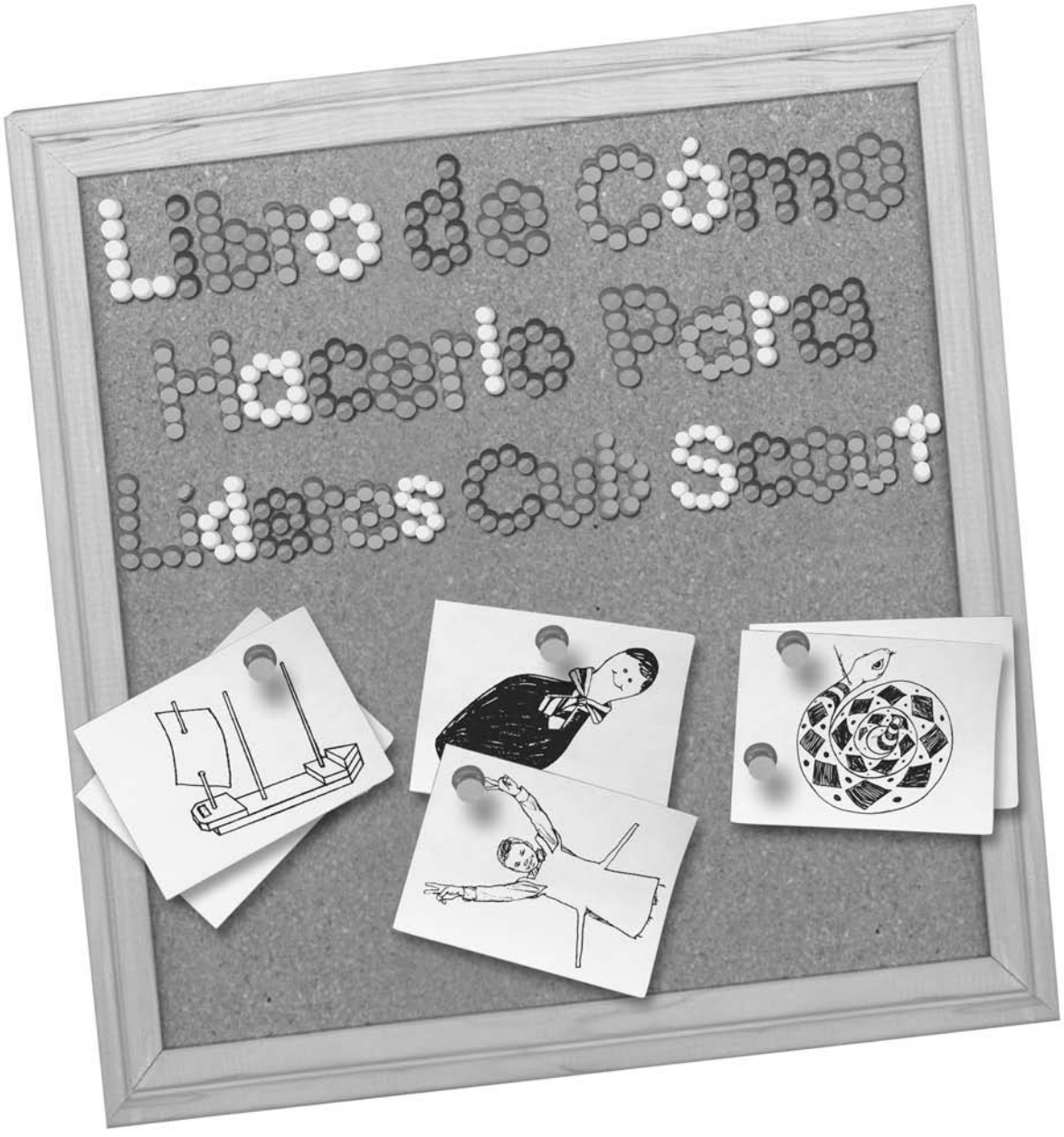


Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout

**IDEAS EXITOSAS PARA DAR DIVERSIÓN Y EMOCIÓN
A LAS ACTIVIDADES DEL DEN Y PACK**

BOY SCOUTS OF AMERICA®

30539
ISBN 0-8395-0539-6
©2006 Boy Scouts of America
2006 Printing

ÍNDICE

Introducción

1. Acentúe lo Positivo

Cómo celebrar los logros, los eventos especiales y el buen comportamiento de los niños.

Los Propósitos y Metas de Cub Scouting y los Ideales de Scouting 1-1

Cómo Destacar el Avance 1-2

Den Doodles y Banderas 1-3

Premios Especiales 1-4

Captura los Recuerdos 1-8

Frente al Público 1-9

Comportamiento del Niño 1-12

2. Manualidades

Cómo hacer de todo.

Por Qué Usamos Manualidades 2-1

Enseñando Manualidades a los Cub Scouts 2-1

Recursos de Materiales Para Manualidades 2-2

Consejos de Cómo Hacerlo 2-4

Temas Para Manualidades 2-5

Reglas de Seguridad Para el Uso de Herramientas 2-6

Agrandar Patrones 2-6

Cómo Administrar los Materiales del Den 2-7

Manualidades con Papel 2-8

Papel Maché 2-13

ÍNDICE

Impresión 2-14

Alambre, Cuentas y Manualidades de Plástico 2-16

Manualidades con Arcilla y Modelado 2-20

Velas 2-23

Manualidades con Yeso 2-25

Manualidades con Metal y Hojalata 2-27

Manualidades con Cuero 2-30

Manualidades con Madera 2-32

Anillos Para Pañoletas 2-36

3. Juegos

Cómo escoger y jugar juegos de todo tipo.

Introducción 3-1

Juegos Activos con Equipos 3-3

Juegos Activos sin Equipos 3-7

Juegos con Pelotas 3-8

Juegos con Bicicletas 3-11

Juegos No Competitivos, Cooperativos y Formadores de Equipos 3-13

Juegos con Paracaídas 3-22

Relevos y Carreras 3-23

Actividades de Aptitud Física 3-28

Juegos Tranquilos con Equipos 3-32

Juegos Tranquilos sin Materiales 3-35

Juegos Caseros 3-38

Juegos con Neumáticos 3-41

Juegos Acuáticos 3-42

Juegos Invernales en la Nieve 3-44

ÍNDICE

4. Al Aire Libre

Cómo disfrutar actividades al aire libre, desde excursiones hasta fogatas.

Salud y Seguridad 4-1

Qué Hacer Si Se Pierde 4-1

Diversión en Excursiones 4-2

Diversión con Juegos Para las Excursiones 4-4

Diversión con Plantas 4-6

Diversión con Árboles 4-9

Diversión con Tierra 4-12

Diversión con Agua y Vida Acuática 4-14

Diversión con Insectos 4-17

Diversión con Pájaros 4-20

Diversión con Animales 4-23

Diversión Afuera Durante la Noche 4-25

Diversión con el Clima 4-27

Campamento Familiar 4-30

Cocina al Aire Libre 4-32

Recetas Para Cocinar al Aire Libre 4-35

Diversión con Fogatas de Campamento 4-39

5. Entusiasmo Contagioso

Cómo animar cualquier junta.

Relatos con la Participación del Público 5-1

Actividades Para que la Gente Se Conozca, Para Romper el Hielo y Juegos Para las Juntas del Pack 5-8

ÍNDICE

Porras y Actos de Aplausos 5-10

Títeres 5-12

Rompecabezas 5-25

Sátiras 5-27

Canciones 5-37

Instrumentos Musicales 5-41

Narraciones 5-43

Chistes 5-48

Trucos y Magia 5-49

6. Actividades Especiales del Pack

Cómo organizar y ser anfitrión de todo, desde un banquete azul y oro hasta un concurso de coches en miniatura *(pinewood derby).*

Planificando Eventos Especiales 6-1

Actividades Para la Semana Aniversario 6-2

El Banquete Azul y Oro 6-3

Festival de Otoño 6-10

Día de Seguridad y Bicicletas 6-11

Día de Conservación 6-12

Día de Concientización Sobre las Discapacidades 6-14

Carnaval Acuático 6-14

Día de Pruebas Cub Scout 6-15

Cub-anápolis 400 6-18

Celebración de Verano 6-18

Bienvenidos a los Juegos de la Feria 6-20

Pasteles en Familia 6-21

Día de Campo del Pack 6-22

ÍNDICE

Rodeo del Oeste y Día de los Pioneros 6-23

Derbies y Regatas 6-26

Pinewood Derby 6-26

Derby Espacial 6-29

Regata en Canales Para Lluvia 6-32

Derby de "Cubmóviles" 6-33

Derby de Todo Tipo de Carreras 6-37

Derby de Pesca 6-37

Derby de Cometas 6-38

7. Cub Scouts con Necesidades Especiales

Cómo ayudarles a tener éxito a los Cub Scouts con necesidades especiales.

Sintiéndose Aceptado en el Den 7-1

Sintiéndose Aceptado en el Pack 7-3

Sentimiento de Capacidad 7-3

Sentimiento de Satisfacción 7-5

Actividades Especiales 7-5

Recursos

Introducción

- ¿Cómo planifico una sátira para la junta del pack del próximo mes?
- ¿Cómo encuentro un juego nuevo que se pueda jugar adentro?
- ¿Cómo hago papel maché?
- ¿Cómo hago una excursión interesante para mi den?
- ¿Cómo planifico el banquete azul y oro?
- ¿Cómo le ayudo a mi Cub Scout con necesidades especiales a tener más éxito?
- ¿Cómo animo más mis juntas del pack?

Encontrará la respuesta a estas y muchas otras preguntas dentro de las páginas de este libro. El *Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout* ha sido escrito para los líderes del den y Cubmasters de todo el país. Las sugerencias comprobadas que encontrará sobre juegos, manualidades, sátiras, aplausos, canciones y más, darán diversión y chispa a todas sus juntas y aventuras de Cub Scouts.

Al usarlo junto con el material *Cub Scout Program Helps* (un libro en inglés de recursos del programa de Cub Scouts), *Webelos Leader Guide* (un guía para líderes Webelos) y el *Libro Para Líderes Cub Scout*, este libro le ayudará a planificar programas del den y del pack que serán divertidos para todos; y mientras los niños se divierten estarán aprendiendo, avanzando de rango y fortaleciendo relaciones unos con otros. De esto precisamente se trata Cub Scouting.

Nota: Unos de los materiales de BSA que se mencionan en este libro aún no están disponibles en español. Aquéllos que sí lo están, se mencionan con su título en español; de lo contrario, se ha utilizado el título en inglés (e incluido una explicación en español en el primer instante).

1 ACENTÚE LO POSITIVO

Los Propósitos y Metas de Cub Scouting y los Ideales de Scouting 1-1

Cómo Destacar el Avance..... 1-2

Den Doodles y Banderas 1-3

Premios Especiales..... 1-4

Captura los Recuerdos 1-8

Frente al Público 1-9

Comportamiento del Niño 1-12

Este capítulo trata con todo lo que es positivo en Cub Scouting: los ideales de Cub Scouting, el avance, los premios y el buen comportamiento. La meta del capítulo es el sugerir formas en que usted pueda reconocer y premiar estas cosas. El premiar lo positivo anima a los niños y asegurará el éxito del programa tanto para los niños como para los adultos.

LOS PROPÓSITOS DE CUB SCOUTING

Desde 1930 Boy Scouts of America ha ayudado a niños pequeños a través de Cub Scouting. Cub Scouting as una parte del programa BSA que dura todo el año, es orientado hacia la familia y está diseñado para niños entre primero y quinto año de primaria (ó de 7, 8, 9 y 10 años.) Los padres, los líderes y las organizaciones trabajan juntos para lograr los 10 propósitos de Cub Scouting:

1. Desarrollo del Carácter
2. Crecimiento Espiritual
3. Formación Cívica
4. Espíritu Deportivo y Aptitud Física
5. Comprensión Familiar
6. Relaciones Respetuosas
7. Logro Personal
8. Servicio Amable
9. Diversión y Aventura
10. Preparación Para Boy Scouts

LOS MÉTODOS DE CUB SCOUTING

Cub Scouting usa siete métodos específicos para lograr el propósito de Scouting de ayudar a los niños y a los jóvenes a desarrollar el carácter, entrenarlos para sus responsabilidades cívicas y desarrollar aptitud física. Estos métodos se incorporan en todos los aspectos del programa. A través de estos métodos, Cub Scouting ocurre en las vidas de los niños y las de sus familias.

1. Los Ideales
2. El Den
3. Avance
4. Participación Familiar
5. Actividades
6. Apegados a su Hogar y a su Vecindario
7. El Uniforme

Los Propósitos y Métodos de Cub Scouting y los Ideales de Scouting

Toda actividad del pack y del den deberá reflejar los 10 propósitos de Cub Scouting, que también reflejan los ideales y propósitos del movimiento Scouting. Note que el quinto elemento de Cub Scouting que se usa para lograr el propósito de Scouting es "Actividades"—que es precisamente de lo que se trata este libro.

Para hacer énfasis en los propósitos de Cub Scouting, úselos durante el **Cubmaster's minute** al final de la junta mensual del pack o durante el **"minute"** del líder del den al final de la junta del den. El "minute" del líder del den comienza la clausura formal de la junta. Para comenzar, pídale a los niños que se formen en círculo o semicírculo, esto les indicará que es hora de prestar atención. Diga algo como, "Es hora de cerrar nuestra junta del día de hoy. Pero antes de que nos retiremos, quisiera que pensáramos sobre algo importante". Este "minuto" deberá ser exactamente eso—deberá tomar solamente uno o dos minutos. Luego cierre la junta con la Promesa del Cub Scout, la Ley del Pack, el lema del Cub Scout o alguna otra clausura apropiada.

Cub Scout Program Helps y *Webelos Leader Guide* tienen sugerencias de clausuras que concuerdan con el tema del mes. Aquí hay unas sugerencias adicionales:

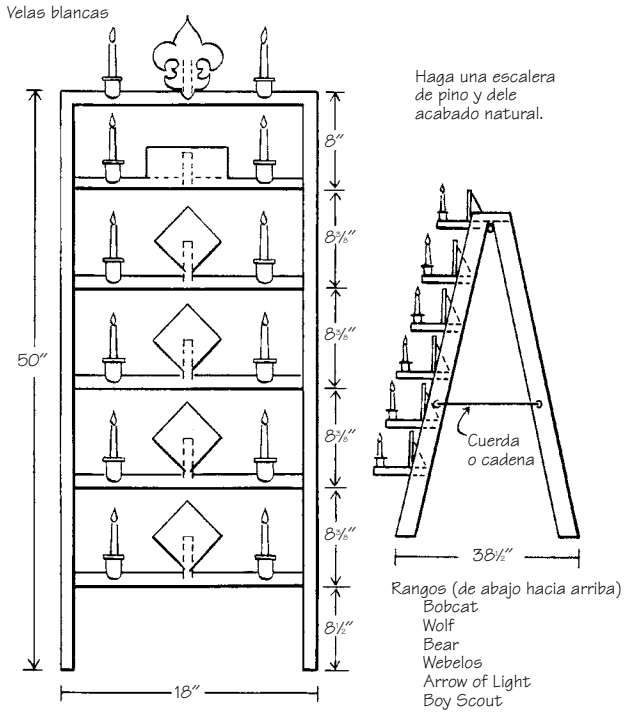
1. Tome una oración de la Promesa del Cub Scout o de la Ley del Pack y pídale a uno de los niños que explique lo que significa. Ayúdele, si lo necesita, y luego pregúntele a otro niño cómo es que se usó esa porción de la Promesa del Cub Scout o la Ley del Pack en la junta ese día.
2. Hable sobre los que significa "Haz Tu Mejor Esfuerzo."
3. Hable sobre el hecho de que todos los días tenemos dos opciones: Podemos escoger hacer lo correcto y ayudar a otras personas, o podemos escoger hacer cosas egoístas y ocuparnos solamente de nosotros mismos. Nuestro carácter y la opinión que tengan los demás de nosotros se basa en estas decisiones. En la promesa del Cub Scout, prometemos ayudarle a otras personas. Pregúntele a los niños si cumplirán esa promesa.
4. Hable sobre uno de los héroes de nuestro país o sobre lo que hace fuerte a nuestro país. Aquí hay un ejemplo: "Meriwether Lewis y William Clark fueron dos de los grandes líderes de nuestro país. A principios del siglo 19, ellos y su compañía, llamada *Corps of Discovery* (Cuerpos del Descubrimiento), forjaron el camino que unió la costa oeste de los Estados Unidos con la del este. Cuando llegaron a lo que llegaría a ser el estado de Washington, tenían que tomarse decisiones referentes a su regreso. En vez de simplemente decidir por sí mismos y decir-

les qué hacer a sus compañeros, Lewis y Clark permitieron que los demás miembros del cuerpo votaran. Pasarían casi 70 años antes de que un hombre negro pudiera votar en los Estados Unidos, y, sin embargo, York un esclavo negro que realizó el viaje dificultoso, votó con los demás. La constitución no otorgaría el voto a las mujeres sino hasta 1919, pero Sacajawea, una mujer indígena, votó con los hombres aquel día. Los Estados Unidos han sido bendecidos con muchos grandes líderes como Lewis y Clark. ¿Quién será el próximo? ¿Serás tú?"

5. Hable sobre incidentes en la escuela o en la comunidad que muestran el buen civismo, la valentía, el valor o la compasión.
6. Elija una canción o un dicho conocido y relacione el significado con los propósitos de Cub Scouting. Por ejemplo, Johny Mercer escribió en su canción, "Tienes que acentuar lo positivo y eliminar lo negativo." Otra forma de expresar esto sería el agradecer al máximo las bendiciones y agobiarse al mínimo por los problemas.
7. Dele la oportunidad a cada niño de hablar sobre una cosa buena que le sucedió ese día o esa semana.
8. Como grupo, hablen sobre lo que significa ser un amigo, respetar a los demás o compartir.

Cómo Destacar el Avance

ESCALERA CEREMONIAL

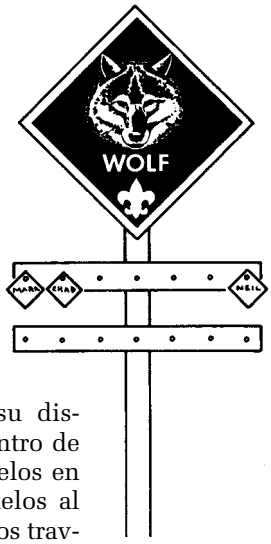


Materiales: **Escalera, figuras de madera o hule espuma en forma de insignia, porta velas, velas**

Puede usar y reutilizar una escalera ceremonial de pack como la que se muestra. La escalera se dobla y se guarda fácilmente. Puede hacer una escalera de pino y darle un terminado con barniz o laca, pero cualquier otra escalera funcionará bien. Corte las figuras en formas de insignias y sujételas a los peldaños de la escalera. Mediante pirograbado haga los diseños de las insignias en las piezas de madera o pegue calcomanías de las insignias de Cub Scouts a las figuras de hule espuma. Sujete porta velas en cada peldaño y prenda cada vela conforme se reconoce cada insignia en particular durante la ceremonia.

EL TÓTEM DE AKELA

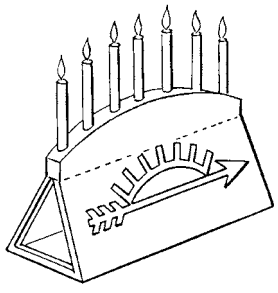
Materiales:
Carteles de insignias
Madera o hule espuma
Madera de 1 por 2 pulgadas
Clavos
Lata de café
Yeso



Este tótem puede ser del tamaño del piso o de la cubierta de la mesa. Use el cartel del Juego de Insignias de Cub Scouts disponible a través de su distribuidor de Scouting o de su centro de servicio del concilio local. Móntelos en la tabla de hule espuma y sujételos al poste principal del tótem. Clave los travesaños al poste principal y clave un clavo por cada niños en ellos. Cuelgue de estos clavos cartulinas en forma de diamantes con el nombre de cada niño en ellos. Una lata de café pequeña llena de yeso puede sostener el tótem si es que éste si inserta antes de que el yeso seque.

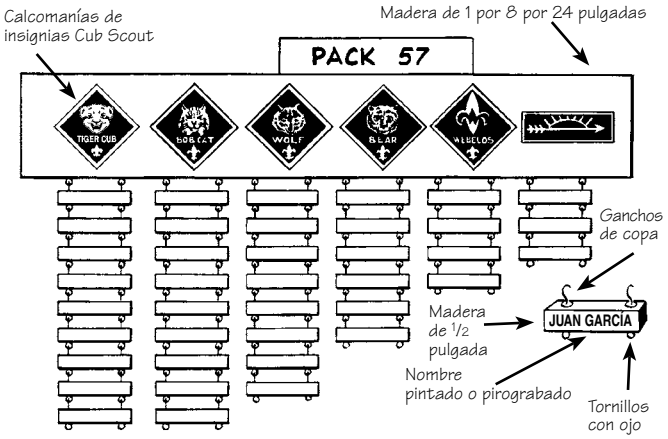
TABLERO CEREMONIAL DOBLE

Materiales:
Tabla de 1 por 2 pulgadas
Chapa de madera
Pintura
Taladro
Madera contrachapada de 1/4 de pulgada
Pegamento



Este tablero ceremonial es fácil de armar y se puede usar en muchas ceremonias. Cubra la tabla de 1 por 2 pulgadas con chapa de madera. Píntelo de azul. Taladre agujeros en la cubierta para velas doradas. La parte de enfrente y de atrás son idénticas, con espacio para guardar cosas adentro. Recorte la Arrow Light de madera contra chapada de 1/4 pulgada, píntela dorada y péguela al tablero.

TABLERO DE AVANCE DEL PACK



Materiales:

Madera de 1 por 8 por 24 pulgadas
Calcomanías de insignias Cub Scout
Madera de 1/2 pulgada para tablas de nombres—uno por niño
Dos ganchos de copa para cada tabla de nombre
Dos tornillos con ojo por tabla de nombre
10 tornillos con ojo adicionales

Los niños esperan con ansia agregar sus nombres a un tablero de avance. Conforme los Cub Scouts ganan un rango y reciben su insignia, cuelgan pequeñas tablas de nombres bajo el rango apropiado como parte de la ceremonia de avance.

Una alternativa a este tablero sería usar tubos de PVC para construir el marco. Los tubos de PVC y las articulaciones crean un marco tanto económico, ligero y fácil de ensamblar y transportar, como durable.

TABLA DE AVANCE DEL DEN

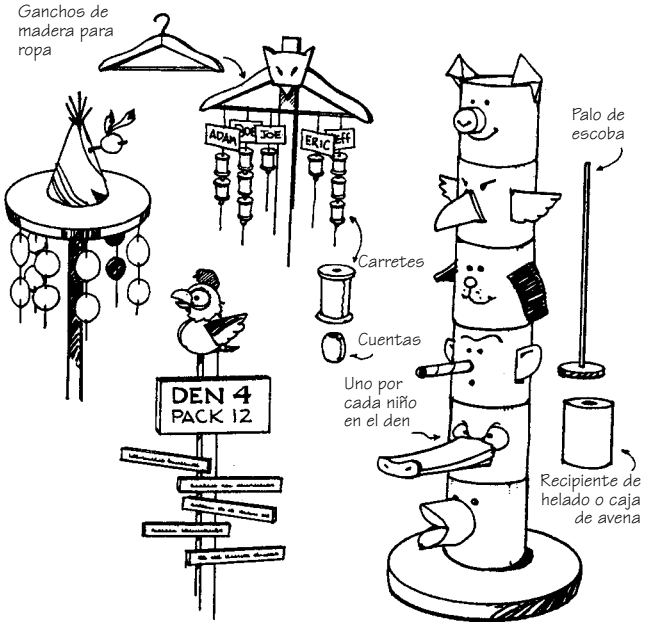
Usted puede comprar tablas de avance del den (den *advancement chart)* para Cub Scouts y Webelos con su distribuidor o en el centro de servicio del concilio local, o puede hacer uno de cartulina. Escriba el nombre de cada uno de los niños en la cartulina y agregue una calcomanía en la tabla por cada logro conforme los vayan completando. Asigne la responsabilidad de actualizar la table al denner o al niño que ha ganado el logro.

Den Doodles y Banderas

DEN DOODLE

Un den doodle es una forma astuta tanto de documentar el progreso del avance y de otros logros de los niños, como de decorar la junta del den con colores variados. Puede ser algo tan sencillo como un cuadro, parecido al cuadro de avance del den o puede ser una estructura sencilla que consista de una pieza recortada montada en un pedestal. Cada den doodle es diferente.

Con la ayuda de los niños, escoja un diseño que "le quede" al den. El den doodle se pueden hacer con madera, cartón, hule espuma u otros materiales; pueden ser un diseño de mesa o de piso o pueden colgar en la pared o del techo. Incluya el número del den y lugar para el nombre de cada niño y la documentación de su avance o logro. Agregue algo al den doodle durante cada junta, reconociendo la asistencia, el uso apropiado del uniforme y el comportamiento, al igual que los logros completados requeridos para el rango. Cuentas de colores y conchas enlazadas en una tira de cuero son objetos comúnmente usados para representar el progreso. Identifique cada símbolo con un logro o el número de la electiva o el nombre de la insignia de actividad.



Los dens pueden ganar premios sencillos (a veces llamados *dingle dangles*) para una variedad de cosas, tales como la asistencia perfecta, buen comportamiento, participación en un proyecto de servicio o responsabilidades en la junta del pack. Por ejemplo, el den que encabeza los honores a la bandera en la junta del pack o en la escuela, puede ganar una bandera pequeña para colgar en su den doodle; el den que enseña una canción puede ganar una nota musical hecha de felpa.

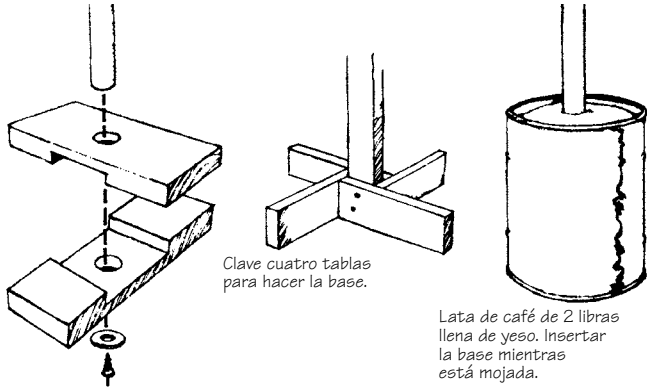
Puede encontrar más ejemplos de garabatos de den en *Cub Scouts Ceremonies for Dens and Packs* (un libro de ceremonias de Cub Scouts para dens y packs).

BANDERAS DEL DEN

Las banderas del den son banderas sencillas que representan a cada den y le dan a los miembros un sentimiento de compañerismo. La bandera es azul y amarilla y lleva el número del den. Las banderas para den están disponibles en la BSA Supply Division.

La bandera puede ser llevada a casa por un niño diferente después de cada junta del den o puede ser la responsabilidad de un miembro del den durante todo el mes. La bandera se puede traer a cada junta del pack para marcar el lugar donde se sienta el den.

BASES PARA LOS DEN DOODLES O LA BANDERA DEL DEN



Arme bases de madera o de latas de café de dos libras, llenas de yeso, tal como se muestra. Cubra el extremo inferior del poste de la bandera con papel aluminio y engráselo con una capa espesa de vaselina para que se pueda sacar fácilmente después de que seque el yeso, o use un tubo de PVC con una apertura un poco más grande que el diámetro del poste de la bandera. Cubra el extremo inferior del tubo de PVC y colóquelo en el yeso mojado. Deberá sobresalir del yeso varias pulgadas. Ya seco, el poste de la bandera se deslizará fácilmente dentro del tubo de PVC.

Premios Especiales

CUBBY

El Cubby es un trofeo otorgado cada mes por una variedad de razones. Otórguelo al den con el mayor número de asistencia de padres en la junta del den, o delo al "den mejor uniformado", o al "den mejor portado". El comité del pack determina la categoría para el premio y la mantiene secreta hasta la junta del pack. El Cubby es un trofeo "ambulante" y deberá ser devuelto a la junta del pack cada mes para volverse a otorgar.

Cubby Hombre de Hojalata

Materiales:

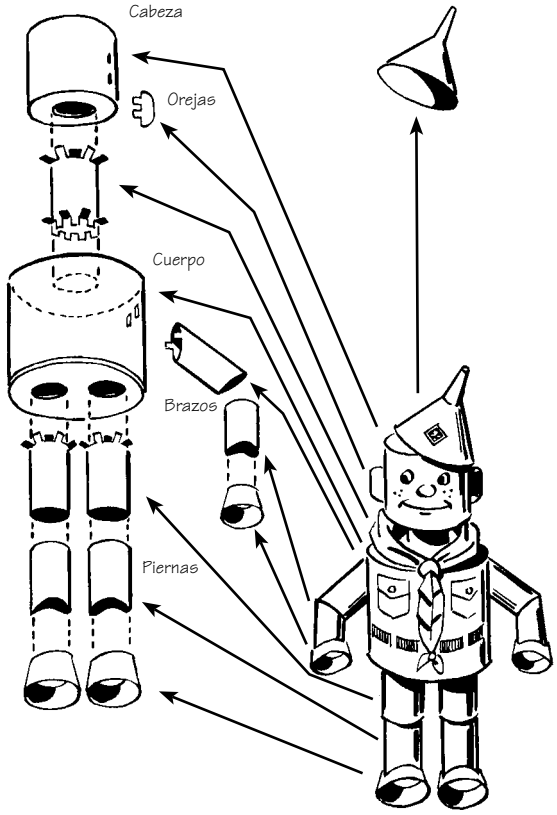
Una variedad de latas para las diferentes partes del Cubby—
- **Sombrero: Embudo de 5 9/16 pulgadas**
- **Cabeza: Lata de 4 11/16 pulgadas de alto**
- **Cuello: Lata de 2 3/8 pulgadas de alto**
- **Orejas: Dos piezas de 2 1/8 pulgadas recortadas de una lata**
- **Cuerpo: Lata de 12 pulgadas de altura**
- **Brazos y antebrazos: Dos latas de 3 3/4 pulgadas de alto**
- **Manos: Dos latas de 2 7/8 de alto**
- **Muslos: Dos latas de 4 15/16 pulgadas de alto**
- **Pantorrillas: Dos latas 3 3/4 pulgadas de alto**
- **Pies: Dos latas de 3 3/4 pulgadas de alto**

Tela para pañoleta
Soldadora
Recortes de lata

Este Cubby es de aproximadamente 27 pulgadas de altura. Su tamaño depende de las latas que se usen. (Consulte el capítulo de "Manualidades" de este libro para sugerencias sobre cómo trabajar con hojalata.)

Para ensamblar el Cubby:

1. Corte agujeros en la parte posterior de la lata para la cabeza y superior de la lata para el cuerpo, para insertar la lata para el cuello. Haga cejas en ambos extremos de la lata para el cuello. Inserte el cuello dentro de la cabeza y del cuerpo y suelde.
2. Ensamble las partes de las piernas. Haga cejas en ambos extremos de las latas para los muslos. Suelde los extremos cerrados de la latas del muslo y la pantorrilla. Recorte para ensamblar con las latas de los pies. Quite ambos lados de las latas para los pies y aplane a más o menos 2 pulgadas. Suelde a las pantorrillas.
3. Corte agujeros en la parte inferior de la lata para el cuerpo, cerca de la orilla exterior para sostener las piernas. Inserte las cejas de los muslos dentro del cuerpo y suelde.
4. Recorte las orejas de las tapas de las latas de forma que las crestas de las tapas formen las orillas de las orejas. Hágales cejas y acomódelas de forma que le queden a la cabeza. Suelde.
5. Para hacer los brazos, quite las orillas de las latas. Corte las latas para los brazos, aplane un poco y suelde al cuerpo. Recorte las tapas de los dos extremos de las latas para los ante brazos. Quite las orillas inferiores, aplane un poco y suelde a las manos. Luego, empuje los antebrazos sobre los brazos y suelde.



6. Incline el embudo y suéldelo a la cabeza.
7. Lime todas las partes rasposas y orillas filosas.
8. Pinte el Cubby de forma que parezca Cub Scout y agregue un pañoleta de tela.

Cubby Pino de Boliche

Materiales: **Pino de boliche, pintura acrílica**

Pinte un pinto de boliche viejo de forma que parezca Cub Scout. Puede se tan sencillo como una cabeza, una pañoleta pintada y un cuerpo azul, o puede hacer una gorra y pañoleta de tela y pegárselas.

PREMIO DEL VIEJO BÚHO SABIO

Sabio es el pack que anima a los niños, dens y packs a ganar el Premio Nacional Estival del Pack. El pack deberá ganar dicho premio para que los niños de manera individual y los dens sean elegibles para ganar este premio también. El comité del pack establece el criterio para ganar el premio. Cada líder del den lleva la documentación de las actividades del den y la participación durante el verano. La documentación se entrega al comité del pack al final del verano, y los premios se presentan en la primera junta del otoño a cada den que cumpla con el criterio. Los premios se vuelven más elaborados conforme los dens y los niños van excediendo el criterio básico.

Viejo Búho Sabio Para Dens

Materiales: **Pieza de cuero redonda de 3 pulgadas, perforadora, marcadores permanentes o sello en forma de búho, cordón de cuero, cuentas de colores o plumas**

Perfore dos agujeros en la pieza de cuero redonda, cerca de la orilla en los extremos opuestos. Dibuje un búho sobre la pieza redonda con marcadores permanentes o use el sello. Sujete pedazos de cordón de cuero en cada agujero. Una tira es para colgar la pieza de la bandera del den, la otra para agregar cuentas, plumas, etc., para indicar la participación del den durante el verano. Entre más niños participen, más juntas deberá haber y más elaborado deberá ser el premio.

Viejo Búho Sabio Para Niños

Materiales: **Molde para dulce en forma de búho, anillo para pañoleta, yeso, pintura acrílica**

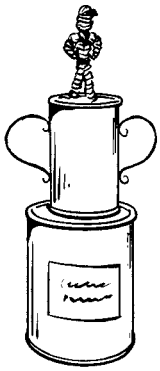
Haga búhos de yeso para los anillos de la pañoleta. Conforme se seca el yeso, coloque un anillo en él para pasar la pañoleta a través del mismo. Ya seco, saque del molde y pinte con pintura acrílica.

PREMIOS DE CORAZÓN

¡Todos necesitamos una palmada en la espalda para sentirnos apreciados! Estos premios, adecuados tanto para los niños como para los adultos, son rápidos y fáciles de hacer. Acuérdese de premiar a los jefes del den, líderes del pack y a los padres también. Asegúrese de mencionar específicamente la razón por la cual se les está reconociendo.

- **Premio Monu*menta*l:** Dé una menta con una nota o certificado indicando que la persona ha hecho una contribución monu***menta***l a Scouting.
- **Tú Has Sido el Enlace al Éxito:** Otorgue un trozo de una cadena
- **Estás LIGADO a Nosotros—Te Apreciamos Mucho:** Monte ligas en pedazos de hule espuma.
- **Premio Velero:** Dé como premio un pequeño velero.
- **Buen Compañero del Equipo:** Escriba "Buen Compañero" en una pelota de béisbol.
- **¡Qué Bueno que Nuestro Den de Pescó!:** Dé un certificado con la imagen de un pez o con un pez de plástico.
- **¡Eres el Premio Mayor!:** Otorgue dinero de juguete o monedas de dulce.
- **Eres un Fiel Amigo del Den:** Otorgue un juguete masticable para perro.
- **Gracias . . .**
  - **—Por Guiarnos por el Camino Correcto:** Una brújula
  - **—Por Ser Tan Apegado:** Una cinta adhesiva o pegamento
  - **—Por Iluminar Nuestras Juntas:** Un foco

TROFEOS



Materiales:

Dos latas de diferentes tamaños
Pintura en aerosol
Perchas
Limpia pipas o figurín de plástico
Cuadro pequeño de madera
Tinte o pintura
Tabla de hule espuma

Pegue la lata más pequeña a la parte superior de la lata más grande. Haga dos mangos con las perchas y péguelos a la lata de arriba. Pinte el trofeo con pintura en aerosol. Pegue el figurín sobre el trofeo, o si desea, haga una figura con limpia pipas. Pegue todo a un cuadro de madera ya teñido o pintado, y sellado. Pegue una "placa" apropiada hecha de tabla de hule espuma.

MEDALLA DE MADERA

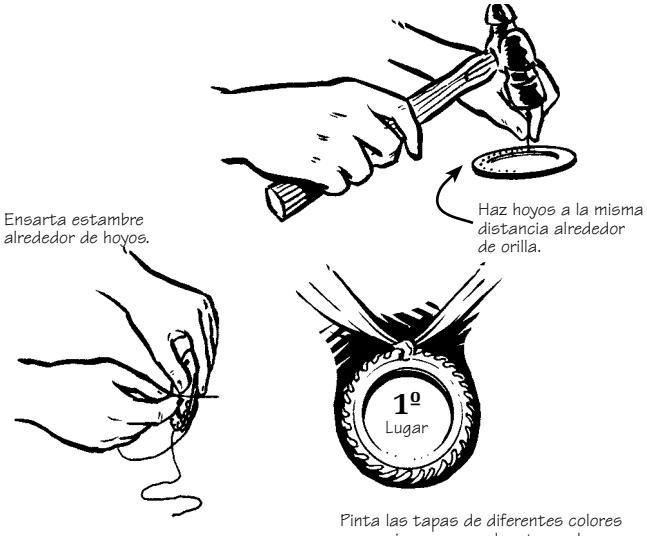
Materiales: **Cuadro de madera de 3 pulgadas; tinte o pintura; marcadores, listón, cordón de cuero o estambre**

Taladre un agujero en la esquina del cuadro de madera. Tiña y selle o pinte el cuadro. Use marcadores para decorarlo, indicando el primer, segundo y tercer lugar. Agregue listones, cordón de cuero o estambre para colgarlo como collar.

MEDALLA DE TAPA DE METAL

Materiales: **Tapa de recipientes para enfrascar alimentos o tapa de envase de jugo congelado, clavo y martillo, estambre o listón de 1/8 de pulgada, pintura**

Las tapas de recipientes para enfrascar alimentos o tapa de envase de jugo congelado hacen buenas medallas. Comience por hacer agujeros con distancia uniforme entre ellos, alrededor de la orilla de la tapa, usando el clavo y el martillo. Pinte las tapas de diferentes colores e indique primer, segundo y tercer lugar. Pase el estambre o listón por los agujeros dejando suficiente de largo para colgar como collar.



Pinta las tapas de diferentes colores para primero, segundo y tercer lugar.

MEDALLA DE CARTÓN

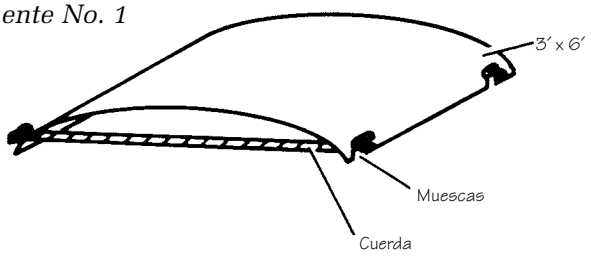
Materiales: **Cartón de 1/2 pulgada de grosor; papel de envoltura plateada, dorada y color bronce; pegamento; marcador permanente; listón**

Corte dos ruedas de cartón de 2 1/2 pulgadas de diámetro. Péguelas y cúbralas con el papel, pegando las orillas en la parte de atrás. Perfore un agujero en la orilla del círculo y ensarte un listón a través de él para poder colgarlo como collar. Indique primer, segundo y tercer lugar con marcador permanente.

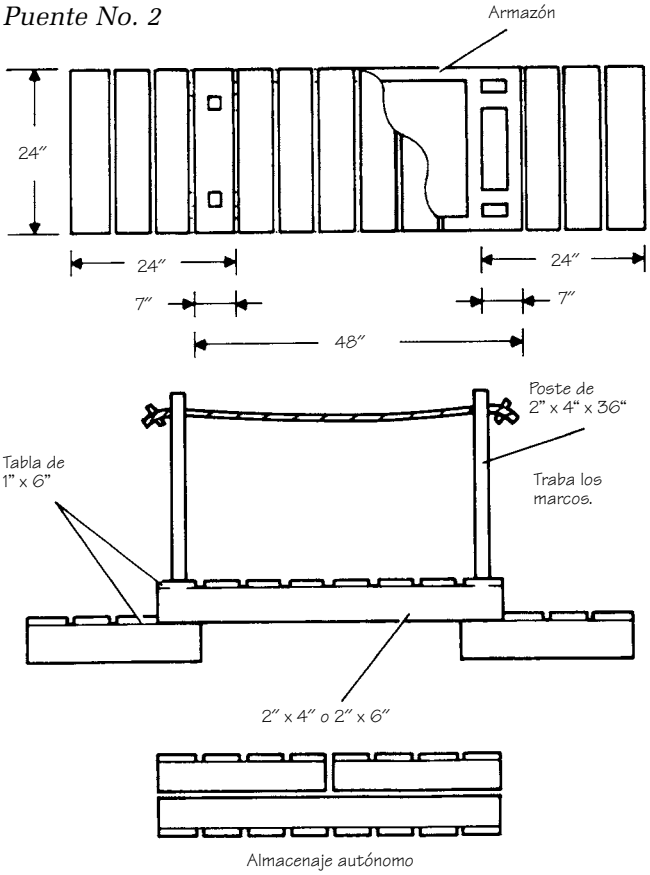
PUENTES

Los puentes se usan con frecuencia en las ceremonias de avance en las que los niños van de un rango a otro o de un nivel de la familia Scouting a otro. Use la Hoja de Encuesta Para Padres y Familiares Sobre Talento, para encontrar a alguien en el pack que le guste construir. Querrá que el puente sea resistente y seguro. Aquí se muestran los diagramas de tres posibilidades.

Puente No. 1

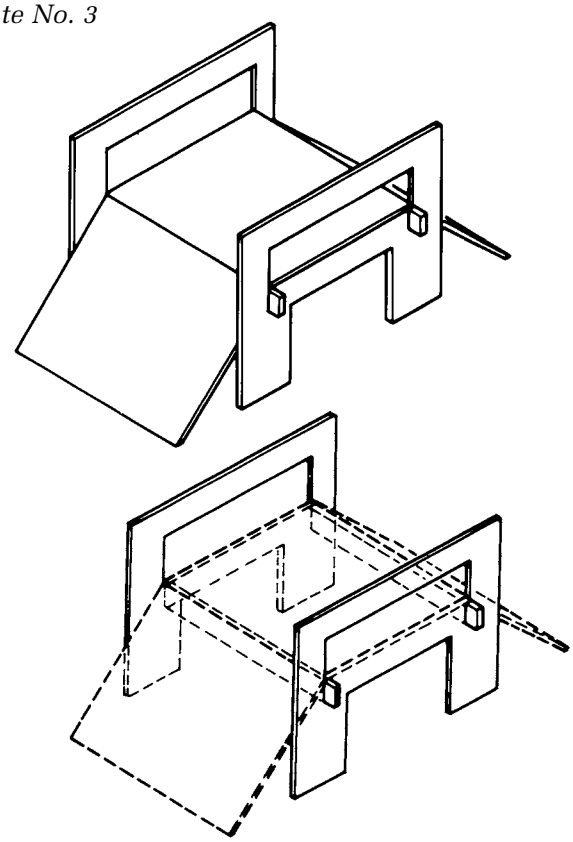


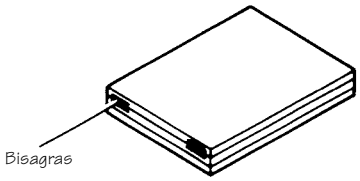
Puente No. 2

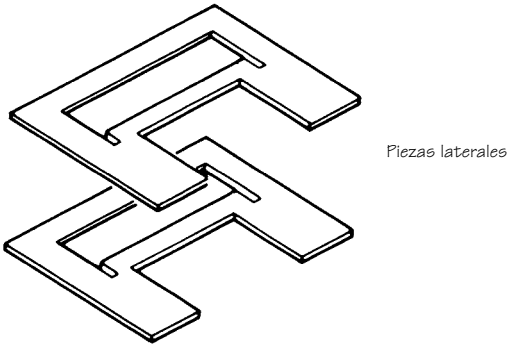


Almacenaje autónomo

Puente No. 3







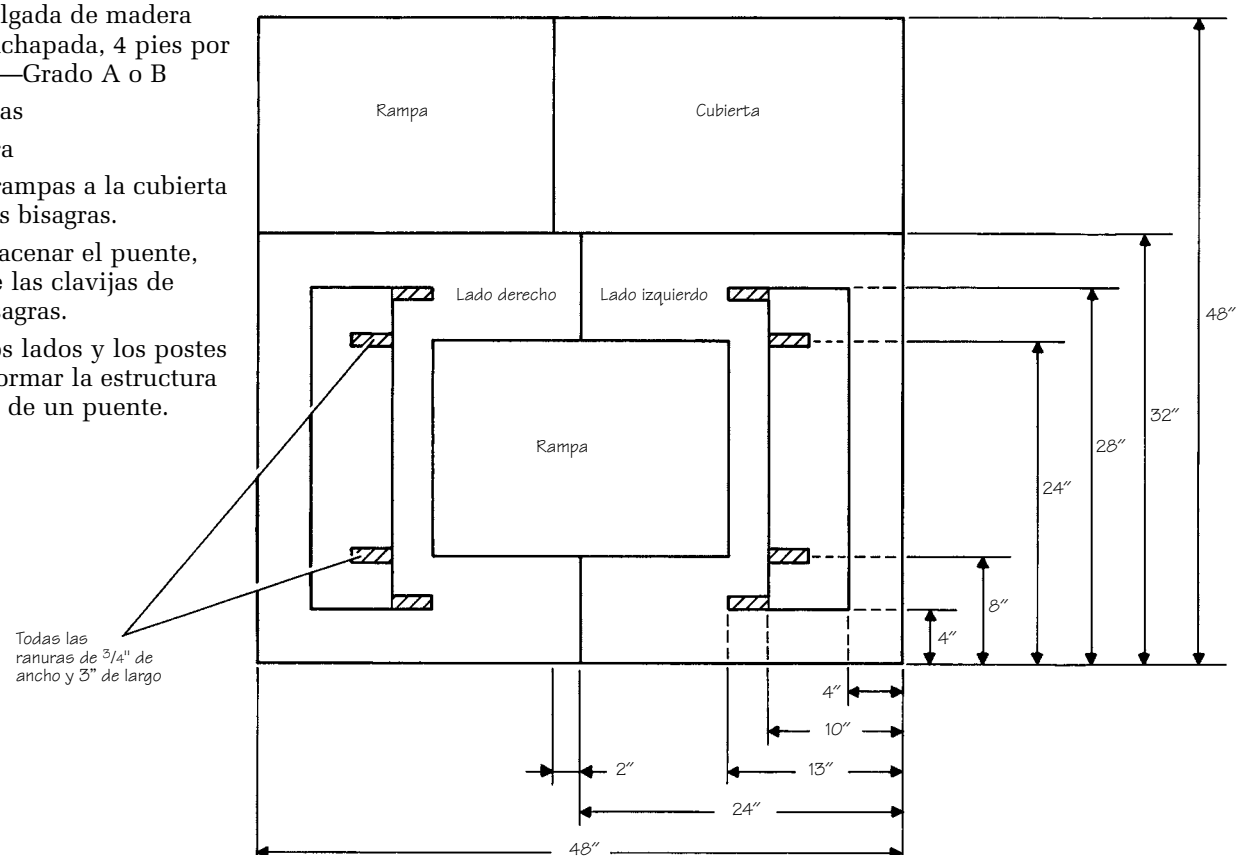
Materiales Para Puente No. 3

- 3/4 pulgada de madera contrachapada, 4 pies por 4 pies—Grado A o B
- Bisagras
- Pintura

Une las rampas a la cubierta con las bisagras.

Para almacenar el puente, tira de las clavijas de las bisagras.

Encaje los lados y los postes para formar la estructura básica de un puente.



Captura los Recuerdos

Scouting es una serie de pasos enfocados hacia el logro más alto: el Premio Eagle Scout. Las siguientes sugerencias están diseñadas para ayudarle a los niños a celebrar la distancia que han recorrido en el camino al Eagle y para capturar los recuerdos de Cub Scouting.

COBIJA DE PARCHES

Materales: **Cobija, insignias ganados por el Cub Scout**

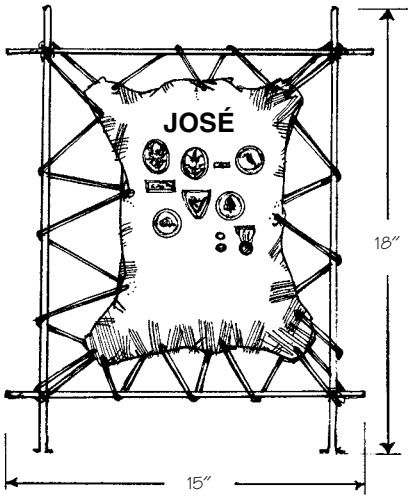
Las cobijas de parches pueden exhibir las insignias adicionales que ha ganado el Cub Scout. Use cualquier tamaño de cobija que quepa en la cama del Cub Scout y cosa las insignias sobre él.

ÁLBUM DE RECUERDOS

Materiales:
- **Álbum de recuerdos, carpeta de tres anillos o piezas de cartón forradas con tela**
- **Papel libre de ácido**
- **Perforador**
- **Marcadores, calcomanías, sellos de hule, etc.**
- **Fotos, tarjetas de premios de avance, etc.**
- **Cinta adhesiva con pegamento en ambos lados**

Perfore agujeros en las hojas de tal forma que quepan en la carpeta. Si usa cartón, átelo todo con listón, hilo, o cordón de cuero. Use la cinta adhesiva con goma en ambos lados para pegar las fotos, los premios, etc. Decore las páginas y anime a los niños a escribir algo en el álbum sobre el evento o premio. Este es un buen proyecto para mostrar en el banquete azul y oro.

TROFEO DE PIEL



Materiales: **Dos palos o clavijas de 18 pulgadas y dos de 15 pulgadas, cuatro pedazos de 12 pulgadas y una de 90 pulgadas de mecate, dos pedazos de 12 pulgadas de alambre y un trozo de 12 por 15 pulgadas de vinilo**

Sujete los cuatro palos o clavijas en forma de rectángulo con el alambre. Asegúrese de que estas articulaciones estén lo más rígidas y apretadas posible. Corte el trozo de vinilo en forma de piel. Perfore agujeros por las orillas. Ate las esquinas a las esquinas del marco con los pedazos de cordón de 12 pulgadas y luego borde las orillas de la piel con el pedazo de cordón de 90 pulgadas. Cosa, engrape o pegue las insignias a la "piel."

BASTÓN

Materiales: **Palo grande, lo suficientemente largo y ancho para usarse como bastón; 12 pulgadas de cordón de cuero; un pedazo de cuerda o de estambre**

Taladre un agujero en el palo a cuatro pulgadas del extremo superior del bastón. Pase el cordón de cuero por el agujero y átelo con un nudo cuadrado. Anime a los niños a sujetar de este lazo algo de importancia para ellos por cada momento clave que deseen recordar. Estos dingle dangles pueden ser, por ejemplo, un trozo de cuero grabado, plumas o cuentas u otros objetos colgantes. Pinte, talle o utilice pirograbado para el bastón.

FLECHAS DE CARRERA

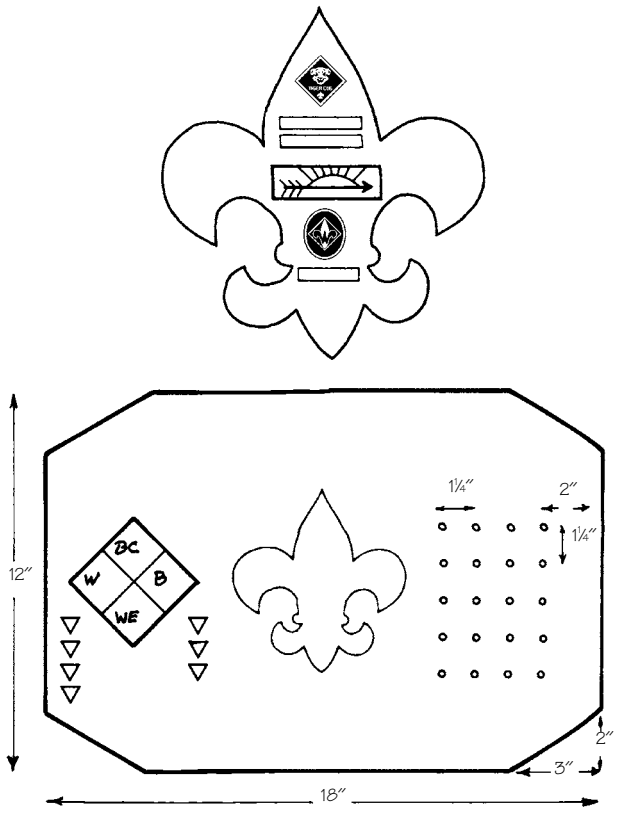
¿Qué mejor manera de reconocer el mayor honor en Cub Scouting el Premio Arrow of Light que con una flecha decorada? Compre flechas en tiendas deportivas que vendan equipo de arquería.

Materiales:
- **Flecha de cacería de 28 pulgadas con punta ancha y plumas azules y amarillas**
- **Pintura acrílica o cinta para decorado de automóviles**
- **Tabla de madera de 1 por 2 pulgadas con 30 pulgadas de largo**
- **Tinte para madera**
- **Dos ganchos para taza**
- **Gancho para cuadro**

Pinte o use la cinta para decorado de automóviles para hacer tiras de 3 pulgadas de ancho en la flecha, una por cada rango que ha logrado el niño. Use anaranjado para Tiger Cub, negro para la insignia de Bobcat, amarillo para la insignia de Wolf, azul claro para la insignia de Bear y rojo para la insignia de Webelos. Arriba de las tiras de rango, agregue una tira dorada o plateada de 1/4 de grueso por cada Arrow Point o Puntas de la Brújula de Webelos que haya ganado el niño.

Tiña la tabla de madera de 30 pulgadas y péguele dos ganchos para taza al frente para sostener la flecha. Agregue el nombre del niño con marcador permanente. Pegue un gancho atrás.

PLACA DE GRADUACIÓN



Materiales:
Madera contrachapada de 1/2 pulgada, 12 por 18 pulgadas
Madera contrachapada de 1/4 de pulgada, 5 por 5 pulgadas
Tinte
Pintura dorada
Pintura negra o marcador permanente
Malla fina de metal
Gancho para cuadros

Recorte una placa de madera contrachapada de 1/2 pulgada usando el diseño que se muestra aquí. Tiñe y selle con laca clara o barniz. Recorte una flor de lis de madera contrachapada de 1/4 de pulgada y píntela dorada. Rebaje el tono con la malla fina de metal. Taladre o clave agujeros pequeños por cada insignia de actividad ganada por el niño. Usando pegamento, pegue únicamente las insignias de rango y Arrow Points que ha ganado el niño. Pegue en los agujeros las insignias de actividades que el niño ha ganado. Agregue el nombre del niño, el número del pack y la fecha con pintura negra o marcador permanente. Sujételo de atrás a una percha.

COLLAR AUMENTA-UNA-CUENTA

Materiales: **30 pulgadas de cordón de cuero, cuentas de colores**

Dele a cada Scout un collar aumenta-una-cuenta para usar en la junta del den y para que lleven a casa un reconocimiento especial e inmediato. Use cuentas de diferentes colores para representar la asistencia, el avance, la participación en el pack y los eventos del concilio, etc. Las plumas, las garras de águila y las garras de oso tienen significado especial, como por ejemplo el avance de rango. El Cub Scout puede recoger las cuentas en la junta del pack para agregarlas a su collar.

Los collares aumenta-una-cuenta funcionan bien para los adultos y líderes del den también. Use cuentas de diferentes colores para representar la asistencia a las actividades del pack, participación en entrenamiento, premios ganados en Scouting, permanencia, avance de rango en el den, participación en proyectos de servicio, liderazgo en eventos del distrito y del concilio, etc.

Frente al Público

Un pack de Cub Scouts fuerte y activo tiene una historia que contar, tanto dentro de la familia del pack como de la comunidad en la que presta sus servicios. Si el pack desea permanecer fuerte y activo, es importante que su historia se dé a conocer.

Buena comunicación con los padres del pack es obviamente esencial, porque sin su ayuda el pack está destinado a flaquear. Contándole la historia del pack a la comunidad–y manteniéndola a la vista del público—es un método excelente de atraer a nuevos reclutas.

BOLETÍN DEL PACK

Lo ideal es que todos los padres del pack asistan a todas las juntas del pack y se mantengas al tanto de los acontecimientos y planes, pero este no siempre es el caso. Por lo tanto un boletín mensual del pack es una buena manera de mantener informados a todas las familias del pack sobre las actividades y los planes. También puede usar el boletín como una oportunidad para dar reconocimiento adicional mencionando a aquellos niños que hayan avanzado o cumplido una Good Turn (Buena Acción) especial.

Un boletín del pack no tiene que ser una producción impresa elaborada—aunque con las computadoras y los programas para publicación *(desktop publishing)*, es más fácil hacerlo que antes. Aun así, puede no ser más que una hoja mecanografiada y copiada. Cada edición deberá incluir artículos pequeños cubriendo los próximos eventos y los nombres de los niños que han avanzado.

Quizá quiera que los dens contribuyan artículos cortos sobre sus actividades del mes. Cada mes asigne a un miembro diferente del den para cumplir con el reportaje.

Elija a un miembro del comité del pack o a un padre como editor del boletín, a otro para mecanografiarlo y a un tercero para producirlo. Mande el boletín por correo o distribúyalo en las juntas del pack o den. (Puede no ser buena idea darle boletines a los niños para que los lleven a casa, ya que pueden perderlos, extraviarlos o olvidarse de ellos.)

Quizá quieran tener su propio boletín ocasional los dens individuales, con todos los artículos y producción en manos de los niños.

COMUNICADOS DE PRENSA

Las actividades del pack son de interés periodístico. Editores y directores de noticias periodísticas y televisivas se interesan por noticias sobre actividades de pack extraordinarias. La mayoría de los periódicos no tienen los recursos para cubrir todos los eventos de la comunidad; pero si aprecian recibir información basada en hechos sobre eventos de interés especial. Es más fácil lograr que los periódicos locales del vecindario o de ciudades pequeñas impriman noticias de este tipo, a que lo haga un periódico de una ciudad grande, pero de cualquier forma, un comunicado de prensa mecanografiado apropiadamente tiene más oportunidad de ser publicado que una simple llamada al periódico o unos apuntes al azar.

La televisión por cable ofrece acceso comunitario y es otra forma de dar a conocer al público la historia de su pack. Algunas estaciones de televisión por cable también dan espacio para que los packs o dens produzcan sus propios programas de televisión.

Su evento del pack deberá competir con las demás actividades simultaneas en la comunidad. Si su actividad tiene un enfoque especial, es más probable que su evento/comunicado de prensa llame la atención del editor. Considere escribir comunicados de prensa para cosas como proyectos de servicio especiales, aniversarios especiales, visitas por individuos muy reconocidos o actividades inusuales. De cualquier forma, muchos periódicos también usarán noticias sobre eventos de reclutamiento y juntas del pack mensuales con la lista de niños que han recibido premios.

Primero, verifique con el editor o director de noticias, si es necesario seguir un formato en particular para los comunicados de prensa. Si no, siga los siguientes lineamientos:

- **El tiempo es esencial.** Entregue su comunicado de prensa con bastante anterioridad a la fecha de entrega. Si la noticia es sobre un evento que ya sucedió, ya no es noticia después de uno o dos días.
- **El primer párrafo** de un comunicado de prensa deberá llamar la atención del lector. Deberá indicar *quién* hizo *qué*, *cuándo* y *dónde*. Los párrafos subsiguientes deberán ofrecer más detalles. La información menos importante deberá aparecer al final del artículo, en caso de que se tenga que eliminar por cuestiones de espacio.
- **Terminología.** Use títulos correctos usando mayúsculas en la forma indicada: Cub Scout, Webelos Scout, jefe del den, Cubmaster, asistente del Cubmaster, líder del den, líder del den de Webelos. Siempre escriba la palabra *Scouting* con mayúscula. (Tome en cuenta, sin embargo, que algunas publicaciones tendrán su propio estilo y es posible que cambien el uso de las mayúsculas.)
- **Para la primera mención del pack** en un artículo, identifíquelo como *"Pack [número] de Cub Scouts",* seguido del nombre de su organización autorizada. En otros párrafos, refiérase al "pack" (con minúsculas) o al "Pack 10" (con mayúsculas).
- **Siempre use los nombres completos** de cualquier individuo la primera vez que aparezcan en el comunicado de prensa. Cuando sólo se mencionen uno o dos Cub Scout (como por ejemplo, para premios importantes), incluya los nombres de los padres/guardianes. Normalmente es mejor no incluir direcciones, pero si más de una ciudad se representa, incluya el nombre de cada una. Los nombres de los adultos deberán incluir su título Scout, si aplica.
- **Averigüe con el editor** si puede usar fotografías, y si es así, cuáles son las especificaciones (tamaño y tipo, etc.) Si proporciona fotos, trate de usar fotos con "acción", que son más interesantes que las fotos de cara o las que muestran a personas dándose la mano. Identifique a todas las personas en la foto (de izquierda a derecha) y dé sus nombres completos.

EXHIBICIONES SCOUTS

Su pack querrá formar parte de esta exhibición de Scouts de su concilio (o distrito), el Scoutorama o de alguna otra exhibición que presenta Scouting. La participación ayudará a los padres del pack a comprender que son parte de toda una familia de Scouting—la cual incluye Tiger Cubs, Boy Scouts, Varsity Scouts y Venturers.

Su Cub Scout gozará enormemente de su participación. Las exhibiciones de Scouting muestran al público la forma en que Scouting rinde servicio a la juventud y a la comunidad. Algunos concilios patrocinan exhibiciones de Scouting cada año. Se le informará a su pack con suficiente anticipación y posiblemente se le pedirá que proporcione una demostración o exhibición. Se le puede asignar un puesto o pedirle que arme uno.

El concilio le proporcionará lineamientos y sugerencias. Aquí tiene algunos consejos generales para los preparativos de un espectáculo de Scouting:

- Los niños deberán estar bien capacitados y completamente informados sobre el tema del puesto.
- Deberán poder explicar lo que están haciendo, cómo y porqué.
- Los niños deberán ser corteses y portarse bien.
- Los niños deberán vestir el uniforme apropiadamente (con la excepción de aquéllos en puestos que requieran disfraz).
- Un niño puede anunciar el puesto para llamar la atención hacia el puesto y ayudar a contar la historia.
- Los fondos y las decoraciones de colores brillantes que destacan visualmente atraerán a la gente a su puesto.
- Exposiciones hechas por los niños que traten el tema del puesto aumentan el atractivo del puesto y a veces son factores importantes para el juzgado.

- Los regalos atraen interés y llaman la atención. Ofrezca premios económicos por la participación en las actividades o juegos del puesto. Los niños podrían también hacer manualidades para regalar.
- No venda nada en los puestos. El pack tendrá ganancias de la venta de boletos.
- Tener actividad dentro del puesto es importante. Si los niños están haciendo una manualidad, esta deberá ser sencilla y rápida mientras observan los espectadores. Considere involucrar a los espectadores en juegos y otras actividades.
- A cada den normalmente se la asigna un horario para atender el puesto. Asegúrese de indicarlos cuándo y qué es lo que deben de hacer.
- El jefe del den puede ayudarle a los Cub Scouts dentro del puesto, mientras que el líder del den y los demás adultos deberán permanecer cerca.

Tipo de Actividades Para los Puestos

El tipo de actividad del puesto dependerá del tema de la exhibición de Scouting, el criterio con el cual se juzgará y los recursos que tenga. Una demostración continua dirigida por los niños y con bastante acción es mejor que una exhibición estática. Aquí tiene algunos ejemplos de demostraciones y actividades:

Concurso de coches miniatura *(pinewood derby)*	Teatro de títeres
Concurso de cohetes espaciales	Papalotes/Cometas
Seguridad en el ciclismo	Sátiras
Alimentadores de pájaros	Aviones de papel
Pista de obstáculos	Aptitud física
Instrumentos musicales	Tallado en jabón
Lanzamiento de pelotas rellenas de frijol	Carrera de tortugas
	Disfraces
Trabajo en madera	Anillos para pañoleta
Manualidades de indígenas norteamericanos	Impresión con bloques
	Juegos de lanzamiento
Construcciones de modelos	Máscaras
Proyectos de avance de Wolf, Bear y Webelos	Trabajo con cuero
Programa Académico y Deportivo de Cub Scouts	

Decorando el Puesto

El papel crepé es uno de los mayores materiales para decorar un puesto. (¡Use siempre papel crepé inflamable!) Está disponible en muchos colores y se puede estirar, torcer, hacer flecos, aplastar, festonear, corrugar o fruncir. Puede usar hojas de papel crepé para cubrir los marcos del puesto. Use papel crepe en colores variados para hacer rollos, cucuruchos o serpentinas para enmarcar el puesto.

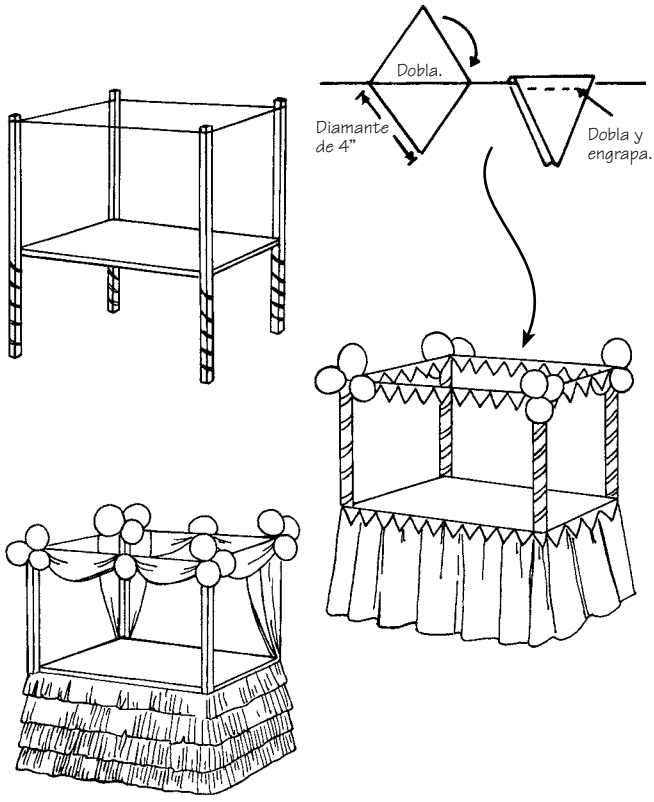
El papel de envoltura café también es bueno para cubrir marcos. Decórelo con pinturas, lápices de colores o plumones antes de sujetarlo con tachuelas o grapas al marco del puesto. El yute u otro tipo de tela económica es otro tipo de cubierta para marcos. Los carteles y otros objetos de exhibición de peso ligero pueden ser sujetados a la tela usando alfileres.

Si hay hojas de cartón disponibles, úselas para fortalecer los lados del puesto. Se adhieren fácilmente a los marcos de madera usando tachuelas o pistola de grapas. Se puede pintar con sobras de pintura látex para interiores, que agregaría tanto color como fortaleza. Use un rodillo para pintar piezas grandes. Agregue detalles con pintura de temple o marcadores de punta ancha. Cuelgue en el cartón letreros u otros artículos de exposición ligeros con cinta adhesiva, grapas o alfileres.

El hule espuma es otro tipo de pared ligera para puestos. Aunque es más caro que el cartón, viene en colores brillantes y es tan fácil de manejar como el carón. Se puede cortar en pedazos más pequeños y usarse para letreros, etc. Como tiene superficie lisa y color brillante, quizá sea mejor usarlo donde habrá algo escrito—el nombre del puesto o de otros artículos de exposición.

Otra alternativa a la madera para la construcción de puestos es el uso de tubos PVC, que tienen la ventaja de ser ligeros y fáciles de transportar. Las articulaciones y los postes eliminan la necesidad del martillo y los clavos, y las partes se pueden volver a usar relativamente fácil. El PVC puede ser pintado igual que la madera y se pueden pegar paredes al marco con pegamento o cinta adhesiva.

Asegúrese de incluir un letrero grande con su número de pack y el nombre de su organización autorizada en letras resaltadas. Quizá desee exhibir una tabla con los nombres de los líderes del pack y la lista de responsabilidades con el horario del personal del puesto para los varios dens.



Un Puesto Sencillo

Un puesto rápido y sencillo se puede usar par un circo de pack o una feria, al igual que para una exhibición de Scouting.

Materiales: **Mesa, cuarto palos o postes fuertes (de 6 a 7 pies de largo), alambre o cordón, papel crepé, engrapadora o cinta adhesiva**

Ate un palo a cada pata de la mesa. Forre los postes con tiras de papel crepé. Ate un cordón de poste a poste por los extremos superiores y decore con banderas de papel o cortinas. Los globos le dan más color y se pueden atar en la parte arriba de los postes. Cubra la parte inferior del puesto con franjas de papel crepé o tela plegada (usando algo como una sábana vieja.)

Comportamiento del Niño

El comportamiento positivo es una gran responsabilidad y, a veces, un reto para el líder del den. No es fácil, pero tampoco es imposible. Recuerde que cada niño (como todos nosotros) tiene necesidades emocionales que necesita satisfacer. Estas incluyen la necesidad de sentirse aceptado, ser notado, pertenecer, ser elogiado y animado, estar a salvo y seguro, desahogarse, expresarse, experimentar (¡y cometer algunos errores en el proceso!) y divertirse.

La forma en que cada niño trata de satisfacer estas necesidades es lo que lo hace único. Un niño puede ser tímido y callado, y otro puede ser escandaloso y alborotado; pero ambos temen no ser aceptados. Los líderes del den deben planificar de antemano y estar preparados para hacer de Cub Scouting una experiencia positiva para todos los niños y sus familias.

CÓMO LOGRAR EL COMPORTAMIENTO POSITIVO

La junta del den es un momento en el que los líderes del den y los Cub Scouts socializan, practican lo que han aprendido en su casa y hacen planes para actividades futuras. Para que la junta del den sea productiva para todos, deberá llevarse a cabo sin conflictos. Un buen ambiente es esencial para el manejo del comportamiento de los niños. Con frecuencia esto simplemente significa el reconocer y premiar el buen comportamiento. Aquí tiene algunas sugerencias para estimular el buen comportamiento.

Expectativas

Asegúrese de que todos los niños y sus padres entienden el propósito de Cub Scouting, el sistema de avance, la estructura del den y del pack y las expectativas que tiene el programa tanto de los niños como de los padres. Una carta a los padres seguida por una junta durante los primeros días de la inscripción de su hijo en Cub Scouts asegurará que esto suceda.

Código de Conducta

Un código de conducta es una lista de expectativas referente al comportamiento y las consecuencias de romper el código. Los niños, guiados por el líder del den, normalmente crean este código ellos mismos. Tres o cuatro puntos serán suficiente, y deberán ser *positivos;* las palabras *no* y *no hagas* no tienen lugar alguno en un código de conducta. Incluya una regla final, como "¡Divertirse!" También considere incluir las tres R's: **R**espeto hacia los demás, **R**esponsabilidad por nuestra propia persona y nuestras pertenencias, y comportamiento **R**azonable. Los niños deberán firmar el código de conducta, y este deberá exhibirse en todas las juntas del den.

Dos a Cargo

Un mínimo de dos adultos registrados o un adulto y un padre de un participante Cub Scout—uno de los cuales deberá tener 21 años o más—se requiere para todos los viajes y las excursiones. Liderazgo dos a cargo también puede ser inestimable en el manejo de los niños y sus actividades durante la junta del den. Con dos líderes, un den energético se puede dividir en dos, o un líder puede trabajar con un niño al que le está costando trabajo seguir el paso o manejar su comportamiento. Además, un segundo adulto proporciona un par de manos cuando los proyectos requieren de ayuda adulta.

El Jefe del Den

El jefe del den es una herramienta maravillosa para el éxito del den. Aunque un jefe del den no es parte del sistema dos a cargo, porque no es un adulto, puede ayudar a manejar al den teniendo preparado un juego, una historia, una acrobacia, una canción u otra actividad breve que proporciona algo de variedad en el programa del den. Vea el *Libro Para Líderes Cub Scout* y el *Den Chief Handbook.*

Estructura de la Junta del Den

El seguir la estructura de la junta tal como se resume en el *Libro Para Líderes Cub Scout* y en *Webelos Leader Guide,* contribuye bastante a que la junta transcurra sin dificultades. También *Cub Scout Program Helps* y *Webelos Leader Guide* tienen planes detallados de juntas para cada mes. Cada parte de la estructura de la junta del den, juega una parte vital en el éxito de la junta.

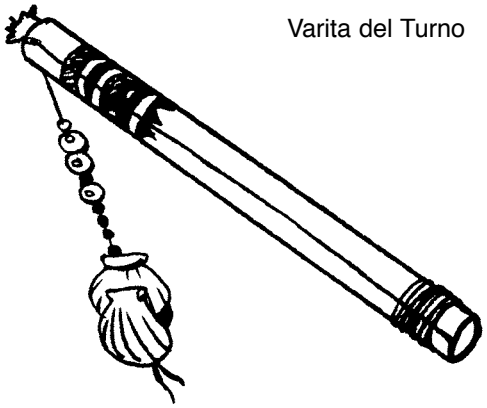
Relación Líder/Niño

La relación entre el líder y el niño es central para el manejo del comportamiento del niño. Por ejemplo, si el líder del den disfruta la junta del den, los niños también la disfrutarán. Los niños emulan lo que ven, así que **deles el buen ejemplo** teniendo una actitud positiva.

Sea consistente y justo en todos sus pactos con los niños. Trátelos igual que cuando rompen una regla. Pero hágalo de manera que le permita al niño conservar su dignidad. Dele la oportunidad de expresar su versión de la historia. Permítale disculparse. Él estará consciente y recordará su aprecio y cuidado. Su ejemplo de imparcialidad trascenderá en otras áreas de la vida de los niños.

Sea un buen escucha. Cuando un niño quiere su atención, mírelo a los ojos. Si usted está ocupado, mírelo a los ojos y pídale que espere un momento. Reconozca su paciencia al esperarle dándole toda su atención en cuanto le sea posible.

Dele a cada niño la oportunidad de participar en las discusiones. Para alentar a los niños a hablar uno a la vez y escuchar con atención, quizá quiera intentar la "varita del turno", una tradición de los Nativos Americanos. Sólo la persona que tiene la varita tiene el derecho a hablar, y todos los demás deben escuchar respetuosamente. Una varita del turno puede provenir de la rama de un árbol, una clavija o incluso un palo de escoba. Permita que los miembros del den decoren su varita del turno para que los represente y la valoren. Use marcadores, pintura o calcomanías para embellecerla. Quizá los niños quieran colgarle plumas, cuentas, conchas o tiras de cuero.



Cuando haya buen comportamiento por parte de un niño, ¡coméntelo! Hágale saber a él y a los otros niños del den qué fue exactamente lo que le gustó. Pronto, todos los miembros del den estarán copiando dicho comportamiento. Los comentarios tales como "Me gustó como hiciste eso" o "Bien pensado," o "Ahora ya lo dominas" alientan y construyen seguridad en sí mismo. Entre más específico sea, más efectiva será la comunicación y más se repetirá la acción positiva.

DÁNDOLE SEGUIMIENTO AL COMPORTAMIENTO

El darle seguimiento al comportamiento, ayuda al niño y a su líder a saber cómo va progresando. He aquí algunas sugerencias.

Vela de la Conducta

Use la misma vela cada semana. El denner enciende la vela al inicio de la junta del den, y la vela se deja quemar mientras que todos los miembros muestren buen comportamiento. Pero si un niño se comporta mal o rompe el código de conducta, la vela debe ser apagada por el resto de la junta. Una vez que la vela se ha consumido por completo, el den tiene derecho a una salida especial o un premio especial.

Boletos

Compre boletos en las tiendas para maestros o para fiestas, o hágalos usted mismo a mano o con una computadora. Dé a los niños un boleto cuando hagan algo bueno. (Trate de darle a cada niño una oportunidad de recibir un boleto durante una junta.) Ellos escribirán su nombre en la parte posterior de su boleto. Los boletos se colocan en un frasco y se hace la rifa al final de la junta del den para obtener un pequeño premio (goma de mascar, dulce, calcomanías, juguetitos, etc.). Al final del mes, haga una rifa para el "gran" ganador.

Frasco con Canicas

Use un frasco de cristal para que haga mucho ruido cuando coloque una canica dentro de él. Dibuje una línea en el frasco lo suficientemente alta para que les tome a los niños aproximadamente seis semanas para ganar suficientes canicas para llenarlo hasta la línea. Explíqueles que cuando las canicas lleguen a ese punto, el den obtendrá un premio genial. Eche una canica en el frasco cuando alguien del den haga algo bueno. Sáquele provecho a la situación. Celebre con el den cuando lleguen a su meta.

Calcomanías y Certificados

Dé a los niños calcomanías vistosas por buen comportamiento. Úselas esporádicamente o perderán su encanto.

Haga certificados a mano o en la computadora. Utilice sellos dorados u otras calcomanías decorativas. También puede comprar certificados en las tiendas para maestros.

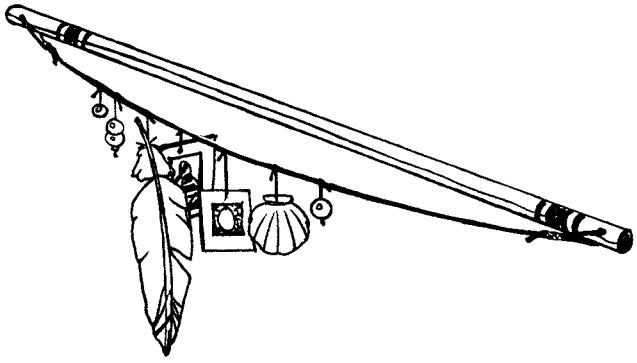
Broches de Super Estrellas

Decore los seguritos para la ropa, uno para cada niño, con estrellas. Cuando un niño se porte bien, préndale uno. Al final de la junta, los niños con broches pueden elegir algo de la "bolsita con premios" que está llena de golosinas (dulces, barras de granola, palomitas de maíz, bolsas de papitas o galletas, etc.) u objetos baratos que les gustan a los niños (estampas de béisbol, juguetitos, lápices). Varíe con frecuencia los artículos de la bolsa.

Notas Para Super Estrellas

Estas notas dirigidas a los padres son buenas para darle reconocimiento al niño cuando llega a casa. Puede hacerlas a mano o con computadora o comprarlas en tiendas para maestros. El niño sabrá que usted realmente aprecia lo que hizo al decirle a sus padres.

Coup Stick



Algunas tribus de Indios Americanos utilizaban varas del éxito como una forma de mostrar logros. Los objetos tales como cuentas, plumas, garras de oso o de águila eran ganados en reuniones de la tribu por acciones sobresalientes (¡como las insignias que ganan los Cub Scouts!). Estos objetos eran prendidos a la vara del éxito para ser mostrados, otorgándole un gran honor al dueño de la vara.

Haga una vara del éxito para el den, haga un agujero a una clavija de madera en la parte superior y otro en la parte inferior. Amarre en los agujeros una pieza larga de cuerda resistente o cuero para que corra a lo largo de la clavija. Otorgue pequeños objetos en las juntas del den por concepto de buena conducta. Use cuentas, plumas, piezas estampadas de cuero, piezas de cartón estampadas, etc, y sujételas a la cuerda de la vara del éxito. Lleve su vara del éxito a las juntas del pack ¡para honrar a su den!

EQUIPO DE SUPERVIVENCIA PARA EL LÍDER

En ocasiones, incluso los mejores planes salen mal. Una mochila con el equipo de supervivencia del líder es muy útil cuando el caos se aparece, todas sus actividades que planificó para la junta se han agotado o el den necesita cambiar de ritmo. Su equipo de supervivencia crecerá conforme usted y su den trabajen juntos y descubran las cosas que más les gustan a los niños, usted se basará en dichas actividades para preparar su equipo de supervivencia. El objetivo es empacar su mochila con objetos ligeros de usos múltiples, y llevarla a cada junta del den.

He aquí algunas sugerencias para su equipo de supervivencia. Recuerde que cada cosa debe tener múltiples usos. Los periódicos, por ejemplo, se pueden enrollar y pegar con cinta para convertirse en bates o estafetas en una carrera de relevos; si se dejan sin enrollar, pueden ser la "base" para usar durante un juego, extendidos pueden servir como protección para proyectos; doblados, pueden servir como sombreros. Los periódicos también se pueden romper y darles forma de disfraces instantáneos. Su imaginación es su único límite.

- Pelotas—un par de pelotas de tennis y por lo menos un balón de soccer
- Vendas para los ojos—dos por lo menos
- Seguritos
- Cinta gris
- Periódicos
- Marcadores, bolígrafos, lápices, tiza
- Papel en varios colores
- Cuerda delgada
- Tijeras
- Globos
- Botellas de 16-oz. con tapa—seis por lo menos
- Trucos de magia
- Rompecabezas
- *Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout*

CONCLUSIÓN

Un líder del den que pueda manejar efectivamente a los niños en el den está mejor preparado para ayudarles a hacer su mejor esfuerzo. Cada niño obtiene la oportunidad de tener una experiencia enriquecedora dentro de Cub Scouting, llena de aventura, éxito y muchas dosis de diversión en un ambiente seguro y positivo.

2 MANUALIDADES

Por Qué Usamos Manualidades 2-1

Enseñando Manualidades a los Cub Scouts 2-1

Recursos de Materiales Para Manualidades..... 2-2

Consejos de Cómo Hacerlo 2-4

Temas Para Manualidades 2-5

Reglas de Seguridad Para el Uso de Herramientas..... 2-6

Agrandar Patrones..... 2-6

Cómo Administrar los Materiales del Den 2-7

Manualidades con Papel..... 2-8

Papel Maché 2-13

Impresión..... 2-14

Alambre, Cuentas y Manualidades de Plástico 2-16

Manualidades con Arcilla y Modelado..... 2-20

Velas..... 2-23

Manualidades con Yeso 2-25

Manualidades con Metal y Hojalata..... 2-27

Manualidades con Cuero 2-30

Manualidades con Madera 2-32

Anillos Para Pañoletas 2-36

Este capítulo está lleno con horas de diversión con manualidades para usted y sus Cub Scouts. Además de ideas y consejos sobre manualidades, usted encontrará cómo puede emplear las manualidades para elevar el auto estima de un niño, incrementar su creatividad e imaginación e incorporar los propósitos de Cub Scouting. Estas manualidades "a prueba de niños" han sido empleadas con mucho éxito por dens y packs a lo largo del país.

Por Qué Usamos Manualidades

A medida que los Cub Scouts trabajan en proyectos de manualidades, ellos no sólo aprenden a hacer artículos útiles, sino que también adquieren una valiosa experiencia en el uso y el cuidado de las herramientas básicas y de los materiales, aprenden a seguir instrucciones, a usar su imaginación, y a desarrollar coordinación y destreza.

Las manualidades pueden ayudar a los líderes a desarrollar el tema del mes en las juntas del den y del pack y a enlazar todas las actividades del mes. Algunos proyectos se pueden utilizar para los requisitos de avance, otros sólo son para diversión.

El hacer su proyecto propio, requiere de la creatividad de cada niño. Debe planificar y montar el proyecto. A medida que el niño se involucra en el proyecto, puede necesitar medir, trazar un patrón, cortar o serrar, lijar, y ensamblar un proyecto con clavos, tornillos, o pegamento. Las manualidades desarrollan la habilidad de los niños para entender y satisfacer su necesidad de experimentar. Además, el desarrollo físico y el crecimiento mental son el resultado de los programas del programa de manualidades. La coordinación muscular proviene de levantar, mover, serrar, perforar, y martillar. Pintar ayuda a mejorar el control del brazo y la mano. Doblar, cortar, dar forma, limar y lijar los materiales para las manualidades, pueden ayudar a desarrollar la coordinación óptica y manual.

A medida que los niños trabajan con las manualidades, aprenden a transformar los materiales en artículos útiles. Mientras los decoran, aprenden que las cosas útiles pueden ser bellas piezas de arte. Adquieren confianza para experimentar con materiales y con herramientas y nuevas maneras de hacer las cosas. Una manualidad terminada le permite al niño a gritar: "¡Hice mi mejor esfuerzo!"

Enseñando Manualidades a los Cub Scouts

El trabajo del líder es estimular el interés y la curiosidad de cada niño y animarlo a que lo *intente*. Es importante permitirle al niño que cree algo y que esté orgulloso de ello. Él está haciendo algo más que solamente "cosas". Está construyendo su mente, su cuerpo y su futuro.

Todos los líderes Cub Scout tienen diferentes antecedentes y experiencia, así es que sus conocimientos sobre las técnicas sobre manualidades y las herramientas variarán. Aquéllos con limitada experiencia pueden reclutar a padres y a otros adultos para que ellos enseñen técnicas específicas o para que proporcionen materiales y herramientas.

El *Libro Para Líderes Cub Scout* proporciona algunos consejos excelentes para los líderes que trabajan con niños en proyec-tos de manualidades. Además, los siguientes pasos les ayudarán a enseñar manualidades:

1. Seleccione un proyecto con la ayuda de los niños. Asegúrese de que es algo que tiene un propósito y que ellos disfrutarán al hacerlo.
2. En caso necesario, haga un patrón. Tenga disponibles suficientes piezas del patrón, para que así los niños no tengan que esperar para trazarlo.
3. Haga una muestra para enseñársela a los niños, pero recuerde: Estas son manualidades apropiadas para la edad de los niños, así que no se exceda y haga los ejemplos demasiado elaborados.
4. Reúna materiales y herramientas suficientes para que todos puedan trabajar al mismo tiempo.
5. Enseñe la manualidad paso a paso:
   - Corte las partes, conforme se necesita.
   - Ármelas.
   - Termínelas (lije, pula, pinte, etc.).
   - Limpie su área de trabajo.
6. De ser posible, empiece una manualidad en una junta del den la cual puedan acabar los niños en casa con la ayuda de su familia. Sin embargo, asegúrese de que la familia tiene conocimiento de la responsabilidad y tiene las instrucciones y materiales necesarios.
7. Exhiba los proyectos de manualidades en una junta del pack.

Los líderes deben evitar el uso de manualidades sólo para "mantenerlos ocupados" o del tipo de "cortar y pegar", las cuales están por debajo de la habilidad y el interés de los niños. Las manualidades deben ser más que un mero trabajo manual: deben ser el desfogue de su creatividad y una forma de expresión, así como una forma de aprender habilidades. Al relacionar las manualidades con los temas del mes, damos a cada niño una oportunidad de vivir un sueño nuevo cada mes y de hacer los disfraces, accesorios y otros artículos que le ayudarán a hacer de ese sueño una realidad.

Algunos líderes tienen la idea equivocada de que es nece-sario tener un proyecto de manualidad en cada junta del den. Pero recuerde que las manualidades únicamente son parte de las muchas actividades que se usan para lograr los propósitos de Cub Scouting. Un énfasis exagerado en las manualidades puede desilusionar a los niños cuyos intereses y habilidades se inclinan en otra dirección.

MIDIENDO RESULTADOS

Los adultos juzgan sus propios proyectos de manera muy diferente a los niños. Los adultos juzgan la excelencia de la mano de obra y la calidad del producto. Esto es porque los adultos han tenido más tiempo para desarrollar habilidades destreza manual y conocimiento. Un niño hace la manualidad por diversión. Su esfuerzo debe medirse bajo sus propios estándares. Los líderes y los padres necesitan ver el esfuerzo del niño a través de los ojos de un niño en edad de Cub Scout. Esto requiere compren-sión, paciencia, y un deseo de invertir tiempo para trabajar con los niños. Se espera que cada niño haga su mejor esfuerzo, y esto es diferente en cada niño.

Para ayudarse a determinar el valor y el éxito de los proyectos de manualidades del den y del pack, hágase las siguientes preguntas.

- ¿Están los niños aprendiendo cosas que les serán útiles después?
- ¿Están los proyectos de manualidades dentro de los intereses y conocimientos prácticos de los niños en edad de ser Cub Scouts?
- ¿Ayudan los proyectos de manualidades del den y del pack, a lograr más actividad familiar?
- ¿Se divierten los niños al trabajar en las manualidades?
- ¿Tienen espacio de trabajo, herramientas y materiales adecuados?
- ¿Se da oportunidad a los niños de usar su propia iniciativa y su imaginación al planificar y ejecutar los proyectos?

AYUDANDO AL NIÑO

- Estimule el impulso creativo natural en cada niño. De lo contrario, el impulso puede desaparecer y ser reemplazado por una falta de confianza en sus propias habilidades.
- Mediante los elogios, usted puede ayudar al niño a construir confianza en sí mismo y en sus habilidades.
- Aprender haciendo es importante.
- Muestre entusiasmo por el progreso del niño. No se exceda en sus críticas.
- Muéstrele *cómo,* pero no pierda la paciencia y le quite la herramienta para hacerlo usted de manera mejor o más rápida. Esto lo desanimará y destruirá la confianza en sí mismo.
- Sea paciente. *Recuerde:* A los niños quizá se les tenga que mostrar una y otra y otra vez cómo utilizar una herramienta.
- Tenga tacto. Ofrézcale su ayuda durante las partes difíciles del trabajo diciéndole, "Vamos a trabajar juntos en esta parte."

Recursos de Materiales Para Manualidades

Los materiales para las manualidades deben ser simples y baratos. En la mayoría de los casos, puede encontrar materiales de desecho alrededor de la casa. Algunos pueden comprarse en tiendas de manualidades o pasatiempos.

La mayoría de las comunidades tiene muchos recursos para obtener materiales para manualidades. Aún cuando tenga que comprar algunos artículos especializados en tiendas de manualidades y de pasatiempos, usted puede adquirir la mayoría a través de residuos reciclables y saldos o donaciones. Revise directorios telefónicos y comience su búsqueda en los lugares donde pueda obtener papel aluminio, yute, lienzos, barro, cuerda, cubiertas para piso, trozos de cuero y vinilo, clavos, bolsas de papel, cuerda de plástico, lijas, carretes, etc.

He aquí una lista para "empezar", de posibles recursos de materiales para manualidades. La mayoría de los nombres en la lista poseen material reutilizable que puede solicitar o comprar a un costo mínimo. Manténgase alerta sobre la interminable lista de "desperdicios útiles" disponibles para reciclar y convertirlas en manualidades para Cub Scouts.

- **Compañías Madereras:** Se pueden obtener por cajas cosas tal como trozos de madera, aserrín y espirales de madera. Comuníquese con la compañía y haga su solicitud, luego deje una caja marcada y regrese por ella más tarde.
- **Supermercados:** Consulte con los supermercados sobre las cajas de todos tamaños y formas. Las cajas de refrescos desechables son excelentes para almacenar latas de pintura.
- **Compañía Telefónica:** Los carretes vacíos de cable sirven como mesas. Utilice teléfonos viejos como utilería para las sátiras. Utilice alambre telefónico de varios colores para diferentes proyectos.
- **Compañía de Refrescos:** Los cajones de plástico para refrescos los puede conseguir a un costo bajo. Utilícelos para almacenar o para proyectos. También, utilice los plásticos de los envases que vienen en seis para varios proyectos.
- **Heladerías:** Utilice las cajas de cartón vacías donde guardan los envases de 3 galones como botes de basura y para almacenaje.
- **Laboratorios Médicos:** Solicite parafina limpia y bate lenguas.
- **Estaciones de Gasolina y Talleres:** Cámaras para neumáticos y bicicletas son geniales para juegos y pistas de obstáculos.
- **Tiendas de Papel Tapiz:** Encontrará muestrarios de papel tapiz y estampados descontinuados.

- **Tiendas de Alfombras y de Saldos:** Muestras de alfombras y hule espuma que pueden utilizarse para los proyectos.
- **Tiendas de Azulejos:** Utilice los azulejos rotos para varios proyectos de manualidades.
- **Tiendas de Aparatos Electrodomésticos y Muebles:** Los empaques y cartones de embalaje grandes sirven para las sátiras y como teatros para títeres.
- **Compañías de Periódicos:** Solicite los rollos vacíos del papel.
- **Imprentas:** Los pedazos de papel y cartón nunca están de más.
- **Pizzerías:** Los cartones en forma de círculo son útiles para hacer escudos y otros proyectos de manualidades.
- **Tiendas de Tapicería y Cortinas:** Encontrará una gran variedad de retazos de tela y vinilo.
- **Tiendas de Marcos Para Arte/Fotografías:** Los residuos de cartón que se usan como base pueden servir para premios o como bases para otros proyectos.

USANDO RESIDUOS RECICLABLES

Muchas cosas que estaban destinadas a la basura pueden ser usadas para los proyectos de manualidades de Cub Scouts. Pida a las familias que estén al pendiente para encontrar trozos de materiales. Si usted vive en una comunidad industrial, usted se sorprenderá de la cantidad de trozos de madera, pedazos de metal de diferentes tamaños, cartón, cuero, y plástico que usted puede conseguir con sólo pedirlo. Pida a las familias que guarden cosas como latas; los rollos de cartón de las toallas de papel desechables o del papel sanitario o envoltura de regalos; cajas; ramas de árboles; botellas de plástico, botones; tela; piñas de pino y ganchos de alambre para ropa.

Aquí hay una lista parcial de materiales sobrantes o de desperdicios útiles:

- Tapas de plástico para botellas—para adornos navideños, limpiabotas, ruedas, proyectos de construcción, marcadores para juegos.
- Botellas—como instrumentos musicales, recipientes
- Palos de escoba—como varillas para proyectos.
- Cajas de cartón—para proyectos de construcción, utilería de escenografía, escenario de títeres, almacenaje.
- Catálogos—para decoraciones, diseños y recortes.
- Pinzas para ropa—como figuras humanas, para sujetar cosas, juegos.
- Ganchos para ropa—como alambres de móviles y otras construcciones, para los esqueletos de trabajos en papel maché.
- Latas para café—para almacenar, como maceteros, en juegos.
- Libros para colorear—para patrones de etiquetas de nombre, etc. Los patrones pueden ser agrandados para proyectos de manualidades.
- Cartón corrugado—como utilería de escenografía y paisaje, tableros de boletines, escudos, espadas.
- Cartones para helado (de 3 galones)—como cascos de astronauta o caballeros, tambores indios, máscaras.
- Cucharas para helado—para mezclar pintura, untar engrudo, hacer figuras.
- Frascos—para guardar pintura, engrudo y pinceles; para decorarlos como regalos.
- Tapas de frascos—para proyectos de hojalata, premios.
- Sobrantes de piel o vinilo—para llaveros, separadores de libros, anillos de pañoletas, monederos.
- Macarrones—para ensartar como joyería, para fotos y marcos.
- Recipientes de margarina—para almacenar objetos pequeños (las tapas pueden ser usadas como platillos voladores en juegos).
- Papel periódico—para cubrir mesas, hacer papel maché, rotafolios, gráficas, escenografía.
- Camisas de hombre, camisas de pijamas—como batas de pintor (cortando las mangas), disfraces.
- Bolsas de papel y calcetines viejos—para hacer títeres.
- Platos de papel—como placas, máscaras, juegos.
- Toallas de papel—para hacer papel maché, para limpiar.
- Limpia pipas—para esculturas sencillas.
- Recipientes de agua o leche—para maceteros, juegos y disfraces.
- Papel para estantes—para pintar con los dedos.
- Papel de estraza—para pintar con los dedos.
- Barras de jabón—para esculpir.
- Esponjas—para pintar, estampar, limpiar.
- Popotes—para decoraciones navideñas, decisiones en fiestas, juegos.
- Latas—para trabajos en metal, como envases para almacenar, como maceteros.
- Palitos de paleta—para mezclar pintura, como herramientas de modelado.
- Papel tapiz—para forrar libros, como papel para pintar.
- Papel para envolver—para murales, pintura.
- Estambre—como pelo para pelucas y títeres, adornos navideños.

Consejos de Cómo Hacerlo

CONSEJOS SOBRE PINTURA

Acrílica: Los frascos de pintura acrílica son más económicos, pero la pintura también está disponible en tubos. Se puede diluir con agua. Los pinceles se pueden limpiar fácilmente con agua. La pintura acrílica no es tóxica, es buena para pintar casi cualquier cosa y no necesita una capa de terminado.

Al Temple: Las pinturas a base de agua al temple son las mejores para los Cub Scouts. La pintura en polvo es más económica pero produce más revoltijo. Mezcle polvo de pintura al temple con agua y agregue un poco de almidón líquido; la pintura dura más y no se corre.

Limpieza de Pinceles: Cada tipo de pintura necesita diferentes limpiadores. Para la pintura al temple, al agua y acrílica, utilice agua. Los niños pueden limpiar después de usar estas pinturas; los adultos deben supervisar cualquier otro tipo de limpiador. Para limpiar barnices, aceites o tintes, use trementina, aguarrás o queroseno. Para laca, use disolvente. Para pintura para modelos, use el disolvente recomendado. Estos solventes son inflamables y deben ser utilizados en el exterior y lejos de chispas y flamas. *La ventilación adecuada es indispensable cuando trabaje con cualquiera de estas pinturas o solventes.*

Terminado: Los objetos pintados al temple o con pintura al agua, tendrán un terminado áspero y no resistirán la humedad. Para un terminado brilloso y por protección, rocíe con una capa de barniz transparente o dele un terminado con una capa de pegamento blanco diluido. La pintura acrílica no necesita una capa de terminado.

Sustitutos de Pinceles: Para objetos grandes tales como escenografía, utilice una esponja remojada en pintura al temple. Para objetos más pequeños, utilice algodones.

Para Pintar Plástico: Para pintar los contenedores de leche o botellas de plástico, mezcle la pintura al temple en polvo con detergente líquido en vez de agua o almidón. La pintura se adherirá mejor.

Para Pintar Hule Espuma: Algunos tipos de pintura disolverán el hule espuma, así que sólo utilice el que sea apropiado. Haga una prueba en un trozo.

Para Pintar Madera: Es mejor darle a la madera natural una capa de sellador o de laca antes de pintarla para prevenir que la pintura penetre en la madera.

Pintura en Atomizador: Una botella atomizadora funciona mejor para objetos largos. Utilice pintura al temple diluida o pintura al agua. Si va a utilizar pintura en aerosol comercial, asegúrese de leer las etiquetas y seguir las instrucciones.

CONSEJOS SOBRE ADHESIVOS

- Para ahorrar dinero, compre pegamento blanco en tamaños de un cuarto de galón y viértalo en pequeños envases para los niños.
- Para hacer un pegamento para trabajos pesados, mezcle almidón de maíz con pegamento blanco hasta que la mezcla está tan espesa como usted la quiera.
- Para trabajos pequeños, ponga el pegamento en tapas de botella y deje que los niños usen palillos con algodón en la punta.
- El silicón transparente es el mejor pegamento para plásticos tales como botellas y cartones de leche. Se encuentra en las ferreterías.
- La clara de huevo es un buen pegamento pana pegar el papel de papalotes. Es fuerte y ligero.
- El pegamento blanco es el mejor para hule-espuma. Un poco rinde mucho.
- Pasta de trigo (pegamento para papel tapiz) es buena para trabajos de papel maché. Harina y agua hacen también, un buen engrudo.
- La cinta adhesiva también puede utilizarse con éxito en muchos proyectos.

MÁS CONSEJOS

- **Relleno Para Títeres:** Use bolsas de plástico o medias de nylon viejas.
- **Cortar Poliestileno:** Algunos tipos pueden ser cortados con cuchillo de sierra o con cuchillo eléctrico. *Los adultos deben supervisar muy de cerca o ejecutar ellos mismos esta operación.* Para tipos más pesados, use un serrucho de mano o eléctrico.
- **Perforar Agujeros en Plásticos:** Use un picahielos o una perforadora. Una lezna servirá en casi todos los vinilos. *La supervisión de un adulto es obligatoria.*

Temas Para las Manualidades

Considere el tema mensual de cada mes como posibles manualidades. Además de las ideas encontradas en este libro también *Cub Scout Program Helps, Webelos Leader Guide* y las mesas redondas mensuales, están repletos de ideas. Si los proyectos son divertidos, los niños querrán hacerlos.

Un líder sugerirá amplias áreas para los proyectos y les dará a los niños mayor libertad para elegir y oportunidad de usar su imaginación. Por ejemplo, el tema "Cosas que Vuelan" puede producir papalotes, planeadores, aviones, bumeranes, o hasta insectos voladores. Pregúntele a un niño qué le recuerdan los caballeros y le dirá desde dragones hasta castillos. Si los niños cuentan con la oportunidad de hablar sobre un tema y sobre lo que les gustaría hacer, a ellos se les ocurrirán muchas ideas excelentes. Y los niños se divertirán más haciendo algo que ellos mismos pensaron.

Durante algunos meses, todos los niños del den y del pack pueden trabajar en las mismas cosas, como cuando el pack se está preparando para un pinewood derby, raingutter regata, o el derby espacial. Sin embargo, los carros, los botes y los cohetes para esos eventos son proyectos que deben hacer los hijos y los padres, y no se debe trabajar en ellos durante las juntas del den. Durante estos momentos, los niños pueden trabajar en las decoraciones para el evento.

Las manualidades para los temas pueden incluir disfraces, tableros para ceremonias equipo de juegos, escenografías para sátiras, reglaos, decoraciones, juguetes, inventos, proyectos de conservación, objetos naturales y más. La siguiente lista le dará algunas idas sobre temas generales. Encontrará detalles para muchas ideas a lo largo de este libro.

APTITUD FÍSICA
- Equipo para acondicionamiento
- Lanzamiento de bolsas de frijol
- Salta-charcos
- Diagrama de aptitud física
- Zancos

ESPACIO/FUTURO
- Cohetes
- Modelo de transbordador espacial
- Platillo volador
- Plataforma de lanzamiento
- Robot
- Pantalla de radar
- Modelo estación espacial
- Mapa de estrellas

TRANSPORTACIÓN
- Carro para el pinewood derby
- Carrito para empujar
- Aeropuerto
- Planeador
- Tren a escala
- Cubmóvil
- Autos a escala
- Modelos de aviones
- Helicóptero

AGUA/BOTES
- Botes a escala
- Bomba de agua
- Periscopio
- Balsa

SALUD/SEGURIDAD
- Carteles
- Plan de escape en casa para caso de incendio
- Señal de emergencia para carretera
- Señales de tránsito
- Botiquín de primeros auxilios
- Diagrama de nutrición o pirámide alimenticia

CABALLEROS
- Disfraces
- Blasón familiar
- Estandartes/banderas
- Modelo de castillo
- Sube y baja para troncos
- Dragón

PIONEROS/ COLONIZADORES
- Vestuarios
- Jabón hecho en casa
- Mantequillera (para hacer mantequilla en casa)
- Títeres
- Pluma de ave para escribir y tinta
- Modelo de fuerte
- Juegos antiguos

FERIA/CIRCO
- Juegos de feria
- Vestuario de actores
- Disfraces de animales
- Instrumentos musicales
- Máscaras
- Títeres
- Matracas, espanta suegras, etc.
- Premios
- Estandartes/banderas

NATURALEZA
- Pajareras
- Comederos para pájaros
- Red para insectos
- Terrario
- Alimento para pájaros
- Jardín en caja
- Cajas de colecciones
- Moldes de yeso
- Impresión de hojas de árbol
- Hormiguero

CIENCIA
- Inventos
- Juegos eléctricos
- Barómetro
- Aparato medidor de lluvia
- Proyectos científicos
- Telégrafo
- Zumbadores eléctricos
- Veleta

COMUNICACIONES
- Teléfono con latas vacías
- Códigos secretos
- Forro para directorio telefónico
- Telégrafo
- Directorios de correos electrónicos

Reglas de Seguridad Para el Uso de Herramientas

Lo que puede ser seguro para un Cub Scout, puede no serlo cuando hay dos o más alrededor. En cualquier taller de trabajo debe haber reglas de seguridad para el uso de las herramientas. Las herramientas del den incluyen tijeras, marcadores, pistolas de pegamento y otros artículos para manualidades—no sólo martillos y sierras.

Debido a que los accidentes son causados generalmente por el uso incorrecto de las herramientas, tómese tiempo para enseñar a cada niño el uso correcto de cada herramienta y cómo cuidarla. Recuérdele que el limpiar y guardar las herramientas y materiales es parte del trabajo. Asegúrese de que las herramientas y los materiales sean fáciles de alcanzar y de volver a poner en su lugar.

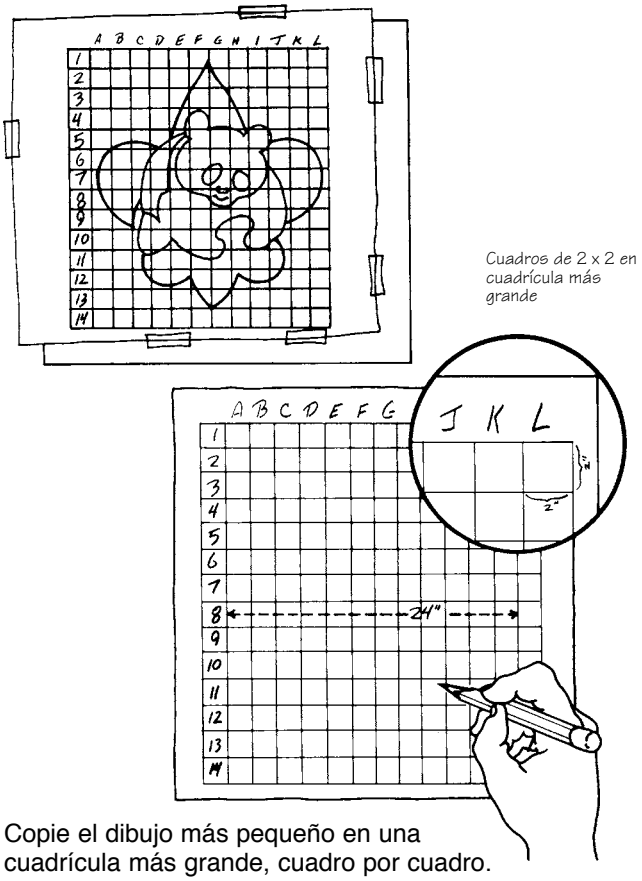
- Un adulto debe estar presente cuando un Cub Scout usa cualquier tipo de herramienta.
- Use cada herramienta para el trabajo que fue diseñada y la forma en que está destinada a ser usada. (Por ejemplo, nunca utilice un desarmador como palanca o para machacar.)
- Nunca use una herramienta con partes flojas o defectuosas.
- La mayoría de los accidentes ocurren en las manos, la cara o los pies. Proteja sus ojos. Mantenga los dedos y las manos lejos de los filos cortantes de las herramientas. Asegure o afiance con una abrazadera la madera con la cual está trabajando.
- Sea paciente y nunca use la fuerza. No trabaje con herramientas cuando esté cansado; necesita estar alerta.
- No use ropa suelta o alhajas que puedan enredarse en partes movibles.
- Mantenga el área de trabajo limpia, seca y bien iluminada.
- Nunca use herramientas eléctricas (tal como pistolas de pegamento) en lugares mojados o húmedos. *Nota: Es mejor usar herramientas sencillas y evitar equipo con motor cuando está trabajando con niños en edad de Cub Scout.* Los adultos, sin embargo, quizá quieran utilizar herramientas eléctricas para precortar piezas de un proyecto para los Cub Scouts más jóvenes.
- Utilice sólo extensiones eléctricas para trabajo pesado. No use el tipo de extensiones eléctricas destinadas para aparatos eléctricos pequeños.
- Si un cordón eléctrico tiene una clavija tripolar, éste debe ser conectado a un enchufe también tripolar. Si se usa un adaptador en un enchufe de dos entradas, el alambre del adaptador debe ser conectado a tierra (al tornillo central de la placa del enchufe).
- No maltrate el cordón acarreando la herramienta por el cordón o jalando el cordón para desconectarlo del enchufe. Si el cordón está desgastado, no use la herramienta hasta que el cordón sea reparado.
- Los adultos deben desconectar todas las herramientas eléctricas en cuanto hayan terminado y ponerlas fuera del alcance de los niños. No deje sin supervisión ninguna herramienta. *Recuerde: Las herramientas con motor no deben ser utilizadas por niños en edad de Cub Scout.*
- Los adultos que decidan utilizar herramientas eléctricas, deberán siempre deberán desconectar las herramientas eléctricas cuando estén cambiando cuchillas, las brocas, u otros accesorios.
- Mantenga las herramientas afiladas, limpias y aceitadas.

Agrandar Patrones

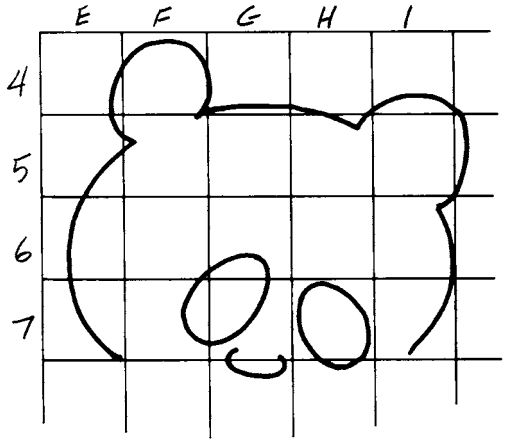
Los patrones que se encuentran en este libro y en otros lugares pueden ser agrandados al tamaño deseado. La manera más sencilla de agrandar patrones es haciendo una fotocopia en una máquina comercial y agrandándolo hasta obtener el tamaño deseado.

Muchos tipos de proyectores también hacen aumentos. Para utilizar un proyector, trace sobre el diseño que desea agrandar, utilizando plástico delgado (tal como las páginas protectoras para cuadernos) y los bolígrafos especiales diseñados para usar sobre plástico. Coloque la hoja de plástico sobre la "cama" del protector y se puede agrandar a casi cualquier tamaño. Esto es muy útil al hacer carteles y otros dibujos tamaño mural.

Trazado de un dibujo original pequeño en cuadrícula de 1 x 1 pulgada



Copie el dibujo más pequeño en una cuadrícula más grande, cuadro por cuadro.



Porción de una cuadrícula más grande que muestra cómo dibujar cuadro por cuadro

AGRANDANDO PATRONES A MANO

He aquí un buen método para agrandar patrones a mano. Utilice una regla, papel para calcar, lápiz y siga estas sencillas instrucciones:

1. Coloque el papel para calcar sobre el disco que usted quiera agrandar. Marque los límites externos del diseño.
2. Usando estos límites como guía, dibuje líneas paralelas horizontales y verticales sobre el papel, para crear una cuadrícula. Con una regla, haga que las líneas estén separadas a la misma distancia (dependiendo del tamaño y el detalle del patrón).
3. Ponga letras en cada cuadro superior. Numere hacia abajo los cuadros del lado izquierdo.
4. Fije la cuadrícula con cinta adhesiva sobre el diseño original y calque el patrón sobre ella.
5. Decida cuánto necesita agrandar el diseño. Dibuje otra cuadrícula con cuadros más grandes al ancho y alto total del nuevo patrón. Numere y ponga letras en la cuadrícula nueva de la misma manera.
6. Copie las líneas del patrón en su posición exacta en cada cuadro de la cuadrícula grande.

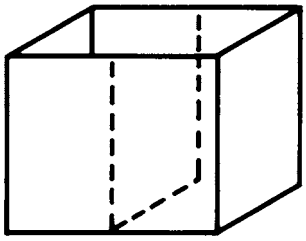
Cómo Administrar los Materiales del Den

Los niños se enorgullecerán de tener su local de juntas bien organizado. Se dará cuenta que las herramientas y materiales para manualidades fácilmente se pueden desorganizar, así que tener una caja para almacenar las manualidades, es una buena idea, tanto para organización como para que el material esté siempre a la mano. Llénela con plumas, platos de papel, rompecabezas, pelotas de tenis de mesa, pelotas de tenis, globos, recipientes y frascos diferentes, bolsas de papel, popotes (pajillas) y cordón. También mantenga a la mano el pegamento, tijeras, marcadores, cuentas y otros artículos. Haga portalápices con latas de concentrado de jugo u otras latas de tamaño similar y guárdelas en la caja para almacenar manualidades.

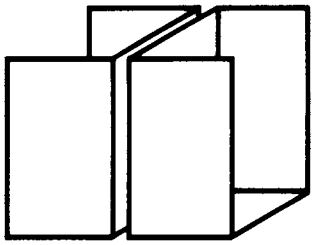
Se pueden hacer cajas para almacenaje de manualidades de cualquier material con tal que cumpla su cometido. Divida los materiales utilizando cartones de huevo. Una caja de cartón donde vienen los rollos de papel también sirve para almacenar. Corte agarraderas y luego píntela o cúbrala con papel adhesivo de colores, si así lo desea. Otra opción es una caja de plástico para pescar.

CAJA PRÁCTICA PARA ACARREAR

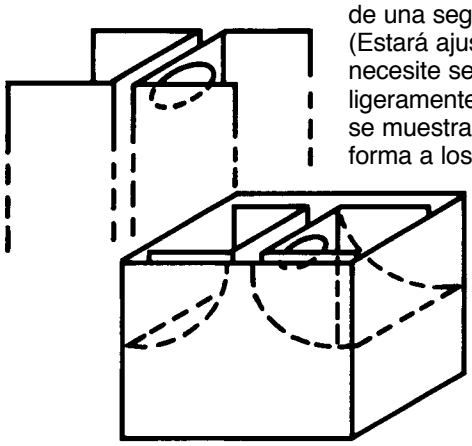
Esta caja resistente aguantará bastante peso. Está hecha de dos cajas de cartón idénticas.



Corte una caja a la mitad, por los lados y por el fondo. Voltee las piezas de manera que los lados abiertos estén hacia fuera y los lados sin cortar estén juntos. Únalos con cinta en esta posición.

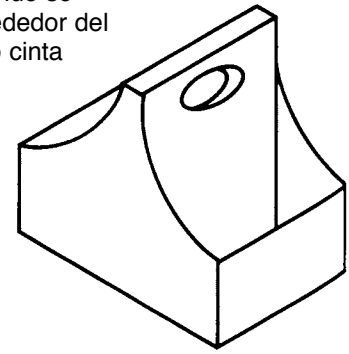


Corte aperturas para las asas a través de todas las secciones.



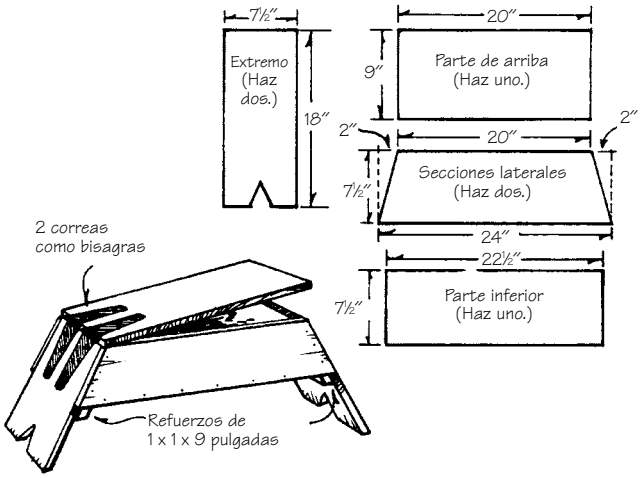
Coloque esta pieza dentro de una segunda caja. (Estará ajustada y quizá necesite ser recortada ligeramente.) Corte como se muestra para darle forma a los lados.

Termine las orillas en donde se unen las dos cajas y alrededor del asa con cinta adhesiva o cinta para empacar. Píntela o decórela al gusto.



BANCOS PERSONALES PARA ALMACENAR

Cada niño podría tener su propio banco para almacenar lápices y colores, proyectos incompletos, etc. Está hecho de madera para estantes de 1 pulgada como se muestra en el dibujo. Cada niño con un adulto pueden construir y decorar uno en su propio estilo. Este puede ser el asiento para el niño durante las juntas del den y también servirá para guardar sus herramientas y materiales. Y estos bancos se pueden apilar para facilitar su almacenaje.



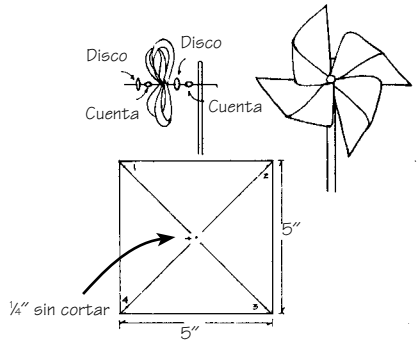
Manualidades con Papel

El papel puede ser un gran medio para realizar manualidades sencillas. Se pueden utilizar para la hora de la reunión o para rellenar tiempo, o como proyecto del den. Son sencillas y baratas, y los niños las disfrutarán.

REHILETE

Materiales: **Un cuadrado de 5 pulgadas de papel grueso, un alfiler grueso, dos cuentas de madera, dos discos de plástico, un palito de madera o lápiz**

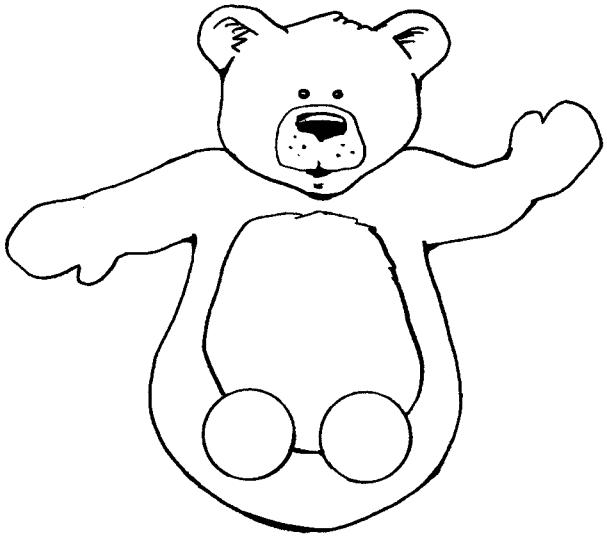
1. En un cuadro de 5 pulgadas de papel grueso, dibuje líneas diagonales de una esquina a otra como se muestra.
2. Corte sobre las líneas hasta antes de 1/4 pulgada del centro.
3. Haga hoyos en el centro y en las orillas.



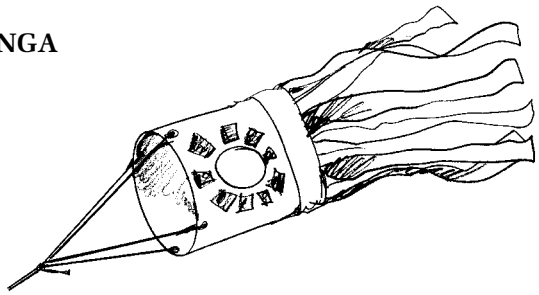
4. Ponga lo siguiente en el alfiler (o clavo delgado) en este orden: disco de plástico, cuenta de madera, las orillas del rehilete en el orden que están numerados, centro del rehilete, disco de plástico y cuenta de madera.
5. Empuje o clave el alfiler al palito o al lápiz.

PROYECTO DE PAPEL BALOO Y KAA

Haga el títere de Baloo y la percha de Kaa con papel cartoncillo grueso. Agrande los patrones según sea necesario y haga copias para cada niño en una máquina copiadora o dibújelo en papel. Los niños pueden recortar, colorear y decorarlos como gusten. Decoren a Kaa con líneas, puntos, patrones en forma de diamante. Corte hoyos para los dedos que servirán como las "piernas" de Baloo. (Los niños pequeños necesitarán ayuda para cortar los hoyos para los dedos.)



MANGA



Decore esta manga de manera que quede con cualquier tema. Use serpentinas azules sobre papel dorado para el banquete azul y oro, o serpentinas rojas y blancas sobre papel azul para un tema patriótico.

Materiales: **Papel de 4 por 16 pulgadas, serpentinas de papel crepé cortadas en tamaños de 3 pies, cuatro piezas de cordón o estambre de 12 pulgadas de largo**

1. Los niños decoran el papel usando marcadores, lápices de colores o calcomanías, dejando una orilla de 1/4 de pulgada.
2. Hacer un cilindro con el papel, pegándolo con cinta adhesiva transparente.
3. Pegar o engrapar las serpentinas alrededor de la parte inferior del cilindro.
4. Hacer cuatro hoyos simétricos alrededor de la parte superior del cilindro.
5. Atar un extremo de cada pieza de cordón en cada hoyo y atar los otros extremos juntos para hacer una percha para la manga.

KWANZAA MKEKA

Kwanzaa es una celebración no religiosa que se celebra al final del año, en la cual, los Afroamericanos reflexionan sobre su herencia, sus familias y comunidades. Uno de los símbolos de Kwanzaa es el *mkeka* o tapete. Aunque se hace preferentemente con paja, este tapete tejido con papel también cumplirá con el propósito.

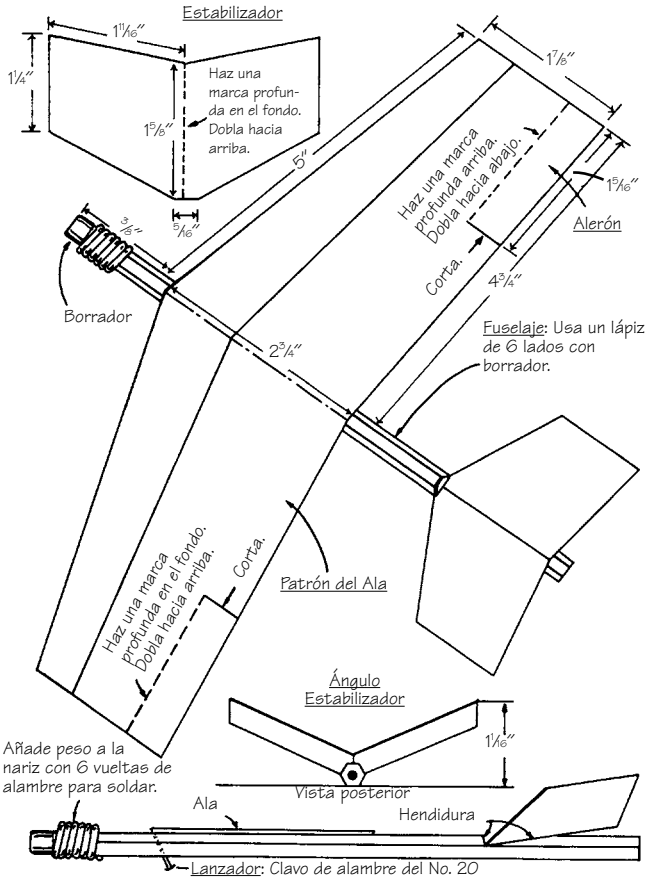
Materiales: **10 tiras de cartulina negra, de 2 por 24 pulgadas; cuatro tiras de cada color: amarillo oscuro, rojo fuerte y verde de 2 por 22 pulgadas; cinta adhesiva transparente; papel de contacto transparente**

1. Coloque las tiras de cartulina negra una junto a otra en una superficie plana.
2. Coloque a lo largo de la orilla del lado derecho la cinta adhesiva para pegar las tiras.
3. Usando las tiras de colores (los colores tradicionales de Kwanzaa), entrelace de arriba hacia abajo la base negra con un color a la vez, alternando los colores en cualquier orden.
4. Jale las orillas de las tiras de colores para que queden parejas.
5. Coloque un segundo pedazo de cinta a lo largo de la orilla izquierda para mantener las tiras en su lugar.
6. Cubra el frente y la parte de atrás del tapete con papel de contacto transparente.

PROYECTOS CON AEROPLANOS DE PAPEL

Los aeroplanos de papel son simples y muy divertidos. Un excelente recurso en inglés para hacer manualidades voladoras que no necesitan pegamento ni cortar es *The Gliding Flight: 20 Excellent Fold and Fly Paper Airplanes,* por John Collins (Ten Speed Press, 1989).

Un Planeador con Catapulta



Toma más tiempo hacer este planeador, pero es muy divertido y vale la pena el esfuerzo.

Materiales:

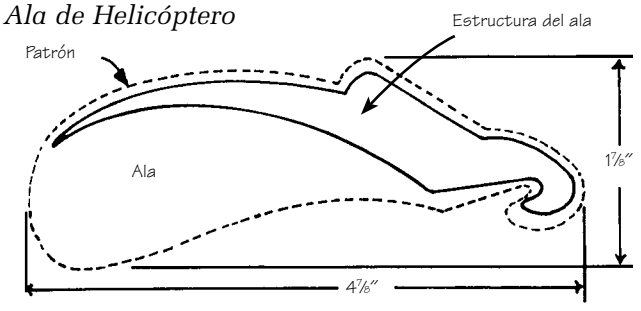
Lápiz nuevo de 6 lados con borrador
Cartón rígido (los lados de una caja de cereal o cartulina)
Clavo de alambre de 1/2 pulgada
7 pulgadas de alambre para soldar de 3/32 de pulgada de diámetro
Pegamento de modelismo o pegamento para manualidades
5 pulgadas de largo de otro lápiz o de una clavija de madera
Una o dos ligas resistentes

1. Agrande el patrón al tamaño indicado y trácelo sobre el cartón.
2. Recorte el ala y el estabilizador. Para un corte preciso, use una navaja para modelar. Guíe los

cortes con una regla de metal pana obtener una orilla derecha.

3. Haga una hendidura en el lápiz a 2 pulgadas de la punta. Haga una raya profunda al reverso del estabilizador y dóblelo hacia arriba. Inserte el estabilizador en la hendidura. Verifique que las puntas del estabilizador están a 1 3/16 pulgadas de altura de la parte inferior del lápiz.
4. Inserte el clavo de lanzamiento (el clavo de alambre de 1/2 pulgada) en la punta del lápiz a 1 1/2 pulgadas de la punta donde está el borrador.
5. Para aumentar peso a la nariz, enrolle seis vueltas de alambre para soldar.
6. Corte y marque con una raya los alerones en ambas orillas del ala. Pegue el ala a la parte de arriba del fuselaje (lápiz).
7. Para hacer una plataforma de despegue, corte el lápiz pequeño o la clavija de madera para que sostenga la liga o las ligas.
8. Para volar el planeador, fíjelo a la plataforma de lanzamiento, apunte hacia arriba y ¡suéltelo! Si el planeador desciende en picada, quite un poco de alambre para soldar. Si no vuela con control (si vuela repentinamente hacia arriba, desciende en picada, y vuelve a elevarse), agregue alambre. Realice un concurso de planeadores a ver cuál ¡llega más lejos!

Ala de Helicóptero



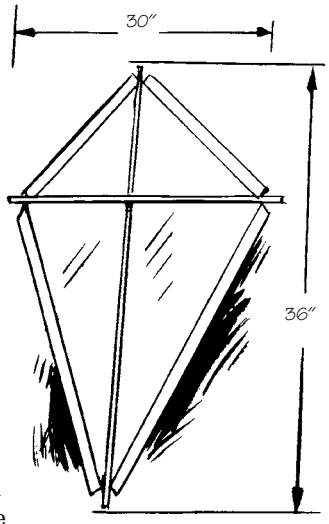
Materiales: **Cartón delgado (de una carpeta para archivar o de cartulina), papel de china, sujetapapeles, cinta adhesiva transparente, 3/4 de ancho, una liga**

1. Agrande el patrón al tamaño indicado.
2. Trace la pieza de la estructura del ala sobre un cartón delgado y recórtela.
3. Coloque la pieza puntal sobre el papel de china. Cúbrala completamente con cinta adhesiva sobreponiéndolas a 1/16. Asegúrese de presionar firmemente para que pegue bien.
4. Haga un diseño pare el ala y trácela sobre el papel de china. Recórtelo.
5. Para volar el ala del helicóptero, deslice el sujetapapeles dentro del ala. Puede lanzarla con la mano o lanzarla hacia el espacio con la liga.

COMETAS

Además de ser divertidas, el construir y volar exitosamente las cometas da a los niños la sensación de habilidad. No se preocupe las fallas de mano de obra; en una cometa sencilla, no harán mucha diferencia. Consulte el Electivo 5 "Spare Time Fun" en el *Wolf Cub Scout Book* para más información sobre cometas. También vea en este libro el capítulo "Special Pack Activities" para ideas sobre un concurso de cometas y las reglas de seguridad para cometas.

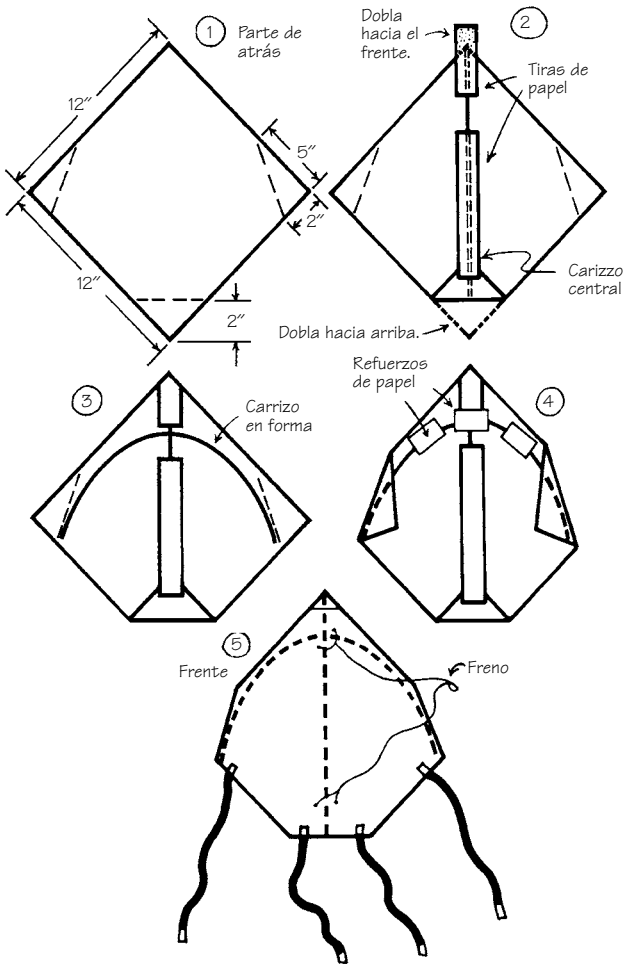
Cometa Plana de Dos Varas



Materiales: **Papel para envolver, plástico resistente, o tela; palo de 1/8 por 3/8 pulgada de grueso y 36 pulgadas de largo; palo de 1/2 por 3/8 pulgada de grueso y 30 pulgadas de largo; pegamento blanco o plástico; por los menos 100 pies de cuerda para cometa**

1. Haga unos cortes en las puntas de las varas para atar la cuerda. Ate las varas en un ángulo recto.
2. Pase la cuerda para enmarcar alrededor de toda la cometa, a través de los cortes, y ate las puntas para completar el marco.
3. Mida y corte la cubierta (papel para envolver, plástico o tela) dejando 1 pulgada de borde por toda la orilla, excepto en donde están las varas, como se muestra.
4. Coloque el marco sobre la cubierta y doble los bordes sobre el marco. Revise que ajuste bien. Pegue los bordes uno por uno.
5. La cuerda para el freno que se ata a lo largo es de 40 pulgadas; la cuerda que se ata a lo ancho es de 34 pulgadas.
6. Para la cola, ate en una cuerda de 8 pies de largo, moños hechos con papel de china de 4 por 6 pulgadas, con 6 pulgadas entre cada mono.
7. Si la cometa baila mucho o no se mueve, agregue o reduzca el tamaño de la cola para corregir el vuelo.

Cometa Oriental

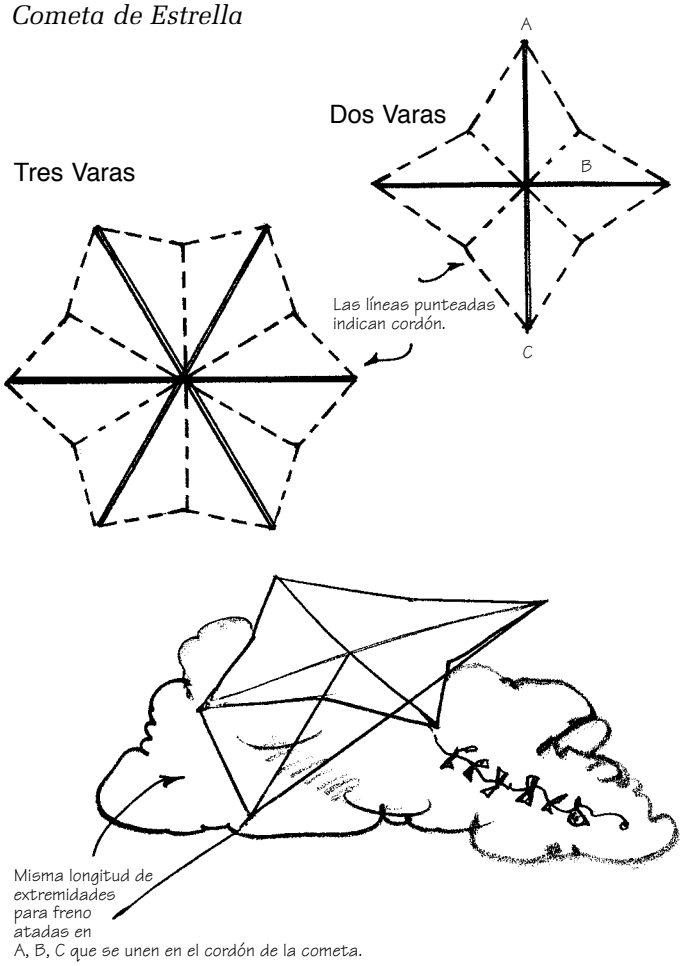


Materiales:

Trozo de papel de china de 12 por 12 pulgadas y algunos sobrantes
Cuatro tiras de papel crepe de 2 por 5 pulgadas
Pegamento de goma
Carrizo de bambú del grueso de un cerillo
Tijeras, lápiz, regla para medir
Cuerda ligera de 22 pulgadas (freno)

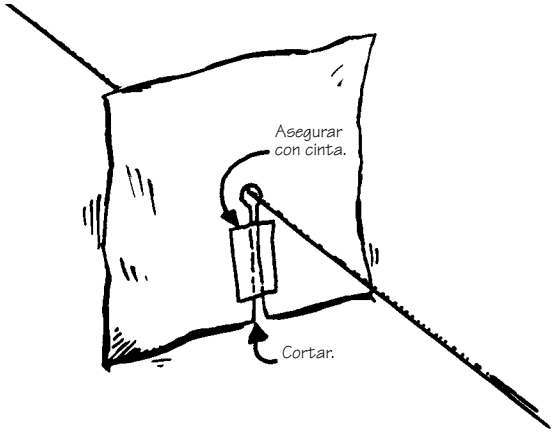
1. Corte el carrizo de bambú en dos piezas, una de 22 pulgadas y otra de 15.
2. Pliegue el trozo de papel en las líneas punteadas come se muestra en la ilustración 1.
3. Pegue el carrizo de 15 pulgadas del centro en su lugar cubriéndolo con un pedazo de papel de china. Recorte las puntas si es necesario. Pegue la esquina inferior sobre el carrizo central y ajuste la tira de papel a la punta del carrizo, doblando las esquinas de esta tira hacia el frente como refuerzo (ilustración 2).
4. Mida y corte el carrizo para que el arco quepa, come se muestra en la ilustración 3. Asegúrese de que el carrizo sea resistente con una buena curvatura natural.
5. Pegue el papel de las esquinas de la derecha y de la izquierda sobre el carrizo arqueado (ilustración 4). Es mejor pegar un lado primero y dejarlo secar. Después pegue el otro lado, y sosténgale hasta que seque. Pegue refuerzos de papel en donde se cruzan los carrizos y a la mitad entre el centro y las esquinas (ilustración 4). Después voltee la cometa.
6. Ate la cuerda de freno en donde se cruzan los carrizos, después sobre el carrizo central a 2 pulgadas de la base de la cometa. Fije el ángulo del frene atando un lazo, come se muestra (ilustración 5).
7. Para encontrar el ángulo de vuelo correcto, sostenga la cometa por el freno sobre una mesa. El carrizo central (la espina) de la cometa debe estar inclinado hacia arriba en un ángulo de unos 15 grados a la superficie horizontal. Agregue las cuatro colas de papel crepé como se muestra.

Cometa de Estrella



Usted puede hacer cometas de dos o tres varas en forma de estrella como se muestra. Las varas tienen la misma longitud. Únalas y use el cordón según se muestra. Pegue una cubierta de papel. La cola, atada a una de las puntas de la estrella, es necesaria para darle balance a estos diseños. Use un freno de tres extremidades y monte una línea para cometa.

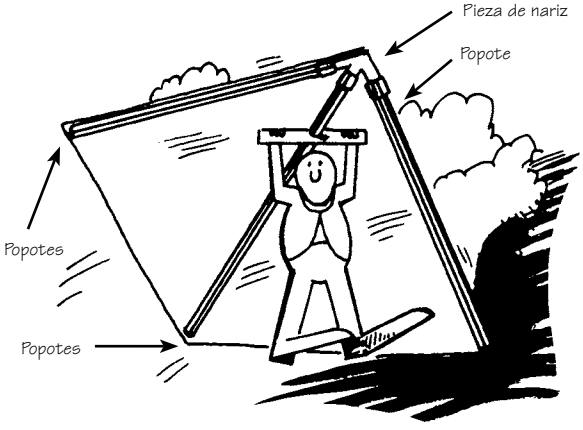
Cometa Mensajera



Perfore un agujero pequeño en el centro de un pedazo de papel cuadrado, haga un corte en uno de los lados come se muestra. Deslice el papel en la cuerda y cierre el corte con cinta. El viento soplará este mensajero hacia la cometa. Para hacer una carrera de mensajeros, todos los jugadores vuelan sus cometas hasta una altura específica—quizá 50 yardas. Entonces se coloca el mensajero en la línea de vuelo y se deja que el viento lo lleve hacia la cometa. El dueño del mensajero que llegue primero a la cometa es el ganador.

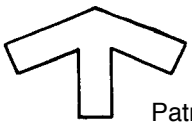
Planeador Delta

Este piloto de ala delta es fácil de hacer y los niños disfrutarán sus piruetas en el viento.

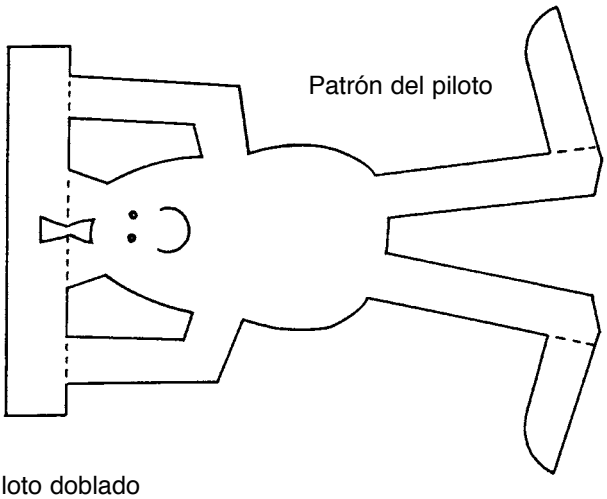


Materiales: **Cinta adhesiva transparente; papel delgado de plástico para envolver; tres popotes (pajillas) de plástico, de 1/8 pulgada de diámetro; tapa de plástico de envase de margarina; papel cartulina grueso**

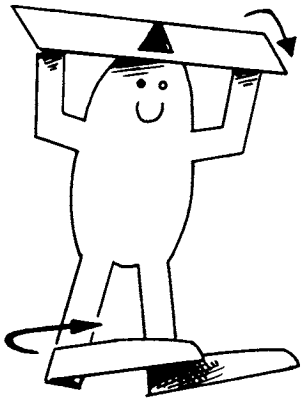
1. Trace la silueta de la nariz sobre la tapa de plástico. Recorte la pieza de la nariz e insértela en los tres popotes a la misma distancia. La nariz debe quedar ajustada para tener un mejor soporte en las alas y un mejor vuelo.
2. Trace el patrón del piloto sobre el papel grueso y recórtelo. Doble los pies hacia el frente en la línea punteada como se muestra.
3. Corte un pedazo de cinta adhesiva de 2 pulgadas de largo y dóblela a lo largo, con la parte adhesiva hacia fuera. Córtela en anillos de 1/4 pulgada.
4. Coloque dos anillos en cada popote y un anillo en la pieza de la nariz, como se muestra. Coloque los popotes con la cinta, sobre el papel de plástico. Corte alrededor de los popotes, come está en el dibujo usando una orilla y navaja recta, dejando una pestaña de 3/4 pulgada por todos los lados. Doble esta pestaña sobre los popotes y péguela a la cinta.
5. Fije al piloto en el popote central a unas 2 pulgadas de la nariz. Vuele el ala y ¡vea al piloto volar!

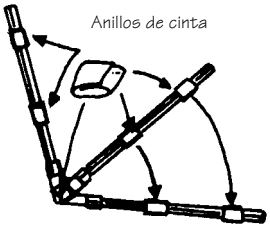


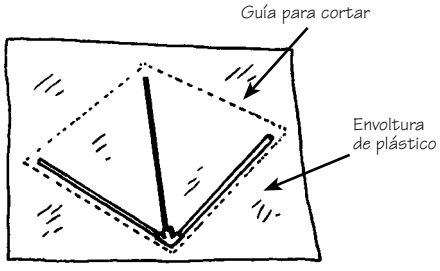
Patrón de la pieza de nariz



Piloto doblado







Papel Maché

El papel maché es un material para modelar que se hace mezclando el engrudo para empapelar paredes con papel absorbente, como papel periódico, toallas de papel, servilletas de papel, y papel de china. A los Cub Scouts les encanta el desorden del papel maché, pero usted no debe vacilar en emprender esta técnica ya que se pueden hacer artículos útiles tales como bandejas, tazones, animales, figuras, mapas en relieve, anillos para servilleta, máscaras, candelabros, o basureros para papeles entre otros. Sólo extienda mucho papel periódico como protección y cubra los uniformes de los niños con camisas viejas.

CONSEJOS PARA TRABAJAR CON PAPEL MACHÉ

- Cuando use papel maché en un objeto en el que tenga que ser removido (un tazón, un florero, etc.), primero ponga aceite o engrase el objeto para que el recubrimiento del papel maché seco pueda quitarse fácilmente. La vaselina funciona bien.
- Piense que un proyecto en papel maché puede durar varias juntas del den.
- Deje que el objeto se seque al aire si es posible. El calor hace que se encoja y se tuerza.
- Lije el objeto hasta darle un terminado parejo antes de pintarlo. El terminado final también puede darse cubriendo con papel maché hecho de toallas de papel.
- Pintando el papel maché: Si va a usa pintura al temple, aplique primero una capa de fondo con gesso o pintura de látex adelgazada. Los objetos pintados con pintura al temple deben ser rociados con un terminado de plástico transparente o con barniz transparente para dales una capa protectora. La pintura acrílica no necesita capa de base. También se puede usar esmalte casero o pintura de látex.

ARMAZÓN

Se necesita un cierto tipo de armazón, ya sea de malla para gallinero, tubos de cartón, o ganchos de alambre para trabajar con papel maché. Un armazón para un animal o una figura pequeña puede hacerse con papel periódico enrollado o con tubos de cartón pegados con cinta. Globos de varios tamaños pueden usarse para hacer los planetas en un modelo de sistema solar. Los artículos más grandes pueden modelarse sobre un armazón de malla para gallinero prensado para dale una forma deseada.

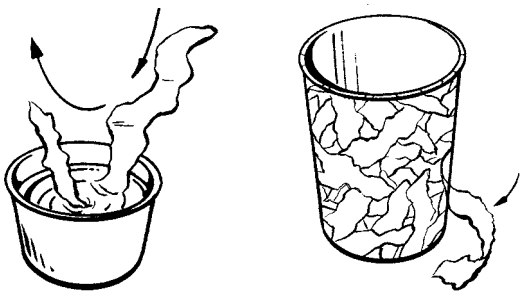
TIRAS DE PAPEL MACHÉ

Este método es útil para hacer máscaras grandes y utilería para escenarios.

1. Mezcle el engrudo de engrudo con las instrucciones del paquete. (Debe tener la consistencia de sopa de guisantes.)
2. Rompa (¡no corte!) tiras de papel periódico de 1 pulgada a $1\frac{1}{2}$ pulgadas de ancho. Las orillas rasgadas se mezclarán uniformemente. Use tiras más anchas para objetos grandes.
3. Meta las tiras en la mezcla de engrudo y pase los dedos sobre ellas para quitar el exceso.
4. Colóquelas sobre el armazón, cruzándolas una sobre la otra, y en diferentes direcciones. Generalmente es mejor dejar que una capa seque antes de poner la otra. Use capas alternadas de papel periódico normal y papel de tiras cómicas a colores para ver rápidamente las partes en donde omitió poner papel. El número de capas dependerá del tipo de objeto que esté haciendo y de la resistencia deseada. Una capa final de toallas de papel le dará una superficie de textura uniforme para pintar.
5. Coloque el objeto en un cuarto donde circule aire cálido pan dejarlo secar.

PAPELERA

Materiales: **Cartón para helado de 3 galones de capacidad, papel encerado, papel periódico, engrudo y gesso (como base si está utilizando pintura al temple), pintura**



Coloque el cartón sobre el papel encerado. Cúbralo todo con las tiras de papel maché como se describe arriba. Cubra también el interior del cartón. Una o dos capas son suficientes ya que el cartón es de por sí resistente. Deje que seque completamente. Lije cualquier borde áspero. Píntelo y decórelo a su gusto.

CANDELABRO

He aquí una versión más simple con papel maché.

Materiales: **Frasco pequeño, piezas de papel de china de colores, engrudo ligero**

Cubra el frasco con una capa delgada de engrudo. Coloque capas de varios colores de papel de china hasta cubrir por completo el frasco. Tenga cuidado de dejar el frasco translúcido para que la luz se pueda filtrar cuando la vela se prenda. Deje que seque el frasco, luego, coloque una vela votiva dentro y enciéndala para obtener luz suave y colorida.

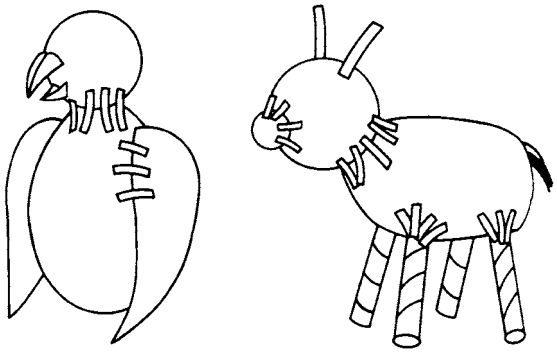
MÁSCARAS

Unas sencillas máscaras simples pueden engalanar sus parodias.

Materiales: **Globo de 16 pulgadas, cordón resistente de 36 pulgadas de largo, tiras de papel periódico y de toallas de papel, engrudo**

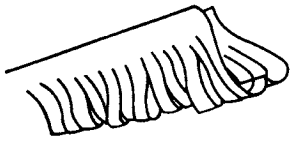
1. Infle el globo. Hágale un nudo y átelo con el cordón. Cuelgue el globo de algún objeto ya sea bajo techo o al aire libre. Asegúrese de que no esté cerca de algo que lo haga estallar.
2. Cubra el globo con varias capas de tiras de papel maché de periódico. Déjelo secar.
3. Para hacer una máscara de animal, agregue un armazón para hacer la nariz y las orejas en esta etapa. Use un vaso de papel o un rollo de cartón para la nariz, y cartón grueso para las orejas. Use cinta adhesiva para sujetarlas al globo cubierto de papel maché, luego cúbralas con tiras de papel maché hechas de toalla de papel.
4. Cuando la máscara esté seca, recorte un agujero bastante grande para que entre la cabeza y quite el globo. Después recorte los agujeros para los ojos en la posición apropiada. Recorte el agujero de la boca o de la nariz para respirar. También perfore pequeños agujeros en la parte de atrás para ventilación.
5. Píntela como guste. Agregue decoraciones adicionales, tales como pelo de estambre, un sombrero, etc.

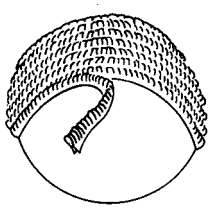
PIÑATA



Las piñatas son por lo general en forma de animales coloridos y están llenas de dulces o juguetes y se rompen en celebraciones o fiestas de cumpleaños. Para una ceremonia de premios entretenida, haga una piñata individual de 10 pulgadas para cada niño. Ponga su premio dentro y deje que la rompa.

1. Para lograr el cuerpo básico, infle un globo y siga las instrucciones mencionadas arriba sobre cómo hacer una máscara. El tamaño y forma del globo serán determinados por el tipo de animal o figura que esté haciendo. Dos o tres capas de papel maché son suficientes. Déjela secar.
2. Pegue con cinta otros globos y piezas de cartón para hacer la cabeza, patas, orejas, alas, etc. Cúbralas con dos capas de papel maché. Déjelas secar.
3. Inserte un gancho de ropa como percha para la piñata. Cubra con capas adicionales de papel maché para mantenerlo en su lugar, y déjelo secar.
4. Después de que la piñata se ha secado completamente, recorte un agujero en la parte de atrás para quitar el globo y agregue dulces con envoltura o regalos.
5. Si desea, puede darle un toque final agregando ondas de papel de china. Doble a lo largo unas tiras de 3 pulgadas de papel de china de color y hágales flecos como se muestra en el dibujo. Deles vueltas hacia arriba para que formen ondas. Doble varias tiras juntas y córtelas todas al mismo tiempo. Voltéelas al revés para que se esponjen. Envuélvalas alrededor de la piñata, colocándolas una sobre otra al irlas pegando.





Para usar la piñata, cuélguela de un árbol u otro objeto para que se pueda balancear libremente. A los niños se les venta los ojos y toman tumos para golpear con un palo a la piñata hasta que ésta se rompe y todas las sorpresas caen al suelo. Para más emoción, cuelgue la piñata de una cuerda que alguien debe jalar para que la piñata suba y baje, haciendo que sea más difícil pegarle.

Impresión

Con algunos sencillos métodos de impresión, los niños pueden imprimir tarjetas de navidad, invitaciones para fiestas, cubiertas para los programas del banquete azul y ore, banderas y estandartes, camisetas, escudos, manteles y retratos. Se requieren pocas herramientas y materiales.

Se puede imprimir sobre papel, bolsas de papel, tela, madera, y lana, usando pedazos de linóleo, de madera, cera, esponjas, verduras y frutas, patrones, serigrafía, lápices de colores y otros artículos.

CONSEJOS PARA IMPRIMIR

- Si el diseño va a ser permanente, tal como en una camiseta u otro material de tela que va a ser lavado, use pintura para tela, pintura a base de aceite o tinta. La pintura acrílica también funciona. De lo contrario use pintura al temple o a base de agua.
- Cuando imprima camisetas u otras telas, asegúrese de colocar un papel periódico entre la parte de enfrente y la parte de atrás para que la pintura no se pase a otras partes de la tela.

COJINETE PARA SELLOS

Haga su propio cojinete para sellos pegando fieltro al fondo de una bandeja de plástico poliestileno (como en la que viene la carne del supermercado) y empapando el fieltro con pintura vegetal o para alimentos. Asegúrese de cubrir sus ropas y el área de trabajo ya que mucha de la pintura mancha.

CALCAR

Este es uno de los métodos más sencillos de impresión. Todo lo que necesita es lápices de colores oscuros, tizas o lápices y papel delgado.

1. Encuentre una superficie con una textura interesante, tal como una hoja, una tumba, monumentos tallados, tapas de registro, o tocones de árboles.
2. Detenga o pegue el papel sobre la superficie y frute con fuerza con el lápiz, color o tiza.
3. Enmarque su calca con una pieza de cartulina o cartoncillo o colóquelo en un álbum de recortes.

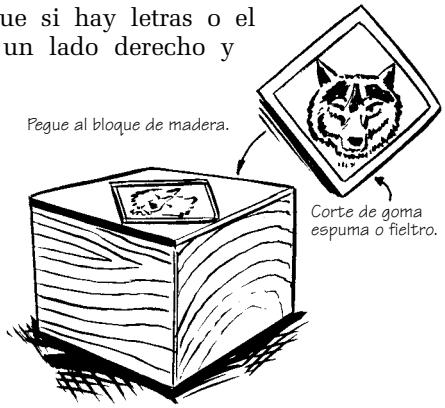
Otro excelente material para calcar es una mezcla negra, espesa y encerada (llamada *heelball* en inglés), disponible en los talleres de reparación de calzado.

IMPRESIÓN CON SELLOS EN BLOQUES

Los Cub Scouts disfrutarán haciendo sus propios sellos o su escudo familiar a partir de estos sencillos materiales.

Materiales: **Pieza de goma espuma, tinta para sellos o pintura, un bloque de madera, pegamento blanco, papel o tela para imprimir**

1. Cubra con papel periódico el área en donde va a trabajar.
2. Dibuje un diseño sobre papel y trácelo sobre la goma espuma o un pedazo de fieltro. Asegúrese de que sea del tamaño apropiado para colocar sobre el bloque de madera.
3. Corte el diseño y péguelo al bloque de madera. El diseño imprimirá al revés de lo que usted ve en el bloque, así que si hay letras o el diseño tiene un lado derecho y uno izquierdo, deberá ser pegado a la madera al revés. Deje que seque el pegamento.



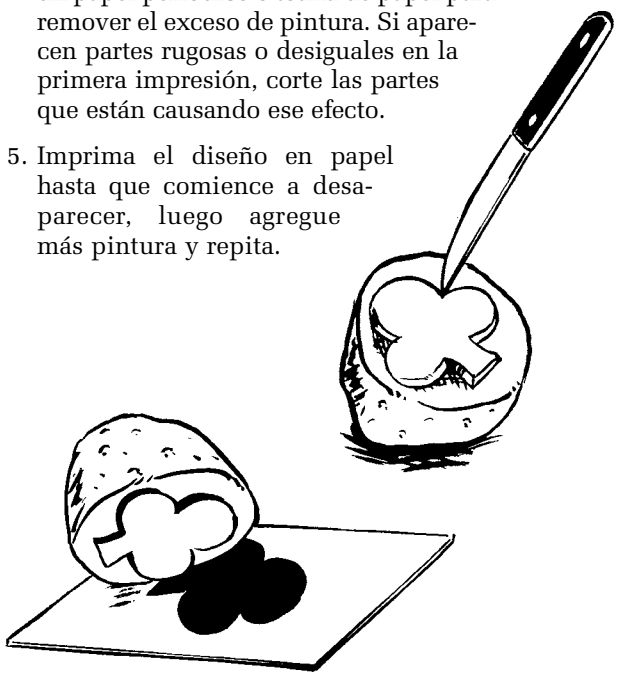
4. Presione el sello firmemente sobre el cojinete para tinta, luego presiónelo firmemente contra el papel o la tela.

IMPRESIONES CON PAPAS

También puede utilizar zanahorias, nabos, limones, naranjas y otros vegetales y frutas para este sencillo método de impresión.

Materiales: **Papa grande; un utensilio para raspar (lápiz, clavo, palillo); herramienta para cortar (cuchillo o navaja); papel para imprimir; pintura al temple y pincel**

1. Cubra el área de trabajo con periódicos.
2. Corte la papa a la mitad para que la superficie esté plana.
3. Utilice el utensilio para raspar para hacer un diseño en la papa o el cuchillo para cortar un diseño. Elimine las partes sobrantes que no desea que se impriman. Seque la superficie de la papa para eliminar el exceso de humedad.
4. Cepille el diseño con pintura al temple. Estampe en un papel periódico o toalla de papel para remover el exceso de pintura. Si aparecen partes rugosas o desiguales en la primera impresión, corte las partes que están causando ese efecto.
5. Imprima el diseño en papel hasta que comience a desaparecer, luego agregue más pintura y repita.



IMPRESIÓN CON ESPONJA

Materiales: **Esponja plana, de 1/4 pulgada de grueso, plumón marcador, tijeras, pintura al temple, papel para imprimir**

1. Dibuje un diseño simple sobre la esponja usando el plumón marcador. Recorte la esponja en la forma del diseño.
2. Moje la esponja y exprima bien el agua.
3. Sumerja la esponja húmeda en pintura al temple adelgazada y presiónela ligeramente sobre el papel. Los agujeros diminutos de la superficie de la esponja no imprimirán, pero las áreas entre los agujeros dejarán una impresión original sobre el papel.

ESTÉNCILES

Experimente con sus esténciles en papel usado antes de intentarlo en su proyecto final.

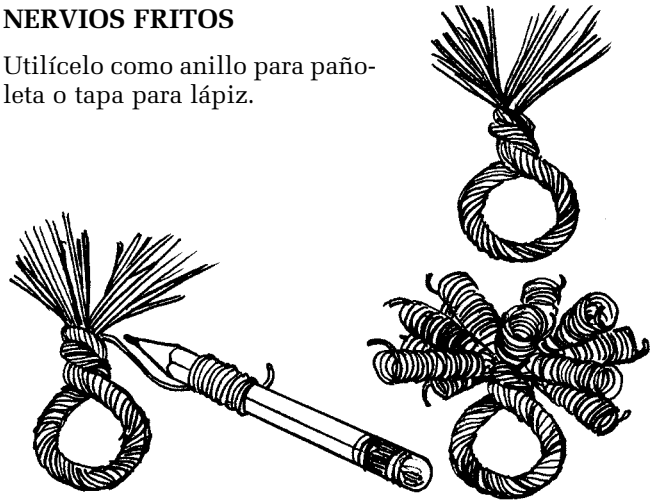
Materiales: **Cartón, navaja afilada o tijeras, pintura espesa (acrílica, látex, gruesa al temple, o pintura de aceite en tubo), pincel de pelo duro, papel o tela para imprimir**

1. Para lograr que el esténcil sea más duradero, aplíquele tres capas de goma laca antes de usarlo. Otra opción es que haga su propio papel para patrones sumergiendo varias veces una hoja de papel en parafina derretida.
2. Trácelo un diseño sobre un cartón o papel para esténciles. Recorte con una navaja afilada o con tijeras.
3. La superficie del papel o la tela que se va a imprimir debe estar plana. El esténcil también debe estar plano para que la pintura no se extienda bajo las orillas. Para evitar que se mueva, fije con alfileres el patrón a la superficie que va a imprimir.
4. Empezando en el esténcil cerca de la orilla recortada, pinte usando una brocha de pelo duro, sobre la tela o el papel. Pinte en dirección opuesta a las orillas para evitar que la pintura entre debajo del patrón.

Alambre, Cuentas y Manualidades de Plástico

NERVIOS FRITOS

Utilícelo como anillo para pañoleta o tapa para lápiz.



Materiales: **Alambre viejo para teléfono, cizallas, lápiz**

1. Pele el cable para que tenga pequeños alambres de varios colores. Corte 12 piezas de alambre de colores de 30 pulgadas.
2. Ponga los alambres juntos y enrósquelos en el centro.
3. Envuelva la parte enroscada alrededor del dedo y enrosque los extremos juntos.
4. Envuelva cada extremo del alambre en un lápiz en forma de espirales apretados, y luego deslice con cuidado hacia fuera el lápiz. Repita hasta que todos los alambres estén en espiral.

CONSEJOS PARA MANUALIDADES CON EL ALAMBRE

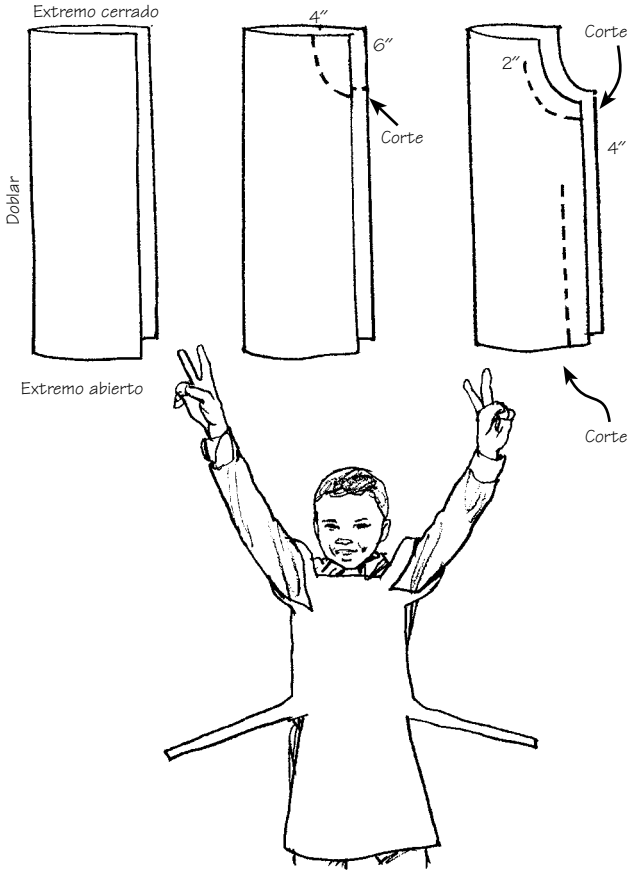
- El alambre del teléfono viene en varios colores. Al eliminar la cubierta de plástico exterior, encontrará adentro un arco iris de colores para usar en sus proyectos.

DELANTAL CON BOLSA DE BASURA

Esta es una de esas manualidades que uno dice, "¿Por qué no se me ocurrió antes?" Siempre que los niños están trabajando con materiales que pueden causar mucho revoltijo, pueden mantener sus uniformes limpios con este sencillo delantal y aún divertirse. Utilice bolsas de basura resistentes y así podrá reutilizar los delantales.

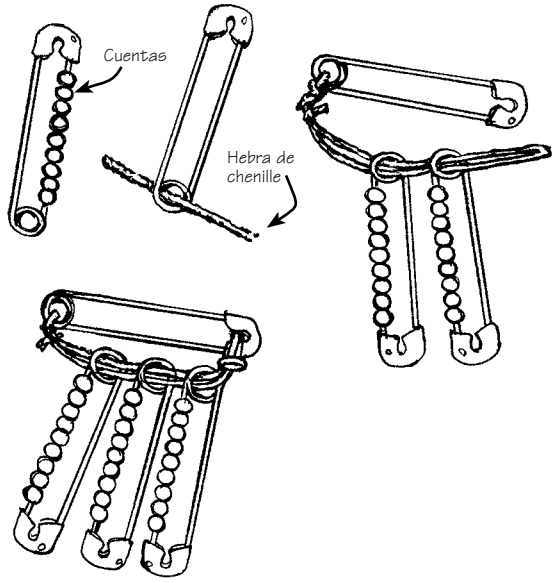
Materiales: **Bolsa de basura, tijeras**

1. Doble la bolsa de basura a la mitad.
2. Corte en forma de J en el extremo cerrado de la bolsa con las dimensiones que se muestran en el dibujo.
3. Haga dos cortes más en la bolsa conforme se muestra, cortando desde la parte inferior para formar las ataduras, y cortar alrededor de la forma en J para los brazos.
4. Póngaselo al Cub Scout para ayudarlo a protegerse de esos proyectos divertidos.



BANDERA CON CUENTAS

Las cuentas de plástico de todos los tipos han sido utilizadas durante años por los Cub Scouts para hacer manualidades. Muchos patrones para crear animales y varias figuras pueden encontrarse en los comercios o en la Internet. Los niños pueden utilizar este prendedor de bandera con orgullo.



Materiales: **11 seguritos del No. 2, una hebra de chenilla dorada, 27 cuentas azules 3-mm "E", 34 cuentas blancas 3-mm "E", 29 cuentas rojas 3-mm "E"**

1. Abra 10 seguritos y coloque las cuentas en el orden que se muestra en el diagrama. Cierre cada segurito una vez que las cuentas estén en su lugar.
2. Ponga la hebra de chenilla a través del orificio del último segurito. Dóblela a la mitad y enrosque la punta.
3. Coloque los seguritos en la hebra de chenilla como se muestra en el diagrama. Asegúrese de que los seguritos están hacia el mismo lado.
4. Meta el otro extremo de la hebra de chenilla a través de la cabeza del segurito tal como se muestra y enrósquelo para que no se salga. Prenda su segurito a su camisa y lúzcalo con orgullo.

R = cuenta roja; A = cuenta azul; B = cuenta blanca

Seg. 1	Seg. 2	Seg. 3	Seg. 4	Seg. 5	Seg. 6	Seg. 7	Seg. 8	Seg. 9	Seg. 10
A	A	A	A	A	A	A	R	R	R
A	B	A	B	A	B	A	B	B	B
A	A	B	A	B	A	A	R	R	R
A	B	A	B	A	B	A	B	B	B
A	A	A	A	A	A	A	R	R	R
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
R	R	R	R	R	R	R	R	R	R

REFLECTOR DEL SOL

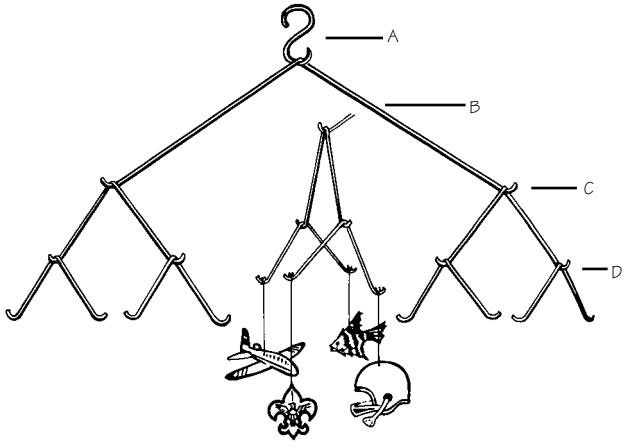
Materiales: **Tapa de plástico transparente y listón para cada niño, un marcador permanente de tinta negra, marcadores de colores**

1. Limpie y seque la tapa de plástico.
2. Trace con el marcador negro el diseño deseado en la tapa.
3. En el lado opuesto, coloree con los marcadores de colores.
4. Haga un hoyo en la parte superior y ponga el listón para colgar.

MÓVILES

Un móvil es una especie de escultura que se mueve. Se hacen muchas veces colocando piezas en equilibrio, alambres y cordeles conectados para que se muevan con la brisa más ligera.

Corte objetos para que cuelguen del móvil y que representen el tema del mes, o use recuerdos, carritos de juguete, regalitos, trocitos de madera, señuelos para pescar, emblemas deportivos, insignias y otros artículos.

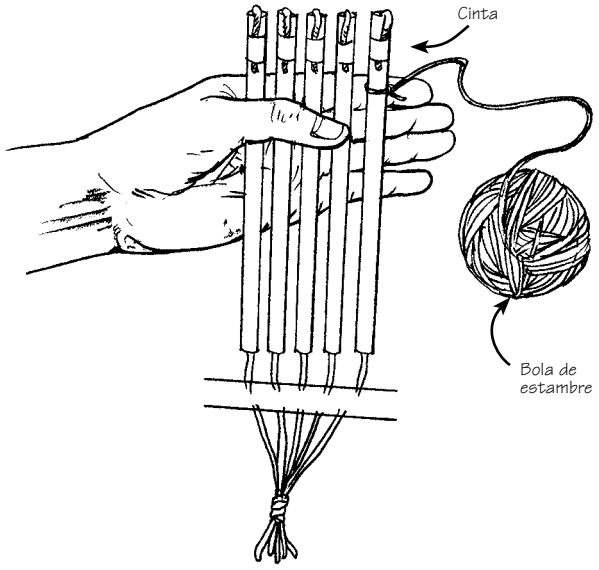


Materiales: **Tres ganchos de alambre para ropa; figuras recortadas (metal, cartón, aluminio, madera, plástico) u otros objetos para colgar en el móvil; hilo para coser alfombras, cordel resistente o cuerda para pescar; pinzas, regla**

1. Abra los ganchos con unas pinzas. Corte la parte superior de uno de ellos y usando las pinzas forme un gancho que tenga una forma de S, marcado A. *Los niños necesitarán ayuda de un adulto para este paso.*
2. Enderece todos los ganchos y de cada uno, corte un alambre de 36 pulgadas de largo.
3. Haga el brazo marcado B con uno de los pedazos de alambre de 36 pulgadas de largo. Dóblelo a la mitad como se muestra en el dibujo y doble las puntas hacia arriba. Para lograr que las dos puntas estén iguales, dibuje en una hoja de papel el contorno de una de las puntas dobladas y úselo como patrón para doblar la otra.
4. Corte el segundo pedazo de alambre en partes iguales y haga los brazos marcados C.
5. Corte el tercer pedazo de alambre en cuatro partes iguales y forme los brazos marcados D.
6. Para armar los brazos, cuelgue el gancho en forma de S en el accesorio del techo del cual va a colgar el móvil. Cuelgue el brazo B en el gancho en forma de S. Luego cuelgue los brazos C en las puntas del brazo B. Sostenga fijos los brazos C mientras cuelga los brazos D como se muestra en el dibujo.
7. Amarre unos lazos de hilo o de cuerda para pescar a los objetos que va a colgar del móvil. Haga estos lazos de varios largos, de 2 a 6 pulgadas para lograr un efecto interesante.
8. Enganche uno por uno, los lazos a las puntas de los brazos. Cuelgue más o menos el mismo peso de cada punta para que el brazo esté balanceado.

TEJIDO CON POPOTES (PAJAS)

Utilice este método para hacer anillos para pañoletas, cinturones o adornos para los hombros, dependiendo de la cantidad de estambre utilizada. El aspirar el estambre a través del popote, será la parte favorita de los niños, especialmente si utiliza popotes transparentes.



Materiales: **Popotes de plástico, trozos de estambre de una yarda de largo, pequeños trozos de cinta adhesiva, una bola de estambre con aproximadamente 6 yardas**

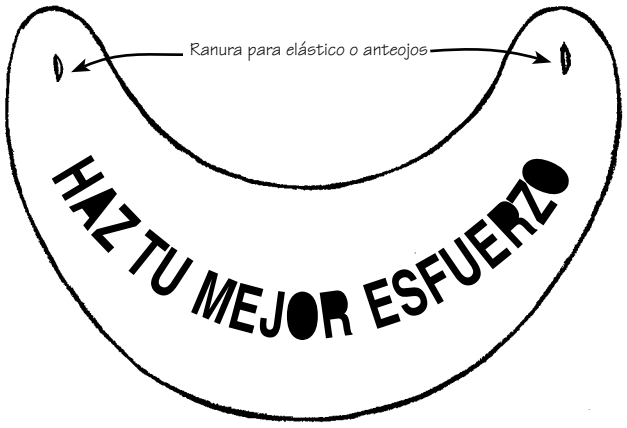
1. Ate los extremos de cinco trozos de estambre con un nudo.
2. Coloque el otro extremo de los trozos de estambre a través de un popote, hágalo succionando con cuidado. El estambre se deslizará por el interior. Doble 1/2 pulgada sobre el extremo del popote y ponga un pedazo de cinta adhesiva para que no se mueva.

3. Sostenga los popotes en una mano tal como se muestra en el dibujo, con el extremo de la bola de estambre atado al popote del extremo exterior.
4. Entreteja la bola de estambre de un lado hacia otro a través de los popotes. Cuando llegue al final, tuerza el estambre alrededor del último popote y teja hacia la otra dirección. Repita hasta que desee. (Puede hacer tejidos más largos atando más estambre.)
5. Para terminar, ate el estambre tejido al último popote. Deslice el tejido en el estambre debajo de los popotes. Corte el estambre y ate los extremos en un nudo.

MANUALIDADES VERANIEGAS

El verano es tiempo de diversión, y estas geniales manualidades, añadirán el toque final.

Visor



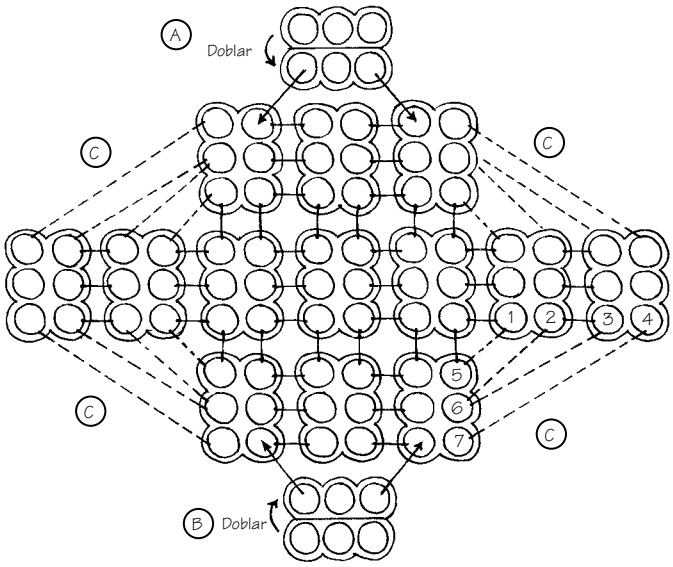
Materiales: **Hule espuma grueso para manualidades o cartón, tijeras**

Agrande el patrón para el visor según sea necesario y recorte uno en hule espuma o cartón. Decore al gusto. Haga pequeñas ranuras como se indica en el dibujo. Para visores regulares, inserte elástico delgado a través de las ranuras y ate los extremos juntos. Los niños con anteojos pueden deslizar el visor directamente en las patas de los lentes.

Bolso Para la Playa

Materiales: **15 agarraderas plásticas de las latas de refrescos, piezas de estambre de 4 pulgadas**

1. Coloque las agarraderas como se muestran en el dibujo. Las tres agarraderas del centro serán el fondo del bolso. Las tres de arriba y de abajo del centro, harán dos lados y las dos a la derecha y a la izquierda serán los otros lados. Junte las piezas de estambre como se indica con las líneas sólidas en el dibujo, dándole vueltas al estambre a través de las agarraderas y atando los extremos para que los aros abiertos queden unidos.



2. Doble las piezas A y B a la mitad a lo largo de la línea punteada como se muestra y pase el estambre por ambos anillos de plástico y átelos a la bolsa en el punto que indican las líneas.
3. Doble hacia arriba los lados para hacer una forma de canasta, atando los anillos 2 y 3 a los anillos 6 en los cuatro puntos C del diagrama, así como también los anillos 4 y 7 e 1 y 5.
4. Ate las cuatro orillas del bolso juntas, dándole vuelta al estambre a través de los anillos de plástico y amarrando los extremos todos juntos ya sea con un nudo de rizo o un nudo simple. Los nudos deben estar en la parte exterior del bolso.
5. Decórelo a su gusto, puede añadirle un recorte de hule espuma en forma de un sol amarillo usando lentes color naranja.

Porta Vaso

Materiales: **Hule espuma para manualidades, pistola de pegamento**

1. Corte una pieza de hule espuma para manualidades de 4 por 10 pulgadas. Enróllelo en forma de cilindro y sobreponga las orillas a 1/2 pulgada. Péguelas juntas utilizando una pistola de pegamento.
2. Coloque un extremo del cilindro que acaba de hacer sobre otro pedazo de hule espuma y dibuje alrededor de él. Corte el círculo y péguelo al fondo del cilindro.
3. Decórelo al gusto. (Decórelo con el mismo tema que utilizó para el bolso para tener un conjunto que combine.)

Manualidades con Arcilla y Modelado

Es una experiencia emocionante para jóvenes o adultos el torcer y moldear una pasta flexible y convertirla en un objeto útil y decorativo. Modelar con arcilla u otros materiales da a los Cub Scouts la oportunidad de desarrollar la expresión de su propia personalidad en tercera dimensión. Se dan cuenta de la simetría, textura, curvas, y líneas; desarrollan un sentido de la forma y aumentan su habilidad para dar forma o cambiar objetos al trabajar con pastas para modelar.

Las recetas para "arcilla" para modelar que se incluyen aquí han sido usadas con éxito por líderes a todo lo largo del país y pueden usarse pan hacer tazones, floreros, adornos, animales, figuras, candelabros, pisapapeles, topes para la puerta, anillos para servilletas, y muchos otros artículos útiles. La mayoría de los ingredientes de estas recetas se encuentran en la cocina. El aserrín puede conseguirse en cualquier aserradero o carpintería.

CONSEJOS PARA MODELAR

- Cuando haga adornos o cuentas, asegúrese de hacer un agujero en el objeto antes de que seque, o sea horneado para poder agregar un gancho de donde colgarlo.
- Si la arcilla se empieza a secar y a agrietarse mientras está trabajando con ella, trate de mojar las grietas con los dedos o con una esponja y de quitarlas frotando conforme aparezcan.
- A menos que la receta diga que el objeto se debe hornear, los objetos se deben dejar secar simplemente con aire. El secado se puede apresurar haciendo agujeros diminutos en el objeto.
- La arcilla sobrante se puede almacenar en una bolsa de plástico dentro del refrigerador para usarla después. Pero no la almacene durante periodos prolongados a menos que se especifique lo contrario.
- Haga una "herramienta" a partir de una clavija de 1/4 pulgada o un palito de madera de 6 pulgadas y sáquele punta como si fuera lápiz.
- Al mezclar arcilla con glicerina y vaselina puede obtener arcilla elástica permanente. La porción de arcilla, glicerina y vaselina varía de acuerdo a la consistencia deseada. Para empezar, pruebe con ocho partes de arcilla, una de glicerina y una de vaselina. Añada más glicerina y vaselina conforme lo necesite.
- El alumbre en polvo evitará que se forme moho en la masa y arcillas caseras. Agregue una o dos cucharadas a su masa.

RECETAS DE "ARCILLA" PARA MODELAR

Arcilla de Almidón de Maíz y Sal

***Ingredientes:* 2 taza de sal, 2/3 taza de agua, 1 taza de almidón de maíz, 1/2 taza de agua**

Mezcle la sal de mesa con el agua en un cazo. Cocínela a fuego lento, moviéndola constantemente hasta que la mezcla esté bien caliente (3 ó 4 minutos). Quítela del fuego. Mezcle el almidón de maíz con la 1/2 taza de agua fría y agréguela. Esto hará una pasta espesa y rígida.

Arcilla de Sal y Harina

***Ingredientes:* 1/2 taza de sal, 1 taza de harina, agua**

Mezcle la sal y la harina. Agregue el agua poco a poco, y con sus manos, mezcle y amase hasta que se haga una pasta rígida. (Agregando 1/3 de taza de agua, tendrá una arcilla suave para hacer mapas con relieve.)

Arcilla Básica

Ingredientes:

1 taza de harina
2 cucharaditas de crémor tártaro
2 cucharadas de aceite vegetal
1/2 taza de sal
1 taza de agua
8 gotas de colorante para alimentos

Mezcle la harina, la sal y el crémor tártaro y póngalos aparte. En una sartén ponga el agua a hervir, el aceite vegetal y el colorante. Quítelos del fuego y agregue los ingredientes secos. Mueva hasta que la mezcla esté bien integrada. Deje enfriar y amásela un poco para darle cuerpo. Almacénela en un recipiente hermético. Esta arcilla se conservará por meses.

Arcilla de Aserrín

***Ingredientes:* 4 tazas de aserrín limpio y cernido, 1 taza de engrudo para empapelar paredes, y 2 tazas de agua**

Mezcle todos los ingredientes hasta que tenga consistencia de arcilla para modelar. Agregue 1/2 taza de yeso a la mezcla básica para darle peso si va ha hacer topes para puertas o pisapapeles. *Nota:* Esta mezcla debe usarse inmediatamente.

Arcilla de Aserrín y Harina

***Ingredientes:* 1 taza de harina, 2 tazas de aserrín, una cucharadita de sal de mesa, agua**

Mezcle la harina, el aserrín y la sal. Agregue agua hasta que la pasta se haga espesa y flexible.

Arcilla de Aserrín y Almidón de Maíz

Ingredientes: **3 cucharadas de almidón de maíz, 1 taza de agua fría, 1 ó 2 tazas de aserrín**

Lentamente agregue el almidón al agua. Cocine la mezcla en baño maría hasta que se vuelva espesa. Déjela enfriar y viértala en un tazón grande. Agregue el aserrín, poco a poco, y amásela perfectamente hasta que haga una pasta flexible que sea bastante gruesa para manejar sin que se agriete.

Arcilla de Almidón de Maíz y Bicarbonato

Ingredientes: **1 taza de almidón de maíz, 2 tazas de bicarbonato, 1 1/4 tazas de agua**

Mezcle el almidón y el bicarbonato. Agregue el agua y mezcle. Espere a que hierva sobre un fuego mediano, moviéndola constantemente. Esta mezcla se hará espesa y tomará la consistencia de puré de papas. Almacénela en el refrigerador. *Nota:* Esta arcilla al secar queda blanca.

Masa de Pan Para Modelar

Ingredientes: **Corteza de varias rebanadas de pan blanco, pegamento blanco, jugo de limón**

Rompa en trozos pequeños la corteza de varias rebanadas de pan blanco y mézclelas con el pegamento blanco. Agregue unas cuantas gotas de jugo de limón. Mezcle hasta que tenga consistencia de arcilla.

Arcilla de Panadero

Ingredientes: **4 tazas de harina, 1 taza de sal y 1 1/2 tazas de agua**

Con los dedos, mezcle en un tazón grande la harina, la sal y el agua. Si la arcilla se siente muy rígida, agregue un poco más de agua. Amásela unos 5 minutos. Esta receta no debe duplicarse o hacerse a la mitad. Después moldear los objetos, colóquelos en una plancha para hornear galletas y métalos al horno a una temperatura de 350 grados durante 1 hora. Pruebe si están bien cocidos con un palillo.

Arcilla de Crema de Cacahuate

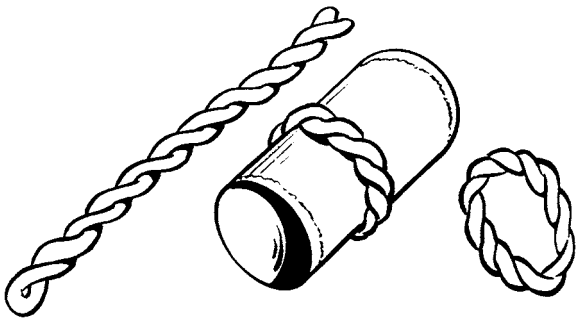
Ingredientes: **1 1/2 taza de crema de cacahuate, 1 1/2 taza de leche en polvo, 3/4 de miel**

Mezcle todos los ingredientes hasta lograr la consistencia deseada.

ANILLOS TORCIDOS PARA SERVILLETA

Materiales: **Rollo de cartón, papel aluminio, arcilla para modelar, agua, barniz o laca, pintura**

1. Cubra un rollo de cartón con papel aluminio.
2. Haga unas cuerdas de 1/4 pulgada de grosor y de 12 pulgadas de largo con la arcilla para modelar. Doble cada cuerda a la mitad y enróllela como se muestra.



3. Envuélvala alrededor del tubo cubierto con papel aluminio, ponga un poco de agua en los extremos, y presione para sellarlos.
4. Dependiendo de la arcilla que usó, métalos al horno o déjelos secar.
5. Cuando sequen, deslícelos del tubo. Dé a los anillos una capa de goma laca transparente o de barniz o píntelos con un color brillante.

RECUERDO DE UNAS MANOS OCUPADAS

Este proyecto es mejor para los niños pequeños.

Materiales: **Tapa de lata de café de 2 libras para cada niño, arcilla para modelar, pintura**

1. Coloque una bola de arcilla en la tapa de la lata.
2. Los niños presionan su mano en la arcilla, dejando así una impresión de su palma.
3. Déjela secar. Píntela o decórela al gusto, incluya la fecha en que se hizo y el nombre del niño.

MENORAH DE ARCILLA

Materiales: **Arcilla de sal y harina, alumbre, velas, pintura de tipo acrílico**

1. Haga la arcilla de sal y harina como se menciona arriba, agregue una cucharadita de alumbre para prevenir que se llene de moho. Modele una base de 9 pulgadas de largo, 2 de ancho y 2 de alto.
2. Cubra los extremos de las nueve velas (una más larga que las otras ocho) con un poquito de aceite vegeta. Inserte la vela más larga en el centro de la base; luego inserte las otras ocho—cuatro de cada lado de la vela central a la misma distancia una de otra. Inserte las velas lo suficientemente profundo para que se puedan parar solas.
3. Deje secar durante la noche. Quite las velas y deje que se siga secando.
4. Una vez que la arcilla se seque, pinte y decore la base de arcilla con pintura acrílica.

ADORNOS

Materiales:

Rodillo	**Arcilla para modelar**
Papel encerado	**Cortadores de galletas**
Palillos	**Pintura**
Laca	**Listón o cordón**

1. Con el rodillo, extienda la pasta para modelar aplanándola entre dos pedazos de papel encerado.
2. Use los moldes para galletas para recortar estrellas, campanas y otras figuras.
3. Use un palillo para hacer un agujero en la parte superior de las decoraciones en donde va a poner un gancho.
4. Deje que los adornos sequen o métalos al horno, dependiendo de la receta que usó. Píntelos con pintura al temple y agregue una capa de goma laca como terminado.
5. Ate un listón o cordón en el agujero para colgarlos.

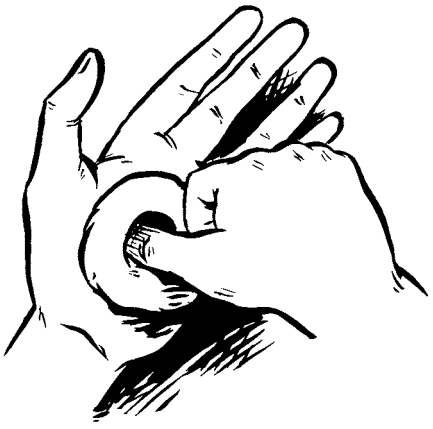
IMANES

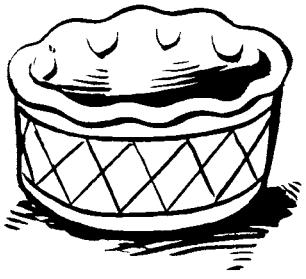
Materiales: **Arcilla para modelar, pintura, imanes para manualidades, pegamento**

1. Dé a la arcilla para modelar la forma deseada—un animal, una flor, etc. La parte de atrás debe estar lo más plana posible.
2. Déjela secar. Píntela a su gusto.
3. Pegue con goma un imán para manualidades en la parte de atrás ¡y colóquelos en su refrigerador!

OLLITA

Utilice la receta para arcilla de panadero para hacer esta ollita.





1. Haga una bola de $1\frac{1}{2}$ pulgadas de diámetro.
2. Coloque la bola en la palma de la mano y lentamente empuje el pulgar en el centro hasta $\frac{1}{4}$ del fondo haciendo girar la bola de arcilla.
3. Con ambos pulgares en el agujero central y con los otros dedos afuera, sostenga el fondo de la olla hacia el lado contrario a usted y presione hacia fuera los lados, moviendo la olla lentamente en forma circular.
4. Cuando los lados han sido presionados hasta tener un grueso de aproximadamente $\frac{3}{8}$, coloque la olla en la mesa sobre un pedazo de papel encerado. Trabaje alrededor de la orilla pellizcando con los pulgares y los dedos hasta que los lados de la olla estén lisos y tengan aproximadamente $\frac{1}{4}$ pulgada de grueso. Tenga cuidado de no dañar la olla presionando o pellizcando muy cerca del fondo.
5. Trabaje de abajo hacia arriba, manteniendo las orillas gruesas hasta el final.
6. Cuando el tazón esté tan parejo y tan redondo come sea posible, se puede variar la forma empujando las orillas hacia dentro y hacia fuera.
7. Hornéela sobre una charola para galletas a 350 grados durante una hora aproximadamente.
8. Cuando la olla se haya enfriado, píntela con diseños a su gusto.

EXTRATERRESTRES DE ARCILLA

Ponga la imaginación de los niños a trabajar creando un amigo de otro planeta. ¡Todo va con un extraterrestre! Una vez que los niños hayan hecho su amigo del espacio, pueden elegir un nombre y presentárselo al resto del den.

Materiales: **Cualquier tipo de receta para arcilla mencionada anteriormente; varios artículos para manualidades y otros objetos pequeños como cuentas, lentejuelas, ojos móviles, hebras de chenilla, tuercas, pequeños tornillos, alambre, etc. Cada niño necesitará una herramienta para trabajar la arcilla, se puede hacer con una clavija de $\frac{1}{4}$ pulgada cortada a 6 pulgadas de largo y con punta como de lápiz.**

Haga bolitas de una pulgada de diámetro de diferentes colores de arcilla. Cada extraterrestre requiere por lo menos de dos a tres bolas de arcilla. Llene los cartones de huevo con diferentes materiales para manualidades. Los niños pueden elegir de diferentes colores las bolitas de arcilla, tomar una herramienta y ponerse a trabajar.

Velas

Las primeras velas probablemente se hicieron de juncos sumergidos en grasa. Los romanos utilizaban velas hechas de cera de abeja. Hoy en día usted y sus niños pueden hacer hermosos y útiles regalos de materiales baratos.

LA SEGURIDAD PRIMERO

La cera derretida está caliente. Siga estas reglas para que usted y sus Cub Scouts tengan una experiencia segura haciendo manualidades.

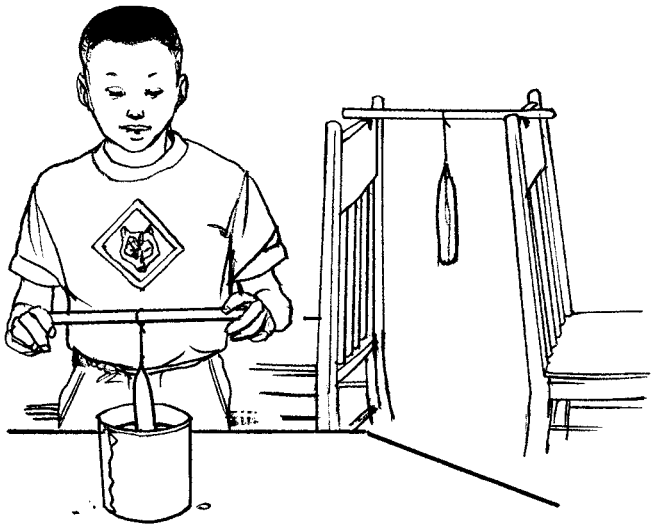
- Nunca deje a los niños solos con cera derretida o que se esté derritiendo. *Recuerde:* La cera no hierve o emite gases, así que los niños quizá no se den cuenta de lo caliente que está.
- Nunca deje desatendida la cera derretida o que se está derritiendo.
- Use un termómetro. La cera tiene un punto de fusión de 375 grados Fahrenheit. No hay necesidad de calentar la cera a más de 200 grados para ningún proyecto para Cub Scouts.
- No permita que la cera tenga contacto directo con la flama. Si ocurre un accidente, trate el fuego como si fuera grasa. NO USE agua. Sofoque el fuego con bicarbonato de soda o con la tapa de una sartén, o utilice un extintor de polvo seco.
- Siempre utilice el método a baño maría para derretir la cera, es decir, utilice una Olla para baño maría, o use una olla vieja llena con agua hirviendo y coloque en la otra olla o lata la cera para derretir y póngala dentro del agua de la primera olla. NO USE horno de microondas. La cera puede salpicar y decolorar.
- Utilice agarraderas o paños para agarrar las ollas o latas.
- Si la cera cae en su piel, colóquela inmediatamente bajo el chorro de agua fría y luego quite la cera.
- Nunca vacíe los residuos de cera en el drenaje. Bloqueará las tuberías y necesitará un plomero.

CONSEJOS PARA MANUALIDADES CON CERA

- Siempre derrita la cera en un contenedor sobre una olla con agua caliente, como una olla para baño maría.
- "Encere" la mecha mediante la inmersión en cera derretida por 2 ó 3 minutos. Déjela enfriar un momento y jálela derecha y déjela secar en una superficie plana.
- Utilice trozos de creyones o pigmentos comerciales para pintar la cera. Los pigmentos y pinturas a base de agua no funcionan.
- Si quiere añadir esencia a sus velas, utilice sólo esencias o aceites comerciales. Las esencias a base de agua no funcionan.

VELAS DE INMERSIÓN

En época de la colonia, cada casa hacía su provisión de velas en el otoño. Barras de velas con hileras de mechas eran sumergidas varias veces en enormes cazos de hie rro con sebo derretido. Las velas de inmersión aún siguen siendo una tradición en algunos pueblos y villas de Suiza, donde el público puede hacer velas durante un festival de velas de inmersión al final del año.



Materiales:

Mecha o cordón grueso de algodón de 8 a 10 pulgadas de largo para hacer velas de 6 pulgadas
Parafina o cera para velas
Olla para baño maría u olla grande con una lata de café vacía
Cuchara de madera con mango largo
Otra lata de café llena con agua
Palitos de madera, clavijas de 6 pulgadas de largo o lápices sin punta para hacer la inmersión
Perchero para secar (un perchero para secar ropa, una caja de cartón no muy ancha, dos sillas con los respaldos juntos)

1. Caliente agua en el fondo de la olla para baño maría. Si está utilizando una lata de café, coloque la lata sobre el agua caliente.
2. Rompa la parafina en pedazos y colóquela en la parte de arriba de la olla para baño maría sobre el agua. Mueva hasta que la cera se derrita y llegue a la temperatura de 160 grados Fahrenheit.
3. Conforme se derrite, usted puede añadirle un creyón o pigmento para velas para darle color. Mueva despacio para distribuir el color uniformemente.
4. Quite la olla superior del agua y colóquela en una superficie plana. Los niños amarran la mecha en un palito para inmersión y la sumergen en la cera. La sacan derecho y la sostienen ahí un momento para permitir que las gotas de cera excedentes, caigan.

5. Sumerja la vela dentro y fuera del agua fría y séquela con un paño. Cuélguelas en el perchero para secar para permitir que se sequen completamente entre inmersiones.
6. Repita el proceso hasta que la vela esté del grueso deseado. (Se necesitan aproximadamente 25 inmersiones para lograr una vela de 1/2 pulgada de diámetro.)

VELAS EN MOLDE

Puede comprar muchos moldes distintos en tiendas de manualidades. Son fáciles de usar y vienen con instructivos. También puede hacer sus propios moldes caseros a partir de los envases de leche, papeles para panecillos o cajas de barras de jabón. Si utiliza un molde casero, puede darle soporte a la mecha atándola a un lápiz y acostándolo en la parte superior del molde.

VELA DE HIELO PICADO

Esta es una vela dentro de una vela. La vela incluye la mecha y el hielo picado forma una vela decorativa.

Materiales:
Olla para baño maría
Envase de cartón para leche limpio
Vela blanca de 4 pulgadas
Hielo (cubitos de una pulgada)
Cera o parafina
Creyones o pigmento para cera

1. Caliente el agua en el fondo de la olla para baño maría. Si está utilizando una lata de café, coloque la lata en el agua caliente.
2. Rompa la parafina en trozos y colóquelos en la parte superior de la olla para baño maría. Mueva hasta que la cera se derrita y alcance la temperatura de 160 grados Fahrenheit.
3. Conforme se derrite, puede añadirle el creyón o el pigmento. Mueva lentamente para distribuir el color uniformemente.
4. Coloque periódico en el área de trabajo. Coloque la vela en el centro del cartón de leche. Rodéela con el hielo picado para mantenerla en su lugar.
5. Con cuidado, vacíe la cera derretida hasta donde llega la parte superior de la vela, asegurándose que la mecha sobresale de la parafina. Déjela reposar durante la noche.
6. Vacíe del cartón de leche el agua que proviene del hielo que se derritió. Luego quite el cartón de leche y exponga la vela cuadrada. (Utilice dos juntas del den si es necesario: una para vaciar la cera y otra para remover el molde.)

VELAS DE ARENA

Esta vela requiere más trabajo y mucha ayuda por parte de un adulto, pero el producto final vale la pena el esfuerzo.

Materiales:
Arena—natural o de colores
Recipiente para colocar arena mojada
Agua
Frasco o botella (Necesita tener los bordes exteriores de la parte superior bastante lisos para poderlo sacar de la arena sin que se hundan las paredes.)
Mecha o cordón de algodón
Olla para baño maría
Cera (parafina)
Estearina (para endurecer la cera)
Tapas para mecha (disponibles en tiendas para manualidades)
Lápiz

1. Ponga arena en el recipiente y agregue suficiente agua para que cuando se mezclen esté húmeda y se comprima bien.
2. Para hacer el molde, empuje el frasco o la botella en la arena mojada. Luego retírelo con cuidado para terminar el molde.
3. Coloque una tapa de mecha en un extremo de la mecha. Ate el otro extremo a un lápiz y suspéndala sobre la cavidad del molde asegurándose que la tapa de la mecha toca la arena. Asegúrese de que la mecha no sea muy larga y cuelga derecha, de lo contrario enrede la mecha sobrante alrededor del lápiz.
4. Caliente el agua en el fondo de la olla para baño maría. Si está usando una lata de café, coloque la late en el agua caliente.
5. Rompa en trozos la parafina y colóquelos en la parte superior de la olla para baño maría. Mueva hasta que la cera se derrita y alcance la temperatura de 160 grados Fahrenheit. Agregue 3 cucharadas de estearina por cada libra de cera. Conforme se derrite la cera, agregue un creyón o pigmento o esencia a su gusto. Mueva lentamente para distribuir uniformemente.
6. Con cuidado vierta la cera derretida en la cavidad del monde. (La arena quizá cruja un poquito, pero es normal.) Deje que la cera se enfríe por completo.
7. Saque con una cuchara la arena que está alrededor de la vela para poder sacar la vela. Elimine el exceso de arena. Rocíe con acrílico transparente para un terminado bonito.

Manualidades con Yeso

Los Cub Scouts, las familias y los líderes disfrutarán aprendiendo a moldear y a terminar proyectos en yeso. Use el yeso para hacer moldes de las huellas de animales y hojas de árbol, marcos para cuadros, anillos para pañoletas, placas, y otros artículos.

El yeso para moldear se puede encontrar en la mayoría de las tiendas para manualidades. El yeso de paris es el tipo más común, pero el yeso para moldear no es caro y es más durable.

MOLDES PARA YESO

Hay moldes comerciales de diferentes tamaños y formas. Los moldes de plástico para dulces son buenos para hacer anillos de pañoleta. Los tubos de cartón o de plástico o encerados son moldes excelentes para hacer candelabros. Los marcos para cuadros y placas también se pueden moldear en cartones de plástico o encerados. Las cucharas redondas para café o bebidas en polvo son moldes excelentes para hacer objetos circulares tales como caritas sonrientes o ruedas de bicicleta.

Cómo Hacer un Molde

Usted puede hacer sus propios moldes utilizando una preparación comercial de látex que se vende en las tiendas para manualidades. Casi cualquier objeto no poroso puede ser cubierto con varias capas de látex, lo que producirá un molde.

Preparando el Molde

Los moldes deben ser preparados para prevenir que el vaciado se pegue y para ayudar a que la pieza salga fácilmente. Use aceite vegetal para todos los moldes *excepto* los de látex. Para éstos use una solución hecha con 1 taza de agua y 1 cucharada de detergente líquido. Cubra el interior del molde ligeramente ya que el exceso de aceite o jabón causará defectos en la pieza. No es necesario preparar los moldes de cartón encerado, ya que la cera servirá para ese propósito.

MEZCLANDO EL YESO

1. Llene el molde de agua para determinar la cantidad requerida. Vierta esta agua en un envase desechable para mezclar, tal como un vaso de papel o un plato pequeño de papel aluminio.
2. Espolvoree lentamente el yeso dentro del agua hasta que se forme un pico por encima de la superficie. Déjelo reposar durante 1 minuto. Después, usando una pala de madera o de plástico, mézclelo lentamente para prevenir que se formen burbujas de aire. La mezcla debe parecerse a la crema pesada.
3. No mezcle más yeso del que va a necesitar, ya que se endurecerá rápidamente y no puede reutilizarse.
4. Deshágase del yeso sobrante en un envase desechable. *Nunca lo vierta en el lavabo o lo arroje cerca de arbustos.* El yeso tapará las cañerías y matará cierto tipo de arbustos.

VACIANDO EL YESO

1. Para llenar moldes pequeños, vacíe el yeso inmediatamente y con un palillo hágalo entrar en las hendiduras.
2. Llene los moldes grandes hasta tres cuartos de capacidad, tuerza el molde con las manos o golpéelo ligeramente sobre la mesa. En este momento puede añadir una capa de gasa para reforzar el molde. Luego llene hasta el tope y golpee otra vez para que salgan a la superficie las burbujas de aire.
3. Si la pieza necesita un anillo, como para una placa o un anillo de pañoleta, colóquelo ahora.
4. Deje que el yeso endurezca antes de sacarlo del molde, de 15 a 30 minutos para moldes pequeños, 1 a 2 horas para moldes grandes.
5. Saque la pieza del molde. Debe deslizarse fácilmente si el molde fue preparado debidamente.
6. Raspe o lije las orillas ásperas.
7. Deje que la pieza seque completamente (un día o más) antes de pintarla.

PINTANDO EL YESO

La mayoría de las pinturas se absorben en el yeso, así que es mejor sellar la pieza con un sellador comercial en aerosol, gesso, o con pintura látex rebajada. Cuando haya secado el sellador, se puede aplicar cualquier tipo de pintura, al temple, acrílica, de aceite, o de esmalte. La pintura al temple deja un terminado opaco a menos que se le dé una última capa de goma laca transparente o barniz.

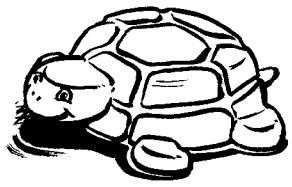
TALLANDO EL YESO

El yeso es un excelente medio para enseñar a los niños a tallar. Una vez que perfeccionen la técnica, pueden continuar en madera. .

Haga pequeños bloques de yeso y deje que se endurezcan. Cuando estén listos para tallar, deje remojar el pedazo de yeso en agua por 5 ó 10 minutos. El yeso es poroso y absorberá el agua haciéndolo más fácil de trabajar.

PISAPAPELES DE YESO

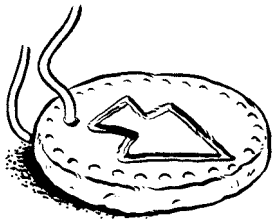
Utilice su imaginación para crear pisapapeles novedosos que harán excelentes regalos. Talle bloques de yeso duro o utilice moldes para obtener figuras interesantes.



Materiales: **Molde para pisapapeles, yeso/agua, recipiente y cuchara para mezclar, trozos de fieltro, pintura**

1. Para pisapapeles grandes use envases de mantequilla de plástico o de metal y vasos de papel para moldes más pequeños. Prepare el molde y el yeso como se describió anteriormente.
2. Para un pisapapeles en forma de tortuga, use el molde para margarina para hacer el cuerpo y cucharas viejas para medir como moldes para las patas y la cabeza. Cuando el yeso esté seco, talle en la forma que desee la cabeza y las patas y péguelas al cuerpo.
3. Pegue a la base de la tortuga a un trozo de fieltro y píntela a su gusto.

SCRIMSHAW DE YESO



Los marineros y cazadores de ballenas empezaron en el arte llamado "scrimshaw" en los 1860s como pasatiempo mientras estaban en alta mar. Tallaban un diseño en un hueso de ballena o marfil pulido y luego llenaban las líneas con tinta. Los Cub Scouts pueden usar el yeso en lugar de huesos de ballena para hacer tallados que parezcan "scrimshaw". Pueden usarlos como colgantes o como pisapapeles.

Materiales:

Yeso
Pintura al temple oscura
Clavo o herramienta filosa para tallar
Papel encerado
Goma laca
Hebra para colgante

1. Mezcle el yeso como se explicó antes.
2. Vierta unas bolas de yeso sobre el papel encerado. Aplánelas con los dedos si es necesario.
3. Si va a hacer un medallón use un clavo o un palillo para hacer un agujero en el yeso.
4. Cuando el yeso esté seco, marque un diseño sobre él con la herramienta o clavo.
5. Adelgace la pintura al temple y aplique una capa en el yeso. Pase una toalla de papel para que la pintura al temple permanezca en las hendiduras pero no en el resto del objeto. Cuando la pintura esté seca, aplique una capa de goma laca.
6. Para un colgante, agregue una hebra o un cordón pesado para ponerse alrededor del cuello.

MANUALIDADES DE YESO EN LA NATURALEZA

Las manualidades de yeso puede ser una excelente forma de mantener a los chicos interesados durante una excursión por la naturaleza. Mediante la búsqueda de material y posibilidades para hacer moldes de yeso, se mantendrán muy atentos a lo que sucede alrededor de ellos.

Hojas de Yeso

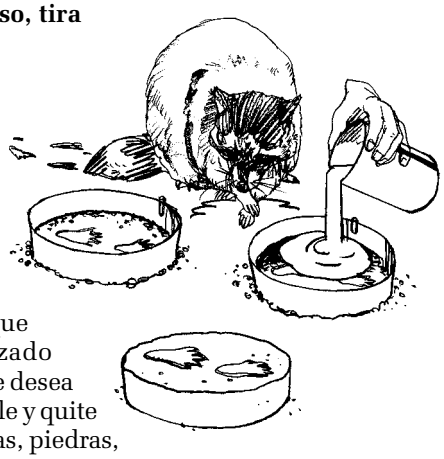
Materiales: **Tapa de plástico, hoja de árbol, aceite vegetal, yeso**

1. Engrase ligeramente con el aceite la tapa y el lado de las venas de la hoja de árbol.
2. Coloque la hoja, con las venas hacia arriba, en el fondo de la tapa.
3. Vierta el yeso suavemente sobre la hoja sin dejar que se derrame sobre la tapa.
4. Si va a colgarla, coloque y presione un ganchito sobre la orilla del yeso.
5. Deje secar hasta que endurezca. Quite la pieza vaciada del molde. Quite la hoja de árbol. Déjelo secan completamente.

Moldes de Yeso con Huellas de Animales

Las mejores huellas para moldear se encuentran cerca de arroyos, en las orillas lodosas de ríos, o en las playas.

Materiales: **Yeso, tira de cartón de 1 1/2 pulgadas de ancho, sujetapapeles, recipiente desechable para mezclar el yeso, cuchara para revolver**



1. Después de que haya localizado las huellas que desea moldear, cepille y quite todas las varitas, piedras, o tierra alrededor de las huellas.
2. Rodee la huella con un círculo hecho con la tira de cartón cerrado con el sujetapapeles. Hunda bastante adentro del lodo la parte del cartón.
3. Prepare el yeso como se indicó anteriormente.
4. Vierta el yeso lentamente de un lado al otro sobre las huellas dentro del cartón. De esta manera el yeso tiene tiempo de expulsar el aire y no dejar burbujas.
5. Después de unos 15 minutos, el yeso debe estar bastante duro para quitar el molde. Mientras la pieza vaciada aún está húmeda, marque la fecha y el nombre del animal sobre ella. Cuando seque completamente, quite el cartón.

Si va a hacer vaciados en yeso durante una caminata, haga que los Cub Scouts lleven una bolsa pequeña de plástico con 1/3 hasta 1/2 taza de yeso en polvo. Cuando encuentre huellas, haga que los Cub Scouts agreguen lenta y gradualmente agua de sus cantimploras o botellas de agua en la bolsa de plástico. Cierre la bolsa y amásela hasta que esté uniforme. Viértala sobre las huellas preparadas como se indica arriba y deseche la bolsa de plástico como se debe.

Manualidades con Metal y Hojalata

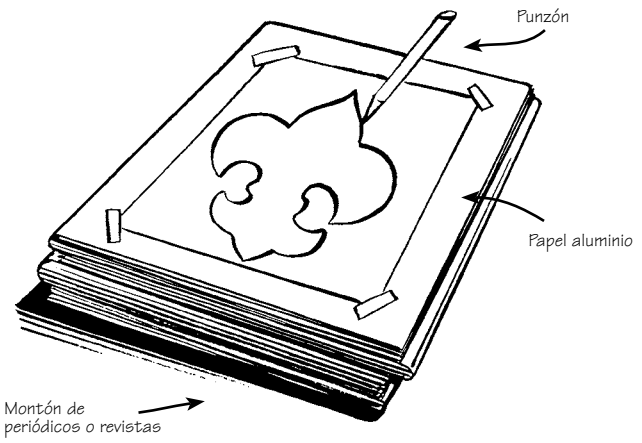
El metal, uno de los materiales básicos para manualidades. Haga que los Cub Scouts empiecen con papel aluminio para adquirir destreza en diseñar, medir, cortar, modelar, clavar, pulir y terminar. Después continúe con latas de hojalata o de aluminio y otros metales.

HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR EN METAL

- **Tornillo de Banco.** Para sostener el metal mientras trabaja o para ayudar a doblar el material.
- **Punzón Para Rayar.** Para marcar líneas o diseños. (También se pueden usar clavos para esto.)
- **Troquel.** Para hacer marcas en el diseño o para hacer perforaciones. (También se pueden usar clavos.)
- **Martillo de Boca.** Para golpear clavos, punzones, cinceles, o cualquier otra cosa que usted esté usando para estampar un diseño en el metal.
- **Abrelatas.** Para abrir los dos extremos de las latas.

REPUJADO EN METAL

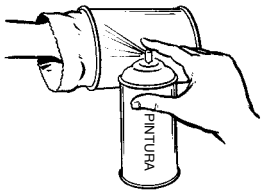
Utilice este método para labrar cubiertas de libros, cinturones, joyería y otros artículos.



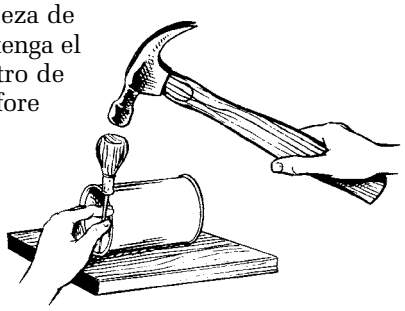
1. Sáquele punta a una clavija de madera del tamaño de un lápiz para usar como herramienta básica *(punzón).* Lije el otro extremo de la clavija de madera en plano inclinado. (También se puede usar un bolígrafo como punzón.)
2. La pieza de papel aluminio que se va a labrar debe estar plana. Colóquela sobre una superficie suave pero firme, tal como un montón de periódicos o revistas. Péguela en el lugar.
3. Coloque el patrón del diseño encima y repase todas las líneas con el punzón, incluyendo todos los detalles. Quite el patrón y repase otra vez sobre todo el diseño. Esta es la parte de atrás del trabajo.

CONSEJOS PARA TRABAJAR CON METAL

- **Orillas Filosas:** Cuando trabaje con hojalata, aluminio, u otros metales, lime las orillas filosas con una lima y con fibra metálica o tela de esmeril. Proteja las manos de la fibra metálica usando guantes o sosteniéndola con un trapo.
- **Pintando:** Quite cualquier etiqueta de papel. Lije la superficie de la lata con lija de agua para quitar el brillo y dejar lista la superficie para ser pintada. Límpiela con una esponja húmeda. Pinte las latas con pintura de esmalte, látex, laca o con pintura acrílica. Si va a pintar con aerosol, meta una bolsa pequeña de papel dentro de la lata, como se muestra en el dibujo, para proteger el interior. Aplique tres capas ligeras, dejando secar la pintura entre cada capa.



- **Haciendo Agujeros:** Para hacer agujeros en las latas, colóquelas sobre una pieza de madera. Sostenga el punzón dentro de la lata y perfore con el martillo como se muestra.



- **Uniendo Latas:** Para unir latas, corte el fondo de una y colóquela encima de la otra. Asegúrela con un pegamento resistente o con cinta resistente.
- **Decorando Latas:** Decore las latas pintadas con letras de plástico o puntos adhesivos, con macarrones o semillas, con mosaicos diminutos, o con papel tapiz de desperdicio. También pueden ser cubiertas con cuerda de yute o estambre.
- **Repujado en Papel Aluminio:** Es muy sencillo labrar diseños en papel aluminio (vea la sección "Repujado en Metal") a partir de platos de pasteles o alimentos congelados o de impresión en offset. Enmarque los diseños y cuélguelos en la pared.

4. Dé vuelta al papel aluminio por la parte del frente y use el punzón en la orilla de las líneas del diseño, empuje el fondo hacia abajo separándolo del diseño. Use la parte plana del punzón para trabajar en el fondo que no está junto a las líneas del diseño.

5. Dé vuelta al papel aluminio por la parte de atrás otra vez y trabaje en el diseño con la parte plana del punzón. Continúe trabajando en el frente y atrás para enfatizar los detalles y hacer resaltar el diseño.

Como variación, trate de martillar suavemente sobre un alfiler o clavo resistente por todo el fondo, o use la parte espiral de un alfiler de seguridad para proporcionarle una textura diferente.

COMETA DE ALUMINIO

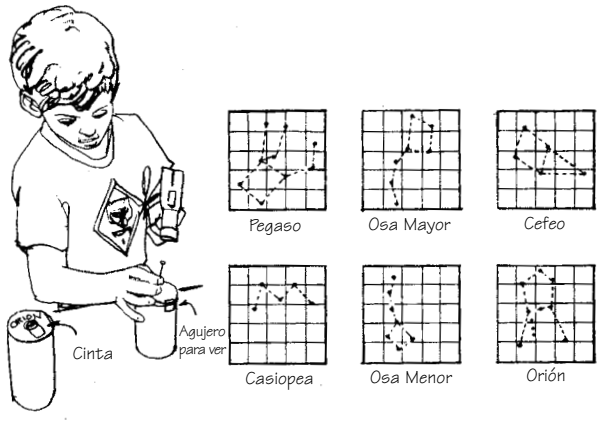
Este cometa de papel de hoja de aluminio es muy sencillo y muy divertido.

Materiales: **Pieza de papel de hoja de aluminio, con un largo de 12 pulgadas de un rollo tamaño estándar; 12 hebras de Mylar o listón en rizo de diferentes colores**

Coloque en una superficie plana el aluminio. Coloque un extremo de las hebras de Mylar en el centro de la hoja de aluminio. (Puede pegarlas con cinta adhesiva, pero por lo general no es necesario.) Cierre el papel aluminio alrededor de las hebras para formar una bola. Láncelo a un amigo y ya tiene un cometa de papel aluminio.

PLANETARIOS CON ORIFICIOS

Los niños pueden aprender a reconocer constelaciones con estos planetarios con orificios hechos a partir de latas de refresco de 12 onzas.



Materiales: **12 latas de refresco de 12 oz. limpias, papel, clavo, forro auto adhesivo, bolígrafo o lápiz oscuro, cinta, martillo**

1. Haga los patrones de papel de las constelaciones que se muestran aquí, agrande los patrones para que queden en círculos de $2\frac{1}{2}$ pulgadas utilizando el método de la cuadrícula (vea "Agrandar Patrones"). Marque la posición de las estrellas con un bolígrafo o un lápiz.

2. Pegue cada patrón boca abajo en el fondo de una lata de refresco limpia.

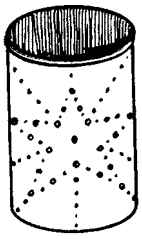
3. Con un clavo y el martillo, haga pequeños agujeros en la posición de cada estrella de la constelación.

4. Decore la lata con el forro auto adhesivo y ponga el nombre de las constelaciones.

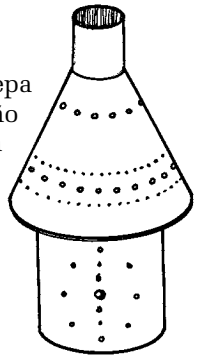
5. Para usar su planetario, sostenga el fondo de la lata hacia una luz fuerte y mire a través del orificio superior.

FAROL DE HOJA DE ALUMINIO

Los hojalateros utilizaban la perforación de latas para hacer artículos tales como faroles, calentadores de carbón y gabinetes. Esta manualidad requiere la cuidadosa supervisión de los adultos pero esta manualidad será un recuerdo que los niños disfrutarán ampliamente.



Materiales:
Lata de aluminio de cualquier tamaño, limpia
Papel, lápiz, tijeras
Agua
Pedazo de madera de 2 por 4
Cinta gris
Martillo
Clavos de cabeza plana
Vela pequeña y porta velas



1. Haga un diseño en papel que quepa alrededor de la lata. Dibuje el diseño de puntos que serán perforados en toda la lata con el martillo y el clavo. Mantenga los agujeros los suficientemente separados para que la lata no se doble durante la perforación. El espacio dependerá en el tamaño de la lata y la edad de los niños.

2. Llene la lata con agua y congélela.

3. Una vez congelada, ponga el diseño alrededor de la lata y péguelo con cinta.

4. Utilice dos trozos de madera de 2 por 4 pulgadas que sean más largos que la lata para hacer un "marco" alrededor de ambos lados de la lata. Afiance los extremos del marco con cinta gris. Este marco sostendrá la lata durante la fase de perforación y aún le permitirá girarla.

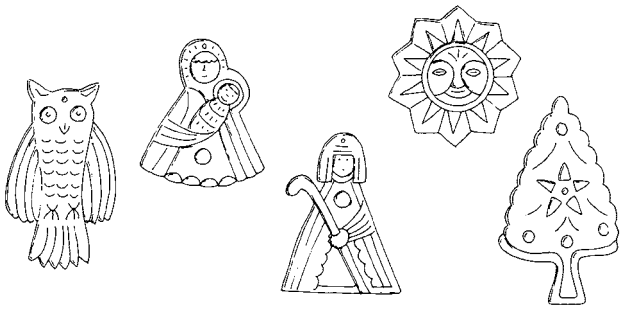
5. Utilice el martillo y un clavo de cabeza plana afilado para hacer los agujeros siguiendo el diseño. Los clavos deberán estar afilados o de lo contrario la lata se doblará. Guarde algunas de repuesto y reemplácelas conforme sea necesario.

6. Una vez que se derrita el hielo, seque la lata. Coloque una pequeña vela y su respectivo porta velas dentro del farol. Las velas votivas funcionan bien.

Si quiere una tapa para el farol, puede perforar un diseño en un embudo de aluminio como el que se muestra. Los embudos son más firmes que la lata, así que no necesitará congelarla para mantener su forma durante las perforaciones.

ADORNOS DE ALUMINIO

Los adornos de hojalata son populares y tradicionales en México. Aquí se muestran algunos diseños, pero los niños pueden utilizar su imaginación para crear otros.



Materiales: **Hoja de papel aluminio o platos o bandejas de papel aluminio, lima, periódicos, palito de naranjo o bolígrafo seco, marcadores de tinta permanente**

1. Corte la figura deseada en el papel aluminio o en la hoja de papel aluminio. Use una lima para uñas para lijar las orillas, en caso necesario.
2. Coloque el adorno en un montón de periódicos. Use el palito de naranjo o el bolígrafo seco para marcar los detalles.
3. Aplique color a los adornos, usando los marcadores, y perfore un agujero pequeño en la parte superior para poder colgarlos.

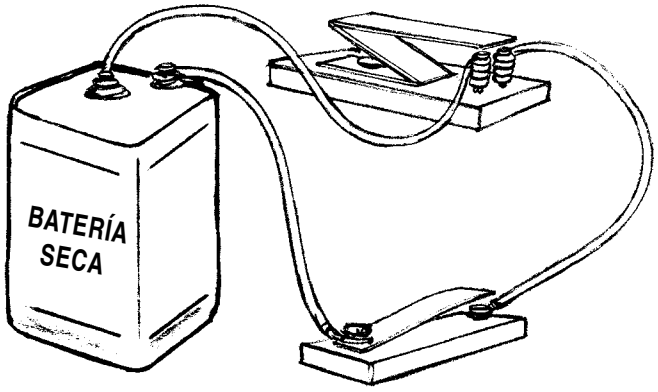
TELÉFONO CON LATAS

A los niños les gusta hacer y usar estos teléfonos para mandan mensajes importantes, discutir ideas brillantes y planes privados, y para transmitir grandes secretos.

Materiales: **Dos pequeñas latas vacías, 20 pies de cuerda de algodón resistente**

Corte uno de los extremos de las latas. Perfore un agujero pequeño en el fondo. Ensarte la cuerda a través de los agujeros y haga un nudo en los extremos de la cuerda para evitan que la cuerda se salga. Estire la cuerda entre los dos "teléfonos"; uno de los niños habla en su lata y el otro escucha.

TELÉGRAFO SIMPLE



Materiales:

Dos pedazos de madera	**Una batería seca**
Dos tiras de metal cortadas de una lata de aluminio	**Tres tornillos**
	Dos clavos
	Dos alambres

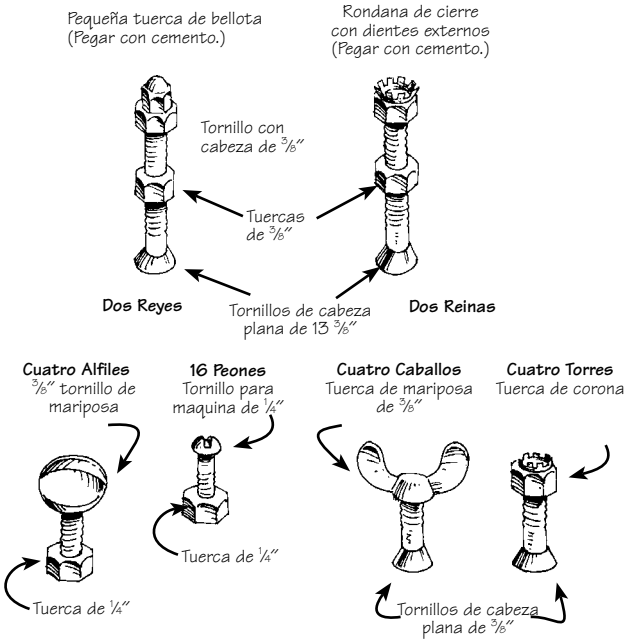
1. Corte tiras de metal de una lata de aluminio y doble las partes de metal como se muestra para el "sonador" (en forma de Z) y la llave. (Asegúrese de eliminar las orillas filosas con una lima o papel para lijar.) Atorníllelas sobre los pedazos de madera.
2. Ponga un tornillo debajo de la llave, a 1/4 pulgada de distancia de la llave.
3. Clave los clavos para el receptor. (Deberán estar a una distancia aproximada de 1/8 o 1/16 de pulgada entre los clavos envueltos y el sonador. Ver la ilustración.)
4. Enrede el cable como se muestra. Al envolver los clavos, empiece en la parte superior de uno de los clavos y continúe hacia abajo. Luego pase al otro clavo y enrédelo de abajo hacia arriba. Haga por lo menos ocho vueltas en cada clavo.
5. Cuando se oprime hacia abajo la llave y se pone en contacto con el tornillo debajo, se cierra el circuito y pasa a través del cable. Esto magnetiza los clavos envueltos, que jalan el sonador hacia abajo y hará un sonido.

JUEGO DE AJEDREZ CON TUERCAS Y TORNILLOS

Materiales:

Dos tuercas pequeñas de bellota
Dos tornillos con cabeza de 3/8 pulgadas
Ocho tuercas de 3/8 pulgadas
Doce tornillos de cabeza plana de 13 3/8 pulgadas
Cuatro tuercas de cabeza redonda de 3/8 pulgadas
Cuatro tuercas de mariposa de 3/8 pulgadas
Dos rondanas de cierre con dientes externos
16 tornillos para máquina de 16 1/4 pulgadas
16 tuercas de 16 1/4 pulgadas
Cemento epóxico
Pintura contrastante

Arme y pegue las tuercas y los tornillos juntos como se indica en los dibujos para hacer suficientes piezas para un juego de ajedrez. Pinte la mitad de las piezas en un color y la otra mitad en un color contrastante. O quizá quiera hacer un juego en el acero y otro en cobre.



Manualidades con Cuero

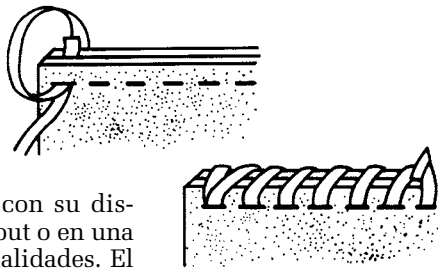
El cuero tiene mucho que ofrecer a los Cub Scouts, incluyendo el aprendizaje de nuevas técnicas conforme crean artículos útiles y bonitos. El cuero puede ser decorado pintando diseños encima, tiñéndolo, labrándolo, estampando patrones con punzones, con diseños pirograbados, tejiendo, o trenzando a través del cuero. ¡No limite su trabajo a simplemente entrelazar juegos con partes precortadas!

Sin embargo, el cuero puede ser costoso. Busque tiendas que le regalen pedazos sobrantes de cuero o que le vendan bolsas con sobrantes a bajo costo. Estos son apropiados para la mayoría de los proyectos de los Cub Scouts. Los sobrantes de vinilo grueso, tal como el vinilo que se emplea en la tapicería, se puede usar como substituto del cuero en algunos proyectos. Empiece con el labrado del cuero, que es uno de los tipos más sencillos de manualidad en cuero. Este arte requiere de sólo una herramienta: un *trazador* o *punzón.* Los proyectos pueden ser terminados en poco tiempo.

REPUJADO EN CUERO

- Con una esponja o trapo, humedezca el cuero con agua fría por el lado áspero. Después de un rato la humedad pasará al lado del cuero con terminado. Si el terminado aparenta estar mojado, éste está muy húmedo para labrar. Espere a que seque un poco y el color natural del cuero aparezca.
- Coloque el patrón sobre el lado de enfrente del cuero húmedo. Fíjelo en su lugar con cinta o con una abrazadera. Trace el patrón con un estilete. Levante un extremo del patrón para asegurarse de que todos los detalles del patrón han sido transferidos. Quite el patrón.
- Coloque el cuero en una superficie dura. Use la parte sesgada del estilete para nivelar alrededor de todas las líneas exteriores y alrededor del interior de todas las líneas. Siempre guíe la herramienta hacia usted. Mantenga una presión uniforme con el estilete para prevenir hacer marcas muy profundas en el cuero. Esta técnica produce un color oscuro en el cuero, como de cera, y las marcas hundidas producen un diseño atractivo. Si el diseño no está definido, vuelva a repasarlo. En caso necesario, humedezca el cuero de nuevo.
- Cuando termine el diseño y el cuero esté seco, aplique un terminado final con cera, jabón para sillas de montar, o acondicionador para cuero.

TRENZADO DE CUERO



La cinta para entrelazar ya sea de cuero o de plástico se puede conseguir con su distribuidor local Scout o en una tienda para manualidades. El entrelazado *en espiral* que aquí se muestra, es la más fácil de hacer. Consiste en pasar una cinta, en espiral a través de agujeros sucesivos. Para ocultar las puntas, siempre haga dobles la primera y la última puntada.

ESTAMPADO EN CUERO

Hay una gran variedad de herramientas y técnicas para estampar el cuero, y puede encontrar más sobre ellas en la Internet o en la biblioteca. Además de sus herramientas para estampar y el cuero, usted necesitará un mazo de madera.

Humedezca el cuero por el reverso como se describió con anterioridad. No lo empañe. Colóquelo sobre una superficie dura. Sostenga la herramienta para estampar con una mano y golpee ligeramente con el mazo de madera. Asegúrese de pegarle a la herramienta con cuidado para evitar cortar el cuero.

SEPARADOR DE LIBROS

Elija un diseño o monograma que quepa en una pieza de 2 por 8 pulgadas de cuero. Siga las instrucciones arriba mencionadas para repujar o estampar para imprimir su diseño en el cuero. Corte la parte de arriba y/o la de abajo del separador con flecos si lo desea.

LLAVERO

Este artículo, fácil de hacer, es un buen regalo para los padres. Elija un diseño o monograma que quepa en una pieza de cuero de 1 1/4 por 4 pulgadas. Haga un agujero cerca de la parte superior del cuero que sea lo suficientemente larga para que la cadena del llavero entre fácilmente. Labre o estampe su diseño, siguiendo las instrucciones arriba mencionadas.

TRENZA

1. Corte un pedazo de cuero suave (o vinilo con tela en la parte de atrás) de 1 1/4 por 4 1/2 pulgadas. Corte dos ranuras, como se muestra en el dibujo, dividiendo el cuero en tres partes iguales. Enumere los tercios 1, 2 y 3 utilizando un marcador ligero, de izquierda a derecha (Figura A).
2. Pase la esquina inferior izquierda a través de la ranura entre 2 y 3 (Figura B).
3. Ponga la tira 3 sobre la tira 2. Luego ponga la tira 1 encima de la tira 3, haciendo un sándwich con la tira 3 en el centro. Con sus dedos, saque la tira 3 por la izquierda, exponiendo un lazo abierto (Figura C).
4. Jale el extremo inferior hacia usted e insértelo hacia el lazo y jálelo por completo.

CONSEJOS PARA MANUALIDADES CON CUERO

- Utilice una superficie firme como base para trabajar con el cuero. El mármol es una excelente base porque no absorbe humedad. También puede utilizar trozos del material laminado que se utiliza como cubierta en los mostradores o barras de la cocina (proveniente de compañías fabricantes o de remodelación).
- Humedezca el cuero completamente antes de trabajar sobre él. Vuelva a mojar la parte posterior si se seca antes de que usted termine de trabajar.

  Nota: No humedezca el cuero que será utilizado para pirograbado. Utilice un equipo de pirograbado regular.
- Si el cuero se mancha mientras está trabajando con él, límpielo con jabón especial para cuero. Aplíquelo con un calcetín viejo o cualquier otro trapo limpio en toda la superficie y permita que se seque. Haga esto antes de aplicar la capa final o la cera.

5. Trabájelo con los dedos en forma de trenza para que luzca como la Figura D.
6. Para convertirlo en un anillo para pañoleta, utilice una engrapadora pequeña y engrape le parte superior a la inferior (Figura E). (Agrande el patrón para hacer un anillo más grande.)

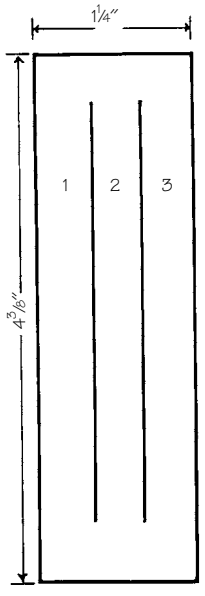


Figura A

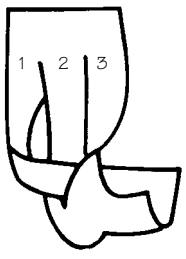


Figura B

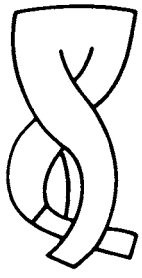


Figura C

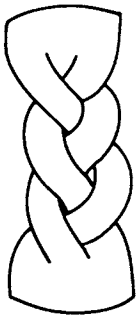


Figura D

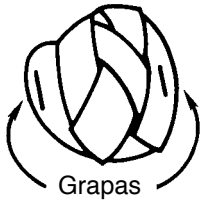


Figura E

Manualidades con Madera

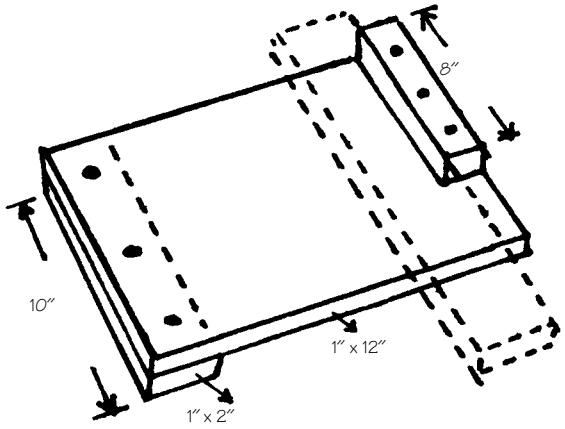
Los proyectos de trabajo en madera de esta sección son apropiados para Cub Scouts y líderes que han tenido poca experiencia en trabajos con madera. Utilice la Hoja de Encuesta Para Padres y Familiares Sobre Talento para encontrar aquéllos miembros que pueden ayudarle a usted y al den. También puede contactar las ferreterías para más consejos, trucos e información respecto a las herramientas para madera y su uso.

Antes de empezar, tenga a la mano los materiales y herramientas necesarias para el proyecto. Averigüe qué tipo de lija y qué tipo de clavos es mejor para su proyecto. Use trozos de madera, que está libre de nudos. (Los nudos pueden ser peligrosos al cortar la madera.) Haga una muestra del proyecto antes de la junta para revisar las instrucciones. Proporcione instrucciones paso a paso para los niños, pero no reprima su creatividad ni su imaginación.

HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR CON MADERA

Es mejor utilizar herramientas de mano simples y evitar el equipo eléctrico cuando trabaje con niños en edad de Cub Scout.

- **Martillo.** Un martillo de 8 a 10 onzas de peso es el mejor tamaño para que un Cub Scout lo agarre y lo pueda manejar. Si un clavo se dobla, sáquelo. Use un bloque de madera cuando jale clavos para prevenir la tensión en el mango del martillo.
- **Destornillador.** Use el más largo que sea el indicado para el trabajo. Asegúrese de que la punta encaje en la ranura del tornillo. Mantenga el destornillador y el tornillo alineados.
- **Cepillo.** Enseñe a los niños como usar el cepillo de cuadro para alisar y cuadrar madera. Este es el mejor tipo para usar en sus proyectos.
- **Broca y Taladro.** Muestre a los niños como trabaja esta herramienta para taladrar. Explique que la broca sostiene al berbiquí, algunas brocas tienen cremalleras para permitir que el mango dé vueltas parciales, y que las barrenas del berbiquí son para madera y se miden en 16avos de pulgada. Muéstreles cómo empezar un taladro, guiando la barrena con una mano y cómo asegurar la barrena sosteniendo el cuerpo del taladro y dándole vuelta a la broca en sentido de las manecillas del reloj. Haga que aprendan a terminar un agujero por el reverso para prevenir que se raje.
- **Sierra de Mano.** Enseñe a los Cub Scouts cómo usar una sierra de 20 pulgadas, que es la recomendada para niños de esa edad. Para empezar a serrar, primero se hace una marca con un lápiz en la tabla donde quiere cortar. Empiece cortando sobre la marca en la orilla de la tabla. Mantenga firmemente la cuchilla con el dedo pulgar y después se jala hacia atrás para crear un corte sobre la marca en el tablero. A esto se le llama *preparar la sierra.* Con la sierra lista, quite su dedo y comience a serruchar hacia debajo de la marca con lápiz. Asegúrese de inclinar la sierra en un ángulo de 45 grados aproximadamente cuando esté cortando en contra de la veta de la madera. Explique que para corregir la dirección de un corte se debe enderezar el mango de la sierra. Tenga cuidado de no pellizcar la sierra. Si esto sucede, con cuidado haga la sierra hacia atrás y hacia delante para liberar la hoja.
- **Serrucho de Corte.** Use este tipo de serrucho para cortar únicamente a favor de la veta de la madera. Muestre a los niños cómo afianzar firmemente la madera con abrazaderas, sobre un caballete para serrar, sobre un banco, o sobre un tornillo de banco. Empiece serrando suavemente, cambiando a un movimiento de vaivén suave. Haga movimientos firmes. No haga presión. Haga movimientos bastante largos y deje que el serrucho haga el trabajo.
- **Segueta.** Enseñe a los niños a usar esta simple sierra para cortar la madera en curvas y figuras raras. Sierre con el mango ya sea arriba o abajo de la madera, colocando la sierra para que corte al hacer el movimiento hacia abajo. Use una cuchilla gruesa para trabajos pesados y haga movimientos largos. Asegure con abrazaderas el trabajo sobre un tornillo de banco o en un gancho de banco.
- **Banco de Gancho.** Haga esta útil herramienta para su taller casero. Use pino de una pulgada. Siga las dimensiones mostradas en el dibujo. Para usar, ponga el banco en su mesa de trabajo o en una silla. Meta la parte inferior contra la orilla de la mesa o silla. Sostenga la pieza de madera que va a ser cortada contra el bloque superior y corte con movimientos simétricos como se indica. La tabla de abajo protege la superficie de la mesa o silla. Avellane con tornillos o utilice clavijas para proteger la superficie de la mesa.



HERRAMIENTAS ELÉCTRICAS

Es mejor utilizar herramientas de mano sencillas y evitar el equipo eléctrico cuando trabaje con niños en edad de Cub Scouts. Los adultos, sin embargo, quizá quieran utilizar las herramientas eléctricas para precortar piezas para algún proyecto para los jóvenes Scouts. Vea las "Reglas de Seguridad Para el Uso de Herramientas" en las páginas anteriores para las precauciones que los líderes adultos deben tomar al usar herramientas eléctricas.

TERMINADO PARA TRABAJOS DE MADERA

Los proyectos de manualidad en madera siempre se deben lijar antes de darles el terminado. Haga un aparato para lijar con un bloque de madera de 2 por 2 por 3 pulgadas y cúbralo con papel lija. Siempre lije en dirección a la veta, nunca en contra o en círculos. Para obtener los mejores resultados en el lijado, use un material para rellenar raspones y agujeros. Cuando esté seco, lije otra vez.

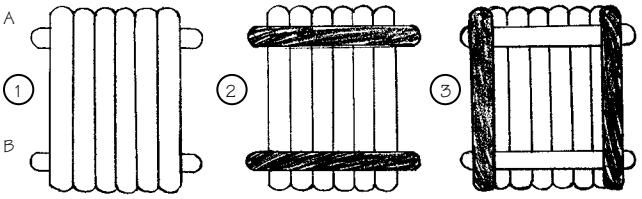
Hay varios terminados que pueden usarse sobre los proyectos en madera: barniz, goma laca, laca, esmalte, pintura látex, o inclusive tintes para madera. La cera transparente para pulir puede ser aplicada a la madera natural para exponer la belleza de su veta. *Siempre utilice el material para acabado en un lugar bien ventilado. Considere que se necesita la supervisión de un adulto y la limpieza necesaria antes de comenzar.*

- **Acrílicos:** La pintura acrílica no es tóxica y es buna para pintar casi cualquier cosa incluyendo madera. Puede ser adelgazada con agua y no necesita una capa para terminado. Limpie las brochas con agua.
- **Barniz:** Primero, prepare la madera con una o dos capas delgadas de goma laca o de sellador para madera, lijando entre capa y capa. Esto llena los poros de la madera y la prepara para ser barnizada. Si es necesario, adelgace el barniz con aguarrás. Limpie la brocha de la goma laca con adelgazador para goma laca o alcohol. Limpie las brochas del barniz con aguarrás.
- **Esmalte:** Prepare la madera de la misma manera que para el barniz. El esmalte generalmente necesita adelgazarse con un poco de aguarrás. Si es muy grueso, dejará marcas. Dos capas delgadas de esmalte producen un terminado lleno de color. Limpie la brocha con aguarrás.
- **Tinte Para Madera:** Para preparar la madera, debe humedecerla con aguarrás antes de aplicar el tinte. Experimente sobre un pedazo de desecho para asegurar que los resultados son de su agrado. Limpie la brocha con aguarrás.
- **Barniz con Color:** Prepare la madera como lo hace para esmalte o barniz. Un barniz brillante se opaca frotándolo ligeramente con una mezcla de aceite y una pequeña cantidad de piedra pómez en polvo. Frote suavemente, limpie con un trapo, y aplique cera como terminado.
- **Laca:** Esta se usa de la misma manera que se usa el esmalte, excepto que la brocha se debe limpiar con adelgazador para laca.
- **Pintura al Temple:** La pintura al temple o la pintura para carteles no es tan buena para pintar proyectos en madera, como los otros tipos mencionados arriba. La madera debe ser sellada para que no absorba la pintura. La pintura al temple tendrá un terminado opaco, usted quizá quiera darle a su proyecto una capa con barniz transparente o con goma laca. Los pinceles de pintura al temple se pueden limpiar con agua.

PRECAUCIÓN: Muchos materiales para pintar no sólo son inflamables, sino también explosivos. Nunca los use cerca de una llama. Asegúrese de que las ventanas estén abiertas para tener circulación de aire. Siempre es mejor usar estos materiales al aire libre de ser posible.

MARCO PARA FOTOGRAFÍAS CON PALITOS DE MADERA

Usted puede hacer marcos para fotografías de muchos materiales diferentes. Esta manualidad con palitos de madera es sencilla y barata, y luce muy bonita.



Materiales: **Palitos para manualidades, pegamento blanco**

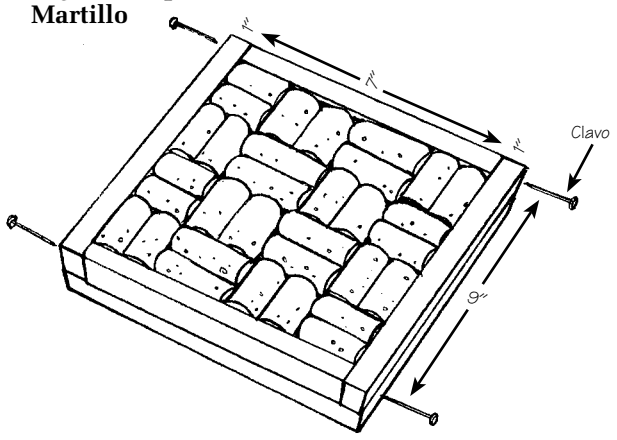
1. Coloque los palitos A y B de forma horizontal y alinee suficientes palitos a lo largo de ellos para cubrirlos. (El número variará dependiendo del tamaño de los palitos que use.) Péguelos.
2. Pegue dos palitos atravesados de forma vertical directamente sobre los palitos A y B.
3. Pegue un palito en cada orilla exterior.
4. Continúe alternando palitos arriba y abajo, y derecha e izquierda hasta que estén de la altura que usted desee. Decore al gusto.
5. Elija una fotografía y recórtela para que quepa y péguela en su marco.

PORTA PLATOS CALIENTES

Los miembros de la familia estarán muy contentos de utilizar este artículo para la casa. *Nota:* Los corchos pueden variar en tamaño, así que necesitará ajustar las dimensiones de la base o dejar espacios entre los corchos.

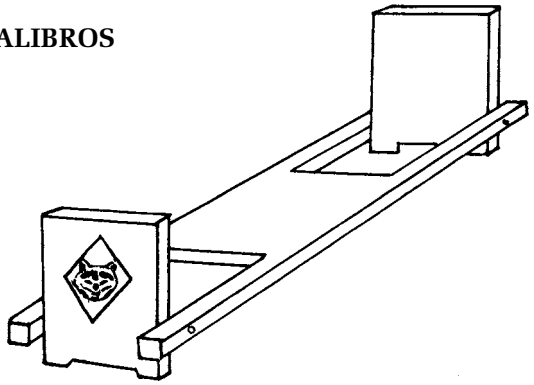
Materials:

Cuadrado de 9 pulgadas de madera de ⅛ pulgada
Dos piezas de madera de 9 pulgadas de largo y 1 por 1
Dos piezas de madera de 7 pulgadas de largo y 1 por 1
32 corchos de 1 pulgada
Cuatro clavos
Pegamento para madera
Martillo



1. Use el cuadro de 9 pulgadas como base. Si la base no está terminada, líjela.
2. Coloque las piezas de recorte formando un cuadrado. Use pegamento para madera para unir las partes antes de clavarlas. Pegue este cuadro en la base.
3. Si lo desea, utilice tinte y una capa de terminado en el marco de madera.
4. Pegue los corchos dentro del marco en el diseño que guste.

SUJETALIBROS



Corte este sujetalibros a partir de una pieza de madera.

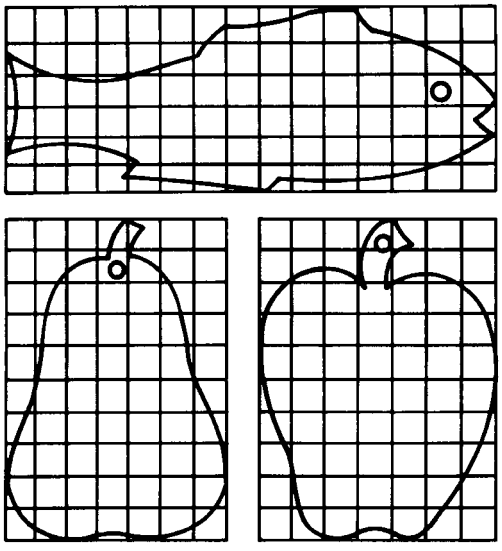
Materiales: **Tabla de 1/2 por 8 por 18 pulgadas, clavos, pintura o barniz**

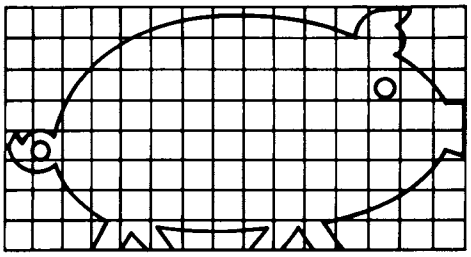
Corte los pedazos de los extremos de la tabla de acuerdo al dibujo. Clave los pedazos en posición vertical a los extremos de la tabla. Lije y dele el terminado deseado.

TABLAS PARA CORTAR

Materiales: **Madera de 3/4 pulgada, tinte para madera y pintura, cera en pasta**

Agrande el patrón y corte con segueta. Taladre un agujero para que se pueda colgar. Lije y aplique tinte para

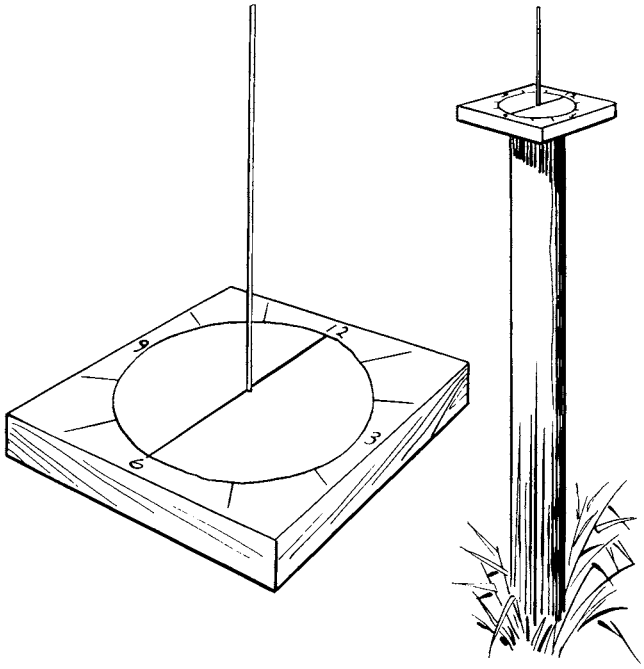




madera. Deje secar y aplique cera sobre el tinte. Píntela por detrás a su gusto para colgarla como decoración cuando no se use.

RELOJ DE SOL

Muchos animales y plantas utilizan el sol como su reloj natural. Los Cub Scouts también pueden cuando construyen su propio reloj de sol.



Materiales: **Un cuadrado de madera de 11 pul gadas, compás para dibujar para hacer un círculo, estaca de 1/8 y 12 pulgadas de largo, un poste de 4 pies**

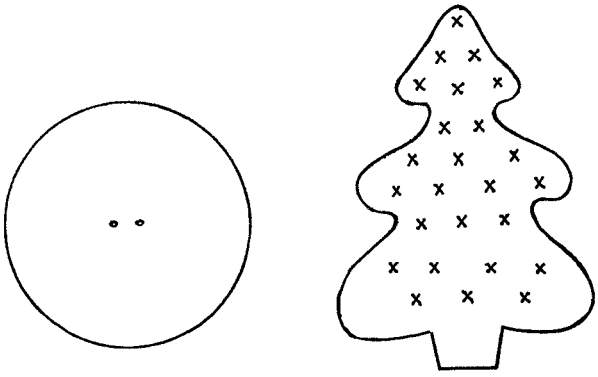
1. Utilice el compás para dibujar el círculo más grande que quepa dentro del cuadro de madera. Marque el centro con un punto.
2. Haga un agujero en el centro para colocar la clavija. Esta será el puntero que proyecta una sombra en el reloj de sol.
3. Dibuje una línea recta por el centro del círculo, perpendicular a la parte superior del bloque de madera. Esta es la marca de las 12:00.
4. Clave el reloj de sol al poste y póngalo en un lugar que le dé el sol por completo. Póngalo de manera que la marca de las 12:00 apunte al norte, o al

mediodía (hora normal); gire el reloj hasta que la sombra del puntero caiga en la marca de las 12.

5. De las 6:00 A.M. a las 6:00 P.M., marque un punto en cada hora donde la sombra pegue con el círculo.
6. Ahora ya puede saber qué hora es con sólo asomarse al reloj de sol y ver donde cae la sombra.

ÁRBOL DE NAVIDAD PARA CUENTA REGRESIVA

La madera de pino y la pintura acrílica son los materiales que mejor funcionan para este proyecto.

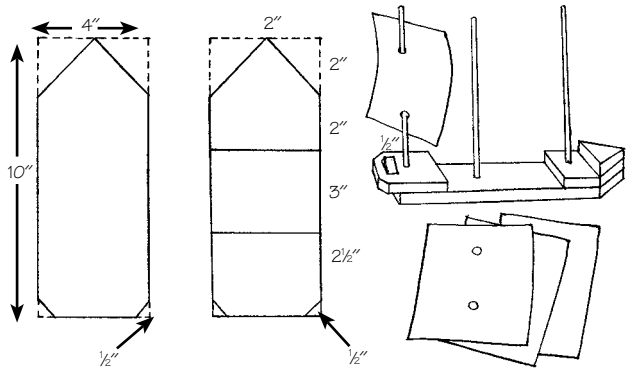


Materiales:

Tabla de madera de 1 por 10 pulgadas (suficientemente grande para aguantar el patrón del árbol)
Estrella pequeña de madera
25 clavos pequeños (o tachuelas de latón)
Dos tornillos con cabeza plana para madera
25 dulces rojos con un hoyo en el centro
Pedazos de fieltro
Pintura, martilla, pegamento blanco

1. Agrande los patrones del árbol y de la base al tamaño necesario y trácelos en la tabla de 1/2 pulgada. Un árbol de buen tamaño es de aproximadamente 11 pulgadas de alto en una base con 8 pulgadas de diámetro. Una vez terminado, el árbol se mantendrá erguido en el centro de la base circular.
2. Corte el árbol y la base y lije todos los lados y las orillas.
3. Pinte la base y el árbol como guste y deje secar. Puede añadir profundidad y efectos al pintar el árbol verde y luego, cuando esté seco, utilizando una esponja natural, remójela en una pintura verde más clara para agregar reflejos ("técnica de esponja"). Luego, utilice un viejo cepillo de dientes remojado en pintura blanca para agregar efectos de nieve. Sostenga el cepillo de dientes sobre el árbol y dele golpecitos al cepillo para salpicar pequeñas gotas en las zorrillas del árbol ("técnica de salpicado"). Pinte la base café y una vez seca, utilice un marcador de punta fina para añadir las marcas de la tabla y de los clavos como se muestra en la ilustración.
4. Pegue la estrella a la punta del árbol.
5. Marque ligeramente con lápiz una X en cada uno de los 24 lugares donde irán colocados los clavos o tachuelas en el árbol. Clave cada tachuela o clavo en cada X. Clave la tachuela no. 25 en la estrella del árbol (para colocar el dulce número 25).
6. Perfore dos agujeros por la parte posterior de la base como se indica en el centro del patrón para unir el árbol. Ponga pegamento en la base del árbol, antes de atornillarlo en su lugar para asegurarlo al centro de la base. Inserte los tornillos para madera en la base, alinee el árbol y apriete los tornillos en el árbol.
7. Pegue el fieltro en la parte de inferior de la base.
8. Haga la cuenta regresiva hasta Navidad colgando un dulce rojo en el árbol cada día a partir del 1º de diciembre hasta el día 24. El día de Navidad, ponga el último dulce en la estrella.

VELERO

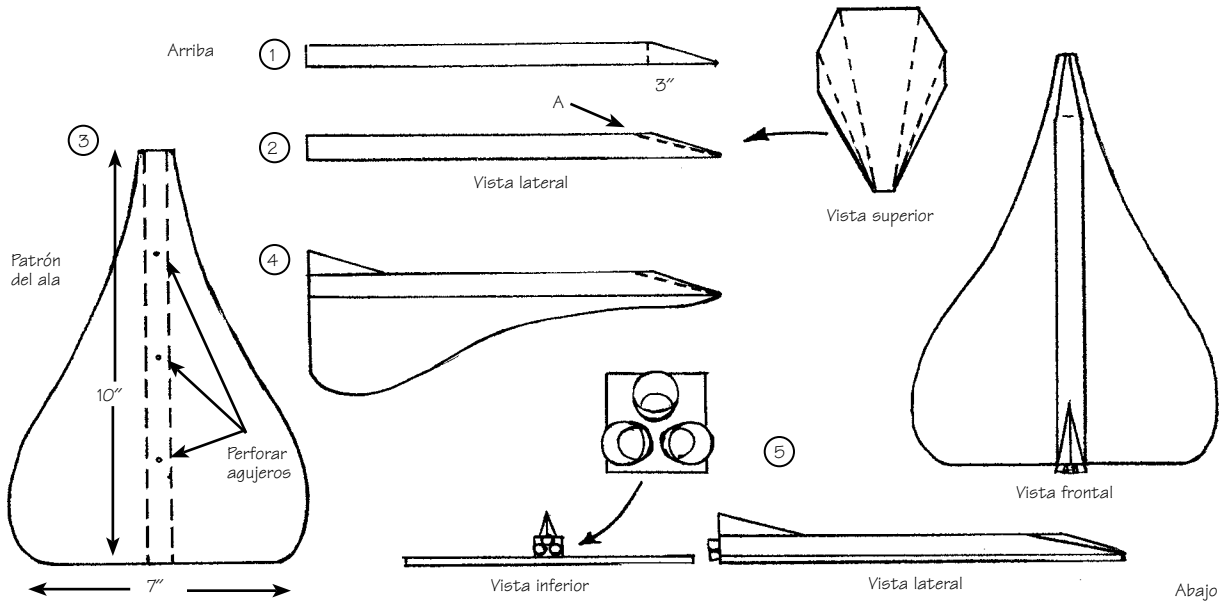


Materiales:

Dos piezas de madera de 1 por 4 pulgadas
Cartón grueso
Tres clavijas de 1/8 y 10 pulgadas de largo
Sierra
Pegamento para madera
Perforadora

1. Corte cada pedazo de la tabla como se muestra. Guarde las orillas para utilizarlas posteriormente.
2. Lije todas las partes.
3. Perfore tres agujeros en el barco a aproximadamente la mitad de la madera como se indica en el dibujo: uno en el centro de la base, otro en el trozo correspondiente a la proa y otro en la popa para colocar las clavijas que servirán como mástiles. (Los agujeros deben ser lo suficientemente grandes como para que las clavijas de 1/8 quepan.)
4. Coloque las piezas como se muestra y péguelas.
5. Meta un extremo de las clavijas en pegamento y colóquelas en los agujeros.
6. Corte tres velas en el cartón y píntelas a su gusto. Hágales agujeros como se indica en la ilustración y deslícelas en cada uno de los mástiles.

Transbordador Espacial



Las líneas punteadas indican donde deben ir las alas del transbordador espacial.

TRANSBORDADOR ESPACIAL

Materiales:

Un cuadro de madera comprimida de 10 pulgadas y 1/8
Una pieza de madera de 10 pulgadas de 2 por 2
Tres tapones de hule de 1/4 pulgadas
Tres clavos de cabeza plana
Pegamento para madera
Pintura

1. Agrande el patrón del ala al tamaño necesario (7 por 10 pulgadas) y corte una pieza en la madera comprimida. Lije todas las orillas.
2. Con la pieza de madera de 10 pulgadas de 2 por 2, mida 3 pulgadas hacia atrás y corte la nariz al ángulo como se muestre en el diagrama 1.
3. Comience en el punto A del diagrama 2 y corte los ángulos de la punta para crear la nariz del transbordador. Guarde las piezas que cortó para utilizarlas en la cola (vista frontal).
4. Haga tres agujeros a lo largo de las líneas centrales del ala. Una a 2 1/2 pulgadas de la punta, una en el centro, y una a 7 1/2 pulgadas de la punta (diagrama 3).
5. De la parte de debajo del ala, atornille la parte plana de la pieza de madera 2 por 2, con los extremos de la "nariz" tocando como se muestra en el diagrama 4.
6. Pegue las dos piezas que guardo del corte angular de la vista frontal y péguelos al extremo de atrás de la tabla de 2 por 2 para formar la cola del transbordador (vista superior, diagrama 5).
7. Pegue los tapones de hule en la parte de atrás para simular los cohetes (vista inferior, diagrama 5).
8. Pinte y decore a su gusto.

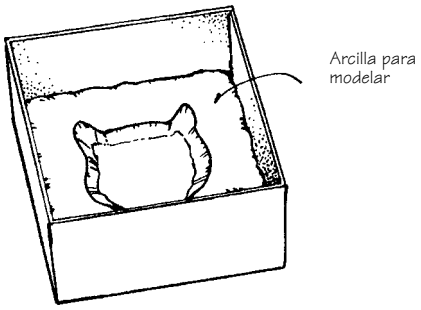
Anillos Para Pañoletas

Como parte de la hermandad mundial del movimiento Scouting, todos los Cub Scouts utilizan el uniforme oficial. Una parte de ese uniforme, sin embargo, puede personalizarse: el anillo para la pañoleta. Los anillos se pueden utilizar como incentivos, en apoyo de los temas mensuales y por la terminación de logros, electivas e insignias de actividad.

Puede hacer anillos de casi cualquier material. He aquí unas cuantas ideas, pero puede encontrar más en la revista *Boys' Life, Cub Scout Program Helps* y otras publicaciones de BSA, libros pow wow e incluso en sitios de la Internet.

ANILLOS DE YESO

Use yeso vaciado para hacer anillos de pañoleta que vayan de acuerdo al tema mensual. Escoja un molde adecuado y prepárelo como se indicó en la sección "Manualidades con Yeso". Los moldes para dulces funcionan bien.

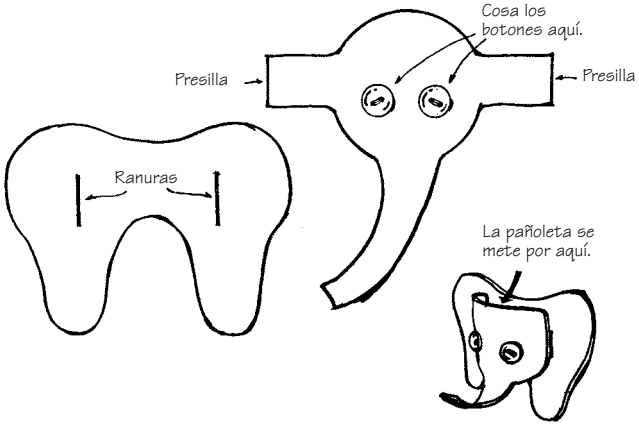


Quizá quiera hacer su propio molde labrando su propio diseño en arcilla para modelar en una pequeña caja con una profundidad de 1/2 pulgada. Recuerde poner un poco de grasa o aceite para cocinar en su molde. Inserte un anillo plástico o un tubo de chenilla doblado a la mitad (con el lado abierto hacia fuera) a la mitad del yeso mojado. No lo oprima hasta el fondo ya que no quiere que se vea del otro lado del anillo.

ANILLOS DE CUERO, VINILO Y FIELTRO

El cuero, vinilo y fieltro son excelentes materiales par hacer anillo. (Por ejemplo, vea la Trenza en la página 2-31.) Sólo corte en la forma deseada; pegue, engrape o remache una vuelta en la parte posterior; y decore al gusto.

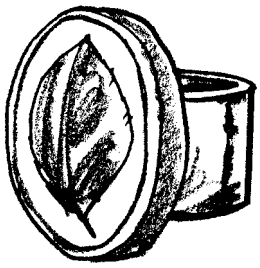
Anillo Para Pañoleta en Forma de Elefante



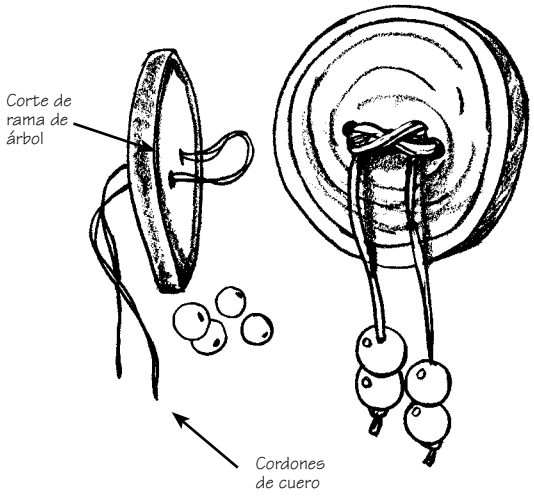
Materiales: **Retazos de cuero, vinilo o fieltro; tijeras; botones**

Corte las piezas como se muestra en el dibujo. Cosa los botones para hacer los ojos. Meta las presillas dentro de las ranuras y péguelas.

ANILLOS DE MADERA



Se pueden hacer anillos sencillos utilizando trozos de ramas de árbol. Déjelos en su estado natural, decore con cuentas o plumas, dibuje huellas de lobo u oso con marcadores permanentes, o pegue una pequeña hoja en el centro.

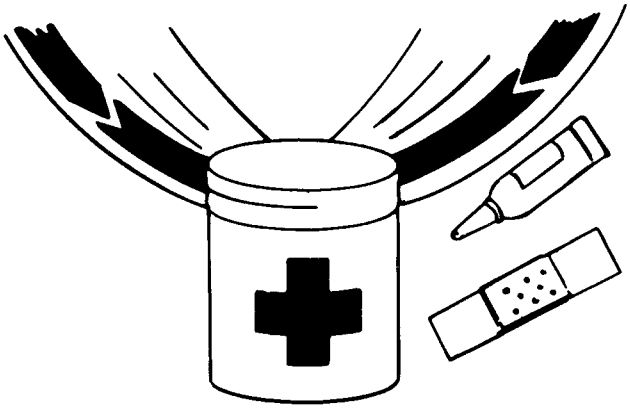


Quizá quiera cortar formas delgadas con una sierra. Lije las orillas hasta que estén lisas. Pegue o engrape un lazo de cuero o vinilo a la parte posterior, o use una pistola de pegamento para pegar piezas de tubo de PVC de 1/2 pulgada. Decore a su gusto con marcadores, pintura, sellos, etc. ¡Deje volar su imaginación!

ANILLOS DE PLÁSTICO

Puede pegar un lazo a la parte posterior de casi cualquier juguete pequeño (utilizando una pistola de pegamento) para hacer un anillo personalizado según cada niño. Los contenedores de rollos fotográficos con tapa son particularmente útiles. Los niños pueden llenar el contenedor con materiales que son importantes para ellos: cenizas de una fogata, una conchita de la playa, palabras importantes escritas a mano, etc. Péguele un aro y así guardarán sus recuerdos especiales en un lugar seguro.

Anillo con Botiquín de Primeros Auxilios

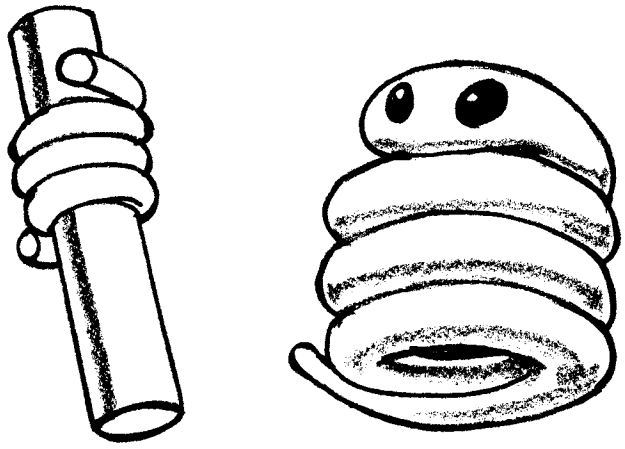


1. Quite la tapa de un contenedor de película fotográfica de 35 mm y póngala a un lado.
2. Haga dos pequeños agujeros a 1/4 pulgadas de separación en la parte posterior del contenedor. Inserte un lazo de chenilla de 6 pulgadas o anillo para hacer el lazo.
3. Pinte el contenedor blanco y deje secar.
4. Utilice dos piezas de cinta roja de 1/2 pulgada para hacer la cruz roja al frente.
5. Llene el contenedor con artículos de primeros auxilios, tales como una pequeña bandita, un segurito, cambio par una llamada telefónica, una bolita de algodón, un pequeño tuvo con ungüento antiséptico y los teléfonos de emergencia. Coloque la tapa.

ANILLOS DE YESO

El yeso es especialmente versátil para hacer anillos, ya que lo puede modelar en millones de formas diferentes. He aquí un ejemplo.

Anillo de Serpiente



1. Con 2 tazas de arcilla, forme una cuerda de 8 pulgadas de largo.
2. Enrosque la cuerda alrededor de una clavija de 3/4 de ancho previamente engrasada con aceite vegetal.
3. Achate la cabeza y haga una puntita para la cola.
4. Una vez que seque, sáquelo de la clavija; pinte y decore al gusto.

3 JUEGOS

Introducción 3-1

Juegos Activos con Equipos 3-3

Juegos Activos sin Equipos 3-7

Juegos con Pelotas 3-8

Juegos con Bicicletas 3-11

Juegos No Competitivos, Cooperativos y Formadores de Equipos 3-13

Juegos con Paracaídas 3-22

Relevos y Carreras 3-23

Actividades de Aptitud Física 3-28

Juegos Tranquilos con Equipos 3-32

Juegos Tranquilos sin Materiales 3-35

Juegos Caseros 3-38

Juegos con Neumáticos 3-41

Juegos Acuáticos 3-42

Juegos Invernales en la Nieve 3-44

Introducción

¿PARA QUÉ USAMOS JUEGOS?

Los juegos forman parte de toda la diversión en Cub Scouting. Las aptitudes e intereses que los niños desarrollan mediante los juegos les enseñan a tener confianza en sí mismos, independencia y la capacidad de llevarse bien con los demás. Los niños aprenden a través de los juegos.

Por estas razones, los juegos son un importante componente de Cub Scouting. Los juegos no sólo ayudan a lograr los objetivos globales de Cub Scouting en el entrenamiento de formación cívica, aptitud física y desarrollo del carácter, puesto que también ofrecen beneficios educativos. Los juegos enseñan a los niños a seguir reglas, saber esperar su turno, respetar los derechos de los demás, dar y recibir y jugar limpio. Algunos juegos ayudan a los niños a desarrollar destrezas, control corporal y coordinación. Otros juegos enseñan confianza en sí mismos y consideración por los demás. Los juegos estimulan el crecimiento físico y mental, así como proporcionan una vía de escape a la "energía infantil" sobrante.

CÓMO SELECCIONAR LOS JUEGOS

Al seleccionar un juego, usted debe considerar tres factores: los aspectos físicos, los valores mentales y los valores educativos de los juegos en la forma como se relacionan con Cub Scouting.

Considere primero el *aspecto físico:* la descarga de la energía acumulada sobrante. Un juego activo debería ser satisfactorio para el niño más fuerte y, sin embargo, no debería superar las fuerzas del niño más débil. Debería estimular el crecimiento y el desarrollo de los músculos. La mayoría de los juegos al aire libre cumplen este requisito.

Los niños en edad de Cub Scout están creciendo rápidamente. Les gusta correr, saltar, escalar, levantar pesos, hacer equilibrio, arrastrarse, doblarse, gritar, perseguir, ocultarse, entre muchas acciones más. Por lo general, las largas caminatas o carreras y demás ejercicios que implican resistencia no son tan adecuados para los niños de esta edad. (De igual modo, los niños que han pasado recientemente por alguna enfermedad grave no deberían participar en juegos que requieran una gran actividad.)

Algunos juegos se seleccionan por sus *valores mentales* debido a que tienen un elemento de emoción o logro. Los juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar la capacidad de pensar rápidamente, mantenerse alertas, así como les enseñan el sentido de la estrategia. Muchos juegos ofrecen a los niños oportunidades de expresar sus sentimientos y emociones, lo cual es muy saludable.

Los niños deben aprender a jugar limpio y seguir las reglas. También deben aprender que no siempre pueden ganar. Muchos niños en edad de Cub Scout todavía no han aprendido a perder con gracia. Su tarea como líder consiste en aclarar para ellos el concepto de que perder un juego no es el fin del mundo y que una pérdida debería ser un incentivo para que el niño trate de mejorar sus habilidades.

Algunos juegos se seleccionan por su *valor educativo*. Las mentes de los niños son más receptivas al aprendizaje cuando se divierten aprendiendo. Su interés y su concentración probablemente nunca son más altos que durante los juegos. Los juegos son una forma de ayudar a los niños a aprender que las reglas y la autodisciplina son necesarias y que lo más importante es hacer el mayor esfuerzo. La mayoría de los juegos de Cub Scouts contribuyen al desarrollo del carácter porque requieren trabajar en equipo, jugar limpio y considerar a los demás.

Tenga en cuenta estos factores al seleccionar los juegos:

- Propósito (físico, mental, educativo)
- Espacio disponible
- Número de jugadores
- Equipos disponibles
- Destrezas y habilidades de los jugadores

Sin importar si el juego implica competiciones de grupos con ganadores de equipos o competiciones individuales o si su finalidad es simplemente la diversión, los resultados deberían ser positivos y contribuir al desarrollo del carácter y ayudar a los niños a crecer y desarrollarse.

ADAPTACIÓN DE LOS JUEGOS A LOS TEMAS MENSUALES

Los juegos no tienen que adaptarse al tema mensual, pero los juegos relacionados con el tema mensual ayudan a formar vínculos con el programa mensual. Muchos de los juegos que incluimos en este capítulo vienen muy bien con los temas mensuales y otros pueden adaptarse fácilmente a esos temas. En ocasiones, todo lo que usted necesita para acoplar un juego a un tema mensual es cambiar el nombre del juego. Por ejemplo, un Relevo de Vaqueros puede convertirse en un Relevo de Jinetes sin Silla de Montar, para adaptarlo a un tema de circo.

SUGERENCIAS PARA DIRIGIR JUEGOS

A los niños les gustará la mayoría de los juegos si los líderes se divierten dirigiéndolos. Todo líder puede tener éxito en su tarea como director de juegos siguiendo estos sencillos consejos:

- Conozca las reglas del juego y tenga todo el equipo necesario a mano. Planifique no sólo *lo que* va a hacer sino *cómo* va hacerlo.
- Comience con su mejor juego: un juego que pueda explicarse fácilmente y que sea divertido. Además de aumentar su propia confianza como dirigente, un juego que cuente con la aceptación de los niños puede mejorar el ánimo de los jugadores.
- Asegúrese de que el espacio disponible sea bastante grande para que todos puedan jugar. Marque los límites para los juegos activos al aire libre con conos de colores brillantes.
- Elimine los peligros potenciales del área del juego. Siga las reglas de salud y seguridad.
- Asegúrese primero de contar con toda la atención del grupo antes de comenzar a explicar las reglas del juego con sencillez, concisión y en el orden correcto. Presente el juego con entusiasmo.

- Para los juegos en equipos y carreras de relevo, usted debe tener un número igual de jugadores en cada equipo. Si los equipos tienen un número desigual de miembros, uno o más niños en el equipo con menos miembros deben competir o correr dos veces.
- Como regla general, los Webelos Scouts tienen más tamaño y son más fuertes que los Tiger Cubs de primer grado y los Cub Scouts de segundo y tercer grado. Para algunas competencias del pack, puede ser prudente imponer a los dens de Webelos un hándicap de alguna clase para equilibrar la competición.
- Enseñe el juego por pasos o mediante demostraciones.
- Pídales a los niños que hagan preguntas después que usted explique y demuestre el juego.
- Asegúrese de que los niños sigan las reglas. Insista en la importancia de un buen espíritu deportivo y el juego limpio.
- Si el juego no está saliendo bien, deténgalo y explique las reglas nuevamente.
- No desgaste un juego. Termínelo y pase a otra actividad mientras los niños todavía se están divirtiendo con el juego.
- Tenga a mano un número suficiente de líderes para manejar el grupo.
- Manténgalo sencillo. Hágalo divertido.

Enseñe juegos a los niños contando con que ellos podrán jugarlos y dirigir esos mismos juegos independientemente en otros ambientes como, por ejemplo, en la escuela o en el vecindario. Enséñele a su jefe del den cómo se dirigen los juegos. Esto puede mejorar la función de líder del jefe del den. Encuentre formas creativas de desarrollar aptitudes de liderazgo entre los niños, de tal forma que pronto puedan jugar por su cuenta sin ayuda de un líder del den o de un jefe del den.

ESCOGER AL "ERES" Y A LOS EQUIPOS

Hay muchas formas de escoger al niño que actuará como el "Eres" en cualquier juego. A continuación presentamos algunas sugerencias, pero usted puede idear y encontrar otras maneras que le den buenos resultados con su grupo.

- Siguiendo el orden de los cumpleaños, comenzando con el 1 de enero.
- Siguiendo el orden alfabético, usando los nombres o los apellidos.
- Sacando a la suerte un nombre de una caja de "Eres". Después de sacar un nombre, ese nombre se pone en una segunda caja que tiene la etiqueta "Eres". Cuando todos los nombres estén en la segunda caja "Eres", vuelva a ponerlos en la primera caja para comenzar nuevamente.

Al escoger los equipos, pruebe una de estas ideas:

- Niños cuyos cumpleaños caigan en días pares contra niños cuyos cumpleaños caigan en días impares
- Usando los apellidos, los niños que tengan apellidos que comiencen con letras de la primera mitad del alfabeto contra los niños que tengan apellidos que comiencen con letras de la segunda mitad
- Sacando al azar un nombre de una caja. Cada niño decora un palo de manualidades con su nombre o cualquier otro objeto artístico y creativo que desee. Cuando usted necesite formar equipos para un juego, saque dos palos y póngalos en pilas separadas. Siga sacando pares de palos, separándolos en dos pilas, que serán sus equipos. Cuando haya terminado, vuelva a poner en su sitio todos los palos, así estarán listos para el próximo juego de equipo.

Usted también puede convertir en un juego la propia selección de equipos. Pídales a los niños que se sienten formando un círculo y entonces murmure al oído de cada niño la palabra "Wolf" o la palabra "Bear". Entonces ellos deben hacer el sonido apropiado del animal para encontrar a los demás miembros de su equipo.

REFLEXIÓN DESPUÉS DE LOS JUEGOS

¿Que es *reflexionar?* Reflexionar es orientar a los jugadores para que piensen acerca de lo que ha ocurrido como resultado del juego o de la actividad y traten de aprender algo de esos resultados. Consiste en recordar los pensamientos, sensaciones y acciones y sus efectos. Consiste también en hacer comparaciones y contrastes. Reflexionar significa comprender el sentido del juego o de la actividad usando una serie de preguntas para adecuarlas a las necesidades del grupo. En la sección de "Juegos No Competitivos, Cooperativos y Formadores de Equipos", la reflexión es una parte integral de muchos de los juegos.

Usted debe hacerles a los niños cinco importantes preguntas al final de cada actividad o juego, sin importar si el juego tiene un carácter cooperativo o competitivo. Asegúrese de reservar tiempo para estas preguntas:

- ¿Hiciste tu mayor esfuerzo?
- ¿Alguien se quedó fuera del juego?
- ¿Alguien se lesionó físicamente?
- ¿Se hirieron los sentimientos de alguien?
- ¿Cómo harían ustedes el juego diferente la próxima vez?

La reflexión es también una experiencia de aprendizaje para usted como líder. Disfrute esta oportunidad de ayudar a sus Cub Scouts a aprender haciendo algo.

EQUIPOS NECESARIOS PARA LOS JUEGOS

Los juegos incluidos en este libro requieren equipos económicos o ningún equipo en absoluto. Usted puede encontrar la mayoría de los materiales necesarios en su propia casa o los niños pueden hacerlos durante una reunión del den. A continuación presentamos una lista de algunos artículos útiles para los juegos.

Globos: Use globos en lugar de balones o pelotas para muchos juegos bajo techo. (Asegúrese de recoger y poner en la papelera todos los pedazos de los globos rotos.)

Bolas Pequeñas: Pruebe con bolas de softball, pelotas de tenis, pelotas de tenis de mesa, pelotas de espuma o bolsas de frijoles. Pueden lanzarse, arrojarse, pasarse, batearse, patearse, rebotarse, esquivarse, llevarse o rodarse.

Bolas Grandes: Las pelotas o balones de goma para juegos de cancha, pelotas de playa, balones de voleibol

y balones de fútbol pueden patearse, rebotarse, lanzarse, llevarse o batearse.

Pinzas de Ropa: Úselas como piezas de juego o para sujetar otros objetos y materiales como, por ejemplo, periódicos o globos.

Palos: Los palos de escoba son ideales. Pueden usarse para saltar, para empujar otros objetos o para batear. (Asegúrese de que los niños no vayan a herirse con las astillas de ningún palo.)

Latas de Aluminio: Ruédelos o patéelos a lo largo de una pista o entre obstáculos; póngalos como objetivos o marcadores o úselos para rodar objetos hasta meterlos en ellos. (Asegúrese de que los bordes estén limpios y lisos.)

Anillos: Use tapas de caucho, metal o envases de margarina, luego de sacarles la parte central, o anillos de cuerda, para arrojarlos sobre clavos, perchas, ganchos o estacas. Úselos para jugar al juego del tejo *(shuffleboard)* o para arrojarlos a envases de hojalata, cajas u otros recipientes. Los anillos de las barras de cortinas también son útiles.

Bolsas de Papel: Úselas para hacer máscaras o vendas para los ojos, para inflarlas y reventarlas o para usarlas como sombreros o gorras.

Cuerdas: Use cuerdas de tender ropa o bandas de batas para saltar, girarlas o lanzarlas como un lazo. Use cuerdas para marcar las líneas de partida y llegada o para atar nudos. También sirven en el juego de equipos que tiran de una cuerda para ver quién puede más, use cuerdas que tengan 3/4 de pulgada de diámetro o una cuerda más gruesa y evite usar cuerdas de nailon o poliestireno que pueden causar quemaduras con el roce más fácilmente.

Hojas de Papel Periódico: Úselas como plataformas para pisar, marcadores u obstáculos. Enróllelos para hacer pelotas, bates o raquetas.

Tapas de Botella: Sirven como marcadores u obstáculos, para jugar damas, como objetos pequeños que se ocultan o para lanzarlas con precisión.

Bolsas de Frijoles: No ruedan ni rebotan. Hágalas con vaqueros viejos en muchos tamaños diferentes.

Guarde los equipos y materiales para juegos en el cofre de juegos del den, que puede ser algo tan sencillo como una caja grande de cartón. Resulta útil guardar todos los materiales y equipos de juegos en un solo lugar, así estarán fácilmente accesibles para el den. ¡Su cofre de juegos también puede ser útil para los momentos cuando usted tenga algo de tiempo libre que llenar y no tenga nada preparado!

A continuación presentamos algunas ideas para artículos que conviene tener en el cofre de juegos, aparte de los mencionados en los párrafos anteriores:

Moldes para pasteles	Plumas
Tiza	Paraguas viejo
Palillos	Naipes
Cucharas plásticas	Tazas de papel
Guantes viejos de trabajo	Canicas
Tarros	Juegos de damas
Pajitas/Popotes	Molde para panecillos
Silbatos	Tees de golf

JUEGOS DEL DEN

Los juegos del den están diseñados para un grupo pequeño de niños. Los juegos tranquilos o reposados bajo techo son muy útiles cuando las condiciones del clima prohíben las actividades al aire libre. Los juegos activos ayudan a los niños a descargar sus energías sobrantes y los preparan para actividades más tranquilas en el den. La mayoría de los juegos en este libro son adecuados para los dens.

Los juegos del den pueden ser competitivos o no competitivos. *Recuerde:* Algunos juegos sólo tienen por finalidad la diversión. En muchos de estos juegos no es necesario que haya ganadores.

JUEGOS DEL PACK

Los juegos del pack se juegan con grupos de mayor tamaño integrados por niños, adultos y hermanos en las juntas y actividades del pack. Los juegos con carreras de relevo son unos de los más populares. Fíjese que las carreras de relevo de ida y vuelta requieren menos espacio.

Los juegos del pack deben incluir la participación del mayor número posible de niños—preferiblemente de todos los niños en el pack. Si todos no pueden participar, seleccione a los representantes de cada den. Haga participar a los padres y los líderes siempre que sea posible. ¡A los niños les encanta ver a sus padres o representantes participando en los juegos!

Si usted otorga premios, entregue premios sencillos y económicos como, por ejemplo, chupetes, goma de mascar, globos o calcomanías.

Recuerde: Sobre todas las cosas, los juegos del pack deben ser divertidos para *todos*, es decir, tanto para los que participan como para los que observan el juego.

Juegos Activos con Equipos

BATALLA REAL CON GLOBOS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores, globos, cordones**

Distribuya a los Cub Scouts en un círculo grande, cada uno de ellos tendrá un globo inflado atado a su tobillo. Al dar la señal, los jugadores tratarán de romper todos

los demás globos pisándolos con los pies, sin permitir que le rompan su globo. Cuando le rompan su globo, ese jugador abandona el juego. El juego continúa hasta que sólo quede un jugador.

ARREBATO DE LA BOLSA DE FRIJOLES (O "ROBO DEL TOCINO")

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, un número par de jugadores, una bolsa de frijoles**

Forme dos filas de jugadores, una frente a la otra, con una separación de 25 pies entre ellas. Coloque una bolsa de frijoles en el centro. Asigne un número a los niños que están frente a frente en cada fila. El líder grita un número y los oponentes que tengan ese número corren hasta el centro. El objeto del juego consiste en que un Cub Scout agarre la bolsa de frijoles y regrese a su sitio sin que lo toque el jugador contrario que tiene el mismo número. Se conceden dos puntos si un jugador regresa con la bolsa de frijoles sin que lo toque su contrario. Se le otorga un punto al otro bando si el jugador que agarró la bolsa es tocado por el otro jugador.

¡PROPULSIÓN!

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores, sillas**

Un niño es el Control de Misión. A los demás niños se les asignan nombres de planetas y todos los niños se sientan en sillas alrededor de la sala. El Control de Misión camina por la sala, gritando los nombres de varios planetas. Cuando se oye el nombre del planeta de un jugador, ese jugador se levanta y sigue a Control de Misión. Cuando la mayoría de los niños están de pie caminando, Control de Misión grita "¡Propulsión!" y todos los jugadores, incluyendo los que están sentados todavía deben encontrar un nuevo asiento. El jugador que quede de pie es el nuevo Control de Misión.

COLA DE GATO

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Un número par de jugadores; trozos de tela o hilo de diferentes colores para cada equipo**

Divida el grupo en dos equipos. Oculte varias piezas de tela o hilo de un color diferente para cada equipo. Un niño en cada equipo es un Gato sin Rabo. Al dar la señal, todos los jugadores buscan los rabos de su color. A medida que se encuentra cada rabo, éste se sujeta al cinturón de su Gato. El ganador será el equipo cuyo Gato tenga el rabo más largo luego de 5 minutos de juego.

CAMBIO DE AUTOMÓVILES

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores, una silla para cada jugador, tarjetas con los nombres de diferentes automóviles en ellas**

Prepárese para el juego sujetando en la parte posterior de cada silla una tarjeta con el nombre de un automóvil diferente. Cada niño comprueba el nombre del automóvil en su silla y se sienta. Un jugador es el "Eres" y se para en el centro del círculo de sillas. El "Eres" dice en voz alta los nombres de dos automóviles (por ejemplo, "Ford" y "Toyota") y los niños en esas sillas tratan de intercambiar sus asientos mientras el "Eres" trata de conseguir una silla para sí mismo. El niño que se quede sin una silla se convierte en el nuevo "Eres".

Variación: Use diferentes tipos de transporte como, por ejemplo, automóviles, aviones, embarcaciones o trenes o use nombres de animales o nombres de estados de los Estados Unidos. Pídales a los niños otras ideas de cosas o categorías de nombres que se puedan usar.

CUBRE LA SILLA

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores, una silla para cada jugador**

Los niños se sientan en sillas formando un círculo. Un jugador es el "Eres" y está de pie en el centro del círculo, dejando su silla vacía. Cuando el "Eres" da la orden, "Muévanse a la derecha", todos los jugadores tratan de sentarse en la silla a su derecha. Mientras esto ocurre, el "Eres" también trata de conseguir asiento. Si tiene éxito, la persona que debió haber conseguido esa silla pero no lo logró se convierte en el "Eres". Para confundir a los jugadores, el "Eres" puede gritar de repente, "Muévanse a la izquierda" y así tiene una buena oportunidad de encontrar un sitio.

DEFENSORES E INVASORES

Nivel de Actividad: **Alto**

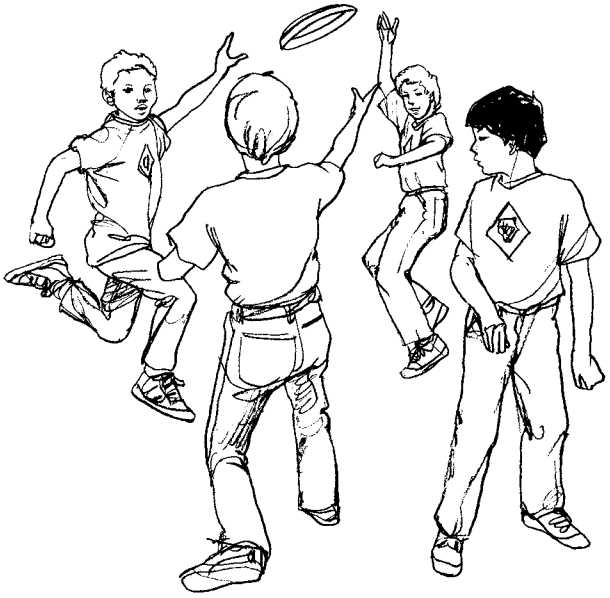
Se Necesita: **Extensa área de juego, número par de jugadores, papeletas de papel, lápices, papel periódico**

Divida a los niños en dos grupos: los Defensores y los Invasores. Un Defensor es el Capitán Hambriento, quien se sienta en la "empalizada" (marcada con papel periódico). Deles a cada uno de los demás Defensores una papeleta de papel con el nombre de un alimento y su valor asignado para el juego: harina, 25; polvos para hornear, 20; carne de res, 15; galletas, 10; mermelada, 10; fruta, 5; azúcar, 5; y maíz, 5. Un líder escogido por los Invasores coloca sus hombres en el territorio de los Invasores, que rodea la empalizada de los Defensores. Los Defensores rodean a los Invasores y buscan formas de penetrar en las líneas de los Invasores para llevar alimentos a su Capitán Hambriento en la empalizada. Los Invasores tratan de capturar a los Defensores tocándolos. Revisan a sus cautivos y confiscan los "alimentos" que encuentren en ellos. Después de aproximadamente 15 minutos de juego, anote las puntuaciones. Los Invasores suman el valor de los suministros capturados. El Capitán Hambriento calcula el valor de los suministros que le han entregado. Ganará el grupo que tenga la puntuación más alta en suministros.

RUGBY CON DISCO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, número par de jugadores para los equipos, disco volador de plástico**



Divida al grupo en dos equipos, que comienzan a jugar en extremos opuestos de un área de juego. El juego comienza cuando un equipo arroja un disco. El equipo que lo recibe trata de marcar un touchdown pasando el disco y avanzando hacia la línea de meta del otro equipo. El otro equipo trata de interceptar y marcar un touchdown. Ningún jugador puede correr con el disco y ningún jugador puede retener el disco durante más de 5 segundos. Se juega continuamente. No hay "downs", es decir, tiempo muerto.

DISCOS VOLADORES

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Un extenso campo de juego, cualquier número de jugadores, un disco volador de plástico para cada equipo, tres o más aros del tipo hula hoops o neumáticos de bicicleta**

Coloque los aros hula hoops u otros objetivos en tres lugares diferentes, cada uno de ellos cada vez más alejado de los participantes. La finalidad del juego consiste en lanzar el disco volador de plástico de tal forma que caiga dentro del aro o del neumático de bicicleta. Por cada disco insertado en el aro o neumático más cercano se dan dos puntos; por el aro o neumático más lejano que el primero se dan tres puntos y por el aro o neumático más lejano de todos se dan cinco puntos. Si el disco queda sobre el aro o neumático no se concede ningún punto.

Variación: Dos equipos pueden jugar uno contra el otro para ver cuál equipo puede marcar la mayor cantidad de puntos en un período específico de tiempo.

REVENTAR O PROTEGER

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, un número par de jugadores, globos inflados, pañoleta o pieza similar de tela para identificar a los Defensores**

Divida al grupo en dos equipos: los Defensores y los Invasores. Distinga a los dos equipos pidiendo a los Defensores que se pongan sus pañoletas en sus cinturones. Arroje un globo inflado entre los dos equipos. Los Invasores tratarán de romper el globo agarrándolo, aplastándolo con las manos o pisándolo. Los Defensores tratarán de protegerlo alejándolo fuera del alcance de los Invasores. Anote el tiempo que tardan los Invasores en romper el globo. Cuando se rompa el globo, los Defensores se convierten en Invasores. Dele a cada equipo tres turnos como Invasores y seguidamente cuente sus tiempos. El equipo que tenga la menor cantidad de tiempo en total será el ganador del juego.

CARRERA DE ESQUÍ BAJO TECHO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Sala grande y con un piso liso, cualquier número de jugadores, cartulina de 12 por 18 pulgadas para cada niño**

Ponga a los niños en fila a lo largo de la línea de partida, y dele a cada niño una hoja de cartulina. Al dar la señal, los niños rompen sus hojas por la mitad y colocan un trozo de cartulina debajo de cada pie. Entonces "esquían" hasta la meta. Este juego debe jugarse sobre un piso liso, de tal forma que los "esquís" no se rompan.

Variación: Puede jugarse como una carrera de relevos en la que cada miembro del equipo esquía hasta una línea y regresa, y el siguiente niño toma los "esquís" y repite la misma acción.

PASE DE ENLACE

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Un número par de jugadores, 20 piedritas (10 para cada equipo)**

Divida a los Cub Scouts en dos equipos, que se colocan uno frente al otro. Cada niño entrelaza su brazo por el codo con el brazo del niño a su lado en su fila. Coloque 10 piedritas en el piso cerca del primer jugador en cada fila. Al dar la señal, esos dos niños recogen una piedrita cada uno y se la pasan al siguiente jugador en la línea que la pasa al siguiente niño y así sucesivamente. Los brazos de los jugadores deben permanecer entrelazados durante todo el juego. Si un Cub Scout deja caer una piedrita, debe levantarla sin romper la cadena. El primer jugador puede comenzar a pasar la segunda piedrita de inmediato. Ganarán los niños de la primera fila que pase las 10 piedritas hasta el final.

SOFTBALL CON PERIÓDICOS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, número par de jugadores, bases de softball, dos envases de hojalata, un periódico enrollado**

Divida a los jugadores en dos equipos. Coloque dos envases de hojalata en cada lado del plato o "home plate" y un periódico enrollado en posición horizontal entre los dos envases. El primer "bateador" se para detrás del periódico y lo patea con su empeine y así comienza el juego. A partir de allí se siguen las reglas del softball.

ARENA MOVEDIZA

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores, un largo tramo de cuerda**

Ate los extremos de un largo tramo de cuerda para formar un gran círculo con la cuerda. Marque otro círculo (la "arena movediza") en el piso o el suelo, de modo que tenga aproximadamente la tercera parte del tamaño del círculo de cuerda. Los niños sostienen la cuerda con ambas manos, formando un anillo alrededor de la arena movediza. Al dar la señal, todos tratan de tirar el mayor número posible de jugadores rivales en la arena movediza e intentan mantenerse fuera de ella. En lo que un jugador pise la arena movediza queda eliminado del juego. El juego continúa hasta que sólo quede un jugador.

GUARDIA DURMIENTE

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Sala grande o terreno de juego; cualquier número de jugadores; una venda; una piedra, bolsa de frijoles o pañoleta para usarla como objeto precioso**

Escoja a un niño para que sea el Guardia Durmiente. Los demás niños actúan como Enemigos. El Guardia se sienta con una venda en los ojos en el piso, custodiando un objeto precioso. Los Enemigos forman un anillo alrededor del Guardia aproximadamente a 20 pies de distancia. Al dar la señal, los enemigos avanzan tan silenciosamente como puedan, tratando de acercarse lo bastante para robar el objeto sin despertar al Guardia. Cuando el Guardia detecte a un enemigo que se acerca, apunta con el dedo en esa dirección. Si su dedo apunta a uno de los Enemigos, ese Enemigo queda eliminado. Si un Enemigo logra atrapar el objeto sin ser descubierto, ese niño hará de Guardia en el próximo juego.

LA GALLINITA CIEGA

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Venda; llave, botón, moneda u otro objeto pequeño; cuadernillo de papel y lápices; cinta adhesiva**

Este juego se parece al de "Ponle el Rabo al Burro", ¡pero sin el rabo y sin el burro!

Coloque un pequeño objeto en el centro del piso. Cada jugador escribe su nombre en una pequeña tira de papel y pega un trozo de cinta adhesiva a ese papel. En un extremo de la sala, marque la línea de partida con cinta adhesiva. De uno en uno, se venda a los jugadores, se les da varias vueltas y se les pide que se dirijan al sitio donde ellos creen que está situado el objeto sin llegar a tocarlo. Cuando cada jugador llegue al punto donde cree estar más cerca del objeto, el jugador pega la papeleta con su nombre en ese sitio. Ganará el jugador cuya papeleta quede más cerca.

RABOS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Un extenso campo de juego, número par de jugadores, pañoleta o pieza de tela para cada jugador**

Divida a los niños en dos equipos. Todos los jugadores meten sus pañoletas en sus cinturones a su espalda para representar los rabos. Al dar la señal, cada equipo se acerca corriendo al otro, tratando de capturar sus rabos. Una vez que a un niño le quiten su rabo, ese niño queda eliminado del juego. El niño que capturó el rabo se lo mete en su cinturón por delante a la altura del ombligo.

Ganará el equipo que capture el mayor número de rabos. Se trata de un buen "juego de acecho" que es ideal en un lugar donde haya arbustos o matorrales que proporcionen cubierta.

Variación: Fije un límite de tiempo. Si el juego se juega al aire libre, defina un área específica en la que los niños deben permanecer y deles una señal para que regresen cuando se agote el tiempo. Una vez que se le captura su rabo, el niño que lo pierde se mantiene en el juego para confundir a los demás jugadores. Los niños sin rabos deben simular que "ocultan" sus rabos dándole la espalda al mayor número posible de jugadores, de tal forma que los demás no sepan si tiene o no tiene un rabo. Ganará el equipo que capture el mayor número de rabos dentro del tiempo asignado.

Juegos Activos sin Materiales

JUEGO DE ADIVINANZAS DE ANIMALES

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, número par de jugadores**

Divida al grupo en dos equipos iguales. Cada equipo escoge un animal y piensa en seis pistas de acertijo para ese animal (por ejemplo: "Me como insectos voladores"; "Mis dientes delanteros son grandes y me gusta roer todo el tiempo"; "Tengo los ojos muy grandes", etc.). Cuando ambos equipos estén listos, se ponen uno frente al otro a cada lado de una raya. Marque una línea para la base de cada equipo aproximadamente a 15 pies detrás de los equipos. Los equipos se turnan para dar una sola pista cada vez. Cuando uno de los equipos adivine correctamente la respuesta, comienza a perseguir al otro equipo cuyos miembros salen corriendo hacia su base. Los jugadores que sean capturados cambian de equipo.

CARRERA DE AUTOMÓVILES

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores**

Distribuya a los niños en un círculo poniendo al jefe del den en el centro. Este jefe le da a cada jugador el nombre de un automóvil, asegurándose de usar el mismo nombre más de una vez, de forma que varios jugadores tengan el mismo nombre de automóvil. Para comenzar a jugar, el jefe del den grita el nombre de un automóvil. El primer jugador que tenga el nombre de ese automóvil, toque al jefe del den y regrese a su sitio gana la carrera para ese automóvil. El juego continúa a medida que el jefe del den grita el nombre de otro automóvil y así sucesivamente.

OSO EN EL FOSO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores**

Los niños forman un círculo. Un jugador dentro del círculo es el Oso. Mientras que los demás se agarran las manos firmemente, el Oso trata de atravesar el círculo a la fuerza o pasando debajo de los brazos. El Oso no puede usar sus manos para romper el enlace de los brazos de los jugadores en el círculo. Si el Oso logra atravesar el círculo, los demás jugadores tratarán de capturarlo. El primer jugador que lo toque será el siguiente Oso.

CUERVOS Y GRULLAS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Número par de jugadores**

Divida a los niños en dos equipos: los Cuervos y las Grullas. Los equipos forman una fila quedando uno frente al otro aproximadamente con 2 pies de separación. Marque una línea de base a unos 15 pies detrás de cada equipo, o alinéelos en el centro de una sala y use las paredes como bases. Cuando el líder grite la palabra "Cuervos", los Cuervos deben correr hacia su base evitando que las Grullas los toquen. Cuando el líder grite la palabra "Grullas", los niños que hacen de "Grullas" tratarán de regresar a su base a salvo. Los jugadores que sean tocados pasan a formar parte del equipo contrario. Ganará el equipo que tenga el mayor número de jugadores al final de un tiempo específico. El líder puede añadir suspenso al prolongar las órdenes "Cuuuu-ervooos" o "Grrrrr-uuuu-llas."

ZORROS Y GALLINAS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores**

Alinee al grupo en una sola fila. Cada niño pasa su brazo por la cintura del jugador frente a él. El niño a la cabeza de la fila se llama "Madre Gallina" y los otros niños son los Pollitos. Otro niño hace de Zorro y se para frente a la fila. Al dar la señal, el Zorro comienza a rodear la línea tratando de capturar al último Pollito. La Madre Gallina bate sus alas y sigue al Zorro para impedir que capture al Pollito. Los otros niños se alejan del Zorro manteniéndose alineados con su líder. Si el último Pollito es capturado, se queda detrás del Zorro. El juego continúa hasta que el Zorro capture todos los Pollitos.

BÚHOS Y CUERVOS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, número par de jugadores**

Divida al grupo en dos equipos iguales: los Búhos y los Cuervos. Los equipos se alinean uno frente al otro con una separación de aproximadamente 2 pies entre sí. Se coloca una línea de base a unos 15 pies detrás de cada equipo. El líder hace una afirmación que puede ser cierta o falsa. (Podría estar relacionada con el tema mensual.) Si la afirmación es cierta, los Búhos persiguen a los Cuervos hasta su línea de base. Si es falsa, los Cuervos persiguen a los Búhos. Todos los jugadores capturados deben unirse al otro equipo.

LUZ ROJA

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego bajo techo o al aire libre, cualquier número de jugadores**

El "Eres" da la espalda al resto de los niños que forman una fila a unos 30 ó 50 pies de distancia. El propósito es que los niños caminen o corran hacia el "Eres", mientras el "Eres" les da la espalda y cuenta hasta "10". Al decir "10", el "Eres" grita "¡Luz roja!" y se da la vuelta rápidamente. Cualquier jugador que se esté moviendo cuando el "Eres" se da la vuelta debe regresar a la línea de partida. El primero en llegar a "Eres" y tocarlo será el ganador del juego.

SHERE KHAN (EL JUEGO DEL TIGRE)

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Sala grande o espacio al aire libre, cualquier número de jugadores**

Un niño hace de Shere Khan, el tigre, y se pone de pie en el centro del área de juego. Todos los demás niños se pegan a una pared. El objetivo del juego es llegar hasta la pared opuesta sin que el "Tigre" toque al jugador. Para iniciar el juego, Shere Khan dice, "¿Quién tiene miedo de Shere Khan?" Los demás responden, "¡Nadie!" y corren inmediatamente atravesando el espacio abierto hacia el lado opuesto. Todos los niños tocados por el Tigre ayudan a Shere Khan a tocar a los jugadores restantes en la siguiente vuelta. El último jugador tocado hace de Shere Khan la próxima vez.

Variación: Si se cuenta con un campo grande y un gran número de jugadores, la mitad de los niños pueden hacer de Shere Khan y la otra mitad de seres humanos.

Juegos con Pelotas

PASA LA PELOTA

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, número impar de jugadores, una venda para los ojos, un silbato, una pelota o balón**

Trace una raya para dividir el área. Divida al grupo en dos equipos: Uno en cada lado de la raya. Los jugadores no deben cruzar la raya. Vende los ojos de un niño y dele un silbato. Cuando ese niño suene el silbato, la pelota se pone en juego lanzándola de un lado a otro. El propósito del juego consiste en mantener la pelota en el lado del equipo contrario. Se cuenta un punto contra el equipo que tenga la pelota cada vez que suene el silbato. El jugador vendado puede sonar el silbato cuando lo desee. Gana el equipo que tenga la menor puntuación.

BALONCESTO CON GLOBOS

Nivel de Actividad: **Moderado**

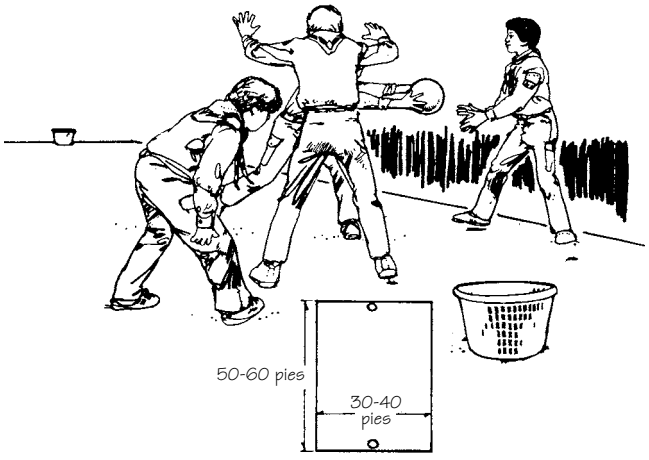
Se Necesita: **Área de juego de tamaño grande o mediano, cualquier número de jugadores, globos inflados, caja vacía de cartón o cesta de papelera**

Use globos inflados como balón, golpeándolos de aquí para allá de jugador a jugador, y cajas o cestas de papelera como aros. La puntuación es como en el baloncesto, con la diferencia de que se descuentan 5 puntos por cada globo roto al equipo que lo rompió.

BALÓN CUBO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Sala grande o área de juego; número par de jugadores; balón; dos cestas, cajas, cubos, etc. para los aros**



Este juego tipo baloncesto puede jugarse con cualquier tipo de balón que rebote y un par de recipientes grandes como cestas de ropa, cestas de frutas o grandes cestas de papelera. Coloque las cestas con una separación de aproximadamente 60 pies (menos si se tiene poco espacio). Divida a los niños en dos equipos y juegue siguiendo las reglas del baloncesto. No se cuenta ningún punto si el balón no permanece en la cesta o si la cesta se vuelca.

FÚTBOL CON NÚMEROS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área de juego, número par de jugadores, balón de fútbol o voleibol**

Divida a los jugadores en dos equipos y póngalos en fila unos frente a otros con una separación de aproximadamente 30 pies entre los equipos. Asigne un número a los jugadores en cada equipo desde los extremos opuestos de la fila. Coloque el balón a medio camino entre las dos filas. El líder grita un número y los dos jugadores que tengan ese número corren hacia el balón, tratando de

controlarlo y llevarlo a su meta. El jugador que lleve el balón a su meta marca dos puntos para su equipo. Seguidamente el líder grita otro número y otros dos jugadores comienzan a jugar. Ganará el primer equipo que llegue a 10 puntos.

EVITA EL BALÓN EN CADENA

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, dos equipos integrados por cinco o seis jugadores, pelota o balón**

Organice un equipo formando una sola fila en la que cada jugador agarra al jugador que tiene al frente por la cintura, formando una cadena. El otro equipo forma un círculo alrededor de esa cadena y trata de golpear con la pelota al jugador que se encuentra al final de la cadena. Los jugadores que forman el círculo pueden pasarse el balón de cualquier manera mientras que los jugadores de la cadena tratan de impedir que el jugador situado al final de la cadena sea tocado por el balón. Sólo el primer jugador de la cadena puede usar sus manos para parar el balón. El jugador del extremo abandona el juego al ser tocado por el balón. Siga jugando hasta eliminar a todos los jugadores de la cadena y entonces cambie los equipos para que uno forme el círculo y el otro la cadena.

BÉISBOL EN CÍRCULO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Área grande abierta con límites definidos, número par de jugadores, disco volador de plástico o pelota de playa o balón grande**

Divida a los jugadores en dos equipos con igual número de miembros; un equipo se pone al bate y el otro defiende el campo. Los miembros del equipo al bate forman una sola fila, uno detrás del otro. Los miembros del equipo defensor se dispersan por el campo. El primer bateador arroja el disco o el balón al campo y corre en círculo alrededor de sus compañeros de equipo tantas veces como pueda hasta que el otro equipo grite "¡Stop!" Cada vez que el bateador dé una vuelta a su equipo se cuenta como una "carrera".

Entretanto, los jugadores defensores en el campo van tras el disco o el balón. Después que un jugador lo atrape, todos sus compañeros forman rápidamente una fila detrás del jugador. El jugador con el disco o el balón lo pasa sobre su cabeza al siguiente jugador tan pronto como haya alguien detrás de él. Continúan haciendo esto hasta que el último jugador tenga el disco o el balón en sus manos. El jugador corre hasta el primer lugar de la fila y todos los miembros de su equipo se sientan y gritan "¡Stop!". A partir de ese momento, el equipo al bate no podrá marcar más carreras.

El segundo jugador en el equipo al bate arroja el disco o la pelota al equipo defensor y se repite la misma acción descrita antes hasta que todos los miembros del equipo al bate hayan tenido la oportunidad de batear, sumando la puntuación para cada "entrada" (siguiendo siempre la terminología del béisbol).

EVITA LA PELOTA

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores para formar dos equipos, pelota o balón de voleibol**

Divida a los niños en dos grupos. Un grupo forma un círculo grande y otro grupo se dispersa dentro de ese círculo. Los jugadores en el círculo arrojan el balón a los niños dentro del círculo que tratan de evitar ser golpeados por el balón sin salirse del círculo. Los niños que han sido golpeados por el balón se unen a los jugadores del círculo. El último jugador que quede dentro del círculo será el ganador. Cuando todos hayan sido eliminados, los jugadores cambian de bando respecto a la formación original.

QUINIENTOS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores, bate, pelota de softball**

Un bateador se lanza una pelota de softball y la batea a los demás jugadores quienes tratan de atraparla. Un jugador gana 100 puntos por atrapar una pelota de aire, 75 puntos por atrapar la pelota luego de un rebote, 50 puntos luego de dos rebotes y 25 puntos por atrapar limpiamente una pelota luego de varios rebotes. Cuando un jugador llega a 500 puntos, intercambia su sitio con el bateador. Con cada nuevo bateador, la puntuación comienza otra vez.

GOLPEAR EL BATE

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área pavimentada o campo (tanto más plano, mejor), dos a 12 jugadores, pelota de softball, bate, guantes de béisbol**

La finalidad del juego consiste en golpear el bate con la pelota, en lugar de golpear la pelota con el bate. Un jugador se lanza la pelota y la batea al campo donde los demás jugadores están esperando para atraparla. El bateador coloca entonces su bate en el suelo frente a él. El jugador que atrape la pelota o la tome del suelo lanza o rueda la pelota tratando de golpear el bate sin moverse del sitio donde atrapó la pelota. Si el jugador logra golpear el bate, intercambia su puesto con el bateador. Si no lo logra, el bateador tiene otro turno.

KICK BALL O BÉISBOL A PATADAS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita**: Extenso campo de juego; suficientes jugadores para formar dos equipos; pelota o balón, pelota de fútbol o voleibol; bases de béisbol**

El área de juego es similar a un campo de béisbol, dejando 45 pies entre las bases y 30 pies desde el sitio del lanzador hasta el plato del bateador. El lanzador rueda la bola hacia el bateador quien la patea. Los "outs" se hacen cuando un bateador patea mal tres veces la pelota, un jugador

atrapa una pelota de aire o el corredor no logra recorrer las bases antes que la pelota. El corredor debe intentar lograr un jonrón, es decir, recorrer toda las bases. Si una pelota que salga pateada correctamente por el campo no es atrapada de aire, el jugador que la recoja la tira al lanzador, quien a su vez la tira al jugador de la primera o tercera base, quien entonces comienza a pasar la pelota a todos los jugadores que cubran las bases. Cada jugador de base debe estar parado en su base antes de que pueda pasar la pelota al jugador de la siguiente base. Si el bateador logra dar la vuelta a todas las bases y llegar antes al plato que la pelota, se anota una carrera para su equipo. Tres "outs" conforman una entrada y nueve entradas conforman un juego.

BÉISBOL CON LÍNEA RECTA

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extenso campo de juego, suficientes jugadores para formar dos equipos, pelota o balón, pelota de fútbol o voleibol, bases de béisbol**

Un equipo sale al campo. El lanzador hace rodar la pelota al primer bateador quien la patea hacia el campo y corre a la base lejana que queda entre 80 y 90 pies de distancia desde el plato del bateador y regresa otra vez a ese plato. El jugador que tome la pelota la sostiene sobre su cabeza y todos los demás jugadores forman una sola fila detrás de ese jugador. Si el corredor regresa al plato del bateador antes que se forme la fila, ese bateador anota una carrera para su equipo. Si se forma una fila antes que el bateador llegue al plato del bateador, ese bateador queda "out", es decir, "fuera". Tres "outs" para un equipo conforman una entrada.

MONO EN EL MEDIO

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Área de juego de tamaño mediano, tres jugadores, pelota o balón o pelota de voleibol**

Tres jugadores participan en este juego. Escoja a uno de ellos para que sea el Mono. Los otros dos jugadores se paran a 10 pies de distancia y el Mono se para entre ellos. Los dos jugadores de los extremos se lanzan la pelota una y otra vez tratando de lanzarla a bastante altura o con la rapidez suficiente para que el Mono no pueda atraparla. Si un jugador no logra atraparla, el Mono puede luchar para quitársela o puede interceptarla. Si el Mono consigue la pelota, intercambia puestos con el jugador que la lanzó.

UNA DEL GATO

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores, bate, pelota de softball, bases**

Ponga un plato para el bateador y una primera base. Un jugador es el bateador; los demás son el receptor, el lanzador y los jugadores al campo. El bateador es "out" cuando le lanzan tres "strikes" o cuando batea una pelota por el campo o fuera del campo que sea atrapada de aire. Cuando el bateador pegue un "hit", debe correr a primera base y regresar al plato del bateador antes de que la pelota sea devuelta al receptor, quien debe tocar el plato del bateador para hacerle "out". Cuando el bateador queda "out", todos los jugadores se mueven en rotación. En ese caso, el bateador pasa a jugar en el campo derecho. Si un jugador atrapa una pelota de aire, ese jugador reemplaza al bateador.

SOFTBALL DE UN SOLO LANZAMIENTO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Campo regular de softball, cualquier número de jugadores, bate, pelota de softball**

Éste es un juego muy rápido en el que puede participar cualquier número de niños. Debe jugarse en un campo regular de softball.

- El equipo que defiende en el campo tiene un receptor, cuatro o cinco jugadores en el cuadro interno y cualquier número de jardineros. El lanzador es un miembro del equipo que batea. El lanzador trata de lanzar de tal manera que sus compañeros de equipo puedan golpear la pelota con fuerza. El lanzador no trata de capturar las pelotas que batea su equipo.
- Cada bateador sólo tiene un lanzamiento. El bateador puede correr con un batazo por el campo; con cualquier otra cosa (pelota desviada, strike, bola, etc.), queda "out".
- Después del tercer "out", el equipo que batea pasa a ocupar las posiciones de defensa del campo, moviéndose en dirección hacia la izquierda para pasar de la posición "al bate" a la posición "en el terreno". Los jugadores deben correr alrededor de la parte externa, por fuera de la primera y/o la tercera base y si algún jugador no lo hace así, todos sus compañeros deben regresar y correr alrededor de las bases.
- ¡Aquí está el truco!: Tan pronto como el lanzador y el bateador están en posición, ellos solos pueden comenzar ya a jugar, *sin importar si los jugadores están o no están listos para defender el campo.*
- Cada equipo establece su propio orden de bateo.

PASEBOL

Nivel de Actividad: **Alto**

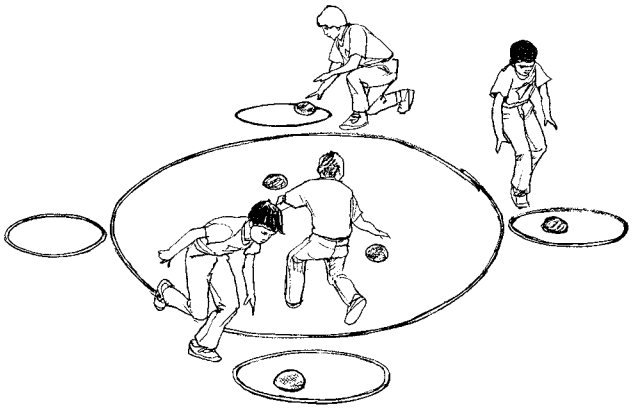
Se Necesita: **Un área de juego de tamaño mediano, un número suficiente de jugadores para formar dos equipos, seis pelotas o balones (tres para cada equipo)**

Dos equipos forman dos círculos, uno dentro del otro y los niños se ponen de espaldas unos contra otros. Dele tres pelotas a cada círculo. La finalidad consiste en pasar estas tres pelotas alrededor de los círculos: en un círculo se pasan las pelotas siguiendo una rotación hacia la derecha y en el otro círculo se pasan las pelotas siguiendo una rotación hacia la izquierda y se trata de mantenerlas en movimiento con la mayor rapidez posible. Un jugador queda eliminado del juego si deja caer una pelota. Ganará el equipo que tenga más jugadores al final de un tiempo determinado.

DUEÑOS DE COCOS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Sala grande o extensa área de juego; cuatro jugadores para cada grupo (usted puede tener más de un grupo); un tramo largo de cuerda; cuatro aros del tipo hula hoops; cinco cocos, naranjas o balones por grupo**



Este juego raramente tiene un ganador; se juega nada más por diversión.

Con la cuerda, haga un círculo grande en medio del área de juego. Coloque cuatro aros hula hoops distribuidos en forma pareja fuera de dicho círculo. Ponga cinco cocos (o balones) en el centro del gran círculo. Un jugador comienza a jugar en cada uno de los cuatro círculos exteriores (los aros de hula hoops). La finalidad del juego consiste en que cada uno de los cuatro jugadores trate de conseguir llevar tres cocos a su aro personal. El jugador sólo puede llevar un coco a la vez. Los jugadores pueden quitarles los cocos a otros jugadores. Los jugadores no pueden proteger sus cocos y deben colocar, no lanzarlos ni rodarlos, los cocos en su aro. Al tener en cuenta a los demás jugadores, los niños pueden cooperar para mantener el juego en marcha hasta que todos acuerden parar.

CALADO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego; un número suficiente de jugadores para formar dos equipos; pelota o balón, balón de fútbol o voleibol; bases**

Ésta es una variación del juego de kick ball. El lanzador, tirando la pelota o balón por debajo del brazo, hace rodar la pelota hasta el bateador quien la patea y recorre las cuatro bases mientras los miembros del equipo defensivo tratan de pararlo golpeándolo directamente con la pelota. Los niños no pueden pasar la pelota de un jugador a otro.

El bateador es "out" después de tres strikes, cuando le atrapan de aire la pelota bateada por él o cuando un miembro del equipo defensivo lo toca con la pelota. Después que el bateador golpea la pelota, debe tratar de dar un jonrón, pero puede recorrer las bases en cualquier orden. Puede detenerse, esquivar o correr en cualquier dirección dentro del campo de juego, pero debe tocar todas las bases antes de regresar al plato del bateador. Si el bateador consigue una "base por bolas", no se le permite dejar la primera base hasta que otro bateador subsiguiente golpee la pelota.

BOLOS CON FÚTBOL

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Un área de juego de tamaño mediano, cualquier número de jugadores, 10 botellas de plástico de 2 litros, 10 bloques de madera o 10 envases de leche, balón de fútbol o baloncesto**

Ponga 10 objetos como pines de boliche. Los jugadores patean el balón hacia los pines desde una distancia de 25 a 35 pies. Lleve la puntuación como en el boliche.

BOLICHE CON TRES PINOS

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Gran espacio bajo techo o campo plano de juego al aire libre; tres botellas de plástico; tres envases de leche o de hojalata u otros objetos que puedan servir como pinos de boliche; pelota o balón**

Coloque tres "pinos" en posición triangular dejando los dos pinos del fondo con una separación algo mayor que el ancho de la bola que vaya a usar. Trace una línea de límite con un palo o una tiza entre 20 y 30 pies desde el pino delantero. También resulta útil marcar los lugares donde se colocan los pinos.

Al llevar la puntuación, dele al jugador un crédito de cuatro puntos por derribar el pino delantero y tres puntos por cualquiera de los pinos del fondo. Se siguen los demás aspectos del boliche regular y se aplican todas las demás reglas del boliche. Para acelerar el juego, resulta útil que uno de los jugadores se encargue de poner los pinos en su sitio.

Variación: Use bolsas de frijoles en lugar de bolas, en particular si juega bajo techo. Las bolsas de frijoles no rebotan y no hay que correr detrás de ellas.

Juegos con Bicicletas

Nota: ¡Todos los niños deben llevar puesto un casco al montar bicicleta! Desde marzo de 1999, todos los cascos vendidos en los Estados Unidos deben estar aprobados por la Consumer Product Safety Commission, CPSC (Comisión de Seguridad para Productos de Consumo). Si los niños están usando cascos fabricados en años anteriores, asegúrese de que tengan la certificación de ASTM, la American Society for Testing and Materials (Instituto Nacional Americano de Estandares) o de la Snell Memorial Foundation (Fundación Conmemorativa de Snell).

CARRERAS DE RELEVO CON BICICLETAS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área pavimentada, un número par de ciclistas, bicicleta y casco para cada ciclista**

Trace una línea de partida y marque las líneas de giro a unos 50 pies de distancia en direcciones opuestas. Divida al grupo en dos equipos. Los equipos correrán en direcciones opuestas. Los equipos deben tener aproximadamente una separación de 20 pies entre sí para evitar colisiones cuando los ciclistas regresen a la línea de partida-llegada. Al dar la señal, el primer ciclista en cada equipo corre hasta su línea de giro y regresa. El siguiente ciclista no puede ponerse en marcha hasta que la rueda delantera del primer ciclista no haya cruzado la línea. Continúe de esta forma hasta que todos hayan competido.

CARRERA DE IMPULSO

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área pavimentada, cualquier número de ciclistas, bicicleta y casco para cada ciclista**

La finalidad de esta carrera consiste en ver cuál ciclista puede cubrir avanzando por inercia la mayor distancia. Cada ciclista pedalea tan fuerte como pueda durante una distancia determinada (al menos 15 pies) hasta una línea de partida y al cruzarla debe dejar de pedalear y continuar avanzando por inercia hasta donde llegue. Marque el punto donde el pie del ciclista toque el suelo. El siguiente ciclista tratará de mejorar esa marca.

LA PIEDRA EN EL BLANCO

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área pavimentada; cualquier número de ciclistas; bicicleta y casco para cada ciclista; entre cuatro y seis envases de plástico para helado (u otros envases de plástico o cartón de tamaño similar); canicas, piedras o tapas de botellas, etc.**

Este juego requiere destreza, coordinación, sentido del tiempo y puntería. Distribuya los envases con una separación aproximada de 15 pies entre sí, en una línea recta a lo largo de un recorrido de 100 pies. Cada ciclista tiene un objeto pequeño (una canica, piedra o tapa de botella) que debe colocar en cada uno de los envases. Los ciclistas van uno detrás del otro por el recorrido a una velocidad promedio, dejando caer un solo objeto en cada envase. Este juego puede jugarse en equipos, siendo el equipo ganador el que dé un mayor número de veces en el blanco.

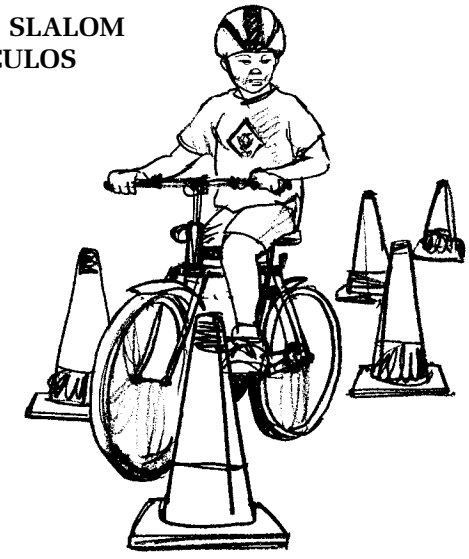
CARRERA DE PERIÓDICOS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área pavimentada, cualquier número de ciclistas, bicicleta y casco para cada ciclista, entre seis y ocho cajas o cestas grandes, periódico plegado para cada ciclista**

En una pista de carreras de 100 pies, coloque entre seis y ocho cajas o cestas grandes con una separación aproximada de 15 pies entre sí. Ponga la primera cesta a unos 10 pies de la línea de partida. Cada ciclista se desplaza por una línea que está a una distancia aproximada de 8 pies respecto a las cestas. Al pasar cada cesta, el ciclista lanza un periódico plegado. El ciclista que meta el mayor número de periódicos en la cesta será el ganador.

CARRERA DE SLALOM CON OBSTÁCULOS



Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área pavimentada, cualquier número de ciclistas; bicicleta y casco para cada ciclista, cinco marcadores (cajas vacías, conos o botellas de plástico con peso añadido)**

Distribuya los marcadores en estilo slalom, colocando el primer marcador a unos 20 pies de la línea de partida y tres marcadores adicionales con una separación de 10 pies entre sí. Los ciclistas deben seguir un recorrido que hace zigzag desde la derecha de un marcador a la izquierda del siguiente marcador y así sucesivamente. El ciclista que complete el recorrido dentro del periodo más corto de tiempo será el ganador.

CARRERA DE LAS PAPAS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Un número suficiente de ciclistas para formar dos equipos; bicicleta y casco para cada ciclista, dos cajas vacías, entre 10 y 12 papas o bolsas de frijoles**

Los equipos se alinean con sus bicicletas en estilo relevo. Coloque una caja en la línea de partida frente a cada equipo. A intervalos de 5 pies o más frente a cada equipo, marque cuatro círculos y coloque una papa o bolsa de frijoles en cada círculo antes de iniciar el juego. Al dar la señal, el primer jugador en cada equipo se desplaza y recoge la papa en el primer círculo, regresa a la línea de partida y la coloca en la caja. Entonces va por la segunda, la tercera y cuarta papa y regresa cada vez para ponerla en la caja. Cuando haya terminado, toca al segundo jugador que se pone en marcha llevando una de las papas para colocarla en el primer círculo. Ese ciclista regresa para buscar la segunda, tercera y cuarta papa de la misma manera, volviendo a colocar cada papa en su círculo de una en una. Continúe de esta manera con un compañero de equipo retirando las papas de la caja y el siguiente ciclista volviendo a colocar las papas en la caja hasta que todos los niños hayan participado.

CARRERA DE CARACOL

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Extensa área pavimentada con una pista de carrera con líneas predeterminadas, cualquier número de ciclistas, bicicleta y casco para cada ciclista**

La finalidad de esta carrera es ver cuál ciclista puede desplazarse con mayor lentitud sin poner pie a tierra, ¡lo que es una verdadera hazaña en ciclismo! Todo ciclista que ponga pie a tierra quedará descalificado de inmediato. Ganará el último ciclista que cruce la meta.

Juegos No Competitivos, Cooperativos y Formadores de Equipos

Los niños experimentan un alto grado de rivalidad y gran cantidad de competiciones en sus vidas. Muchos juegos refuerzan ese afán de competición, bien sea porque los jugadores son eliminados o porque los niños pierden como individuos o como miembros de equipos, puesto que sólo un equipo o participante individual puede ganar.

Los juegos incluidos en esta sección ayudarán a fomentar la cooperación y aumentar la autoestima. Nadie es un "perdedor" y todos son "ganadores". La única forma de lograr la meta de estos juegos consiste en jugar limpiamente y, con frecuencia, en hacer un esfuerzo conjunto; pero eso no impide que haya mucha diversión y los jugadores puedan darse ánimos al ayudarse entre sí.

La mayoría de estos juegos no requieren equipos o materiales o si los requieren, usted podrá encontrarlos fácilmente en su propia casa o puede hacerlos a mano con cosas que ya tiene en su casa. Los equipos o materiales para juegos no tienen que ser costosos. Los equipos o materiales hechos en casa tienen el beneficio adicional de contribuir a equilibrar el talento; es decir, a nadie le resulta fácil lanzar una "pelota" hecha con periódicos metidos en un calcetín, por ejemplo.

Considere usar bolsas de frijoles en lugar de pelotas en muchos juegos (y no sólo en los juegos incluidos en esta sección). Las bolsas con frijoles no rebotan ni ruedan; por lo tanto, no hay que malgastar tiempo corriendo detrás de ellas. De igual manera, los jugadores que podrían tener miedo de atrapar una pelota normal por lo general no tendrán problemas para atrapar una bolsa de frijoles.

Los juegos cooperativos y no competitivos tienen menos reglas, pero más instrucciones o posibilidades. Una de las muchas ventajas de estos juegos y actividades es que usted puede cambiar las reglas para adecuarlas a su grupo. En muchos casos, los equipos se organizan sin demasiada cohesión; además, no es necesario que todos los equipos tengan el mismo número de jugadores.

Otra ventaja de estas actividades es que la edad, la fuerza y la velocidad no son importantes, lo que significa que toda la familia, todo el den o incluso todo el pack pueden disfrutar juntos las actividades.

REFLEXIÓN

Revise la sección "Reflexión Después de los Juegos" (página 3-2). Como líder del juego, le recomendamos que ayude a los miembros del grupo a reflexionar acerca de lo que hicieron, cómo determinaron qué hacer y cómo se sintieron al hacerlo. Abajo presentamos algunas preguntas específicas acompañándolas de algunas descripciones de juegos.

COMPROBACIONES DE SEGURIDAD P-E-E-P

La seguridad física y emocional de todos los participantes es la preocupación más importante cuando se actúa como facilitador para la formación de equipos y dirección de juegos no competitivos. Usted puede garantizar la seguridad realizando cuatro comprobaciones antes de iniciar cualquier actividad formadora de equipo (o cualquier otro tipo de juego). Las letras P-E-E-P (este acrónimo se pronuncia "pip") le ayudarán a recordar cómo llevar a cabo esas comprobaciones.

P—Personal: ¿Los participantes están seguros personalmente? Todos los participantes deben quitarse cualquier joya o pertenencia que podría lastimar a otras personas o a ellos mismos.

E—Emocional: ¿Los participantes están seguros emocionalmente? Observe a los participantes y pregúnteles cómo se sienten emocionalmente. Si alguno está preocupado, enojado, deprimido o excesivamente inquieto, quizá le resulte difícil concentrarse en las dificultades que tiene que superar en el juego, lo cual a su vez podría afectar su seguridad personal o la seguridad del grupo. Todos los participantes deben estar de acuerdo en concentrarse en la superación de las dificultades que se les presentan.

E—Entorno: ¿El grupo está físicamente seguro en el entorno? Elimine todas las posibles fuentes de peligros del área que se esté usando para la actividad. También es necesario que los grupos tengan en cuenta todos los factores de su entorno que no pueden eliminarse—por ejemplo, el sol, el suelo húmedo o irregular, los insectos, los árboles, el ruido, otras personas, etc.

P—Participación Consciente: ¿Los participantes tienen los conocimientos necesarios para sentirse físicamente seguros en el entorno? Es decir, todos los participantes deben tener conciencia de las lesiones, dolores o alergias (como, por ejemplo, alergia a las picaduras de abejas) de los demás miembros del grupo. Al hacerlo, los participantes tendrán una mayor capacidad para planificar lo que van a hacer para ayudar a los miembros del grupo a superar las dificultades con éxito.

LISTA DE COMPROBACIÓN PARA PRESENTAR LOS JUEGOS O ACTIVIDADES

- Escoja una actividad adecuada a las edades y capacidades físicas de los miembros del grupo. Todos los juegos en esta sección son apropiados para que los Tiger Cubs, Cub Scouts, Webelos Scouts y los adultos puedan jugarlos juntos.
- Para garantizar la seguridad, escoja un área que tenga el tamaño suficiente y esté protegida contra posibles peligros.
- Explique todas las reglas fundamentales y procedimientos con claridad a los participantes antes de comenzar a jugar.
- Presente la situación o explique las reglas; seguidamente quédese en un segundo plano y permita que el grupo resuelva los problemas que les presente el juego o las comunicaciones que requiera el juego. Nada bueno obtendremos si interrumpimos el proceso de comunicación y resolución de problemas dando pistas o indicando a los participantes una forma más eficiente o la forma "correcta" de hacer las cosas.
- Detenga la actividad del grupo si observa alguna situación potencialmente peligrosa.
- Detenga el juego cuando todos se estén divirtiendo todavía. No continúe el juego hasta el punto en que los participantes lleguen a aburrirse.

VIGILANCIA

Aunque ningún juego en esta sección requiere usar vigilantes, es importante que los líderes de los juegos sepan qué es un vigilante y cuál es su función.

La vigilancia es importante en cualquier actividad en la cual algún participante no esté pisando el suelo. El uso adecuado de la vigilancia reducirá las probabilidades de lesiones. El vigilante debe mantener una postura equilibrada con las rodillas dobladas, colocando un pie delante y el otro atrás para tener estabilidad. Las manos del vigilante deben estar a la altura del pecho o el hombro para estar listo en caso de que sea necesario parar una caída. La cabeza del vigilante también debe estar mirando hacia arriba con los ojos en los participantes. El vigilante debe mantenerse atento a lo que están haciendo los participantes y cómo lo están haciendo. Es responsabilidad de los vigilantes *parar caídas*—no ayudar al participante a tratar de completar una actividad.

VOLEIBOL CON TODOS EN EL MISMO BANDO (GOLPEA Y ESCABÚLLETE)

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Sala grande o extensa área de juego, entre seis y 10 jugadores, globos inflados, red de voleibol**

En esta versión de voleibol, ambos equipos comienzan en el mismo lado de la red. La finalidad consiste en lograr que los miembros de su equipo lleguen al otro lado de la red y regresen tantas veces como sea posible. Usando el globo en lugar de una pelota, cada jugador golpea al globo hacia otro jugador y luego se escabulle debajo de la red hacia el otro lado. El último jugador en tocar el globo lo pasa sobre la red y se escabulle debajo de la red pasando al otro lado. Los jugadores receptores tratan de mantener el globo en juego y repiten el proceso. Cuando los equipos adquieran mayor práctica, trate de poner dos globos en juego al mismo tiempo.

ESPALDA CON ESPALDA

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área de juego, número impar de jugadores**

Empareje a todos los niños con la excepción de uno (el "Eres"), colocándolos espalda con espalda con sus brazos entrelazados por el codo. Las parejas se dispersan al azar por el área de juego. Cuando el "Eres" grite "¡A cambiarse todos!", cada niño debe encontrar una nueva pareja y entrelazar codos con ese compañero. Al mismo tiempo, el "Eres" trata de encontrar pareja. El niño que se quede sin pareja se convierte en el próximo "Eres".

GLOBOS HASTA EL FINAL

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Extensa área de juegos bajo techo o al aire libre, cualquier número de jugadores, globos inflados**

Dos o más grupos pueden jugar este juego simultáneamente. Distribuya a los grupos en líneas paralelas separando a los miembros unos 3 pies. Al dar la señal, el primer jugador golpea el globo con cualquiera de sus manos hacia el jugador que está junto a él, quien a su vez lo golpea para pasarlo al siguiente jugador y así hasta que el globo llegue al final de la línea. Si el globo toca el suelo, un miembro del grupo debe llevarlo a la línea de punto de partida y los miembros del grupo deben comenzar otra vez. Trate de variar el espacio entre los jugadores. ¿Resulta más difícil jugar este juego si los jugadores están más cerca unos de otros o si están más separados entre sí?

MANTABOL

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Área al aire libre o bajo techo, cualquier número de jugadores, dos sábanas o mantas, dos pelotas u objetos blandos de gran tamaño (incluso rollos de papel higiénico darán buen resultado)**

Forme dos grupos. Los miembros del grupo sostienen los bordes de la manta y colocan una pelota en el centro de la manta. Los jugadores practican lanzando la pelota por el aire y atrapándola moviendo la manta hacia arriba y hacia abajo a la vez, tratando de elevar la pelota tanto como sea posible. Después que los grupos han desarrollado cierta destreza atrapando su propia pelota, lanzan la pelota hacia el otro grupo cuyos miembros deben atraparla con su manta. Los grupos se siguen lanzando la pelota una y otra vez. Los miembros del grupo podrían reflexionar sobre cómo decidieron arrojar la pelota al otro equipo.

Variación: Trate de usar globos llenos de agua al aire libre en un día caluroso.

"ERES" EN EL CUERPO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área plana de juego, cualquier número de jugadores**

El líder del den escoge a uno de los niños para que sea el "Eres" tocándolo. El "Eres" debe colocar su mano derecha en el sitio donde le tocó el líder del den (en los brazos, en el pecho, en la espalda, en el tobillo etc.), y en esta posición el "Eres" debe intentar tocar a otro niño, quien se convierte en el nuevo "Eres". Continúe el juego hasta que todos los niños tengan la oportunidad de ser el "Eres".

PERSEGUIDOR Y CORREDOR

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área plana de juego, número par de jugadores**

Forme parejas con todos los niños excepto dos, quienes harán de Perseguidor y de Corredor. Las parejas se paran con una separación de 8 a 10 pies entre ellas. En cada pareja, un compañero se para detrás del otro y lo toma por la cintura. El Corredor trata de ponerse delante de una de las parejas para que el jugador que está delante pueda agarrarlo por la cintura. Si el Corredor tiene éxito, el jugador que está detrás en la pareja se convierte en el Corredor y trata de unirse a otra pareja. Entretanto, el Perseguidor está tratando de tocar al Corredor.

El jugador delantero de una pareja siempre trata de ayudar al Corredor, mientras que el jugador de atrás intenta impedirlo moviendo a su compañero de un lado para otro por la cintura para alejarlo del Corredor. Si el Perseguidor toca al Corredor, intercambian sus puestos.

AUTOMÓVIL Y CONDUCTOR

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores**

Cada niño encuentra a un compañero que tenga aproximadamente la misma talla. Los compañeros se paran uno detrás del otro, ambos de cara en la misma dirección. El jugador que va delante es el Automóvil; este niño pone sus brazos doblados a la altura del pecho frente a él con las palmas hacia fuera para que sirvan como "parachoques". El Automóvil cierra sus ojos. El jugador de atrás es el Conductor; coloca sus manos en los hombros del Automóvil que le sirven como "volante". No se permite hablar durante el juego.

Los Conductores dan un paseo con sus Automóviles, teniendo cuidado de que no ocurran accidentes ni "choques". Los Conductores deben ejercer una leve presión en los hombros del Automóvil para indicar los giros y la velocidad. Después de cierto tiempo, el líder del juego les pide a todos que se paren e inviertan los papeles; así los Automóviles se convierten en Conductores y los Conductores se convierten en Automóviles. (Si hay un número impar de jugadores, se puede formar con un grupo de tres una camioneta o camión imaginarios. En esos casos, el jugador del medio es el Conductor.)

Para las preguntas de reflexión, usted puede preguntarles a los niños que actuaron como Automóviles cómo se sintieron al no poder ver hacia dónde iban. ¿Confiaron en sus Conductores?

ATRAPA LA COLA DEL DRAGÓN

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área despejada sin huecos en el suelo, entre ocho y 10 jugadores, pañuelo de cabeza o pañoleta para cada equipo**

Los jugadores forman una fila, uno detrás del otro. Cada uno agarra la cintura de la persona frente a él. La última persona de la fila se mete una pañoleta en su cinturón en la espalda. Para aumentar su energía, el "dragón" podría dejar escapar algunos rugidos terribles. Al dar la señal, el "dragón" comienza a perseguir su propia "cola", es decir, la persona a la cabeza de la fila trata de capturar la pañoleta. La parte difícil de esta lucha es que la gente que va en la parte delantera y la gente que va al final están compitiendo claramente entre sí, pero los que van en el medio no están seguros de con quién deben cooperar. Cuando la "cabeza" captura finalmente a la "cola", la "cabeza" se pone el pañuelo y se convierte en la nueva "cola" y la segunda persona que iba al frente se convierte en una nueva "cabeza".

Variación: Dos dragones tratan de atrapar la cola del otro. Los "miembros" del dragón tendrán que cooperar como equipo para moverse con eficacia y rapidez.

Las preguntas de reflexión podrían relacionarse con la forma como los que iban en el medio se sintieron al no saber en qué dirección iba la "cabeza" y si sintieron que tenían que ayudar a la "cola" para que no la atrapasen.

"ERES" EN CADENA

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores**

Los niños se dispersan por el área de juego. Un jugador es el "Eres" y trata de tocar a los demás jugadores. El primer niño que el "Eres" toque une sus manos con él y le ayuda a tocar a los demás. Ambos pueden usar su mano libre para tocar a los demás jugadores. Cada jugador tocado une sus manos con el jugador que lo tocó. La línea se va haciendo cada vez más larga, a medida que se va tocando a más jugadores, pero sólo los jugadores en los dos extremos de la cadena pueden tocar a los demás. No vale si se toca a un jugador con la cadena rota. El juego continúa hasta que se toca a todos los niños.

CODO, FRUTA, SALTO

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Área de juego bajo techo o al aire libre, cualquier número de jugadores**

Cuando el líder grite unas palabras como "nariz, ropa, salto", los niños deben tocar su nariz y saltar pronunciando en voz alta el nombre de algún tipo de ropa. Cada uno trata de evitar que le toquen y debe decir el nombre del artículo claramente. Comience con "mano, tu nombre, de puntillas" y luego trate variaciones como "pie, animal de granja, bailar" o "rodilla, un país, caminar". Introduzca nombres propios de Scouting como "oreja, artículo de campamento, girar" o "cabeza, lema del Cub Scout, aplaudir". Los niños detienen la acción cuando vean la señal de Cub Scouts. Es un buen juego para el den a la hora de revisar una lista de cosas que hay que traer para la siguiente junta o excursión del den.

"ERES" CON LOS CODOS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego y un gran número de jugadores**

Todos los jugadores consiguen un compañero y se entrelazan por el codo. (Si usted tiene un número impar de jugadores, forme un grupo de tres.) Todas las parejas entrelazadas forman un círculo. Se escoge una pareja para que corra primero. Una persona es el "Eres" y comienza a perseguir a la otra persona, que llamamos el Corredor, alrededor de la parte externa del círculo. Para poder "salvarse" el Corredor debe entrelazarse por el codo con otra persona en otra pareja antes que el "Eres" lo toque. La persona en el nuevo grupo de tres que no esté entrelazada con el Corredor se convierte en el nuevo Corredor. Si el "Eres" toca al Corredor antes que el Corredor se una a una pareja, el Corredor se convierte en el "Eres" y el "Eres" anterior se convierte en el Corredor.

ENCUENTRA AL LÍDER

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Una pequeña área de juego y cualquier número de jugadores**

Los niños se sientan en un círculo. Un niño es el "Eres" y sale de la habitación. Los niños restantes escogen un líder. Se llama al "Eres" para que vuelva a entrar y se ponga en el centro del círculo y el líder astutamente comienza un movimiento como, por ejemplo, agitar sus manos, aplaudir, una mueca, etc. Los otros integrantes del círculo imitan al líder. El "Eres" observa atentamente a todos para descubrir quién comienza cada acción. El líder debe cambiar de movimientos con frecuencia. Cuando el "Eres" descubre quién es el líder, el líder se convierte en el "Eres" y se escoge a un nuevo líder.

CARRERAS DE RELEVO CON CABEZAS JUNTAS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área de juego, número par de jugadores, varias pelotas de tenis o naranjas**

La finalidad del juego consiste en que dos jugadores en cada equipo lleven una pelota o naranja a través de la sala y regresen al punto de partida sosteniendo la pelota o naranja entre sus frentes. Si la pelota o la naranja se cae, deben comenzar de nuevo. Cuando la primera pareja completa el circuito, la siguiente pareja en ese equipo comienza su carrera. Entreguen la pelota o naranja con rapidez. Es todo un arte poder moverse en pareja de ese modo con su compañero y cubrir cuidadosamente la distancia a paso vivo.

"ERES" DEL REGALO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego; cualquier número de jugadores; pelota, periódico enrollado o bolsa de frijoles**

Un niño es el "Eres". Los demás jugadores se dispersan por el área de juego. Uno de los jugadores sostiene un objeto como una pelota, un periódico enrollado, una bolsa de frijoles. El "Eres" trata de tocar al niño que sostiene el objeto quien puede correr con él o pasarlo a otro niño. El jugador que tenga el objeto y sea tocado se convierte en el "Eres".

BOLSA CON ROPA

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Una sala grande; cualquier número de jugadores; silbato; funda de almohada o bolsa de ropa; sombreros viejos, camisas, zapatos, medias, tirantes, cinturones, etc.**

Llene una bolsa de ropa con un surtido de ropa vieja; tanto más extraña y divertida sea la ropa, tanto mejor. Los niños forman un círculo de pie y uno de ellos agarra la bolsa. Al dar la señal, ese niño pasa la bolsa al jugador a su izquierda y de uno a otro niño sucesivamente alrededor del círculo. En un momento dado, el jefe del den suena un silbato. El niño que tenga la bolsa en su mano al sonar el silbato debe meter la mano en la bolsa, sacar un artículo de ropa y ponérselo. El juego continúa hasta que los niños se pongan toda la ropa en la bolsa.

MALABARISMO EN GRUPO

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores, varias bolsas de frijoles o pequeños animales de peluche que pueden lanzarse fácilmente. (Tenga a mano un objeto por cada dos jugadores o un objeto por cada jugador.)**

El líder distribuye a los niños formando un círculo y le pide a todos que levanten una mano. El líder explica las reglas: (1) Lanzar la bolsa de frijoles a alguien que tenga su mano levantada (pero no a la persona de al lado); (2) bajar la mano al atrapar la bolsa de frijoles y (3) si la bolsa de frijoles se cae, no tratar de recogerla, simplemente continuar el juego. El líder lanza una bolsa de frijoles a un jugador y el juego continúa hasta que todos hayan atrapado la bolsa de frijoles y no queden manos levantadas. Juegue una y otra vez, pero aumentando en cada ronda el número de bolsas de frijoles por el aire al mismo tiempo.

Variación 1: Todos los objetos que se lancen por el aire podrían guardar alguna relación entre sí como, por ejemplo, un surtido de pelotas o frutas, etc. El líder del juego podría introducir entonces un objeto adicional sorprendente o de corte humorístico como, por ejemplo, un pollito de caucho. Observe la respuesta de los grupos cuando este objeto vuele por el aire. Espere algunos fallos, ¡cuente con que algunos niños no querrán agarrar el pollito!

Variación 2: El Juego de los Nombres

El objeto de esta variación es que todos aprendan el nombre de todos los demás compañeros. Éstas son las reglas: (1) Diga su nombre al atrapar la bolsa de frijoles y baje su mano; (2) lance la bola de frijoles a alguien (pero no a la persona a su lado) que tenga su mano levantada; (3) recuerde el nombre de la persona que le lanzó la bolsa de frijoles y el nombre de la persona a quien usted le lanza la bolsa de frijoles. El líder lanza la bola de frijoles a la primera persona y continúa este patrón hasta que todos hayan atrapado la bolsa de frijoles. Repita el juego algunas veces más para que los niños recuerden bien los nombres de los compañeros. Entonces juegue una vez más pidiendo que todos digan el nombre de la persona que atrape la bolsa de frijoles.

DE PIE EN GRUPO

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Sala bajo techo o área con hierba al aire libre, entre diez y veinte jugadores, larga cuerda gruesa (aproximadamente 1 pulgada de espesor) atada para formar un círculo**

Los jugadores se sientan formando un círculo agarrando una cuerda que está en el suelo frente a sus pies. Todos sostienen la cuerda y tiran con suavidad en forma pareja de ella. Si todos tiran de la cuerda en forma pareja, todo el grupo debería poder levantarse con la ayuda de la cuerda. (Use una cuerda más corta si tiene un grupo de seis a ocho jugadores.)

CAPITÁN DE PUERTO

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Sala grande o área plana de juego, cualquier número de jugadores, venda para los ojos**

Se vendan los ojos de un niño quien hace de Barco; otro niño es el Capitán de Puerto. El resto de los jugadores se dispersa por toda el área de juego como boyas. Las boyas no pueden hablar ni moverse y el Capitán de Puerto debe permanecer en el punto de llegada ("puerto"). Usando únicamente su voz, el Capitán de Puerto debe guiar al Barco con seguridad a través de las boyas hasta que llegue al puerto. Intercambie papeles y repita el juego.

Las preguntas de reflexión podrían referirse a cómo se sintió el Barco al no poder ver; cómo se sintió el Capitán de Puerto al poder usar sólo su voz para guiar al Barco o cómo se sintieron las Boyas al no poder moverse ni hablar.

RÍO DE CHOCOLATE CALIENTE

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Extensa área plana de juego, cualquier número de jugadores, varias planchas (un número de planchas menor al número de jugadores) que tengan la longitud suficiente para poder pisar en ellas**

La finalidad de este juego consiste en llevar a todo el grupo de una "orilla" del "río de chocolate" a la otra "orilla" usando sólo los "malvaviscos" (pequeñas planchas) provistos.

El líder determina dónde están las orillas del río. (Usted podría marcarlas con tramos de cuerda.) El río debe tener el ancho suficiente para representar una verdadera dificultad para el grupo. El grupo comienza en una orilla del río. El líder explica que el río está formado por chocolate caliente. Si alguien llegase a caer en el río (si se cae de la plancha), debe nadar de regreso a la orilla original para recibir "primeros auxilios" antes de tratar de cruzar otra vez el río.

El líder pregunta a los niños qué es lo que flota en chocolate caliente (anticipando la respuesta "malvaviscos") y muestra a los jugadores las planchas (los malvavisco"). El líder señala que, por razones de seguridad, los malvaviscos deben *colocarse* sobre el "río" sin lanzarlos y que los jugadores deben caminar de un malvavisco a otro en lugar de saltar. El líder coloca los malvaviscos en la orilla y los jugadores deciden juntos cómo van a pasar con seguridad al grupo a la otra orilla. Más de una persona puede ocupar un malvavisco al mismo tiempo.

No hay una sola solución para este juego. Por lo general, la primera persona coloca un malvavisco en el río y pone su pie sobre él. Entonces le pasan un segundo malvavisco y lo coloca en el río y pone un pie sobre él. Seguidamente toma la mano de una segunda persona en la fila y la ayuda a llegar al primer malvavisco. Se coloca un tercer malvavisco en el río y los jugadores siguen moviéndose de malvavisco en malvavisco a medida que los van poniendo en el río.

Nota para el líder del juego: Si un malvavisco está libre, retírelo y diga que se ha derretido. Esto añade cierta presión a la actividad pero no pone en peligro la realización de la tarea.

PAPA CALIENTE

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Pequeña área de juego, cualquier número de jugadores, una papa u otro objeto que se pueda pasar**

Los niños forman un círculo con el "Eres" en el centro. Uno de los jugadores tiene la papa para pasarla. Cuando el "Eres" grite "Pasa la papa", el jugador con la papa comienza a pasarla por el círculo. Cuando el "Eres" grite "¡Papa caliente!", el niño que tenga la papa en ese momento se convierte en el "Eres".

COSA CALIENTE

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área plana de juego, cualquier número de jugadores, pelota o papa**

Ésta es una variación del juego de la Papa Caliente. Los niños forman un círculo. Un niño actúa como Jefe y permanece de pie fuera del círculo. Cuando los jugadores en el círculo pasan la pelota de un jugador a otro, el Jefe cuenta en voz alta hasta un número entre 1 y 50 que él escoge antes del inicio del juego y entonces grita "¡Cosa caliente!". En ese momento, la persona que tenga la pelota (o si la pelota está entre dos jugadores, la persona que esté a punto de agarrar la pelota), abandona el círculo y se une al Jefe. A medida que más y más jugadores vayan dejando el círculo, el grupo del Jefe se hace cada vez mayor y el conteo se vuelve cada vez más fuerte. El Jefe original le dice a los nuevos jefes el número hasta el cual van a contar. El juego termina cuando sólo queden dos jugadores que se pasan la pelota uno al otro.

EN EL ESTANQUE

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área pavimentada con un círculo trazado con una tiza, cualquier número de jugadores**

Distribuya a los niños en un círculo justo por fuera de una línea trazada con una tiza. Un niño es el "Eres". Si ese niño ordena "¡Al estanque!", todos los niños saltan hacia delante. Cuando el "Eres" grite "¡A la orilla!", todos los niños saltan hacia la orilla. Si se da la orden "¡Al estanque!" cuando todos los jugadores ya están en el estanque, nadie debe moverse. Los niños deben ignorar órdenes como "¡Sobre la orilla!" o "¡Dentro de la orilla!". El primer jugador en cometer un error se convierte en el nuevo "Eres".

ISLANDS

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores, extensa área de juego, varios aros hula hoops (o camisetas viejas o periódicos abiertos), reproductor portátil de cintas con música de marcha si se desea tener música**

El líder explica que todos son nadadores en un océano, que los aros hula hoops representan islas y que mientras suene la música (o mientras el líder aplauda), los nadadores deben nadar en el océano. Sin embargo, cuando la música (o los aplausos) se detenga o cuando el líder grite "¡Ataque de tiburones!", los nadadores deben regresar inmediatamente a una isla porque los tiburones se acercan. (Los nadadores deben llegar a una isla en un período designado de tiempo.) El objetivo consiste en salvar a todos los nadadores, no en eliminar a ninguno de ellos.

Durante la siguiente ronda, el líder elimina una de las islas y luego otra y otra. Así, al continuar el juego, el número de las islas se va reduciendo, así que resulta cada vez más difícil que los nadadores quepan en una isla. Es posible que los niños tengan que depender de un amigo que los sostenga para que no pierdan su equilibrio y caigan al mar (fuera del aro). Todos los nadadores deben estar fuera del agua para que el grupo tenga éxito. Anime a los niños a ayudarse mutuamente a pararse y mantenerse de pie en las islas, sin empujarse para conseguir más espacio.

Entre las preguntas de reflexión podrían incluirse las siguientes: ¿Cómo se sintieron ustedes al ver que se iba reduciendo el número de islas? ¿Qué fue lo que ustedes vieron hacer a los demás jugadores durante el juego para ayudar a los demás a mantenerse con seguridad en una isla? ¿Cómo se sintieron cuando ayudaron a salvar a otros?

NUDOS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Sala de actividades o área con hierba al aire libre, entre ocho y 12 jugadores**

Para formar un nudo, los niños se paran en un círculo, hombro con hombro, extendiendo sus manos hacia el centro. Cada niño agarra la mano de dos jugadores diferentes, teniendo cuidado de que uno de los jugadores a quienes les agarre la mano no esté parado al lado de él. Entonces el grupo "deshace" el nudo, el propósito del juego consiste en que el grupo se halle otra vez en un gran círculo o quizá en dos o varios círculos interconectados. Ningún jugador puede soltar la mano de otro jugador (¡a menos que sea para impedir que se lastime!).

Las preguntas de reflexión podrían hacer referencia a quién, si acaso hubo alguno, se convirtió en el líder del grupo. ¿El liderazgo cambió de persona a persona? ¿Cómo y por qué? ¿Cómo decidió el grupo cómo iban a deshacer el nudo?

ALINEACIÓN

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores, una venda para los ojos por cada jugador o "vendas de honor". (Los niños cierran sus ojos y se comprometen a mantenerlos así durante el juego.)**

Se vendan los ojos de los jugadores y se les dice que nadie puede hablar durante esta actividad. El líder les pide que se alineen por tamaño. Cuando los niños crean que han completado esta tarea, deben mantenerse en su sitio y quitarse la venda para ver los resultados. Usted también puede utilizar otros requisitos como, por ejemplo, alinearse según el tamaño del calzado.

Variación: Trate de jugar este juego sin las vendas y con los ojos abiertos. Sin embargo, los niños tampoco pueden hablar, pero sí pueden hacer señas para comunicarse. Esta vez pídales que se alineen según el día de cumpleaños, según el segundo nombre, por los últimos cuatro dígitos de su número telefónico o según cualquier otra instrucción.

FARSAS DE MÁQUINAS

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Sala grande, equipos formados por entre tres y ocho jugadores**

Se trata de un juego excelente para poner a adultos y niños a trabajar juntos. Pruébelo en una junta del pack. Cada den se reúne en una esquina de la sala para seleccionar una máquina que ellos quieren construir usando a todos los miembros del den como componentes de esa máquina. Los niños de cada grupo practican en secreto, representando los movimientos de esa máquina (no a la persona que usa la máquina, ¡sino a la propia máquina en acción!). Reúna a todos los dens para que representen sus máquinas hasta que alguien las identifique correctamente.

Variación: ¿Ustedes Pueden Unirse Para Formar Cosas?

En esta variación, el líder asigna la "cosa" que el grupo tiene que ser, preguntando "¿Ustedes pueden ser un collar (o una canoa, una tienda, una rosquilla)?" Este juego incluso es adecuado para Tiger Cubs. Usted puede hacer que este juego corresponda a muchos temas mensuales diferentes mediante las "cosas" que seleccione.

LLAMADA DE NÚMEROS

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Sala grande de actividades, muchos jugadores (tanto más jugadores, mejor)**

Un líder dice en voz alta un número como, por ejemplo "tres" al grupo y todos se apresuran a formar grupos de tres. Rápidamente el líder grita otro número para formar grupos de otros tamaños y así continúa a medida que los jugadores forman otros números.

Variación 1: El líder les indica a los jugadores que cada nueva combinación no debe incluir a los jugadores de combinaciones anteriores.

Variación 2: El líder pide a los jugadores que encuentren a otros compañeros que tengan características similares, por ejemplo:

- Encontrar a todos los compañeros que tengan la misma clase de mascota.
- Encontrar a todos los que tengan el mismo color de ojos.
- Encontrar a todos los que cumplan años en el mismo mes.
- Encontrar a todos los que tengan el mismo último dígito en su número telefónico.

PASAR EL ANILLO

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Área de juego bajo techo o al aire libre, cualquier número de jugadores, una cuerda larga atada para formar un círculo, un anillo o arandela insertados en la cuerda**

Los niños se sientan formando un círculo, cada uno de ellos agarrando la cuerda con ambas manos. El "Eres" se para en el centro. Al dar la señal, los niños comienzan a mover el anillo o la arandela alrededor de la cuerda, tratando de ocultar su lugar al "Eres" quien trata de adivinar la posición del anillo. El niño que tenga el anillo tapado con su mano cuando el "Eres" adivine correctamente será el "Eres" en el próximo juego.

PÁSALO POR EL ARO

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Entre 10 y 20 jugadores, varios aros hula hoops**

Todos permanecen de pie formando un círculo y unen sus manos, colgando los aros sobre los brazos de los jugadores a intervalos regulares alrededor del círculo. (Los jugadores se agarran de la mano a través de los aros.) Los jugadores no dejan caer sus manos en ningún momento. Los jugadores que tienen un aro en su brazo deben atravesar el aro y pasar el aro a la persona que está a su lado. Los aros pueden desplazarse en ambas direcciones. El juego se hace interesante cuando un jugador tiene que pasar dos aros en direcciones diferentes.

Entre las preguntas de reflexión se podría hacer referencia a cómo los niños escogieron pasar a través de los aros. (Algunos entraron primero de cabeza; otros entraron primero con los pies.) ¿Cuánta ayuda te dieron los demás? ¿Cómo te sentiste cuando viste que los aros venían hacia ti desde ambas direcciones? ¿Cómo se ayudaron los jugadores mutuamente?

MOVIMIENTO PERPETUO

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área de juego con una superficie lisa, cualquier número de jugadores, disco volador de plástico o plancha metálica circular para pasteles**

Los jugadores se sientan en un círculo en el piso y se asigna un número a cada uno de ellos. Coloque el disco de plástico o la plancha metálica en el piso en el centro del círculo. El primer jugador se levanta, pone al disco sobre su borde y le da vueltas como si fuese una moneda. Cuando el jugador se sienta, dice el número de otro jugador. Ese jugador se pone inmediatamente de pie, llega hasta el disco antes que termine de girar, le da otra vuelta y grita el número de otro jugador antes de sentarse. Los jugadores siguen gritando los números de cada uno y manteniendo la rotación del disco. Si el disco deja completamente de girar, un jugador lo pone a girar nuevamente. El objetivo del juego consiste en cooperar para mantener al disco girando todo el tiempo.

JUEGO DE PELOTA CON LLAMADA EN CÍRCULO

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores, un balón de voleibol para cada grupo**

Los niños forman un círculo con el "Eres" en el centro. El "Eres" lanza el balón por el aire mientras grita el nombre de uno de los niños integrantes del círculo. Ese niño debe atrapar el balón de aire. Si lo atrapa, regresa al círculo; si no logra atraparlo, intercambia su puesto con el "Eres".

ANILLO DE CUERDA

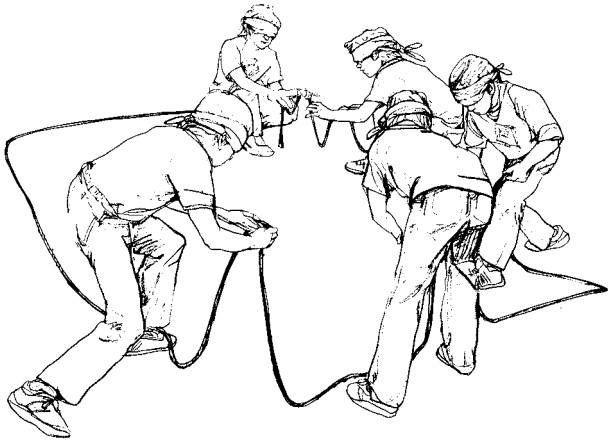
Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores, unos 50 pies de cuerda para tender ropa o una cuerda similar**

Ate los extremos de la cuerda para formar un círculo. Los jugadores permanecen de pie fuera de la cuerda formando también un círculo, sosteniendo la cuerda con ambas manos. Un jugador es el Capitán del círculo y permanece en el medio. Este Capitán trata de tocar la mano de algún jugador que sostiene la cuerda. Los jugadores pueden soltar la cuerda para evitar que el Capitán los toque. El Capitán puede engañar a los jugadores simulando que va a tocar a un jugador, cuando su intención es tocar a otro. Cuando un jugador es tocado mientras sostiene la cuerda, ese jugador se convierte en el siguiente Capitán y el juego continúa.

Variación: Si se pueden formar grupos grandes, dos o tres capitanes intentarán sorprender a los jugadores haciendo que el juego resulte más interesante.

FORMAS



Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores, 5 pies de cuerda para tender ropa o una cuerda similar, una venda para los ojos de cada jugador o "vendas de honor". (Los niños cierran sus ojos y se comprometen a no abrirlos durante el juego.)**

El objetivo del juego consiste en desarrollar una forma específica con la cuerda sin poder ver. Los jugadores están vendados y sostienen la cuerda con ambas manos. El líder los dirige para formar un círculo, un cuadrado, un triángulo u otras formas.

Las preguntas de reflexión podrían hacer referencia a lo que sintieron al estar vendados. ¿Cómo determinaste que habían logrado la forma correcta? ¿Quién se convirtió en el líder? ¿Cómo se hizo esa selección?

TELARAÑA

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Sala con sillas distribuidas formando un círculo, entre ocho y 10 jugadores, bola de hilo**

Los niños se sientan en las sillas formando un círculo cerrado y estrecho. El líder del den sostiene la bola de hilo y dice una afirmación parcial como, por ejemplo, "Mi juego favorito es . . ." ; "Tengo miedo cuando . . ."; "Mi actividad favorita de Scouting es . . ."; Cuando crezca quiero ser . . .," etc. Entonces lanza suavemente la bola de hilo a un jugador del círculo quien la atrapa y completa la afirmación (diciendo, por ejemplo, "Mi juego favorito es tres en raya."). Ese jugador entonces lanza la bola de hilo a otro jugador quien también completa la afirmación. Cada persona que capture la bola sostiene la bola de hilo de tal manera que cuando todos hayan tenido la bola de hilo en sus manos y completado la respectiva afirmación, se habrá desenrollado la bola y se habrá creado una telaraña interesante y de gran colorido en el centro del círculo. El líder puede entonces decir una segunda afirmación parcial e invitar a los niños a invertir el proceso enrollando la bola de hilo.

Variación: se trata de un buen juego de presentación. El líder podría decir, "Me llamo Juan y le lanzo la bola a Miguel". Miguel repite el patrón de nombrarse a sí mismo primero y luego arrojar la bola a otro jugador del círculo.

PAPA

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores, pelota de espuma**

Todos los jugadores permanecen de pie formando un círculo. Un jugador comienza el juego lanzando una pelota de espuma bien alto y gritando el nombre de uno de los otros jugadores. Todos se dispersan rápidamente menos el niño a quien llamaron por su nombre. El niño trata de atrapar la pelota y cuando la tenga en sus manos, todos los demás jugadores deben permanecer inmóviles. El niño que tiene la pelota la lanza y trata de tocar con ella a otro jugador. Si falla, los niños pueden correr de nuevo hasta que él recupere la pelota, entonces deben volver a quedarse inmóviles y el niño tratará de tocar a alguien lanzando la pelota. Cuando un jugador es tocado por la pelota, el juego comienza otra vez. *Nota:* La pelota debe lanzarse siempre desde el punto donde caiga.

ARDILLAS Y ZORROS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego, grupos formados por cuatro jugadores**

Pida a todos los niños, con la excepción de dos, que serán el Zorro y la Ardilla sin casa, que formen círculos integrados por cuatro niños. Cada círculo asigna un número a sus miembros y los niños identificados con el No. 1 se mantienen en el centro de los círculos y se convierten en

Ardillas. Los otros niños forman los "Árboles huecos" agarrándose por las manos. Durante el juego, el Zorro trata de atrapar a la Ardilla sin Casa; esta Ardilla puede refugiarse en cualquier árbol, obligando con ello a la Ardilla que está dentro a irse de allí. El Zorro intenta ahora capturar a esa Ardilla. Si la atrapa, la Ardilla se convierte en un Zorro y la persecución continúa. Después de algunos minutos, pídales a los niños identificados con el No. 2 en cada circulo que se conviertan en Ardillas.

REVUELVE LA SOPA

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Sala con sillas distribuidas formando un círculo (una silla para cada jugador, menos un jugador que no tiene silla), cualquier número de jugadores, y un bastón o palo de escoba**

Los jugadores se sientan en sillas formando un círculo, con el "Eres" en el centro del círculo agarrando un bastón o un palo. Los jugadores se levantan de su silla y caminan alrededor del "Eres" en el círculo cerrado, diciendo, "¡Revuelve la sopa!", "¡Revuelve la sopa!" El "Eres" hace los gestos de revolver la sopa con el palo. De pronto, cuando nadie lo espera, el "Eres" da tres golpes al bastón, lo suelta y corre para conseguir una silla. Todos los jugadores corren también para encontrar una silla. El jugador que queda fuera es el nuevo "Eres".

FOTOCOPIADORA TÁCTIL

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Pequeña área de juego, cualquier número de jugadores, papel, lápiz o pluma, fichas de cartón o pequeños trozos de papel con una imagen sencilla (una casa, una estrella, un pez, por ejemplo) dibujada en ellos**

El objetivo del juego consiste en copiar la imagen correctamente. Los jugadores se distribuyen formando una fila, todos ellos mirando en una sola dirección. Se muestra la imagen a la última persona en la fila. Esta persona usa su dedo para "dibujar" la imagen en la espalda de la persona frente a ella. Cada jugador a su vez "pasa" la imagen a la siguiente persona en la fila dibujándola sobre su espalda. La persona a la cabeza de la fila dibuja la imagen en un trozo de papel para el grupo con el fin de que la comparen con el dibujo original. Repita el juego hasta que todos los jugadores hayan intercambiado posiciones.

Variaciones: Después de pasar la imagen, cada jugador la dibuja en el papel, según la percibe. El grupo compara entonces sus dibujos individuales o traza palabras en lugar de imágenes.

EL CARACOL

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Extensa área de juego, un amplio grupo de jugadores y entre 50 y 100 pies de cuerda para tender ropa**

El grupo forma una fila y cada persona sostiene la cuerda en una mano. Comenzando en un extremo, el grupo forma una sola espiral grande como la concha de un caracol. Después de completar la espiral, el grupo se mueve lentamente todos juntos avanzando entre 15 ó 20 pies en una sola dirección y luego se desenrosca.

"ERES" DE LA TORTUGA

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Extensa área de juego, cualquier número de jugadores**

Un Cub Scout es el "Eres" y los otros son las Tortugas. Mientras el "Eres" cuenta hasta 10, las Tortugas saltan y dan al menos 10 pasos. El "Eres" trata de tocar una Tortuga, pero no puede hacerlo si la Tortuga está de espaldas con sus cuatro piernas al aire. Las Tortugas pueden asumir la posición segura o seguir moviéndose.

Juegos de Paracaídas

Algunos niños aprenden a jugar juegos de paracaídas en las clases de gimnasia de sus escuelas. Los paracaídas vienen en una variedad de tamaños desde 12 hasta 36 pies de ancho. Seleccione el tamaño según el número de jugadores que tenga. Un paracaídas es un artículo costoso. Pregunte a su escuela local o distrito de parque para ver si tienen un paracaídas que puedan prestarle. Normalmente se exigirá el pago de un depósito para garantizar la devolución del paracaídas en buen estado. Usted también puede encontrar un paracaídas militar usado en una tienda de suministros del ejército o la marina. Límpielo a fondo antes de usarlo para los juegos.

Al sostener un paracaídas, los niños deben colocar una mano en cada lado de las costillas del paracaídas si hay un número suficiente de costillas. Hay tres formas de agarrar un paracaídas. Las tres formas de agarrarlo son:

- Agarre por arriba: con las palmas hacia abajo
- Agarre por abajo: con las palmas hacia arriba
- Agarre alternativo: con una palma hacia arriba y una palma hacia abajo

Los juegos con paracaídas requieren una extensa área plana libre de peligros. Cuando el clima no permita juegos al aire libre, los juegos con paracaídas pueden jugarse bajo techo en un gimnasio o en una sala de múltiples usos. Tantos más jugadores haya, más fácil será manipular el paracaídas. Recuerde que para los niños de menor edad el paracaídas puede ser demasiado pesado y voluminoso;

por tanto, es preciso darles la oportunidad de jugar varios juegos con el paracaídas para que se acostumbren a usarlo.

COCODRILO

Todos se sientan formando un círculo, con los pies estirados frente a ellos y con el borde del paracaídas cubriendo sus piernas y sus pies. El líder puede contar entonces una historia acerca de la gente que se sienta en una piscina o pantano en Florida en los que hay cocodrilos. El líder demuestra cómo un cocodrilo da mordisquillos a los dedos del pie de un niño antes de arrastrarlo hacia el agua (debajo del paracaídas). En forma mágica todos los que son arrastrados al agua se convierten también en cocodrilos. Escoja un voluntario para que actúe como el primer cocodrilo y juegue hasta que todos estén debajo del paracaídas. Estimule el miedo fingido y los gritos de los niños cuando son "arrastrados" por el cocodrilo.

REBOTAR

Haga rebotar para arriba y hacia abajo un animal grande en un paracaídas.

INTERCAMBIOS

A los jugadores se les asigna un número hasta 3, 4 ó 5 (dependiendo de cuántos grupos usted quiera crear), de tal forma que cada jugador tenga un número. Agarrándose al paracaídas con ambas manos, los niños lo elevan sobre sus cabezas mientras el líder grita un número. Los jugadores que tienen ese número deben soltar y correr debajo del paracaídas hasta el lado opuesto y agarrarlo. (Pídales a los niños que corran cuidadosamente de un lado a otro para reducir el riesgo de choques.) Usted puede experimentar y hacer el juego más emocionante gritando más de un número a la vez.

Cuidado: Los jugadores no deben bajar el paracaídas para atrapar a los jugadores que están debajo mientras corren.

Variaciones: Pruebe diferentes actividades mientras los niños cruzan debajo del paracaídas como, por ejemplo, saltar, esquivar una pelota, etc. Vea por cuánto tiempo los niños pueden saltar cuerda debajo del paracaídas. De igual modo, los niños con números específicos pueden correr debajo del paracaídas para recoger bolsas de frijoles de diversos colores.

VOLEIBOL CON PARACAÍDAS

Coloque una pequeña pelota (de 6 a 10 pulgadas de diámetro) en medio del paracaídas. Los jugadores se distribuyen en forma pareja alrededor de los bordes del paracaídas. Los jugadores que están en una mitad forman el equipo A y los demás jugadores forman el equipo B. La finalidad consiste en que un equipo pase el balón por encima del paracaídas hasta el lado del otro equipo para obtener un punto. El equipo que obtenga mayor puntuación después de cierto tiempo o el primer equipo en lograr una cierta puntuación será el ganador.

Variación: Lleve una cuenta corriente de las puntuaciones en lugar de llevar las puntuaciones de equipos individuales. Juegue varias veces para ver hasta qué punto puede bajar la puntuación después de un período predeterminado de tiempo.

PELOTA POR LOS BORDES

Coloque una pequeña pelota de juego (de 6 a 10 pulgadas de diámetro) en medio del paracaídas. Los jugadores se distribuyen en forma pareja alrededor de los bordes del paracaídas. El objetivo consiste en poner la bola a rodar alrededor de los bordes del paracaídas. Los jugadores deberán cooperar para producir un movimiento similar a una onda para poner la bola en movimiento. Algunos niños pequeños tratarán de agitar el paracaídas hacia arriba, lo cual es contraproducente para lograr un movimiento ondulado uniforme. Trate de desaconsejarles que lo hagan así. Después que los jugadores pongan la pelota en movimiento, usted podría tratar de tomar nota para ver cuántas veces ellos pueden hacer que la pelota recorra todo el paracaídas por los bordes, sin salirse del paracaídas.

EL PARAGUAS

Los jugadores agarran el paracaídas a la altura de la cintura usando un agarre hacia arriba, asegurándose de que el orificio del paracaídas quede en el suelo. Al contar "uno" todos doblan sus rodillas poniéndose de cuclillas. Al contar "¡2, 3 y ARRIBA!", todos se ponen de pie y elevan sus brazos por encima de sus cabezas, tirando del paracaídas hacia arriba sobre sus cabezas. A medida que el paracaídas se infla, los jugadores sentirán el impulso de ponerse de puntillas y sus brazos se estirarán bien en alto por el aire. Se permite que el paracaídas permanezca en el aire y luego descienda lentamente a tierra. Esto puede hacerse desde una posición sentada o arrodillada o incluso desde una silla de ruedas.

RUEDA DE CARRETA

Todos sostienen el paracaídas con su mano izquierda, caminando lentamente, luego más rápido, corriendo, reduciendo la velocidad, deteniéndose, invirtiendo la posición de las manos y repitiendo todo el ciclo de movimientos.

Relevos y Carreras

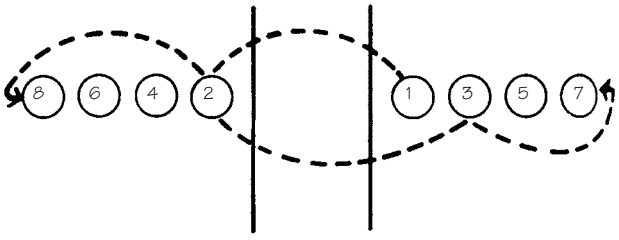
Las competencias de relevos requieren una extensa área de juego en la que no haya peligros. Pueden realizarse bajo techo o al aire libre, pero tenga la seguridad bien en cuenta durante estos juegos repletos de acción.

Hay cuatro tipos principales de competiciones de relevo en los juegos de Cub Scouts:

- En los **relevos en fila,** los niños de cada equipo forman una fila unos detrás de otros. El Cub Scout No. 1 avanza hacia la meta y regresa a su equipo, tocando al Cub Scout No. 2. Esta acción se repite con los demás corredores hasta que todos hayan corrido. El equipo que termine primero será el ganador.
- En los **relevos de compañeros,** cada niño tiene un compañero. Los equipos están integrados por un número

igual de compañeros. Los compañeros permanecen de pie lado a lado en la formación de la fila. Durante la carrera de relevo, el primer grupo de compañeros en cada equipo avanza hacia la línea de llegada de cualquier manera prescrita por el juego, regresa a su equipo y toca al siguiente grupo de compañeros.

- En los **relevos de ida y vuelta,** los niños en cada equipo reciben un número. Los niños con números pares se alinean formando una fila con el Cub Scout No. 2 delante. Los niños con números impares hacen lo mismo, colocándose el Cub Scout No. 1 delante. Las filas quedan de frente en los extremos opuestos de la pista de carreras. Al dar la señal, el Cub Scout No. 1 corre y entrega el balón, la bolsa de frijoles o cualquier otro objeto que sirva como testigo al Cub Scout No. 2 y luego ocupa su lugar al final de la fila de los niños No. 2. El Cub Scout No. 2 corre y le da al Cub Scout No. 3 el objeto del juego y ocupa su lugar en el extremo de la fila de los niños No. 3. Esto prosigue así hasta que todos los jugadores regresen a sus puestos originales.



- El **relevo con toques** es una variación del relevo de filas. En lugar de tocar al siguiente compañero de equipo en la línea, el corredor que regresa llega al final de la fila y "pasa el toque" tocando el hombro de la persona que está frente a él que a su vez toca al siguiente compañero y así sucesivamente. Cuando el niño a la cabeza de la fila recibe su toque en el hombro, ese niño corre hacia la meta.

RELEVO POR ARRIBA Y POR ABAJO

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Número par de jugadores, platos de papel**

Cada equipo tiene un plato de papel. Los equipos forman filas colocándose los jugadores unos detrás de otros. Los líderes de los equipos permanecen de pie a la cabeza de la fila y sostienen los platos por encima de sus cabezas con ambas manos. Al dar la señal, cada líder pasa el plato entre sus piernas. El segundo jugador lo pasa por sobre su cabeza. El tercer jugador lo pasa entre sus piernas otra vez y así sucesivamente, por arriba y por abajo. El último jugador en la fila corre hacia la cabeza de la fila y comienza otra vez.

ANIMAL, PÁJARO O PEZ

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores; lista de animales, pájaros o peces**

Divida a los jugadores en dos equipos. Los equipos se colocan en las esquinas de la sala unos frente a otros. El líder permanece en el medio de la sala, a igual distancia de cada equipo. Cada equipo envía el primer jugador al líder, quien murmura el nombre de un animal, un pájaro o un pez al oído de ese primer jugador. Si el líder dice "mono", por ejemplo, el jugador corre de regreso a su equipo y actúa como un mono. Cuando otro miembro del equipo adivina el nombre correcto del animal, pájaro o pez, se dirige corriendo hasta el líder y lo toca, diciéndole "¡Mono!" (o el nombre correcto del animal, pájaro o pez). El líder le murmura entonces el nombre de otro animal, pájaro o pez y ese jugador continúa la carrera de relevo. El primer equipo en adivinar todos los animales será el ganador.

RELEVO DE LA BOLSA DE AIRE

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Un número par de jugadores, un número suficiente de bolsas pequeñas de papel para cada jugador**

En la línea de llegada a unos 25 pies de distancia respecto a cada equipo se coloca una pila de bolsas pequeñas de papel. Cada niño se turna para correr hacia esa pila, infla una bolsa de papel, la estalla con su mano y corre de regreso para tocar al siguiente jugador de su equipo.

RELEVO DE CARRITOS DE EQUIPAJE

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Un número par de jugadores, una maleta para cada equipo, sombrero, pantalones de adulto, camisa, chaqueta o abrigo grande**

Alinee a los niños para una carrera de relevos de fila. Cada equipo tiene una maleta llena con la misma cantidad de ropa. Al dar la señal, el primer niño en cada equipo corre con la maleta hasta el centro de la habitación y se pone la ropa. Regresa con la maleta vacía al punto de partida. Allí se quita la ropa y la vuelve a poner en la maleta. El segundo niño repite esas acciones y así sucesivamente hasta que todos hayan terminado.

RELEVO CON BARRIDO DE GLOBOS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Número par de jugadores, globos, escobas**

Organice a los equipos en líneas paralelas. Coloque un globo inflado en el piso frente a cada equipo. Dele al primer niño en cada equipo una escoba. Al dar la señal, el niño barre el globo hasta la línea de giro y regresa barriendo el globo y luego entrega la escoba al segundo jugador quien repite esta misma acción.

RELEVO CON ESTALLIDO DE GLOBOS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Número par de jugadores, globos, sillas**

Dele a cada niño un globo desinflado. Al dar la señal, el primer niño en cada equipo corre hasta una silla que se encuentra a 20 pies de distancia, infla el globo, lo anuda, se sienta sobre el globo para estallarlo y luego regresa a la línea de partida. Los otros jugadores repiten estas acciones hasta estallar todos los globos.

SALTOS DE CANGURO CON GLOBOS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores, globos**

Los niños se alinean lado a lado, cada uno con un globo inflado entre sus rodillas. Al dar la señal, se van saltando hasta el otro lado de la sala y regresan a la línea de partida. El niño que termine primero es el ganador. Si el niño rompe su globo queda eliminado de la carrera. Si un niño deja caer su globo, debe volverlo a poner en sus rodillas antes de continuar.

RELEVO CON PATADAS AL GLOBO

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Número par de jugadores, globos**

Dele al primer niño en cada equipo un globo inflado. Al dar la señal, el niño patea el globo por la habitación hasta una línea y regresa al segundo jugador, quien repite la misma acción. El globo sólo puede tocarse con los pies y las piernas. Prosiga el juego hasta que un equipo gane la carrera.

RELEVO CON GLOBO EN CUCHARA

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, globos, cucharillas**

El primer niño en cada equipo recibe un globo inflado que equilibra sobre una cucharilla. Se apresura a llegar a la meta que queda a unos 25 pies de distancia y regresar, llevando el globo en la cucharilla. Si el globo se le cae, debe volver a ponerlo en la cucharilla otra vez antes de que pueda continuar.

CARRERA DE OBSTÁCULOS CON GLOBOS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Cualquier número de jugadores, globos, objetos para una carrera de obstáculos**

Trace un recorrido con obstáculos (bajo techo o al aire libre), tantos más obstáculos haya, mejor. Use cercas, árboles, sillas, mesas, etc. Cada niño tiene un globo inflado. Al dar la señal, los niños avanzan hasta el primer obstáculo y comienzan a seguir el recorrido, golpeando sus globos con sus manos. Si un globo toca el suelo, el jugador debe repetir el obstáculo anterior. Si un globo se rompe, el jugador recibe uno nuevo y prosigue la carrera.

CARRERA DE CANICAS CON TODOS DESCALZOS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, canicas**

Los niños se quitan sus zapatos y calcetines. Colocan dos canicas en la línea de partida frente a cada equipo. Al dar la señal, el primer jugador en cada equipo agarra una canica con los dedos de cada pie y camina hasta la línea de llegada. Cuando llega al otro extremo de la sala, recoge las canicas y regresa para darlas al siguiente jugador en la fila, que repite la misma acción.

RELEVO CON BOLSAS DE FRIJOLES

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, bolsas de frijoles**

Divida a los equipos en dos grupos, poniendo a la mitad de cada equipo en lados opuestos de la sala. El primer niño en el primer grupo arroja una bolsa de frijoles a su primer compañero de equipo en el otro lado, quien sostiene la bolsa hasta que el niño que la lanzó haya corrido hacia él y lo haya tocado. Entonces él a su vez arroja la bolsa al segundo jugador en su equipo en el otro lado de la sala, quien sostiene la bolsa hasta que lo toquen, etc., y así sucesivamente hasta que todos hayan tenido su turno. El niño que lanza la bolsa se mueve al extremo de la fila después que haya tocado a su compañero de equipo. Ganará el primer equipo en el cual todos los jugadores hayan invertido sus posiciones.

RELEVO DE LA BRIGADA DE CUBOS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, dos cubos para cada equipo, agua**

Alinee dos o más equipos para una carrera de relevos. Cada equipo tiene dos cubos: uno vacío y el otro lleno hasta la mitad con agua. Coloque los cubos medio llenos en la meta. Al dar la señal, el primer niño corre hacia la meta, llevando el cubo vacío, y vierte el agua del cubo medio lleno en el cubo vacío, deja el cubo vacío allí y se lleva el cubo medio lleno de regreso a su equipo. El siguiente jugador hace lo mismo y así sucesivamente, hasta que todos los miembros del equipo hayan llevado tanto un cubo vacío como un cubo medio lleno.

RELEVO DE PAQUETE

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, bola de cordón o cuerda**

El primer jugador en cada equipo tiene una bola de cordón o cuerda. Al dar la señal, se la pasa a su vecino, pero la sostiene por el extremo de la cuerda. La bola pasa de jugador en jugador quienes la van desenrollando poco a poco. Cuando llega al final de la línea, se pasa de jugador en jugador por la espalda de cada uno hasta que llegue al primer jugador. El primer equipo en "envolverse en un paquete" será el ganador.

Este relevo puede continuarse desenvolviendo el paquete regresando la bola de cordón y enrollándola poco a poco.

RELEVO DE LA RED

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, caña de pescar con anzuelo artificial, blanco**

Cada niño se turna para lanzar un anzuelo a un objetivo. Tan pronto como dé en el blanco, pasa la caña al jugador detrás de él y ocupa el último puesto en su equipo. El equipo que regrese primero a su orden original será el ganador.

CARRERA DE ORUGAS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores**

Divida a los niños en dos grupos. El primer niño en cada fila pone sus manos en el suelo. Cada compañero detrás de él se inclina hacia delante y sostiene los tobillos del jugador frente a él. Al dar la señal, las "orugas" comienzan a avanzar sostenidas por los tobillos por sus compañeros. Cuando el último jugador en la columna cruce la meta, el equipo habrá completado la carrera, siempre y cuando su "oruga" siga intacta.

RELEVO DE CANGREJOS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores**

Divida a los niños en equipos integrados por igual número de jugadores. El primer niño en cada línea se sienta en el piso dando la espalda a la meta. Al dar la señal, el niño "camina" hacia atrás con sus manos y pies manteniendo su cuerpo levantado en posición paralela al piso. Cuando llegue al otro extremo de la sala se levanta, corre y toca al siguiente jugador que repite la acción de avance estilo cangrejo.

RELEVO CON CAJAS DE ZAPATOS

Nivel de Actividad: Moderado

Se Necesita: **Número par de jugadores, dos cajas de zapatos por cada equipo**

Cada equipo tiene dos cajas de zapatos. Al dar la señal, los niños se turnan para colocar sus pies en las cajas y avanzar hacia la meta arrastrando los pies dentro de las cajas y regresar al punto de partida, donde el siguiente jugador de su equipo repite la acción.

RELEVO DE LOS DEDOS TORPES

Nivel de Actividad: **Bajo**

Se Necesita: **Número par de jugadores, par de guantes grandes o mitones para cada equipo, tarro de frutas con tapa para cada equipo, cinco palillos para cada equipo**

Cada equipo tiene un par de guantes o mitones grandes de lona. En la línea de meta hay un tarro de frutas con tapa que contiene cinco palillos para cada equipo. Al dar la señal, el primer niño en cada equipo corre hacia la meta, se pone los guantes, retira la tapa, vacía el tarro, saca los palillos y los vuelve a poner en el tarro y vuelve a enroscar la tapa. Se quita los guantes y corre de regreso a su fila para entregarlos al siguiente jugador quien repite la acción.

Variación: Trate de usar caramelos duros con su propia envoltura.

RELEVO CON GUANTES Y GOMA DE MASCAR

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, bolsa de papel para cada equipo, par de guantes grandes de trabajo para cada equipo, número suficiente de barras de goma de mascar con envoltura individual para cada miembro del equipo**

Divida al grupo en dos equipos, que forman filas uno frente al otro. La primera persona en cada equipo recibe una bolsa de papel que contiene barras individuales de goma de mascar con envoltura y un par de guantes grandes de trabajo. El niño debe abrir la bolsa, ponerse los guantes, sacar una barra de goma de mascar, quitarle la envoltura y poner la goma en su boca. Luego de comenzar a mascar la goma, se quita los guantes, los coloca en la bolsa, cierra la bolsa y la pasa a la siguiente persona quien repite la acción.

RELEVO DEL DEDO EN CÍRCULOS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Número par de jugadores**

Los equipos se colocan en formación de relevo. Al dar la señal, el primer niño en cada equipo corre hacia una línea, pone un dedo en el piso y traza un círculo en el piso siete veces. Su dedo no debe despegarse del piso mientras esté trazando el círculo. Cuando haya dado siete vueltas trazando círculos con su dedo, corre de regreso a su fila y toca al siguiente jugador en su equipo quien repite la acción.

RELEVO DEL TÚNEL DE PIERNAS

Nivel de Actividad: **Moderado**

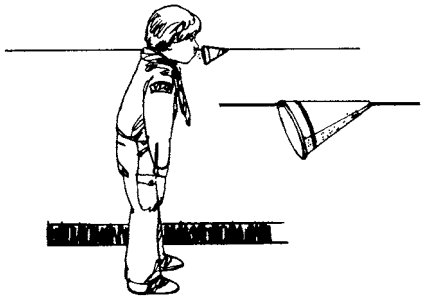
Se Necesita: **Número par de jugadores**

Los equipos se alinean formando una sola fila y los niños permanecen de pie con sus piernas separadas. El último niño en cada fila se arrastra de un extremo al otro de la fila entre las piernas de sus compañeros y al llegar al final se pone de pie a la cabeza de la fila con sus piernas separadas. Los jugadores repiten la acción en rápida sucesión, poniéndose cada uno de pie al terminar de recorrer el túnel de piernas. Ganará el primer equipo que vuelva al orden original de la fila.

DERBY DE CONOS DE PAPEL

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, trozo de papel para cada equipo, 30 pies de cordón, varias sillas que sirven para anclar el cordón**



Prepare un cono o cucurucho de papel para cada equipo (o use un vaso de papel en forma de cono). Pase un cordón de 30 pies de longitud a través del cono de papel, ate cada extremo del cordón a la parte posterior de una silla y tense el cordón. Forme los equipos para una carrera de relevo. Al dar la señal, el primer niño en cada equipo sopla su cono haciéndolo avanzar a lo largo del cordón. (Para obtener los mejores resultados, el niño debería mantener su cabeza debajo del cordón.) Cuando el cono llegue al final, el niño lo desliza con su mano hasta el siguiente compañero de equipo quien repite la misma acción.

CARRERA DE NARICES CON CACAHUATES

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, cacahuates con cáscara**

Los niños hacen rodar un cacahuate por el piso con su nariz recorriendo una corta distancia. No deben tocar el cacahuate con sus manos.

Variación: Use una pelota de tenis de mesa en lugar de un cacahuate.

RESCATE

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, amplia cantidad de periódicos, 50 pies de cuerda cortada en tramos de 3 pies**

Divida a los niños en equipos. Cada equipo escoge un miembro como su "víctima". Esta víctima se sienta sobre una pila de periódicos que está a unos 12 pies de su equipo. Al dar la señal, los socorristas unen los tramos de cuerda de 3 pies con nudos llanos para hacer una cuerda que tenga entre 15 y 20 pies de largo. Un miembro del equipo arroja la cuerda a la víctima y el equipo la rescata. La víctima avanza sobre la pila de periódicos, sosteniendo la cuerda con una mano, los periódicos con la otra.

RELEVO CON SIEMBRA DE SEMILLAS

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores; abundante cantidad de vasos de papel o tarros; abundante cantidad de semillas, granos de maíz para palomitas o caramelos**

Por turnos, cada niño sigue una línea trazada en el piso colocando el talón de un pie contra los dedos del otro pie. Cada 3 pies aproximadamente el niño debe detenerse y colocar una semilla en un tarro de abertura pequeña colocado aproximadamente a $1\frac{1}{2}$ pies en cada lado de la línea. Cuando llegue al final, el niño corre de regreso y toca al siguiente compañero quien planta sus semillas de la misma manera.

RELEVO DE PALAS DE NIEVE

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, plancha metálica para pasteles para cada equipo, una espátula para cada equipo, abundante cantidad de bolas de algodón o bolas de espuma de plástico de embalaje**

Se coloca un montón de "nieve de ventisca" (una pila de bolas de algodón o bolas de plástico de espuma) delante de cada equipo y se pone una plancha metálica para cada equipo en una meta situada a unos 20 pies de distancia. El primer niño en cada equipo tiene una espátula. Al dar la señal, el niño recoge parte de las "bolas de nieve" en su "pala" y se apresura a llevarla a la meta donde deposita las bolas en la plancha metálica y corre de regreso para tocar a su siguiente compañero de equipo quien repite la acción. Los jugadores que dejen caer nieve a lo largo de la ruta no tienen que pararse a recogerla; sin embargo, los siguientes jugadores deben recogerla en algún momento puesto que el equipo ganador deberá tener toda la nieve dentro de la plancha metálica.

Variación: Los equipos de relevo podrían llevar una bola de nieve (una bola de algodón) en una cucharilla hasta la meta.

CARRERA DE TRES PIERNAS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Número par de jugadores, tiras de tela o pañuelos**

Lleve a cabo esta prueba en forma individual o en equipos. Ate la pierna izquierda de un niño a la pierna derecha de un adulto. Al dar la señal ellos hacen un recorrido hasta la línea de giro y regresan al punto de partida.

TREN DE CARRETAS

Nivel de Actividad: **Alto**

Se Necesita: **Extensa área de juego libre de peligros, número par de jugadores, silbato**

Marque un círculo que tenga aproximadamente unos 50 pies de diámetro. Los niños permanecen de pie a cierta distancia unos de otros formando un círculo frente a frente y mirando hacia la derecha. Los niños simulan ser pioneros que corren para salvar sus vidas huyendo de forajidos. Todos corren al sonar el silbato. Cuando un jugador es pasado por otros (siempre se debe pasar por el lado de afuera del círculo), es capturado y eliminado, quedándose sentado en el centro del círculo, las señales cortas e inesperadas del silbato son el aviso para un "ataque" y todos los jugadores deben invertir la dirección de su rotación.

ROPA LAVADA EN LA CUERDA

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, 25 pies de cuerda para tender ropa, cinco o seis pinzas de ropa para cada equipo, bolsa de compras para cada equipo, 3 ó 4 trajes o piezas de ropa para cada equipo**

Extienda una cuerda para colgar ropa a unos 20 pies de la línea de partida. Divida al grupo en equipos de relevo. Dele al primer niño en cada equipo una bolsa grande de compras que contenga tres o cuatro prendas de vestir o piezas de tela y cinco o seis pinzas de ropa. El primer jugador en cada equipo corre hacia la cuerda de ropa, tiende la prenda de vestir y regresa a la línea de partida. El segundo jugador corre y quita esa prenda de vestir y la entrega al tercer jugador, quien la vuelve a colgar y así sucesivamente.

RELEVO DE PALOMITAS CON GRITO

Nivel de Actividad: **Moderado**

Se Necesita: **Número par de jugadores, cucharilla para cada jugador, plato que contenga granos de maíz para cada equipo, plato vacío para cada equipo**

Los niños se sientan en el piso formando dos filas, una frente a la otra. Se coloca un plato que contiene granos de maíz al frente y a la derecha de los jugadores a la cabeza de cada fila y un plato vacío al final de cada fila. Cada jugador tiene una cucharilla. Al dar la señal, el primer jugador lleva un grano de maíz en su cucharilla, lo pasa a la cucharilla de su vecino y así continúa el juego para todos los niños de la fila. El primer jugador puede poner otro grano de maíz en movimiento por la fila de inmediato. Cuando el jugador del extremo reciba el grano de maíz y lo deje caer en el plato vacío, debe gritar: "¡Lo tengo!" El niño que deje caer algún grano de maíz al piso debe volverlo a poner en la cucharilla antes de pasar ese grano a otro jugador.

Actividades de Aptitud Física

Considerando que muchas de estas competencias son pruebas de fuerza, coordinación y agilidad, los niños de mayor edad y mayor fortaleza tendrán ventaja. Por esta razón, es una buena idea tratar de emparejar a los niños por tamaño y edad, en particular para las competencias entre dos personas. Considere aplicar estas actividades de relleno en las juntas cuando los niños necesiten quemar la energía que les sobra. Tenga preparados varios juegos y presente alternativas de actividades de aptitud física a los niños. Pase a otras actividades cuando los niños demuestren dominarlas. Muchas de estas actividades de aptitud física reúnen los requisitos de avance para Wolf, Bear y Webelos Scouts.

SALTO DE TOBILLOS

Los niños se ponen de pie y luego de cuclillas, se agarran los tobillos y saltan hacia delante cuatro veces sin quitar la mano de los tobillos. Dan la vuelta y repiten, saltando de regreso a sus puestos originales.

CAMINATA DE TOBILLOS

Cada niño se agarra los tobillos y camina en una línea recta, manteniendo rígidas sus rodillas.

LUCHA CON BRAZOS ENTRELAZADOS

Forme parejas con los niños según su tamaño y su peso. Los niños se sientan en el piso, espalda contra espalda, con sus piernas extendidas y los brazos entrelazados a la altura del codo. Al dar la señal, cada niño trata de lograr que el hombro o el brazo izquierdo de su adversario toque el suelo.

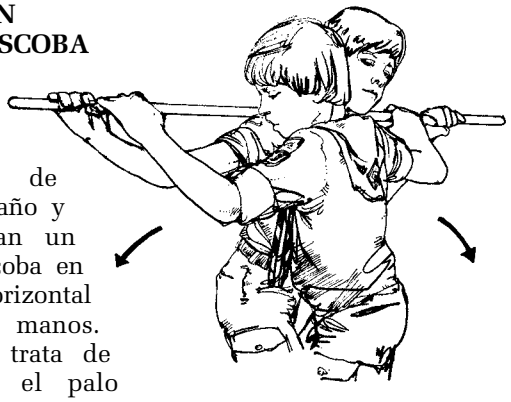
EQUILIBRIO CON OJOS CERRADOS

Los niños se ponen de pie, colocan su pie derecho frente a su pie izquierdo y levantan sus brazos hacia los lados. Con los ojos cerrados, ellos tratan de ver por cuánto tiempo pueden mantener su equilibrio en esta posición. Alterne el ejercicio poniendo unas veces el pie izquierdo y otras veces el pie derecho delante.

PASEO EN BICICLETA

Los jugadores se acuestan sobre su espalda y levantan sus pies tan alto como puedan. Entonces, colocando sus manos debajo de sus caderas, apoyan el peso de su cuerpo en sus hombros y sus codos. Desde esta posición mueven sus pies como si estuviesen pedaleando una bicicleta.

PULSO CON PALO DE ESCOBA



Dos niños de similar tamaño y peso agarran un palo de escoba en posición horizontal con ambas manos. Cada niño trata de lograr que el palo toque el piso a su lado derecho.

LUCHA CON PALO DE ESCOBA

Dos niños se ponen frente a frente, sosteniendo un palo de escoba en sus manos con una separación aproximada de 18 pulgadas entre ellas. Al dar la señal, cada uno trata de lograr que el otro mueva sus pies. Perderá el jugador que dé un paso primero o suelte el palo.

LUCHA EN EL CÍRCULO

Trace un círculo que tenga 6 pies de diámetro y coloque a los niños dentro del círculo. Los niños se ponen frente a frente con sus brazos cruzados y una pierna extendida hacia delante. Al dar la señal, tratan de obligar al otro niño a salir del círculo usando únicamente la pierna extendida. Pueden enganchar las piernas o tratar de levantar al otro niño con la pierna, pero no deben tocar a su oponente con ninguna otra parte del cuerpo. No se permite patear ni empujar con la pierna levantada.

CAMINATA DEL CANGREJO

Desde una posición en cuclillas, los niños ponen sus manos en el piso hacia atrás sin sentarse. Caminan hacia delante, manteniendo sus cabezas y su cuerpo en línea recta.

PROFUNDA REVERENCIA

Los niños colocan ambas manos en el piso frente a su pie izquierdo y extienden su pierna derecha hacia atrás. Tocan el piso con su cabeza y luego se paran rectos y sin perder el equilibrio. Se cambian al otro pie y repiten los mismos movimientos.

MAREADOS

Los niños traban su tobillo izquierdo en la parte posterior de su pierna derecha agarrándolo con su mano derecha. Entonces saltan, dando tres vueltas en el mismo sitio sin perder su equilibrio. Luego invierten la posición y tratan de saltar con la pierna izquierda.

JUEGO DEL CÍRCULO DE APTITUD FÍSICA

Forme un círculo tan grande como lo permita el espacio de la sala, ponga a todos los niños a mirar en la misma dirección. Deles instrucciones para que realicen diversas actividades como las siguientes:

1. Comiencen a caminar en círculos y sigan caminando entre los siguientes ejercicios.
2. Comiencen a saltar.
3. Háganse tan pequeños como puedan y sigan caminando.
4. Háganse tan altos como puedan y sigan caminando. Tóquense sus manos lo más alto que puedan sobre sus cabezas.
5. Doblen sus rodillas ligeramente, agarren sus tobillos y sigan caminando.
6. Caminen como si el talón de un pie y los dedos del otro pie les doliesen.
7. Caminen con las piernas rígidas.

8. Pónganse de cuclillas y salten hacia delante desde esa posición.
9. Caminen apoyándose en las manos y en un pie, con la otra pierna levantada, imitando a un perro cojo.
10. Caminen a un ritmo rápido (sin correr) mientras balancean vigorosamente los brazos.
11. Den pasos gigantes.
12. Caminen hacia delante, elevando sus rodillas tanto como puedan al dar cada paso.
13. Corran, levantando sus rodillas.
14. Caminen con sus manos y sus pies.

PARADA DE MANOS DE LA RANA

Los niños se ponen de cuclillas y colocan sus manos planas sobre el piso entre sus piernas. Se inclinan hacia delante lentamente, trasladando el peso de sus cuerpos a sus manos y codos hasta que sus pies se levanten completamente del suelo. Deben mantener sus cabezas levantadas y apuntar los dedos de sus pies hacia atrás. (Éste es el primer paso para aprender a pararse de manos.)

SALTO DE LA RANA

Los niños se ponen de cuclillas, con sus pies ligeramente orientados hacia fuera. Colocan sus manos en el piso con los codos ligeramente doblados y los brazos entre sus rodillas. Seguidamente dan saltos cortos colocando sus manos justo delante de sus pies y elevando sus pies hasta sus manos.

ELEVACIÓN ESPALDA CONTRA ESPALDA

Dos niños se sientan en el piso poniendo espalda contra espalda con sus brazos entrelazados. Sin soltar el enlace, tratan de ponerse de pie. Esto se logra aproximando poco a poco los pies al cuerpo y apoyándose en la espalda del compañero.

EMPUJE CON LAS MANOS

Dos niños se paran frente a frente tocando con los dedos de sus pies los dedos de los pies de su compañero y uniendo las palmas de sus manos a la altura del hombro. En esta posición cada niño trata de empujar las manos del otro niño hasta que uno de ellos es obligado a retroceder. Ganará el jugador que obligue a retroceder a su oponente.

LUCHA CON LAS MANOS

Dos niños se paran orientados en direcciones opuestas con el lado de su pie derecho tocando el pie derecho del otro niño. Cada uno agarra la mano derecha del otro directamente sobre el centro de sus pies. Al dar la señal, los luchadores tratan de desequilibrar a su oponente empujando, tirando o agitando sus manos. El jugador que mueva cualquiera de sus pies será el perdedor.

CLAVADO DEL HALCÓN

Usted necesita abundante espacio para esta actividad. Los niños se arrodillan sobre una sola pierna y estiran la otra pierna hacia atrás, manteniendo el pie separado del piso. Entonces estiran ambos brazos hacia un lado, utilizándolos para equilibrarse. Se doblan hacia delante lentamente tratando de tocar el piso con sus narices. Seguidamente regresan a la posición inicial sin permitir que ninguna parte de su cuerpo toque el piso, salvo la pierna sobre la cual se están apoyando.

CLIC DE TALONES

Los niños se paran con sus pies separados. Saltan hacia arriba, juntan sus talones haciéndolos sonar y llegan al suelo suavemente con sus pies separados otra vez.

SALTO Y VUELTA

Los niños saltan por el aire, dan media vuelta hacia la derecha y tocan tierra suavemente en su punto de partida. Pueden variar esta acrobacia dando una vuelta completa. Repita la acción, girando en sentido contrario.

SALTO CON LOS PIES CRUZADOS

Los niños saltan hacia arriba apoyándose en ambos pies, cruzan el pie derecho frente al izquierdo y tocan el suelo con los dedos y los talones de sus pies juntos. Seguidamente realizan el mismo movimiento cambiando de pie.

MECEDORA HUMANA

Los niños se acuestan boca abajo, agarran sus tobillos y mecen sus cuerpos hacia delante y hacia atrás sobre su pecho y sus muslos.

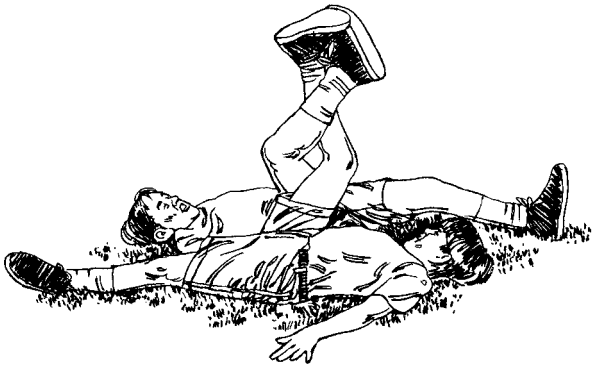
DESCENSO DE RODILLA

Los niños se paran sobre un pie y sostienen el otro pie detrás de su espalda agarrando con la mano el lado opuesto. Tratan de tocar el piso con la rodilla doblada y regresar a la posición vertical sin perder el equilibrio.

PARADA DE RODILLA

Los niños se arrodillan completamente y regresan a la posición de pie con los brazos cruzados detrás de su espalda. No deben mover sus pies ni perder el equilibrio.

LUCHA CON LAS PIERNAS



Dos niños se acuestan lado a lado boca arriba con sus cabezas en direcciones opuestas. Entrelazan su brazo derecho por el codo. Cuando el líder cuenta "uno", cada uno eleva su pierna derecha y toca con su pierna derecha la pierna derecha del otro niño. Al contar "dos", esta acción se repite. Al contar "tres", cada uno engancha con su rodilla derecha la rodilla derecha del otro niño y trata de darle la vuelta.

GUSANITO

Cada niño apoya su cuerpo en sus manos y sus pies con sus piernas extendidas hacia atrás. Manteniendo sus manos en su sitio y sus rodillas rígidas, el niño camina sobre la punta de los pies con pasos cortos hasta que sus pies se acercan a sus manos. Entonces, sin mover sus pies, camina hacia delante sobre sus manos dando pasos cortos hasta llegar a la posición original. Continúa "caminando" alternativamente con los pies y con las manos.

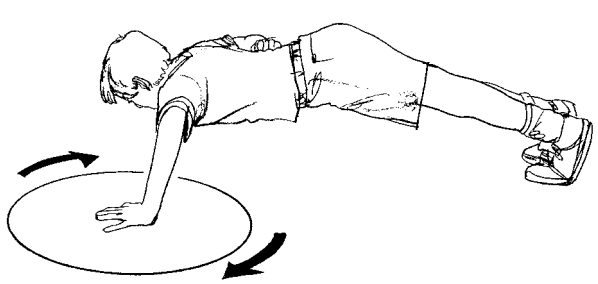
SIN MANOS

Los niños se cruzan de brazos, se acuestan en el piso y tratan de levantarse sin usar sus codos ni sus manos.

CAMINATA NOVEDOSA

Los niños caminan balanceando su pie derecho detrás de su pierna izquierda y moviéndose tan rápidamente como puedan hacia la izquierda. Entonces intentan dar el mismo tipo de paso hacia delante con el pie izquierdo y continúan caminando de esta manera.

MOLINO DE PIMIENTO

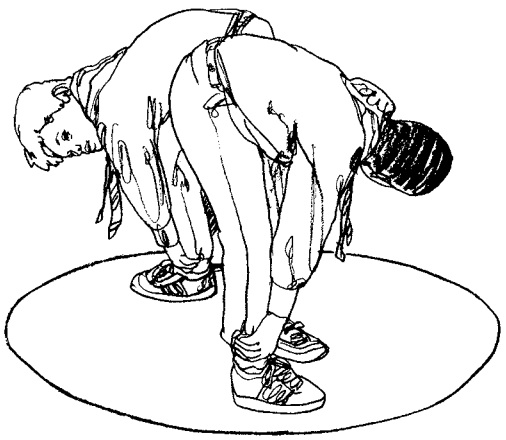


Los niños se estiran sobre el piso y se elevan apoyándose en una sola mano. Entonces tratan de dar una vuelta completa apoyándose en esa mano, manteniendo sus cuerpos en línea recta.

PELA LA SERPIENTE

Los niños forman una sola fila, uno detrás del otro. Cada niño se inclina hacia delante y coloca su mano derecha entre sus piernas y con su mano izquierda agarra la mano derecha del compañero que está frente a él. Cuando todos están listos, el último jugador en la fila se acuesta de espaldas mientras la fila retrocede sobre él. El siguiente jugador se acuesta y así sucesivamente hasta que todos estén acostados. El último jugador en acostarse se pone de pie y camina hacia delante, y cada niño a su vez repite la misma acción hasta que todos vuelvan a estar en sus lugares originales.

LUCHA DE GORRIONES



Forme un círculo de 6 pies. Coloque dos niños de pie en el círculo y pídales que se inclinen hacia delante y toquen sus tobillos. Cada uno de ellos lucha con su oponente tratando de sacarlo del círculo.

SALTO EN CUCLILLAS

El niño se pone completamente de cuclillas con su peso en la punta de sus pies y en esta posición salta hacia delante varias veces. Luego se pone de pie y camina. Alterne estas acciones de cuclillas, salto y caminata varias veces.

PARADA DE CIGÜEÑA

El niño se para con sus manos sobre sus caderas, colocando un pie contra la parte interior de la rodilla opuesta mientras dobla la rodilla elevada hacia fuera. Entonces cuenta hasta 10 sin moverse de su sitio.

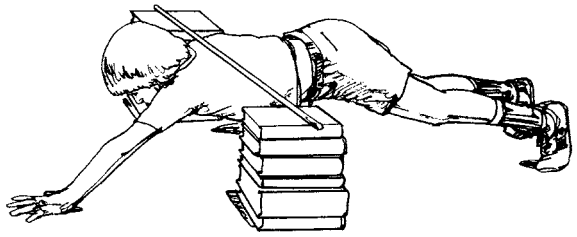
LUCHA DE CIGÜEÑAS

Dos niños se ponen frente a frente, parados en un solo pie y sosteniendo su tobillo izquierdo con su mano izquierda. Entonces cada niño agarra la mano derecha del otro y trata de empujar o tirar de su oponente para que pierda el equilibrio o suelte su tobillo.

ENSARTA LA AGUJA

Cada niño enlaza sus manos frente a su cuerpo. Se dobla hacia delante e intenta pasar con su pie derecho por el círculo formado por sus brazos y luego intenta hacer lo mismo con el pie izquierdo. Repite la acción dando un paso hacia atrás con el pie izquierdo y luego con el derecho, manteniendo siempre las manos juntas. Si el niño agarra sus manos cerca del piso, es más fácil realizar esta acción.

DEBAJO DE LA ESCOBA



Forme dos pilas de libros que tengan aproximadamente 3 pies de altura y tengan una separación de aproximadamente 3 pies entre ellas. Ponga una escoba entre las dos pilas. Cada niño se arrastra para pasar debajo de la escoba y se pone al final de la fila. Cuando todos hayan realizado esta acción, quite dos o tres libros para reducir la altura de la escoba y pídales a los jugadores que traten de pasar por debajo. Siga quitando más libros cada vez.

Juegos Tranquilos con Equipos

ENSARTADOR

Materiales: **Tallo de felpilla con botones o cuentas para cada equipo**

Cada equipo tiene un tallo de felpilla y varios botones o cuentas de madera. Al dar la señal, el primer niño ensarta un botón o cuenta en el tallo y lo pasa al siguiente jugador, quien hace lo mismo. Repita la acción hasta que todos los botones y cuentas estén en el tallo. El primer equipo que termine levanta su tallo y grita "¡Hicimos nuestro mejor esfuerzo!"

CON SUJETAPAPELES

Materiales: **Plato pequeño con sujetapapeles para cada equipo**

Cada equipo tiene un plato pequeño lleno con sujetapapeles. Al dar la señal, la primera persona une dos sujetapapeles y pasa el plato iniciando la cadena con la siguiente persona a su lado. Este jugador añade otro sujetapapeles a la cadena y la pasa. Después de un tiempo determinado (5-8 minutos), cada equipo levanta su cadena de sujetapapeles para ver cuál equipo formó la cadena más larga.

Puede ser un buen juego para un banquete azul y oro; para ello se puede poner en cada mesa un plato con sujetapapeles.

CONSECUENCIAS ARTÍSTICAS

Materiales: **Lápiz, papel**

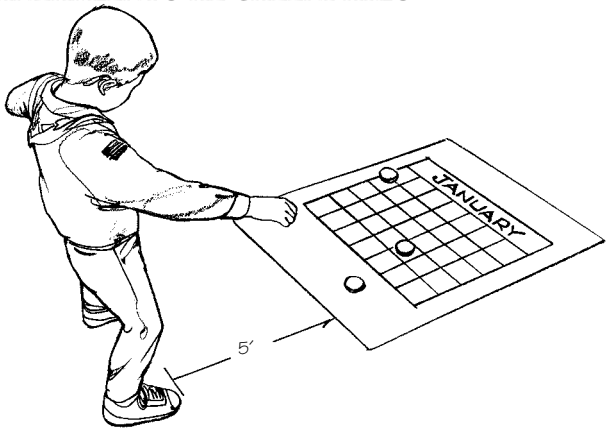
A cada niño se le da lápiz y papel. El primer niño dibuja la cabeza de un hombre, una mujer o un niño. Después que dibuja la cabeza, pliega el papel de tal manera que no se pueda ver nada de su dibujo, excepto dos pequeñas líneas que indican dónde deberían empezar los hombros. El niño pasa el papel al siguiente jugador quien dibuja los hombros, pliega el papel como se describió para la cabeza y lo pasa a otro jugador. Así se continúa y los otros jugadores dibujan sucesivamente la cintura, las caderas, las piernas y los pies. Cuando terminen los dibujos, se abren los papeles y se pasan a los jugadores para ver las figuras divertidas que crearon entre todos.

SOPLOBOL

Materiales: **Mesa pequeña o caja grande, pelotas de tenis de mesa**

Los niños se sientan en una mesa que tiene tan poco tamaño que todos los participantes quedan juntos. Ponga una pelota de tenis de mesa en el centro de la mesa. Al dar la señal, los jugadores ponen sus barbillas en la mesa y sus manos detrás de ellos a la espalda y comienzan a soplar la bola alejándola de su lado de la mesa. Si la pelota se cae al piso, se recoge y se pone otra vez en el centro de la mesa y se continúa jugando.

LANZAMIENTO AL CALENDARIO



Materiales: **Calendario grande, piezas de juego de damas o tapas de botellas**

Coloque una página de un calendario grande en el piso como "diana" para los lanzamientos. Cada jugador lanza tres piezas de juego de damas o tapas de botellas desde

una distancia de 5 pies y suma su puntuación según los números donde cayeron las piezas o las tapas. Las piezas que caigan en las líneas no cuentan. Para aumentar la emoción, deles doble puntuación a los días de fiesta como, por ejemplo, 50 puntos para el 25 de diciembre ó 28 puntos para el 14 de febrero.

LANZAMIENTO DE NAIPES

Materiales: **Sombrero, silla, mazo de naipes**

Coloque un sombrero en el piso aproximadamente a 6 pies de una silla. Cada niño se turna para sentarse en la silla, toma un mazo de naipes y arroja los naipes de uno en uno al sombrero. Parece fácil, pero si un principiante mete más de cinco naipes en el sombrero en su primer intento, ¡puede decirse que lo hecho muy bien!

CELEBRIDADES

Materiales: **Revistas o periódicos viejos, fichas, pegamento**

Usando periódicos o revistas, recorte imágenes de atletas famosos, políticos, artistas, etc. y péguelas a tarjetas numeradas para que los niños adivinen sus nombres. El jugador que identifique el mayor número de celebridades gana un premio.

Variación: Use imágenes de animales silvestres, árboles o cualquier categoría que usted escoja.

HOCKEY CON JUEGO DE DAMAS

Materiales: **Juego de damas, tablero para juego de damas, botón u otro objeto pequeño**

El "equipo de hockey" de cada niño está integrado por cuatro piezas de damas alineadas horizontalmente en un tablero de damas, frente al otro "equipo" dejando una fila vacía entre los dos equipos. Una dama roja lleva el "puck", es decir, el disco de hockey (un botón o cualquier otro objeto pequeño que pueda ponerse sobre una pieza de damas). Se marca un gol avanzando el disco hasta la última fila del oponente. La pieza que lleva el disco puede avanzar una casilla cada vez en cualquier dirección y puede comerse cualquier pieza. El oponente trata de comerse la pieza que lleva el disco. Si se la come, toma el disco y avanza un espacio más en cualquier dirección, pero no puede comerse a otra pieza. La pieza que lleva el disco no puede moverse entrando en ninguna de las casillas de las cuatro esquinas.

PIOJO

Materiales: **Dado pequeño cubierto con papel blanco, lápiz y papel para cada jugador**

A cada jugador se le da lápiz y papel. Cubra un dado pequeño con papel sencillo y escriba una de las siguientes letras en cada lado: A por *antena,* CU por *cuerpo,* CO por *cola,* P por *pata,* CA por *cabeza* y O por *ojo.* Los niños arrojan el dado y tratan de dibujar un piojo completo. (Un piojo completo tiene un cuerpo, una cabeza, ocho patas, dos ojos y dos antenas.) Si un niño lanza el dado y saca una CU, dibuja un cuerpo en su papel. El niño puede seguir lanzando tantas veces como pueda añadir algo al piojo que está dibujando. Si el niño saca una letra para una parte del cuerpo que no puede añadirse todavía (es decir, no se puede añadir una parte si no se tiene un cuerpo) o una pieza que ya ha sido dibujada, le tocará al siguiente jugador arrojar el dado. Nadie puede comenzar a dibujar hasta que consiga primero una CU. El primer jugador en trazar un piojo completo será el ganador.

ARTISTA ENLOQUECIDO

Materiales: **Creyones o marcadores, hojas grandes de papel o cartón para carteles**

Divida a los niños en dos equipos para un concurso de dibujo por relevo. Cada equipo recibe un creyón o un marcador. Coloque dos hojas grandes de papel o cartón para carteles en una mesa o pared en lados opuestos de la sala. El objeto del juego consiste en que cada equipo dibuje una casa, con la particularidad de que cada niño no puede dibujar más de dos líneas rectas. Un jugador de cada equipo corre con el papel, dibuja sus dos líneas, regresa y entrega el creyón al siguiente jugador en la línea. Use tiza para pavimento si se trata de un juego al aire libre.

HUESO LOCO

Materiales: **Surtido de objetos de diversas texturas, tarjeta de puntuación, lápiz**

Para este juego, los niños tratan de identificar objetos tocándolos sólo con su codo. Reúna previamente objetos como un borrador, un anillo, una moneda de 1¢, un lápiz, un trozo de papel de lija, una uva, una horquilla de pelo, etc. Los jugadores no deben ver estos objetos antes del juego. Cada jugador se remanga la camisa, coloca su brazo en la parte posterior en el respaldo de su silla y cierra sus ojos. Muévase detrás de los niños y sostenga uno de los objetos contra el codo de cada niño y permita que el niño anote lo que él crea que es el objeto. Vea cuál niño identifica el mayor número de objetos.

JUEGO DEL UNIFORME

Al prepararse para una inspección de uniformes del den, pídale al denner que se presente con su uniforme dispuesto de la siguiente manera y le pregunte a los niños qué es lo que está mal puesto en su uniforme.

1. La gorra al revés
2. El botón de campaña en la gorra
3. Lleva el cordón de jefe del den
4. Lleva la estrella de servicio en la pañoleta
5. Lleva la pañoleta torcida formando un rollo
6. La pañoleta está atada alrededor del cuello
7. La hebilla del cinturón está corrida hacia un lado
8. Una manga de la camisa está subida
9. Los botones están sin abotonar
10. El bolsillo está hacia fuera

CINCO PUNTOS

Materiales: **Papel para cada jugador, lápiz para cada jugador**

Cada niño toma papel y lápiz y pone cinco puntos en el papel dondequiera que lo desee. Los jugadores intercambian papeles y tratan de dibujar una persona alrededor de los puntos, con la cabeza en un punto, las manos en dos y los pies en los otros dos puntos.

AGÁRRALA

Materiales: **Pinzas de ropa (una para cada niño)**

Distribuya a los niños en un círculo en el piso. En el centro coloque varias pinzas de ropa, pero siempre una pinza menos que el número total de niños. Uno de los niños es el "cuenta cuentos". Ese niño comienza el cuento y siempre que diga la palabra "y" todos los jugadores agarran una pinza de ropa. Los niños reciben un punto por cada pinza de ropa que agarren. Cambie al "cuenta cuentos" de tal forma que todos tengan oportunidad de jugar.

LANZAMIENTO DE MALABARISTA

Materiales: **Pelota o naranja para cada jugador**

Parejas de niños se paran con una separación de 5 pies en dos filas, una frente otra. Cada jugador tiene una pelota de goma o una naranja. Ellos lanzan sus pelotas simultáneamente. Marque un punto para el equipo de dos niños cuando ambos atrapen la pelota. Después de cada atrapada, los niños retroceden un paso y repiten. La pareja que tenga la mayor cantidad de puntos después de un tiempo determinado será la ganadora.

JUEGO DE KIM

Tomando como modelo las pruebas que debió superar Kim en el *Libro de la Selva* por Rudyard Kipling, este juego tiene muchas variaciones, cada una de las cuales ayuda a desarrollar la memoria y la capacidad de observación de los niños.

JUEGO DE KIM—LA VISTA

Materiales: **Bandeja, funda de tela o bolsa de basura, entre 10 y 20 objetos comunes diferentes, tarjeta de puntuación y lápiz para cada jugador**

Distribuya entre 10 y 20 objetos comunes en forma ordenada en una bandeja o mesa. Mantenga los objetos cubiertos hasta el inicio del juego y seguidamente pídales a los jugadores que estudien los objetos en silencio durante un minuto. Cubra los objetos otra vez y pídale a cada niño que anote los nombres del mayor número de objetos que pueda recordar. Los niños pueden competir individualmente o trabajar en equipos.

JUEGO DE KIM—EL TACTO

Materiales: **Bolsa grande, entre cinco y seis objetos de diferentes texturas**

Coloque los objetos en la bolsa. De uno en uno, los niños meten una mano en la bolsa sin mirar y palpan los objetos, tratando de identificar a cada uno únicamente por el tacto.

JUEGO DE KIM—EL OLFATO

Materiales: **Cinco o seis botes de película de 35 mm, papel secante o tela, diversas sustancias olorosas**

Ponga un número en cada bote de película y coloque un trozo de papel secante o tela en cada envase empapándolo o envolviéndolo alrededor de una sustancia olorosa. (Pruebe con extracto de vainilla, cáscara de limón, cáscara de naranja o especias como, por ejemplo clavos y nuez moscada.) Los niños olfatean cada envase y tratan de identificar los olores. Tenga cuidado con las sustancias que seleccione, puesto que algunos niños pueden ser alérgicos a algunos olores. (Y, por supuesto, no use materiales cáusticos ni tóxicos.)

CABAÑA EN UNA BOTELLA

Materiales: **10 palillos planos para cada niño, botella**

Divida a los niños en dos grupos. Cada niño tiene 10 palillos planos. Cada equipo se turna para colocar un palillo, de uno en uno, sobre la parte superior de la botella hasta que la pila se venga abajo. El equipo del jugador que provocó la caída debe recoger los palillos que cayeron. El primer equipo en soltar todos sus palillos será el ganador.

CHOP SUEY DE CANICAS

Materiales: **Cierta cantidad de canicas o caramelos pequeños, varios lápices o palillos para comer comida oriental, dos platos para cada equipo**

Ponga seis canicas o caramelos en un plato pequeño. Usando dos lápices como palillos para comer comida oriental y con sólo una mano, los niños tratan de pasar las canicas o caramelos a un segundo plato. Usando lápices con puntas de borrador se puede facilitar algo el juego para niños de menor edad. Puede jugarse como una actividad para desarrollar aptitudes o como una carrera de relevos.

EL ARCA DE NOÉ (PARLOTEO DE CORRAL)

Materiales: **Fichas**

Escriba los nombres de animales en las fichas: dos fichas por cada animal. Si hay un número impar de niños, escriba el nombre de un solo animal en tres fichas. Debería haber una ficha para cada jugador. Mezcle las fichas y repártalas. Cada jugador lee su ficha para sí mismo, pero mantiene el secreto sobre la identidad del animal. Reúna las fichas. Al dar la señal, cada niño comienza a actuar los sonidos, formas y movimientos característicos de su animal, tratando de atraer a su "compañero". Esto podría hacerse aullando, graznando, chillando, pavoneándose, aleteando o saltando, entre muchas acciones más, ¡pero sin hablar! El juego termina cuando cada jugador encuentra su pareja.

LANZAMIENTO DE PINZAS DE ROPA

Materiales: **Cubo o papelera, pinzas de ropa, aros**

Inserte las pinzas de ropa alrededor del borde de un cubo o papelera. Los niños tratan de ensartar los aros en las pinzas de ropa lanzándolos desde una distancia de 10 pies.

SONRISA

Materiales: **Moneda para lanzarla**

Dos equipos forman dos filas, uno frente al otro a una distancia de 10 pies. Un equipo es Cara; el otro es Sello. Lance una moneda y diga qué salió. Si salió Cara, los miembros del equipo de Cara se sonríen y ríen de buena gana, mientras que los miembros del equipo de Sello tratan de mantener una cara seria. Cualquier jugador que se ría en el momento equivocado cambia de equipo. Entonces se lanza la moneda otra vez.

¡A RECOGER PALILLOS!

Materiales: **Platillo para cada jugador, palillos, frijoles**

Los niños se sientan en una mesa o se arrodillan formando un círculo en el piso. Cada uno de ellos tiene un platillo con dos palillos y 12 frijoles. La competencia consiste en ver quién puede ser el primero en levantar cinco frijoles usando únicamente los palillos.

CAMINAR POR LA TABLA DEL PIRATA

Materiales: **Tabla de 6 a 8 pies de largo por 2 por 4, pañuelo para vendar los ojos**

Ponga la tabla plana en el piso. De uno en uno, vende los ojos de cada niño y pídale que recorra toda la tabla. Si se sale de la tabla en cualquier momento al avanzar por ella, caerá en aguas infestadas por tiburones y quedará eliminado del juego.

Variación: Use dos o más tablas, poniéndolas lado con lado y forme equipos para una competencia de relevo.

BOLSAS CON LA REVISTA *BOYS' LIFE*

Materiales: **Pequeñas bolsas de papel, varios objetos pequeños, papel y lápices, premios**

Escriba una de las letras de las palabras *Boys' Life* en cada bolsa. Coloque un objeto que comience con esa letra en la bolsa apropiada. Dele a cada niño un papel con las palabras *Boys' Life* impresas verticalmente, de forma que cada niño pueda anotar lo que él crea que hay en cada bolsa después que palpe los objetos sin mirarlos. Entregue premios a los niños que obtengan el mayor número de respuestas correctas.

CULEBREOS

Materiales: **Hojas de papel y lápices para cada jugador**

Cada niño traza una línea ondulada o en zigzag en un papel. Los niños intercambian papeles y convierten esas líneas en una figura. Los niños muestran las figuras divertidas que crearon a los demás y cuentan una historia acerca de esas figuras.

ZOOLÓGICO

Materiales: **Cacahuates sin cáscaras**

Previamente, oculte varios cacahuates alrededor de la sala. Divida a los niños en grupos de tres o cuatro y dele a cada grupo el nombre de un animal. Un miembro de cada grupo es escogido para que actúe como el Guardián. Los niños comienzan a buscar los cacahuates. Cuando un jugador encuentre un cacahuate, no debe recogerlo; más bien, debe mantenerse quieto y hacer ruidos como el del animal que representa su grupo. El niño sigue haciendo el ruido hasta que el Guardián para este grupo se acerca y recoge el cacahuate. El equipo que tenga mayor número de cacahuates al final de un tiempo específico será el ganador.

Juegos Tranquilos sin Materiales

CUESTIONARIO RELÁMPAGO DE SCOUTING

Éste puede ser un buen juego para banquetes azul y oro. Haga copias del cuestionario para que cada niño y adulto pueda completarlo.

¿Cuánto sabe usted acerca de Scouting? Compruebe cuántas respuestas correctas puede obtener en las siguientes preguntas.

1. ¿Cuántos años cumple el Cub Scouting este año?
2. ¿Cuántos años cumple Boy Scouts of America este año?
3. ¿Quién fue el fundador del movimiento Scouting?

4. ¿Quién inició Boy Scouts of America?
5. ¿Cuál es el primer rango en Cub Scouting?
6. ¿Cuántos logros se requieren para ganar la insignia de Wolf?
7. ¿Cuántas actividades electivas se requieren para ganar una punta de flecha?
8. ¿Cuántas insignias de actividad Webelos se pueden ganar?
9. ¿Cuál es el número de su den?
10. ¿Cuál es el número de su pack?
11. ¿Cuál organización autorizada patrocina nuestro pack?
12. ¿De cuál distrito formamos parte?
13. ¿De cuál concilio formamos parte?
14. ¿Cuál es el lema del Cub Scout?

Respuestas : (1) Los Cub Scouts se iniciaron en 1930. Para encontrar la respuesta a esta pregunta, reste 1930 al año en curso; (2) BSA se inició en 1910. Para encontrar la respuesta a esta pregunta, reste 1910 al año en curso; (3) Lord Robert Baden-Powell; (4) William D. Boyce; (5) Bobcat; (6) 12; (7) 10; (8) 20; (9–13) Consulte a los líderes de su pack; (14) Haz Tu Mejor Esfuerzo.

POR ARRIBA Y POR ABAJO

Los niños forman un círculo. De uno en uno, dicen los nombres de cosas que se encuentran por arriba o por debajo del suelo. Por ejemplo, las fresas crecen por encima del suelo; las papas crecen por debajo del suelo. Cuando usted diga el nombre de algo que se encuentre por encima del suelo, los jugadores se ponen de pie; si se trata de algo que está debajo del suelo, los jugadores se sientan. Se elimina del juego a los jugadores que respondan incorrectamente. El último jugador en permanecer en juego será el ganador.

Variación: Diga nombres de animales que vuelan y se arrastran.

PÁJARO, ANIMAL O PEZ

Los niños forman un círculo con un líder en el centro. El líder dice el nombre de una categoría: pájaro, animal o pez, a cualquiera en el círculo. Ese jugador debe nombrar una especie específica de esa categoría antes de que el líder cuente hasta 10. Cuando uno de los jugadores no logra decir el nombre del pájaro, animal o pez requerido, se convierte en el líder. Un jugador no puede usar el nombre de un pájaro, animal o pez que ya haya sido usado por otra persona hasta que un nuevo líder comience un nuevo juego. Una variación de este juego podrían ser las categorías de "aletas, piel o plumas".

BUZZ-FIZZ

Los niños se sientan formando un círculo. Un niño comienza a contar y el resto del grupo continúa la cuenta de uno en uno alrededor del círculo. Cuando un jugador llega a 5 ó a cualquier número que tenga 5, dice "buzz". Cuando un jugador llegue a 7 ó a cualquier número que tenga 7, dice "fizz". Por ejemplo: 1, 2, 3, 4, buzz, 6, fizz, 8, y así sucesivamente; 55 sería "buzz buzz"; 57 sería "buzz fizz". Cuando un jugador se equivoque, queda fuera del juego y el siguiente jugador comienza en 1.

DETECTIVES

Dos niños hacen de Detectives y son enviados fuera de la sala. Los otros niños escogen un objeto que los Detectives tratarán de descubrir como, por ejemplo, un mueble, un libro o un botón en la ropa de alguien. Se llama a los Detectives para que entren en la sala y traten de resolver el misterio haciendo preguntas. Ellos pueden hacer solamente tres preguntas a cada uno de los demás jugadores. Sugiera que les conviene encontrar primero el lugar para luego identificar el objeto.

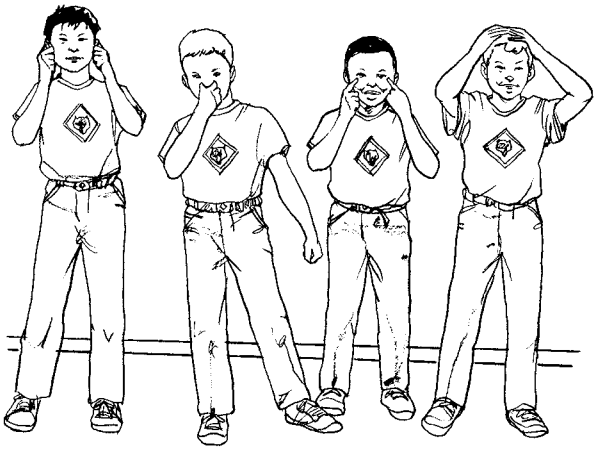
HAZ ESTO, HAZ AQUELLO

Los niños se alinean a lo largo de una línea de meta. El jefe del den o líder del den se para frente a los niños y hace una serie de movimientos, diciendo antes de cada serie "haz esto" o "haz aquello". Los jugadores deben copiar inmediatamente todos los movimientos del jefe o líder después de la orden "haz esto"; pero no deben moverse en absoluto cuando el líder diga "haz aquello". Cada jugador que cometa un error retrocederá un paso. Siga jugando durante un período predeterminado de tiempo. El ganador será el jugador que más cerca esté de la meta.

APRETÓN ELÉCTRICO

Los niños forman un círculo y se agarran de la mano con el "Eres" en el centro. Un jugador comienza la "descarga" apretando la mano de uno de los niños junto a él. Ese jugador pasa la corriente a otros niños. La descarga puede avanzar en cualquier dirección. El "Eres" observa los rostros y las manos de los jugadores, tratando de detectar el lugar de la descarga. Si adivina correctamente, el jugador descubierto se convierte en el "Eres".

JARDINERÍA



Divida a los niños en dos grupos que se paran en posición paralela con una separación de 10 pies entre ellos. Un líder se para frente a los grupos y dice en voz alta los nombres de vegetales. Cuando se dice la palabra "maíz", los niños se agarran sus orejas; cuando se dice la palabra "cebollas", los niños se agarran la nariz; cuando se dice la palabra "papas", los niños señalan a sus ojos; cuando se dice la palabra "col" los niños se agarran la cabeza. Otro líder actúa como árbitro para ver cuál fila responde primero con la acción deseada. La primera fila en la cual todos sus miembros realicen la acción correcta obtiene un punto. La fila que obtenga 10 puntos primero será la ganadora.

JA, JA, JA

Los niños se paran formando un círculo. El primer niño dice "ja"; el segundo dice "ja, ja"; el tercero, "ja, ja, ja"; y así sucesivamente alrededor del círculo. Los "ja-ja" deben decirse sin reír. Los niños que rían al decir sus "ja-ja" quedan eliminados.

INICIALES

El jefe del den o líder del den se encarga de las preguntas y hace una pregunta a cada niño de uno en uno. El jugador debe responder en dos palabras que comiencen con las iniciales de su nombre. Por ejemplo: "¿Cuál es tu bocadillo favorito?" Pablo Fernández podría responder "papas fritas". Rodolfo Juárez podría responder "rosquillas jugosas". Un jugador que responda incorrectamente o que no dé ninguna respuesta queda eliminado del juego. Anime a los niños a dar respuestas divertidas. Para hacer el juego más fácil para niños de corta edad, pida respuestas de una sola palabra, usando la letra inicial de su primer nombre.

MEJORA TU ASPECTO

Divida al grupo en dos equipos que permanecen de pie en filas frente a frente. Los niños tienen un minuto para observar a los compañeros del equipo frente a ellos. Al dar la señal, todos se dan la espalda y cada jugador hace tres cambios en su atuendo. Puede desabotonar un botón, alterar la posición de una insignia de actividad, intercambiar los anillos de pañoleta con un vecino, etc. A la siguiente señal, todos dan media vuelta para ponerse de frente a sus compañeros otra vez y tratar de determinar qué cambios hizo cada uno. Cada cambio que se identifique correctamente vale un punto.

PRÍNCIPE DE PILSEN

Los niños se alinean frente al líder. Se asigna un número consecutivamente a cada uno y cada jugador debe recordar su número. El líder dice, "El Príncipe de Pilsen perdió su sombrero. Número _____ lo tiene." El jugador que tenga ese número responde de inmediato, "No, señor. Yo no, señor", antes que el líder pueda decir, "Número _____, ¡al final de la fila!" Si el líder derrota al jugador, el jugador debe ir al final de la fila y el líder dice otro número. Si el jugador derrota al líder, el líder pregunta, "¿Quién fue entonces, señor?" y el jugador al que le hace la pregunta dice cualquier otro número menos el número del niño que está al final de la fila. El juego continúa el tiempo que se desee. Si cualquier jugador dice por error el número del jugador que está al final de la fila, ese jugador es enviado automáticamente al final de la fila.

A LA INVERSA

El líder da instrucciones al grupo como, por ejemplo, "Tóquense la oreja izquierda con su mano derecha". Todos deben hacerlo. El líder da otra instrucción como, por ejemplo, "Frótense la barriga con su mano izquierda y dense palmaditas en la cabeza con su mano derecha". En medio de las instrucciones, cuando los niños ya están cumpliendo la orden, el líder dice, "¡A la inversa!" y los niños deben cambiar de manos e invertir sus acciones.

PALABRAS QUE HACEN RIMA

Los niños se sientan formando un círculo. El primer jugador dice una palabra de dos o tres sílabas. El siguiente niño debe decir una palabra que haga rima con esa palabra y así sucesivamente por todo el grupo. Por ejemplo; "salchichón, campeón, montón, camión. . ." Si a un niño no se le ocurre una palabra que rime, se le descuenta un punto, pero ese mismo niño comienza el juego con una nueva palabra. Cuando un jugador tenga tres puntos descontados, queda eliminado del juego.

PIENSA RÁPIDAMENTE

Divida a los niños en dos grupos. Haga las siguientes preguntas y después de cada pregunta, dele un punto al grupo que dé la respuesta correcta primero.

- ¿Con cuál letra empieza una bebida? (J)
- ¿Con cuál letra empieza un pájaro? (G)
- ¿Con cuál letra empieza un vegetal? (P)
- ¿Con cuál letra empieza un mamífero? (D)
- ¿Con cuál letra empieza un océano? (A)

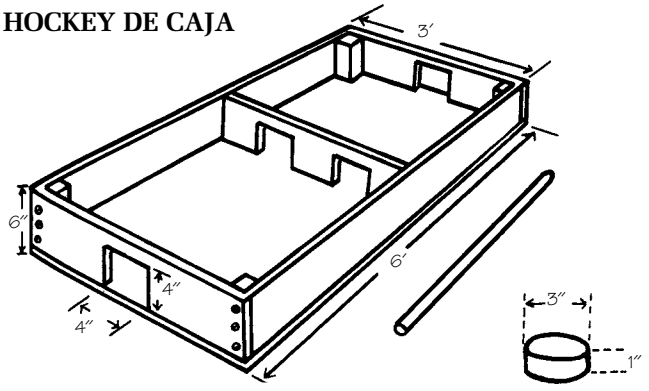
VIAJEROS

El líder les dice a los niños que van a emprender un viaje imaginario. Cada jugador puede ir dondequiera que desee, pero al jugar el juego debe usar únicamente las palabras que comienzan con la primera letra del nombre del lugar donde va a ir. El líder comienza el juego preguntándole a uno de los jugadores dónde va ir. La respuesta podría ser "San Francisco". "¿Qué vas a hacer allí?" pregunta el líder. Entre las respuestas correctas podría estar "Surfear mucho" o "Saltar con los saltamontes". O un jugador que elija a París podría decir "Pintar palacios" o uno que vaya a Chicago podría decir, "Chillar como un chimpancé", etc. Las respuestas podrían consistir en dos o tres palabras y a los jugadores se les debe dar una razonable cantidad de tiempo para contestarlas.

Juegos Caseros

Estos materiales para los juegos hechos en casa deben construirse bajo la supervisión de los adultos. Los niños deben usar herramientas manuales para el proceso de montaje y armar las piezas; *sólo los adultos deben usar herramientas eléctricas.* Permita que los niños los pinten con pintura de caucho de fácil limpieza.

HOCKEY DE CAJA



Materiales:

Para la base: media hoja de madera contrachapada de 3/4 de pulgada cortada a 3 por 6 pies
Para los lados y la sección del medio: piezas de 8 pies de 1 por 6 pulgadas
Para las piezas de las esquinas: 2 patas de 2 por 2 pulgadas
Para el disco: madera de 1 por 4 pulgadas
Tornillos para madera
Pegamento para madera
Para los palos de hockey: mango de escoba de 30 pulgadas para cada palo de hockey

Éste es uno de los trabajos de construcción preferidos por los Cub Scouts de todos los tiempos. Para un buen juego de hockey de caja en el patio, construya una caja que tenga 3 pies de ancho por 6 pies de largo. Use madera de 1 por 6 pulgadas para hacer el marco y madera contrachapada para hacer la base. Refuerce las esquinas con bloques de 2 por 2 pulgadas pegados y sujetados con tornillos. El tablero del centro debe resistir muchos golpes y, por tanto, debe sujetarse firmemente y reforzarse en ambos lados. Siga la ilustración. Corte el disco de una pieza de madera de 1 por 4 pulgadas. Para hacer los palos de hockey, use un mango de escoba que tenga una longitud de 30 pulgadas.

Participan dos jugadores, uno en cada lado de la caja. Ponga el disco en la ranura superior del tablero central y haga que los jugadores sigan los movimientos de inicio del partido como en el hockey real. Tocan con sus palos el fondo de la caja, los golpean sobre el disco tres veces e intentan golpear al disco. Cada jugador intenta golpear el disco dirigiéndolo hacia la sección de su oponente y metiéndolo a través del orificio en el extremo. Si el disco sale de la caja, se vuelve a poner en el lugar por donde salió y el juego se reanuda. Marque un punto cada vez que un jugador pase el disco a través de la meta de su oponente. Ganará el jugador que consiga cinco puntos.

JUEGOS DE ESTANQUE PARA PECES

Materiales:

Mango de escoba o listón de madera para hacer la caña de pescar
Cordón
Anzuelos (alambre de colgador de ropa, imanes, seguritos, grapas para alambrados, ganchos cerrados o sujetapapeles)
Peces (hechos de cartón, de fieltro o madera delgada)
Pinturas acrílicas y brochas
Cajas de cartón (para hacer el fondo del océano o el río)

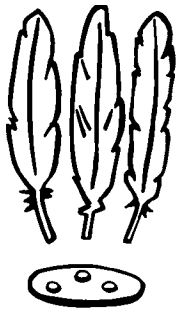
Con un anzuelo, un sedal y una caña de pescar se puede inventar una variedad infinita de juegos. Haga anzuelos de alambre de colgador de ropa, sujetapapeles, seguritos abiertos o imanes. Sujete los ganchos al cordón y el cordón a la caña de pescar. Recorte las figuras de peces usando fieltro, cartón o madera delgada. Cada pez necesita algún tipo de sujetador para engancharlo, por ejemplo, clavos pequeños, grapas para alambrados, ganchos cerrados o imanes, de tal manera que los jugadores puedan atrapar los peces enganchándolos y levantándolos del "agua". Use una caja de cartón como se muestra en la figura o una pieza de cartón corrugado aplanado en el piso para crear el fondo del océano y/o el río de truchas. Los niños pueden pintar los peces y el agua con acuarelas. Marque los peces con "pesos" diferentes para dar distintos puntos por las capturas o asigne diferentes colores que tengan diferentes valores.

Variación: Añada globos y ratoneras al estanque para peces.

BÁDMINTON DE MANO

Materiales: **Calcetín viejo, bolas de algodón, plumas, cartón, banda elástica**

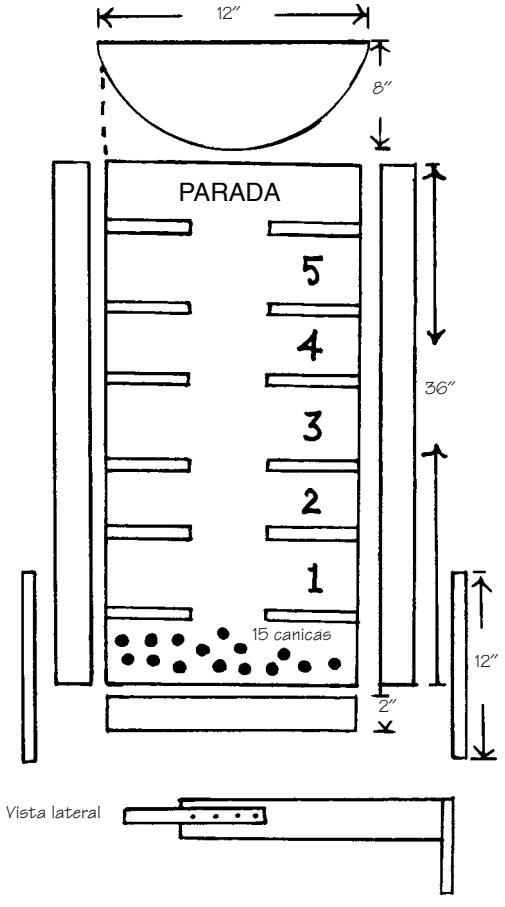
Haga "poputs"—es decir, pelotitas de bádminton como se muestra en la figura usando plumas, un círculo de cartón y un calcetín relleno. Amárrelo todo para que quede bien compacto y firme de tal forma que las pelotitas se desplacen con mayor rapidez. Extienda una cuerda de un lado a otro de la sala para crear la red. Juéguelo igual que el bádminton regular, pero golpee la pelota con la palma de la mano.



2. Dobla el extremo liso de las plumas y pégalo con cinta.

1. Inserta las plumas en tres hoyos que harás en un círculo de cartón.
3. Rellena con algodón la parte del dedo de un calcetín viejo. Pon la base de las plumas dentro y amárrala con una liga o un hilo.

JUEGO DE CANICAS RODANTES

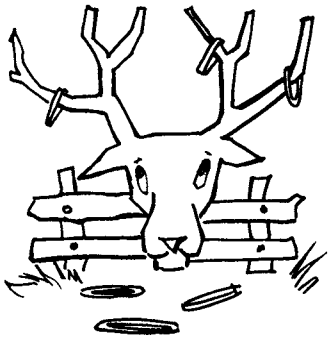


Materiales:

1/4 de pulgada de madera contrachapada o Masonita
Madera de 1 por 4 (8 pies)
Madera de 1 por 8 (1 pie)
Madera de 1 por 1 (4 pulgadas)
Pegamento para madera
Tornillos para madera

Construya una caja de balancín como se muestra en la figura (12 por 36 por 4 pulgadas) de madera o de cartón de fibra. Coloque un balancín en un extremo y los mangos en el otro. Divida la caja en compartimientos con listones de madera de 1 por 1 pulgada. La finalidad del juego consiste en obtener la más alta puntuación posible con 15 canicas. Tan pronto como usted lleve una canica a la sección de "parada", se acabó su turno. Sume el total de los puntos multiplicando el número de la sección por el número de canicas que se encuentren en esa sección.

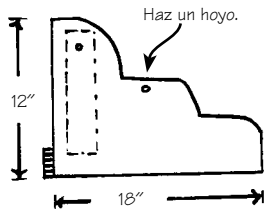
LANZAMIENTO AL ALCE



Recorte la cabeza del alce usando Masonita, madera contrachapada, letrero de plástico, planchas con núcleo de espuma. Pinte el alce con colores contrastantes. Use anillos de goma o plástico para los lanzamientos.

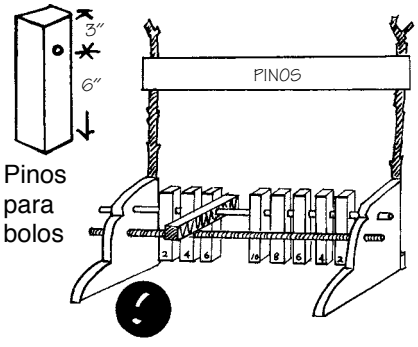
PINOS PARA EL JUEGO DE BOLOS

Materiales: **Madera de 1 por 12 pulgadas (3 pies), 2 por 2 (8 pies), dos piezas de listón de madera de 1/2 pulgada de 30 pulgadas de largo, pegamento para madera**

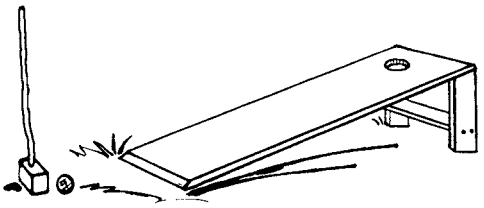


Pieza final

Corte las dos piezas de los extremos (12 por 18) como se muestra en la figura. Perfore dos orificios de 1/2 pulgada en cada pieza de los extremos para hacer los dos listones. Para hacer los pinos, corte nueve piezas que tengan 2 por 2 por 9 pulgadas y perfore un orificio de 5/8 de pulgada a unas 3 pulgadas desde la parte superior de cada pino. Deslice los pinos sobre una barra de 1/2 pulgada que tenga 30 pulgadas de largo. Inserte los listones en las piezas de los extremos como se muestra en la figura y sujételas en su sitio. Refuerce las piezas de los extremos en la esquina posterior inferior con listones de 1 por 2. Asegúrese de que los pines se muevan libremente. Para jugar, arroje una bola de croquet o una bola dura contra la base de los pines. El objetivo consiste en volcarlos sobre la barra del listón frontal. Cuente los números derribados para determinar la puntuación.

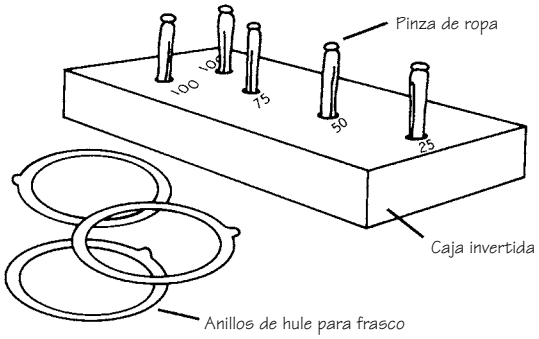


JUEGO DE GOLF



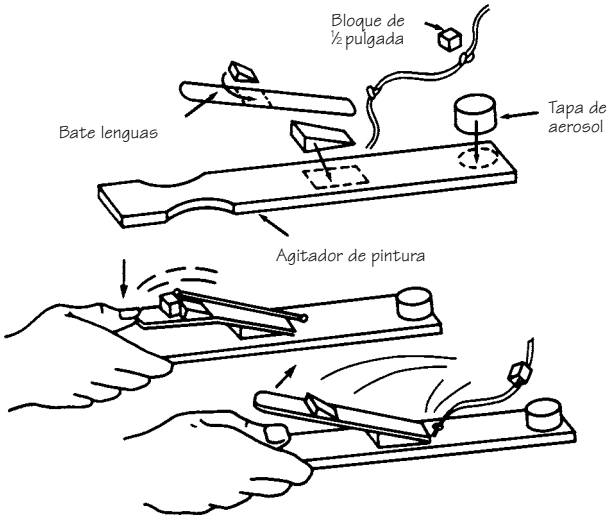
Haga un "putting green"—es decir, el espacio de césped que circunda al hoyo en el juego de golf, usando cartón grueso o madera contrachapada. Haga el putter o palo para golpes suaves con una pieza de madera de 2 por 2 y un listón. Corte un orificio para hacer la copa; si lo desea, inserte un envase de hojalata para atrapar las pelotas.

LANZAMIENTO DE ANILLOS HECHOS EN CASA



Invierta una caja de cartón de poco fondo e inserte pinzas de ropa del estilo antiguo (no las que tienen resorte) a través del cartón. Marque cada pinza con un número de puntos. Los niños lanzan anillos de caucho, metal o plástico desde cierta distancia.

LANZADOR DE OBJETIVOS



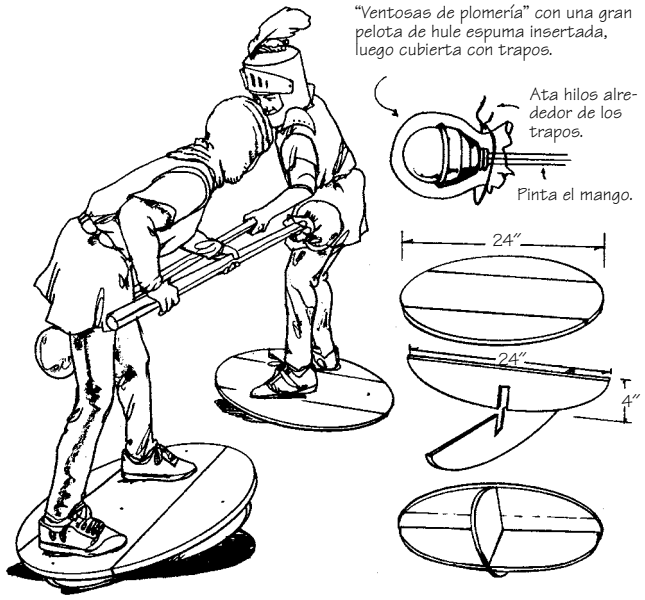
Materiales:

Cordón
Pegamento para madera
Agitador de pintura de madera
Bate lenguas
Piezas de madera de 1 por 1 cortadas en forma de cuñas y bloques
Tapa de plástico de lata de aerosol

Perfore un agujero a 5 pulgadas desde el extremo del palo para revolver pintura. Pegue una cuña larga de madera que tenga 3/4 pulgada de ancho a ese palo, a 1/2 pulgada del agujero. Pegue un bate lenguas o una paleta de manualidades a la parte superior de la cuña. Inserte un cordón de 9 pulgadas por el agujero y haga un nudo con ese cordón en el lado inferior del palo para revolver pintura a 2 pulgadas del extremo del cordón. Haga también un nudo en el otro lado del agitador de pintura. Entonces haga un nudo en el cordón a 4 pulgadas desde el extremo en la parte superior. Perfore un agujero a través del centro del bloque de 1/2 pulgada para pasar el cordón a través del bloque. Haga un nudo otra vez en el cordón para mantener el bloque en su sitio. Estire el cordón en el bate lenguas para encontrar el lugar correcto para la cuña corta. Pegue la cuña corta (3/4 pulgada) en su sitio. Ponga la tapa del envase de aerosol en su sitio.

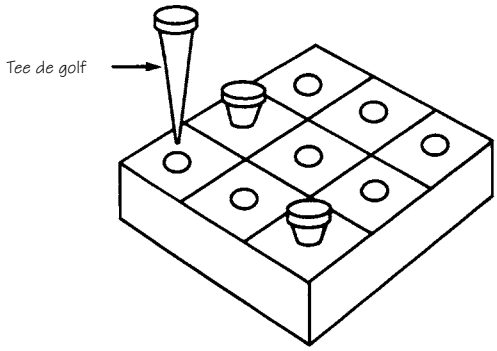
Para jugar, coloque el bloque en la paleta de médico detrás de la cuña corta. Oprima el palo y trate de lanzarlo para que caiga dentro de la tapa.

COMPETENCIA DE TRAMPOLÍN



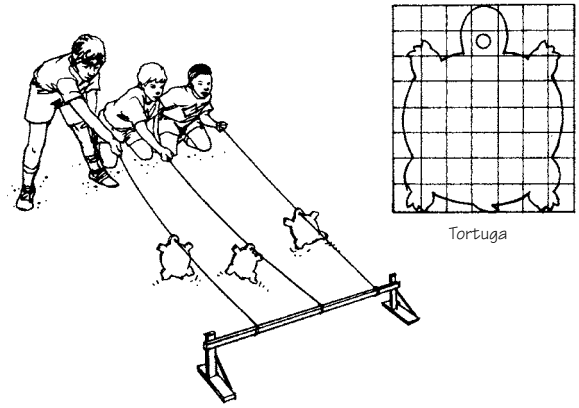
Haga dos trampolines como se muestra en la figura (24 pulgadas de diámetro con balancines de 4 pulgadas de alto). Haga los postes acolchados con ventosas de plomería, bolas blandas de goma y cuadros de tela. Coloque los trampolines de tal manera que los jugadores queden unos al alcance de otros. Cada "caballero" trata de empujar a su oponente sacándolo del tablero. Cuando cualquier parte del cuerpo de un caballero toque el piso, ese caballero estará derrotado. *Sólo se permite empujar; ¡no se permite agitar ni lanzar los postes!*

TRES EN RAYA



Corte un bloque de madera de forma que tenga 4 por 4 por 1 pulgada. Marque orificios espaciados en forma pareja y perfórelos. Pinte tees de golf, cinco de un solo color para las X y cinco de otro color para las O.

CARRERA DE TORTUGAS



Amplíe el patrón de tortuga para que las tortugas tengan aproximadamente 8 pulgadas de altura. Recórtelas de madera contrachapada o cartón grueso de 1/4 ó 3/8 pulgada. Haga el agujero en la tortuga ligeramente mayor que el diámetro del cordón que vaya a usar. Permita que los niños decoren y pinten sus nombres en sus tortugas.

Sujete un extremo de un cordón trenzado de 15 a 30 pies a un listón clavado en el piso, una silla o un soporte de mesa u otro soporte que tenga la misma altura que los orificios en las tortugas. La carrera comienza con las tortugas en el extremo de la cuerda inclinándose ligeramente hacia los "jinetes". Al dar la señal, los niños tiran y sueltan alternativamente los cordones de tal forma que las tortugas se muevan hacia delante a la manera de los gusanos.

Esta carrera puede realizarse en forma de relevos del den. Cuando la nariz de la tortuga haya cruzado la meta, el primer jugador regresa el animal por el cordón a la línea de partida y entrega el cordón al siguiente jugador quien comienza a correr.

Si la carrera debe realizarse bajo techo, será útil añadir parachoques de caucho a las patas traseras para darles tracción en los pisos lisos y para disminuir el ruido.

Variaciones: Use otras criaturas como, por ejemplo, liebres, ranas o cuervos, o pruebe este mismo juego con locomotoras y automóviles, etc.

Juegos con Neumáticos

Normalmente es fácil encontrar neumáticos viejos y los garajes de mecánica se complacerán en donar unos cuantos para estos juegos con neumáticos. Juegue estos juegos en áreas pavimentadas cerradas bajo una estricta supervisión de los adultos. Siempre que sea posible, forme una pareja de un adulto con un niño al jugar con neumáticos. Dedique siempre el tiempo necesario para examinar cuidadosamente todos los neumáticos que use para estos juegos o para las carreras de obstáculos. Algunos neumáticos, en particular los que tienen un cinturón de acero, pueden tener fragmentos cortantes de metal que sobresalen a través del caucho y pueden causar cortadas y lesiones. Cuando usted ya no quiera usar esos neumáticos, asegúrese de desecharlos correctamente. Para ello, consulte al personal de un garaje de mecánica o a los departamentos locales de reciclaje de desechos sólidos.

BLANCO MÓVIL

Los niños se turnan para rodar un neumático en dirección paralela a una línea de otros jugadores situados entre 15 y 20 pies de distancia quienes tratan de arrojar bolsas de frijoles o pelotas a través del neumático rodante.

A RODAR CON PRECISIÓN

Cada niño rueda un neumático con la mayor rapidez posible hasta una línea de parada donde deben detenerse mientras el neumático sigue rodando hasta un blanco formado por dos palos colocados con una separación de 3 pies a 4 pies entre sí a una distancia de 20 pies desde la línea de parada. Encargue a otros niños que paren los neumáticos en movimiento luego que crucen la meta y los lleven de regreso a la línea de partida.

A RODAR LO QUE SE PUEDA

Este juego es similar al juego "Rodar con Precisión," pero con la diferencia de que no hay un blanco. Cada niño rueda su neumático tan rápido como pueda hasta una línea de parada. El jugador cuyo neumático cubra la mayor distancia después de soltarlo será el ganador.

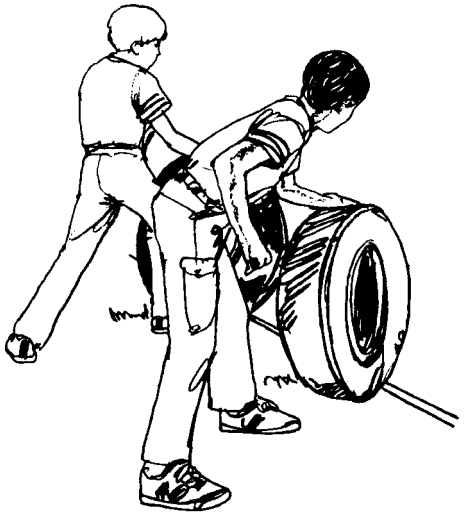
CARRERAS DE RELEVO CON OBSTÁCULOS Y NEUMÁTICOS

Coloque cinco neumáticos acostados en una fila, todos en contacto. Divida a los niños en dos equipos y coloque los equipos en formación de relevos aproximadamente a unos 20 pies de distancia respecto a cada extremo de la fila de neumáticos. Al dar la señal, el primer jugador de cada equipo corre hacia los neumáticos, pisando dentro de cada neumático. Cuando pasa el último neumático, gira a la derecha, corre de regreso a su equipo y toca al siguiente jugador de su equipo quien repite la misma acción.

BOLOS CON NEUMÁTICOS

Use envases de leche, envases de hojalata o botellas plásticas como pines de boliche, colóquelos a una distancia entre 20 y 30 pies del "jugador de bolos". Se hace rodar un neumático en lugar de una bola. Las puntuaciones son como en el boliche. Asigne a varios niños la tarea de detener los neumáticos y devolverlos a la línea de partida.

CARRERAS DE RELEVO CON NEUMÁTICOS



Forme dos equipos y dele un neumático al primer niño en cada equipo. Coloque una estaca o una silla frente a cada equipo como línea de giro. Al dar la señal, el primer jugador hace rodar el neumático hasta la línea de giro alrededor de la estaca o la silla y regresa a su equipo entregando el neumático al siguiente jugador.

CARRERA CORTA CON NEUMÁTICOS

Los jugadores se alinean en una línea de partida con los neumáticos listos para rodar. Al dar la señal, ruedan los neumáticos hasta la meta impulsándolos con sus manos.

"ERES" CON NEUMÁTICO

Cada niño, incluyendo el "Eres", tiene un neumático que debe rodar mientras corre. Un jugador está protegido, es decir, el "Eres" no lo puede tocar, si ese jugador puede equilibrarse montándose sobre su neumático en posición vertical sin tocar el suelo con sus pies.

Juegos Acuáticos

La seguridad debe ser la principal preocupación cuando los Cub Scouts estén en el agua o cerca de ella. Siga siempre las reglas Safe Swim Defense descritas en el *Libro Para Líderes Cub Scout* y la *Guía Para un Scouting Seguro.* Cumpla todos los requisitos para los grupos divididos según su capacidad de natación.

JUEGOS PARA NIÑOS QUE NO SABEN NADAR Y OTROS NIVELES

CARRERA CON GLOBOS

Nivel de Habilidad Para Nadar: **Principiantes y niveles superiores**

Materiales: **Globos inflados**

Alinee a los niños en el agua, de forma que el agua les llegue a la altura del pecho. Al dar la señal, ellos hacen avanzar los globos inflados hasta la orilla sin usar sus manos. Pueden usar sus cabezas o pueden soplar los globos para hacerlos avanzar.

RANA EN EL MAR

Nivel de Habilidad Para Nadar: **Principiantes y niveles superiores; el agua no debe llegar más arriba que a la altura de los hombros.**

Éste es un buen juego del pack para aguas poco profundas. Los jugadores forman un círculo alrededor de cinco "ranas". Los jugadores caminan cerca de las ranas y tratan de tocarlas en la cabeza repitiendo, "Rana en el mar, ¡no me agarrarás!" Las ranas tratan de tocar a los jugadores. Todos los jugadores tocados cambian su puesto con la rana que los tocó.

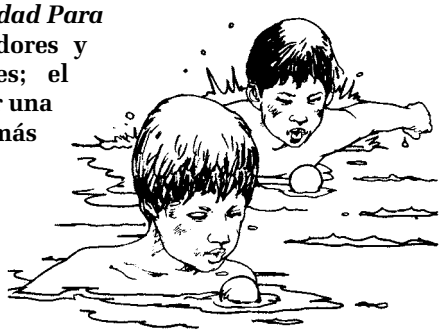
PECECILLO Y BAGRE

Nivel de Habilidad Para Nadar: **No nadadores y niveles superiores; el agua no debe tener una profundidad de más de 3 1/2 pies.**

Un niño hace de Pececillo y trata de mantenerse alejado de otro niño que hace de Bagre. El resto de los niños forma un círculo agarrándose todos las manos. El juego comienza con el Pececillo dentro del círculo y el Bagre fuera del círculo. El Bagre trata de entrar en el círculo para tocar al Pececillo mientras los miembros del círculo tratan de mantenerlo fuera. El Pececillo puede esquivar al Bagre huyendo dentro y fuera del círculo. Cuando el Bagre finalmente toque al Pececillo, otros dos jugadores toman sus puestos y el juego continúa.

CARRERA CON PELOTAS DE TENIS DE MESA

Nivel de Habilidad Para Nadar: **No nadadores y niveles superiores; el agua no debe tener una profundidad de más de 3 1/2 pies.**



Materiales: **Una pelota de tenis de mesa para cada jugador**

Los niños se alinean en la línea de partida con el agua a la altura de la cintura, cada uno tiene una pelota de tenis de mesa en el agua frente a él. Al dar la señal, cada

uno sopla su pelota hasta la orilla. Los niños no deben tocar la pelota ni moverla haciendo olas.

"ERES" CON TOQUE DEL FONDO

Nivel de Habilidad Para Nadar: **Desde principiantes hasta niveles superiores**

Éste es un juego regular de "Eres" que se juega con el agua hasta las rodillas escogiendo a un niño como el "Eres". Si un jugador está tocando el fondo de la piscina con sus manos al mantenerse en esta posición el "Eres" no lo puede tocar.

TORTUGAS FLOTANTES

Nivel de Habilidad Para Nadar: **Desde principiantes hasta niveles superiores; el agua no debe superar la altura del hombro.**

Los niños actúan como si fueran tortugas flotantes. Comienzan parados en un círculo con el agua a la altura de la cintura. Al dar la señal, respiran profundamente, se llevan las rodillas contra el pecho y agarran sus piernas enlazándolas con sus brazos; de tal forma que se quedan flotando con la cara hacia abajo y con su espalda fuera del agua. ¡Vea quién puede flotar durante más tiempo!

POR ARRIBA Y POR DEBAJO

Nivel de Habilidad Para Nadar: **No nadadores y niveles superiores**

Materiales: **Pelota o balón**

Los dens se alinean en formación de relevo con el agua a la altura de la cintura. El primer niño en cada equipo tiene una pelota grande. Al dar la señal, ese niño pasa la pelota por sobre su cabeza al siguiente jugador, quien la pasa entre sus piernas al tercer jugador, quien la pasa por encima de la cabeza y así sucesivamente hasta el final de la línea. El último jugador corre para ponerse a la cabeza de la fila y comienza a pasarla como antes.

A EVITAR LA PELOTA EN EL AGUA

Nivel de Habilidad Para Nadar: **No nadadores y niveles superiores; el agua no debe tener una profundidad de más de 3 1/2 pies.**

Materiales: **Pelota de playa**

Divida los niños en dos equipos. Un equipo forma un círculo alrededor del otro y lanza una pelota de playa a los que están dentro del círculo tocando a cada uno con la pelota para eliminarlo. Cuando todos los jugadores del círculo interior queden eliminados, los equipos cambian de sitio.

PAPA DE AGUA

Nivel de Habilidad Para Nadar: **Principiantes y niveles superiores; el agua no debe superar la altura del hombro.**

Materiales: **Pelota de playa o pelota de espuma**

Un jugador lanza una pelota de playa al aire y grita el nombre de un jugador. Ese jugador debe recuperar la pelota mientras los demás se dispersan por la piscina. El jugador toma la pelota y trata de golpear a uno de los otros jugadores con ella. Un jugador debe mantenerse en el mismo sitio, pero puede sumergirse debajo del agua para evitar que la pelota le golpee. Si un jugador es tocado por la pelota, la recoge y trata de tocar con la pelota a otro jugador. Si la pelota se sale del área, al lanzador se le cuenta una "papa" en su contra. El jugador que tenga el menor número de "papas" será el ganador.

ACTIVIDADES PARA NADADORES

Para estos juegos, todos los niños deben tener el nivel de habilidad de "nadadores".

A CAPTURAR EL CORCHO

Materiales: **Amplia cantidad de corchos o bloques de madera**

Disperse una docena o más de corchos o bloques de madera en un extremo de la piscina. Al dar la señal, los niños saltan al agua y tratan de agarrar los corchos, trayéndolos de regreso a la línea de partida de uno en uno. El niño que consiga el mayor número de corchos será el ganador.

ALÉJATE

Materiales: **Pelota o balón**

Dos equipos se alinean en líneas rectas paralelas entre sí con una separación de aproximadamente 10 pies. El líder lanza una pelota grande entre los equipos. El equipo que la atrapa trata de conservarla lanzándosela unos a otros. Ningún jugador puede caminar o nadar con la pelota y no debe retenerla más de 5 segundos. Cuente un punto por cada pase correcto.

SALTO DE RANA

Este juego se juega con el agua a la altura de la cintura. Divida a los jugadores en dos equipos y póngalos en una sola fila con una separación de aproximadamente 4 pies entre los miembros del equipo. Los jugadores se inclinan

hacia delante y ponen sus manos en sus rodillas con sus pies separados. Al dar la señal, el último jugador en cada equipo salta sobre el niño que tiene frente a él y luego se sumerge y nada entre las piernas del siguiente jugador y continúa saltando sobre los demás jugadores y sumergiéndose hasta que llega a la cabeza de la fila y levanta su mano. Ésta es la señal para que el último niño en la fila comience a saltar y sumergirse.

MADERO VIVO

Establezca una meta en un extremo de la piscina. Un niño es el "madero". Ese niño flota sobre su espalda en el centro de la piscina. Los otros niños nadan alrededor del niño. En cualquier momento, el "madero" puede darse la vuelta y comenzar a perseguir a los demás niños quienes corren hacia la meta. Cualquier jugador que sea tocado antes de llegar a la meta se convierte en el siguiente "madero" y el juego se reanuda. Siga jugando este juego hasta que sólo quede un jugador sin tocar.

MARCO POLO

Todos los niños se paran con el agua a la altura de la cintura. Un niño hace de "Eres", cierra sus ojos y los mantiene cerrados (en el sistema de "palabra de honor"). Ese niño grita "¡Marco!" Todos los demás niños responden "¡Polo!". El "Eres" trata entonces de tocar a uno de los que responden mientras se sumergen en el agua y/o cambian de lugar para evitar ser tocados. El "Eres" debe gritar "¡Marco!" con frecuencia. El niño que sea tocado se convierte en el próximo "Eres".

¡SÁLVENME!

Materiales: **Camiseta vieja y pantalones cortos para cada equipo, una soga o cuerda de tender ropa para cada equipo**

Divida a los jugadores en dos equipos. En un área con agua a la altura del pecho y aproximadamente a 20 pies de cada equipo, ponga un peso en una vieja camiseta y un par de pantalones cortos y húndalos. Al dar la señal, el mejor nadador de cada equipo nada hacia esta ropa, la recoge del fondo y se la pone. Entonces grita: "¡Sálvenme!", a lo cual todos los demás miembros de su equipo le lanzan una cuerda. Él puede estirar los brazos, pero no puede nadar ni caminar para recogerla. Cuando agarre la cuerda, los demás tiran de la cuerda para rescatarlo. ¡Ganará el primer equipo que rescate a su víctima!

BALONCESTO ACUÁTICO

Materiales: **Pelota de playa, dos cámaras de neumático o salvavidas**

Se juega con el agua a la altura de la cintura o el pecho. Use una pelota de playa con el tamaño de un balón de baloncesto. Fije al fondo del agua dos cámaras de neumático o dos salvavidas en extremos opuestos o lados opuestos de la piscina para que sirvan como cestas. Divida a los jugadores en dos equipos. Use las reglas regulares del baloncesto, con la excepción de que los jugadores avanzan golpeando la pelota hacia delante en el agua.

Juegos Invernales en la Nieve

EL ZORRO Y LOS GANSOS

Se Necesita: **Nieve recién caída en un terreno abierto**

En una extensa área plana, haga un círculo de aproximadamente 30 yardas de diámetro en la nieve. Dentro del círculo, haga sendas entrecruzadas en cualquier dirección. Algunas de estas sendas pueden ser callejones sin salida. En el punto donde las sendas se cruzan en el centro, haga una zona protegida. Haga más de un círculo, dependiendo del número de jugadores y asegúrese de que los círculos estén conectados.

Un jugador (el Zorro) persigue a los demás (los Gansos), pero todos deben mantenerse en las sendas de nieve. Cuando el líder diga "¡Vamos!", el Zorro persigue a los Gansos, tratando de tocar a uno de ellos. No se puede tocar a un Ganso mientras esté en la zona protegida, pero si otro Ganso quiere usar esa zona protegida, el primer Ganso debe salir de ella. Cuando un Ganso es tocado por el Zorro, ese Ganso se convierte en el nuevo Zorro.

CAZA DEL ZORRO

Se Necesita: **Gran cantidad de nieve virgen**

Dos niños hacen de Zorros y comienzan a caminar desde el medio de un área abierta. Aproximadamente uno o dos minutos después, los demás siguen sus rastros en la nieve y tratan de capturarlos. No se permite que los Zorros sigan rastros humanos (con lo cual ocultarían sus propias huellas), pero sí pueden caminar a lo largo de las aceras o pisar las huellas del otro Zorro. Se deben marcar límites en el área con nieve y los Zorros deben tratar de evitar ser capturados durante un cierto período de tiempo.

EJERCICIOS EN LA NIEVE

Pruebe jugar a las carretillas, dar saltos normales, saltos de rana, saltos de saltamontes, paradas de cabeza, rodadas hacia delante y carreras en la nieve. ¡Son tan diferentes a las mismas actividades realizadas en terreno seco! Revise los manuales de Wolf, Bear y Webelos Scouts donde encontrará los requisitos de Aptitud Física y las actividades electivas que pueden realizarse en la nieve cuando lo permitan las condiciones meteorológicas. (Se puede

encontrar los requisitos en el *Suplemento para Cub Scout Handbooks,* No. 94-023A, o *Requisitos de los Cub Scouts para el Año 2000,* No. 94-195.)

BÚSQUEDA EN LA NIEVE

Materiales: **20 ó 25 objetos resistentes a la intemperie (bloques, envases, discos de plástico, etc.) y una pala pequeña para cada jugador**

Oculte objetos resistentes a la intemperie alrededor de un terreno de juego durante una nevada o inmediatamente después de una nevada. Déjelos allí hasta que queden enteramente cubiertos o cúbralos sin dejar huellas. Reúna a los jugadores y descríbales cuáles son los objetos ocultos. Con sus palas, los jugadores escarban la nieve para encontrar los objetos.

PRUEBA DE FUERZA CON SOGA EN LA NIEVE

Materiales: **Soga larga y pesada**

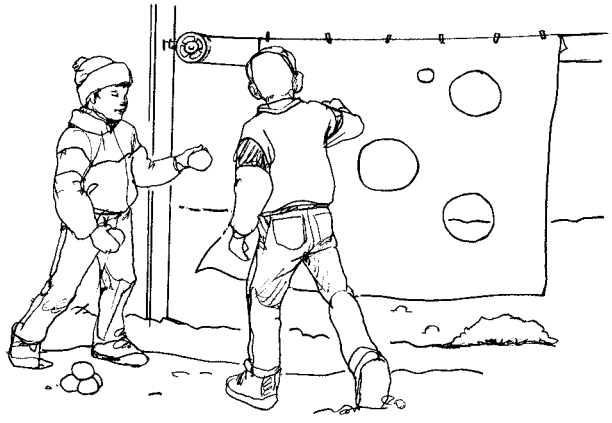
Apile un montón de nieve formando un montículo y ponga la soga de la competencia sobre este montículo. La mitad de los niños sostienen la soga en un lado del montículo y la otra mitad en el otro lado. Todos tiran de la soga. ¿A que no adivinan lo que les ocurre a los niños del equipo que pierda?

COMPETENCIAS CON BOLAS DE NIEVE

Para hacer bolas de nieve, la nieve no debe estar ni demasiado seca ni demasiado polvorienta. Al dar la señal, los niños compiten para ver quién puede hacer la bola de nieve más grande en un minuto, y el mayor número de bolas de nieve en tres minutos o la torre más alta con bolas de nieve en cinco minutos. Los niños pueden dar ideas para crear otras competencias con bolas de nieve.

PUNTERÍA CON BOLAS DE NIEVE

Materiales: **Sábana o manta vieja o una pieza de cartón, pinzas de ropa, tijeras**



Cuelgue una sábana vieja o una manta en una cuerda de tender ropa con muchas pinzas. Corte tres o cuatro agujeros en la sábana, cada uno de 8 a 12 pulgadas de ancho. Los niños se paran entre 12 y 15 pies de distancia y tratan de arrojar las bolas de nieve a través de los agujeros. Cada bola de nieve que pase por un agujero vale un punto. Si los niños tienen mucha puntería, pídales que se alejen un poco para lanzar las bolas.

Variación: Para Tiger Cubs o niños de menor edad, use un aro del tipo hula hoop como blanco. Suspenda el aro sobre un árbol o una cuerda de colgar ropa. Un jugador podría sostener el aro y usarlo como un blanco móvil, moviéndolo lentamente hacia arriba o hacia abajo a medida que los otros niños apuntan y arrojan la bola.

CAMPO DE TIRO CON BOLAS DE NIEVE

Se Necesita: **Envases de hojalata, envases de leche, recipientes plásticos, etc., terreno abierto después de una nevada**

Divida al grupo en dos equipos. Organice el campo de tiro en una mesa, una cerca o una pared. Distribuya los envases y recipientes en una pila o a lo ancho de una mesa. Cada equipo hace una pila de bolas de nieve. Los equipos se alinean entre 5 y 10 yardas de distancia respecto a los objetos contra los cuales se van a tirar las bolas de nieve. Se selecciona un jugador para que vuelva a colocar los objetos. Uno a uno, los jugadores se turnan para lanzar sus bolas de nieve (dos bolas cada uno). Cada vez que un niño golpee un objeto, su equipo obtiene un punto. El equipo que tenga más puntos después que cada jugador haya lanzado sus bolas será el ganador.

PAPA CON BOLAS DE NIEVE

Los niños forman un pequeño círculo en la nieve. Un jugador se pone de pie en el centro, armado con una bola de nieve. (Asegúrese de que la bola de nieve no tenga hielo.) Ese niño deja caer la bola de nieve y grita el nombre de otro jugador. Todos los demás jugadores se dispersan tanto como sea posible mientras el jugador cuyo nombre gritó el otro niño debe recoger la bola de nieve. Cuando la haya recogido grita "Stop" y todos los jugadores deben detenerse dondequiera que estén. Ese niño lanza la bola de nieve a alguno de sus compañeros. Si golpea a algún jugador, ese jugador golpeado recoge la bola de nieve y trata de golpear con la bola de nieve a otros jugadores. Esto continúa así hasta que alguien falle el tiro. El jugador que falle el tiro se gana una "papa". Se repite el juego y todos forman el círculo otra vez y se continúa jugando hasta que un jugador tenga tres "papas".

CONCURSO DE CONSTRUCCIÓN DE MUÑECOS DE NIEVE

En los días en los cuales la nieve pueda moldearse fácilmente, organice un concurso de construcción de muñecos de nieve. Tenga algunos objetos disponibles para los niños como, por ejemplo, sombreros, bufandas, pedazos de carbón para hacer los botones y los ojos, y zanahorias para hacer las narices, etc. Cada niño hace su propio muñeco de nieve. (Anímelos a construir muñecos pequeños.) Otorgue premios al mejor muñeco, al más pequeño, al más inclinado, al más divertido, etc. Cada constructor debe recibir un premio. Invite a todos los escultores de nieve a un refrigerio especial.

4 AL AIRE LIBRE

Salud y Seguridad 4-1
Qué Hacer Si Se Pierde 4-1
Diversión en Excursiones 4-2
Diversión con Juegos Para las Excursiones 4-4
Diversión con Plantas 4-6
Diversión con Árboles 4-9
Diversión con Tierra 4-12
Diversión con Agua y Vida Acuática 4-14
Diversión con Insectos 4-17
Diversión con Pájaros 4-20
Diversión con Animales 4-23
Diversión Afuera Durante la Noche 4-25
Diversión con el Clima 4-27
Campamento Familiar 4-30
Cocina al Aire Libre 4-32
Recetas Para Cocinar al Aire Libre 4-35
Diversión con Fogatas de Campamento 4-39

Las actividades al aire libre son una parte importante del programa de Cub Scouts. Los Cub Scouts aprenden a apreciar y a cuidar las bellezas al aire libre en sus caminatas, al explorar y al investigar el mundo que los rodea. El programa al aire libre para Cub Scouts es la base para la aventura que ellos vivirán cuando pasen a una tropa de Boy Scouts.

A los Cub Scouts se les debe dar la oportunidad de disfrutar de actividades al aire libre. Recuerde: No es necesario viajar demasiado lejos para compartir con los niños las maravillas de la naturaleza. Hay muchas oportunidades de tener experiencias al aire libre para todos—inclusos en el vecindario. También recuerde que los Cub Scouts con necesidades especiales pueden disfrutar actividades al aire libre con sólo realizar pequeñas modificaciones a la actividad.

Salud y Seguridad

La salud y la seguridad de los niños, de los líderes y de las familias, deben ser lo primero a considerar al planificar cualquier actividad al aire libre. Trate de anticipar y de eliminar los peligros o por lo menos adviértales sobre ellos. La mayoría de los accidentes se pueden prevenir. Vea el *Libro Para Líderes Cub Scout* en donde están las reglas de seguridad para las actividades al aire libre, el plan Safe Swim Defense (para nadar) y Safety Afloat (para actividades sobre embarcaciones).

Siga también estos consejos para planificar y conducir una actividad al aire libre:

- Siempre obtenga permiso de padres o guardianes al realizar actividades en lugares fuera del lugar usual para las juntas del den y del pack. O mejor aún, lleve a las familias con ustedes.
- Asegúrese de contar con suficientes líderes adultos para la actividad planeada. Siempre siga la política de "Dos a Cargo". (Vea esta sección en capítulo 1.)
- Revise el lugar antes de la actividad. Averigüe acerca de los lugares para reunirse, las facilidades sanitarias y la disponibilidad de agua potable. Ponga atención a los peligros, tales como hiedras venenosas.
- Si es necesario, obtenga permiso del dueño para usar la propiedad.
- Use el sistema de compañeros para prevenir que alguien se pierda. Entrene de antemano a los niños en lo que deben hacer en caso de que se pierdan. (Vea a continuación.)
- Lleve un equipo de primeros auxilios y sepa cómo emplearlo. Esté preparado con procedimientos de emergencia.
- Solicite el Permiso Para Excursiones Locales, en la oficina local del concilio Scout, dos semanas antes de hacer cualquier excursión o viajes dentro de un área de 500 millas a la redonda del lugar usual de sus juntas. Los dens de Webelos también deberán cumplir con este requisito para campamentos de residencia.
- Tenga transportación segura y adecuada.
- Cuando se vaya del lugar, recoja todo lo que llevó consigo. Deje el lugar en su estado natural.

Qué Hacer Si Se Pierde

Haga que los niños aprendan estos cinco pasos, que son parte del Hug-a-Tree and Survive Program* y son recomendados por la National Association for Search and Rescue.** Estos pasos pueden salvar una vida.

1. **"Abraza un árbol".** Al darte cuenta de que estás perdido, no camines más y "abrázate" de un árbol. Es decir, *no te muevas de donde estás.* Los que te están buscando, buscarán primero en el lugar en donde fuiste visto la última vez. Entre más cerca te encuentres de ese lugar, más rápido te encontrarán.
2. **Refúgiate.** Es muy fácil llevar contigo un refugio que se puede doblar y cabe en tu bolsillo. Es una bolsa de plástico grande para basura. Recorta un agujero para la cabeza en la parte del fondo. Luego póntela como si fuera un poncho. (Pero, ¡asegúrate de que la cara esté descubierta para respirar!)
3. **Conserva tu energía física.** Si empieza a hacer frío, acurrúcate como un animal en el frío. Eso te ayuda a conservar el calor y la energía de tu cuerpo. Refúgiate atrás de un leño, una roca, una colina o cualquier cosa que te proteja del viento.
4. **Hazte GRANDE.** De esta manera los socorristas en helicópteros te podrán ubicar fácilmente. Si es posible, abrázate de un árbol que este en un área despejada. Si oyes un avión de rescate, tírate acostado en el suelo con la cara hacia arriba y haz movimientos lentos y amplios con los brazos, como si estuvieras haciendo angelitos en la nieve. También, cuando salgas de caminata, siempre lleva un silbato para que puedas hacer un GRAN ruido y atraer la atención de los socorristas. Suena tu silbato, grita, o golpea piedras una con otra.
5. **Recuerda que hay personas buscándote.** Entre más tiempo estés perdido, más gente se unirá a la búsqueda. Si oyes gente gritando, *no te asustes.* Están intercambiando información en áreas muy amplias, haciendo los mejor esfuerzos para encontrarte. Recuerda, los que te buscan no se darán por vencidos. Te encontrarán.

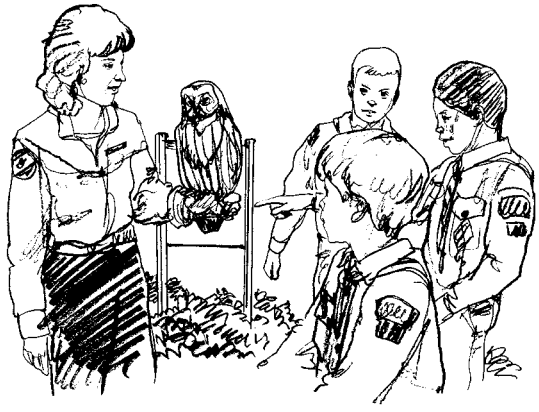
***Programa de Supervivencia Abraza a un Árbol**

****Asociación Nacional Para Búsqueda y Rescate**

Diversión en Excursiones

¿Cuándo fue la última vez que vio una colonia de hormigas escabullirse hacia el hormiguero mientras trabajaban arduamente? ¿Cuándo fue la última vez que investigó el interior de un tronco hueco? ¿Cuándo caminó por última vez en terrenos inexplorados? Estas son algunas de las cosas que usted y los niños pueden hacer durante una excursión. La diversión muchas veces comienza sólo con observar lo que les rodea durante las caminatas y mientras las observa, platicar acerca de ellas. Disfrute la naturaleza, pero *no remueva nada de su hábitat natural.*

Puede ir de excursión también dentro de su vecindario o cerca de algún parque, o quizá pueda viajar a lugares un poco más lejanos o a un museo de ciencias naturales. Muchos de estos museos son accesibles para personas que utilizan silla de ruedas, así todos podrán participar.



Su aventura puede ser una visita al museo de ciencias naturales.

Existen muchas opciones para estar en contacto con la naturaleza durante las excursiones y muchas incluyen actividades sobre la naturaleza. Este tipo de excursiones se describen en este libro. Vea el *Libro Para Líderes Cub Scout* para más información sobre otro tipo de excursiones y reglas de seguridad.

Nota: Por razones de seguridad y para prevenir que ningún niño se pierda, siempre utilice el sistema de compañero. Los compañeros deberán permanecer juntos todo el tiempo.

EXCURSIONES SEGÚN LA TEMPORADA

Materiales: **Lápices y creyones, cuadernos para apuntes, guías de campo**

Seleccione un área en la que pueda ir de excursión durante todo el año. Cada temporada, los jóvenes apuntarán que es lo que vieron durante el camino. Hágales que dibujen un área especifica del camino y cómo cambia conforme pasa el tiempo. ¿Cuáles son las cosas que se mantienen igual entre temporadas? ¿Cuántas cosas cambiaron? (Es una buena idea recolectar los cuadernos de los estudiantes entre temporadas para que no los pierdan.)

EXCURSIÓN DE LA CADENA DE LA VIDA

Materiales: **Lápiz, papel**

Todos los animales, plantas y el hábitat dependen unos de otros formando la Cadena de la Vida. La tierra nutre a los árboles; los cuales dan abrigo a los animales; los animales mueren y al descomponerse inyectan nutrientes a la tierra. Todas las vidas en la naturaleza son afectadas por muchas otras vidas que viven a su alrededor.

Pídales a los niños que dibujen 12 círculos en una hoja de papel. Dentro de cada círculo deberán dibujar o escribir el nombre de cosas que vean durante la excursión. Anímelos a que incluyan diferentes tipos de cosas: piedras, animales, plantas, un río, etc. Después, pídales que dibujen una línea desde uno de los círculos hacia los círculos con las cosas que son afectadas por ésta y que continúen haciendo lo mismo con los 11 círculos restantes. Ellos se darán cuenta que están creando la Cadena de la Vida para el área de la excursión. ¿Hubo algún círculo que no se uniera con algún otro y que no afecte a ninguno? ¿Qué pasaría si uno de los círculos dejara de existir? ¿Qué otro elemento afectaría al área si desapareciera?

EXCURSIÓN BUSCANDO SEÑALES

Sea un observador entusiasta cada vez que salga de excursión. Busque todo tipo de señales de animales y aves. Identifique pájaros y animales por sus huellas. Haga moldes de yeso de las huellas. (Vea página 2-26 para averiguar cómo se hacen los moldes de yeso.)

MICRO EXCURSIÓN

Materiales: **Cuerda de 3 a 5 pies de largo**

Coloque cuerda sobre un área la cual será estudiada. Los niños deberán analizar esta área pulgada por pulgada, recostados sobre sus estómagos y con sus ojos no más de un pié separados del piso. Quizá encuentren maravillas de la naturaleza como el pasto que se dobla al ser tocados por las gotas de rocío, escarabajos multicolor bañados en polen de las flores, poderosas arañas y muchas cosas más. Hágales preguntas que estimulen su imaginación: "¿En qué clase de mundo estas viajando?" "¿Quiénes son tus vecinos?" "¿Son amistosos?" "¿Trabajan duro?" "¿Cómo será la vida de ese escarabajo; cómo pasa su día?"

EXCURSIÓN "SAFARI A LA NATURALEZA"

Materiales: **Guías de campo, lápices y papel**

Esta excursión le ayudará a los niños a identificar animales. Vea cuantas diferentes especies de animales cada niño puede encontrar en este safari local.

EXCURSIÓN DEL SENTIDO DEL TACTO

Esta excursión le ilustrará a los niños las diferentes texturas que existen en la naturaleza. Asegúrese de que los niños sepan que sólo deben *examinar* los objetos, no llevárselos. Ejemplos de las cosas que pueden buscar son:

La hoja más velluda	Algo frío
La hoja más suave	Algo seco
La roca más lisa	Algo caliente
La roca más áspera	Algo desigual
La rama más áspera	

Hágales preguntas tales como: "¿Qué encontraron que estuviera seco?" "¿Por qué estaba seco?" "¿Creen que será diferente por la noche?" "¿Qué tal el siguiente verano/invierno?" "¿Cómo fue que llegó ahí?" "¿Pertenece al ambiente natural?" "¿Tuvo que ver alguien con el cómo llego aquí?" "¿Siempre ha sido así?"

EXCURSIÓN PARA VER A LOS BEBÉS DE LA NATURALEZA

Busque los "bebés de la naturaleza": pájaros, helechos, hojas, caracoles, insectos, etc. ¿Cómo es que se protegen estos bebés? ¿Cómo se alimentan? No toquen pájaros ni animales bebés. Véalos desde la distancia. Muchos bebés que parecen estar abandonados por sus padres, no lo están. El papá o la mamá pueden estar cerca.

EXCURSIÓN CARA O CRUZ

Materiales: **Moneda**

Lance la moneda al aire cada vez que llegue a una encrucijada. Dé vuelta a la derecha si la moneda muestra cara, izquierda si muestra cruz.

EXCURSIÓN PARA ESCUCHAR LA NATURALEZA

Este es uno de los mejores métodos para enseñarles a los niños a disfrutar de los sonidos que les rodean. Deténgase a lo largo del recorrido en diferentes puntos. Pídales que se sienten o que se detengan callados para escuchar. Conforme escuchen un sonido nuevo para ellos, que levanten la mano como señal. Pueden llevar la cuenta de los sonidos con sus dedos. ¿Pueden contar hasta 10 entre un sonido y otro? Escuche sonidos como aves, animales, el viento que roza los árboles, hojas que caen o agua que corre.

EXCURSIÓN PARA CONTAR LOS COLORES

Materiales: **Creyones, papel y lápices**

Cada niño selecciona cinco creyones y marca un área de ese color en una hoja de papel. Pídales que lleven esta hoja a la excursión y escriban dentro del área el nombre de las cosas que vean que coincidan con esos colores. Pídales que se detengan y pregúnteles cuantos colores pueden ver desde el lugar que están.

EXCURSIÓN DE UNA PULGADA

Materiales: **Reglas pequeñas**

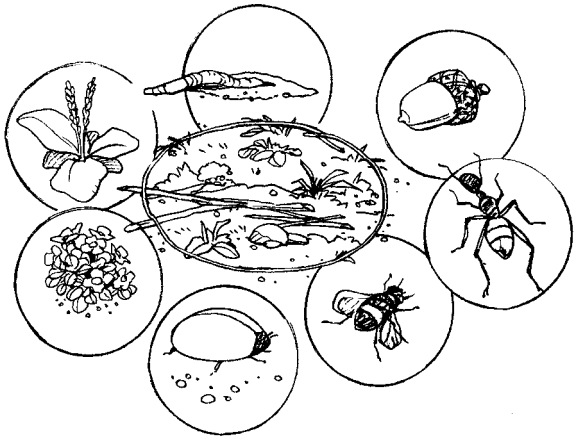
Pídale a los niños que busquen cuantos objetos les sean posibles, deben ser cuando mucho de una pulgada de alto, ancho, etc. Pídales que usen las pequeñas reglas para medirlos. Esto les ayudará a darse cuenta de la inmensa cantidad de cosas que existen y que de otra forma pasarían desapercibidas.

EXCURSIÓN A-B-C

Materiales: **Lápices y papel**

Pídale a los niños que escriban todas las letras del abecedario verticalmente sobre una hoja de papel. Durante la excursión, encuentren un objeto, sonido u olor de la naturaleza que su nombre comience con casa una de las letras del abecedario.

EXCURSIÓN CON CORDEL



Materiales: **Un cordel de 36 pulgadas**

Lleve el cordel consigo a la excursión. De vez en cuando, coloque el cordel en el suelo formando un círculo. Observen cuantas cosas pueden encontrar dentro del círculo. Después, extienda el cordel en una línea recta y cuenten cuantas cosas diferentes lo están tocando.

EXCURSIÓN DEL DESAYUNO SORPRESA

Materiales: **Todo lo necesario para proveer desayuno para todos**

Previo a la excursión, en secreto, haga los arreglos necesarios con los padres de familia de los niños para una excursión "sorpresa". Recoja a los muchachos en sus casas sin previo aviso y diríjase a una excursión sorpresa, donde cocinarán (o les será provisto) un desayuno al aire libre.

EXCURSIÓN NOCTURNA

En áreas donde sea seguro caminar de noche, intente una excursión una vez que comience a anochecer. Observen que diferente se ve, huele y se escucha en la noche. No utilice linternas, ya que disminuirán su visión y su capacidad de notar lo que pasa en la oscuridad. Lleve consigo linternas sólo para usarlas en caso de emergencia.

EXCURSIÓN EN SILENCIO

Esta excursión puede ser difícil de lograr pero muy poderosa para ayudarles a los niños a apreciar el mundo que les rodea. Tranquilice a los niños haciendo que se sienten solos con algunos metros de separación entre ellos por un corto período. Cuando haga la señal

del líder del den, el grupo se reunirá en silencio y comenzarán a caminar por el sendero, tocándose en el hombro y señalando para compartir las cosas y sonidos que encuentren durante la excursión. *¡En silencio!*

Diversión con Juegos Para las Excursiones

Cuando se encuentre realizando una excursión, quizá desee detenerse para descansar, disfrutar un almuerzo o jugar un juego. Aquí encontrará algunas ideas para actividades a realizar mientras toma un descanso durante una excursión.

CONOCE TU PIEDRA

Materiales: **Cinta adhesiva, lápices y piedras que encuentre en la excursión**

Cada niño debe de encontrar una piedra del tamaño de su palma y recordar donde la encontró para regresarla a su lugar una vez terminada la actividad. Siente a todos los niños en un círculo con los ojos cerrados y con su piedra en las manos. Pídales que "conozcan" a su piedra con solo tocarla, olerla, su textura, etc. Después de unos minutos, recolecte las piedras, marque las piedras con cinta adhesiva y las iniciales de cada niño, revuélvalas y repártalas en forma aleatoria. Aun con los ojos cerrados, los niños deberán pasarse las piedras entre sí y tratar de identificar cual es su piedra. ¡Asegúrese de remover la cinta adhesiva de las piedras antes de devolverlas a su lugar!

CONOCE TU HOJA

Materiales: **Hojas**

Este juego es similar al de Conoce Tu Piedra. Con los ojos abiertos, cada niño deberá conocer una hoja por su forma, tamaño, color, sus venas, etc. Después, pongan todas las hojas en un montón y deje que uno por uno, los niños vengan al frente a buscar la suya, explicándole al grupo cómo lo logró y que fue lo que busco en la hoja.

BOLSAS DE SORPRESAS

Materiales: **15 objetos de la naturaleza, 15 bolsas de papel pequeñas**

Junte 15 objetos que encuentre en el lugar, tales como piñas (de pino), nueces, piedras, etc., y coloque cada una dentro de una bolsa de papel. Reparta las bolsas a los niños sentados en un círculo y deje que traten de identificar que es lo que se encuentra dentro de cada una de ellas con sólo tocar el exterior de las bolsas.

FOTÓGRAFO DE LA NATURALEZA

Los niños deberán trabajar en parejas. Uno de ellos deberá ser la "cámara" y el otro el "fotógrafo". El fotógrafo guía a la cámara, el cual lleva sus ojos cerrados, a lugares interesantes. Cuando el fotógrafo esté listo para "tomar una fotografía", tocara el hombro de la cámara para indicarle que puede abrir y cerrar sus ojos. El fotógrafo puede "ajustar" la cámara para tomar acercamientos y panorámicas y también para usar ángulos y perspectivas interesantes. La cámara y el fotógrafo deberán hablar lo menos posible para disfrutar esta experiencia. El fotógrafo debe recordar guiar su cámara con seguridad. Después de haber tomado varias fotografías, será hora de intercambiar posiciones y comenzar de nuevo.

EL JUEGO DE KIM EN LA NATURALEZA

Materiales: **Objetos naturales, toalla o chamarra**

Junte objetos naturales tales como piñas (de pino), hojas, ramas, piedras, etc. Colóquelos en un área específica para que los niños las estudien. Después de unos minutos, cúbralos con la toalla o chamarra y pídale a los niños que intenten recordar todos los objetos que ahora están escondidos.

EL CAMINO CON CAMUFLAJE

Materiales: **15 ó 20 objetos de fabricación humana**

Este juego puede abrir las puertas para una sana discusión sobre cómo el color de los animales les ayuda para protegerse. A lo largo de un camino o área natural, coloque 15 ó 20 objetos de fabricación humana. Algunos de ellos deberán resaltar y ser de colores brillantes, otros, deberán confundirse con los colores de la naturaleza. Mantenga en secreto el número de objetos. Los niños deberán caminar a lo largo de este camino o área y tratar de descubrir cuantos objetos les sea posible. Cuando lleguen al final del recorrido, deberán decirle en secreto cuántos objetos vieron. Invítelos a que regresen y vean si pueden encontrar alguno que se les haya escapado detectar.

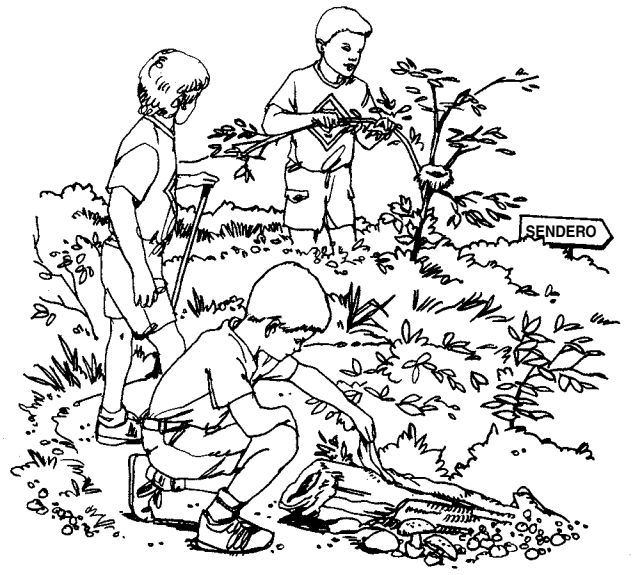
CACERÍA NATURAL

Esta cacería esta destinada a probar los conocimientos de los niños sobre la naturaleza durante una carrera. Es una competencia como cualquier otra, donde cada grupo de niños tiene una lista de objetos y que deben encontrar cuantos les sea posible dentro de un límite de tiempo (10-20 minutos). Delimite el área para la búsqueda y prepare una lista de 20 a 50 objetos que ellos deberán buscar en esa área. Deberán de ser lo suficientemente comunes para que los Cub Scouts puedan identificar la mayoría de ellos. Asegúrese de que los niños marquen en sus listas los objetos que vayan encontrando y no removerlos de su lugar.

La lista de objetos debe de estar basada en objetos que se encuentren en la localidad, pero a continuación le damos unos ejemplos:

Hormiguero	Hoja de roble	Hoja de arce
Diente de león	Insecto	Cocuyo
Nido de un ave	Huella de animal	Telaraña
Hoja de pino	Cacto	Bellota

ESTACIONES NATURALES



Materiales:

Señales para cada estación
Hoja de puntuación para cada grupo de niños
Lápices
Formato para registrar puntuación general por grupo y el ganador
Un pequeño premio para el grupo ganador
Obsequios/regalos

El recorrido natural para este juego estará basado en las dispuestas por su área. Si se encuentra en el bosque, podrá incluir la identificación de hojas y árboles. Si el sitio tiene un arroyo, incluya una estación para la identificación de vida marina o insectos acuáticos. Prepare el recorrido con anticipación con 5-10 estaciones. En cada estación, los niños tendrán que encontrar algo, identificar algo o de lo contrario mostrar sus conocimientos sobre el tema.

Ésta es una competencia para poner a prueba las habilidades en la naturaleza. No es una carrera. Los grupos comenzarán en intervalos de cinco minutos. En cada estación encontrarán un mensaje que les dirá que hacer a continuación. Ellos llevarán una hoja de registro en la que registrarán lo que encuentren en cada estación antes de pasar a la siguiente. Será muy útil que tenga un adulto en cada estación para proveer a los niños con ayuda y asegurarse que dejen el mensaje en el lugar designado después de leerlo y antes de seguir a la siguiente estación.

El ejemplo que a continuación se muestra es un ejemplo para un recorrido dentro de un área boscosa.

Estación 1: "Busca el árbol más alto que puedas ver desde aquí. ¿En que dirección está? Escribe la dirección en tu hoja de registro. Ve en dirección noroeste hasta encontrar una mesa y busca debajo de ella."

Estación 2: "Dentro de un área de 15 pasos de este lugar, encontraras cinco diferentes tipos de árboles. Escribe el nombre de dos de ellos. Ve en dirección sur 50 pasos y encuentra un montón de piedras."

Estación 3: "Dentro de un área de 20 pies de este lugar hay un montón de flores silvestres. Escribe el nombre de esta flor. Ve hacia el este hasta encontrar un árbol con el tronco partido a la mitad. Busca alrededor de su base."

Estación 4: "En algún lugar de este árbol hay un nido con aves bebés. Encuéntralo, pero no molestes a las aves ni remuevas el nido. Trata de identificar que tipo de aves es con sólo mirar la forma del nido. Ve hacia el norte hacia la entrada del parque. Cerca de la reja, busca dos piedras, una encima de la otra."

Estación 5: "Dentro de un área de cinco pasos de este lugar está el hogar de unos insectos. Encuéntralo y escribe el nombre del insecto. (Puede tratarse de una colonia de hormigas, un panal de abejas o avispas). Ve hacia el sureste hasta que encuentres un subibaja. Busca debajo de uno de los asientos."

Estación 6: "Diez pasos hacia el este de este lugar encontrará la huella de un animal. ¿Qué animal hizo esa huella?" (Si no existe ninguna huella real, utilice una fabricada a partir de un molde de yeso.)

Estación 7: "Recoge una hoja o un poco de pasto y lánzalo al aire. ¿Cuál es la dirección del aire? Escríbela en tu hoja de registro. Ve hacia el norte 30 pasos y busca debajo del montón de piedras."

Estación 8: "Busca alrededor de ti. Veras que hay un área boscosa, un estanque y una colina con pasto. Recuerda que los animales necesitan diferentes lugares en donde vivir. ¿Qué tipo de animal crees que vive cerca de aquí: venado, abeja, ardilla, conejo, león, almizclera, libélula, elefante, oso, zorrillo, rana, ratón, leopardo, grillo? Escribe los animales que tu crees que vivan en esta área. Después ve hacia el suroeste hasta que encuentres un bebedero. Busca cerca de su base."

Estación 9: "Dentro de un área de 10 yardas del bebedero hay un arbusto cuyas bayas y semillas son una importante fuente de alimento para algunas aves. Cuanta los pasos que forman la distancia entre el bebedero y este arbusto. Escríbelo en tu hoja de registro. Para ganar un punto extra, escribe también el nombre del arbusto. Después regresa a la Estación 1 y entrega tu hoja de registro."

Tenga listos algunos jueces para verificar las hojas de registro y vaciar la información en el formato de puntuación general por grupo. Entregue un premio simbólico al grupo ganador y obsequios para todos los participantes.

Diversión con Plantas

La maravilla de ver cómo crecen las cosas es algo, es una increíble experiencia que compartir con los niños. Cub Scouts y Webelos pueden disfrutar al ver cómo crece una planta y tomar notas de su avance. Pueden sentir el orgullo de germinar plantas y vegetales en su propio jardín y maravillarse al ver los retoños que resultan de una semilla.

GERMINANDO SEMILLAS

Materiales: **Frasco de vidrio; papel secante o papel sanitario; aserrín; granos de elote, frijol o habas; agua**

Para ver cómo germina una semilla y comenzar su germinación, ponga un poco de papel o papel sanitario dentro del frasco de vidrio. Rellene el frasco con aserrín. Introduzca las semillas en el frasco, procurando que queden entre el papel y el vidrio. Vierta agua abundantemente en el frasco y colóquelo en un lugar con luz solar. A través del vidrio podrá observar cómo las semillas germinan y crecen día tras día.

SEMILLAS VIAJERAS

Materiales: **Cartón grueso, marcador, pegamento, semillas**

Las semillas que crecen como nuevas plantas llegan a sus destinos de diferentes maneras. Haga una gráfica que muestre cómo las semillas se dispersan. Divida el cartoncillo en seis secciones y etiquételas con los nombres de seis diferentes métodos de dispersión que se muestran a continuación. Colecte muestras de semillas y péguelas en el cartoncillo de acuerdo donde las haya encontrado. ¿Cómo cree que las semillas llegan a estos destinos en cada uno de los seis métodos?

Helicópteros: Este tipo de semillas cae rotando como helicópteros de los árboles tales como arces, olmos y fresnos.

Viajeras: Las semillas de este tipo tienen espinas que se enganchan a los animales (¡o a tus pantalones!) y viajan con ellos. Algunos ejemplos son los ranúnculos silvestres, abrojos y espina española.

Paracaidistas: En un día con viento puedes ver estas semillas flotando en el aire. Busca dientes de león, algodoncillo y cardos.

Apetitosas: Las aves y los animales ayudan a esparcir semillas al comerlas; después las semillas viajan por el sistema digestivo del animal y son depositadas en el suelo al ser expulsadas con sus heces. Manzanas, cerezas y bayas son algunos ejemplos.

Flotadoras: Algunas plantas producen cápsulas que al ser desprendidas de la vaina, se abren para permitir que las semillas se dispersen. Algunas caen al piso o son llevadas por el viento a corta distancia. Busque lotos, caléndulas y minutisas.

Mísiles: Este tipo de semilla sale disparada de las cápsulas. Algunos ejemplos son miramelindas, hamamelis y aleluyas.

¿ERES UN DISPERSOR DE SEMILLAS?

Materiales: **Tierra para macetas, bandeja, cuchillo de cocina, lodo de su zapato**

Cuando sale de excursión, quizá se convierte en un dispersor de semillas. Raspe el lodo que se aloja en sus zapatos sobre la bandeja. Mantenga la bandeja húmeda con agua y observe si alguna planta crece. Siga colectando el lodo que se acumule en sus zapatos durante diferentes caminatas y distribuyéndolo en partes diferentes de la bandeja. Observe si tiene los mismos resultados o son diferentes.

COLECCIONES DE SEMILLAS

Materiales:

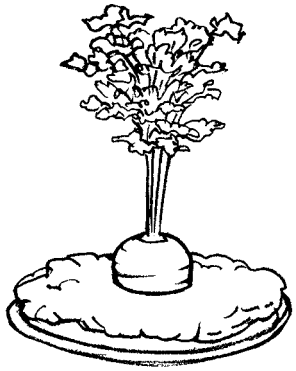
- **Semillas**
- **Etiquetas autoadherentes**
- **Diferentes contenedores (frascos de vidrio pequeños o cajas)**
- **Cartones de huevo**
- **Etiquetas con cordón**
- **Marcador**

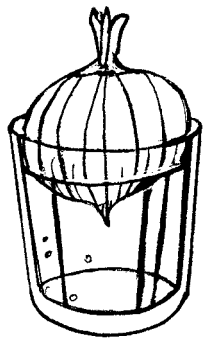
Coleccionar semillas de árboles, flores, vegetales y plantas puede ser un pasatiempo interesante. Las semillas se consiguen de diferentes tamaños, formas y colores. Para hacer aún más interesante la colección también junte cápsulas de semillas y piñas (de pino).

Junte sus semillas en botellas transparentes de plástico, tubos de plástico para monedas o cajas de plástico. Use los cartones de huevo para semillas más grandes. Etiquete cada frasco o recipiente con etiquetas autoadherentes. Use las etiquetas con cordón para etiquetar las piñas (de pino) o objetos más grandes.

Catalogue su colección por categorías como árboles, flores, vegetales, etc., o agrúpelos por la forma que se dispersan en la naturaleza, como las semillas con alas llamadas helicópteros, los erizos que viajan pegados a algo, etc. (Vea la sección "Semillas".)

SISTEMAS PARA ALMACENAMIENTO DE ENERGÍA





Materiales:

- **Zanahoria con rabo**
- **Algodón**
- **Agua**
- **Frasco de vidrio**
- **Cuchillo**
- **Plato**
- **Cebolla**

Las plantas almacenan comida en las raíces, tallos y hojas. Esto lo hacen por varias razones, como el usarla como reserva para sobrevivir el invierno o ayudarse a la formación de semillas y frutos. Usted puede mostrar con este experimento, cómo la comida que almacenan puede ser usada para hacer que la planta crezca de nuevo.

Corte el tope de la zanahoria que aun tiene sus hojas y colóquela sobre un plato con algodón húmedo. Mantenga el algodón húmedo. Observe como nuevas raíces y hojas comenzaran a brotar gracias a la energía almacenada de la zanahoria.

Ahora, tome la cebolla y colóquela en la parte superior del frasco de vidrio lleno con suficiente agua que permita que la parte inferior de la cebolla este sumergida. Dentro de poco tiempo, raíces comenzarán a crecer y un retoño crecerá por la parte superior. Al mismo tiempo, las capas de la cebolla comenzarán a marchitarse conforme la comida que ellas almacenan es usada para alimentar a la nueva.

CÓMO ABSORBEN AGUA LAS PLANTAS

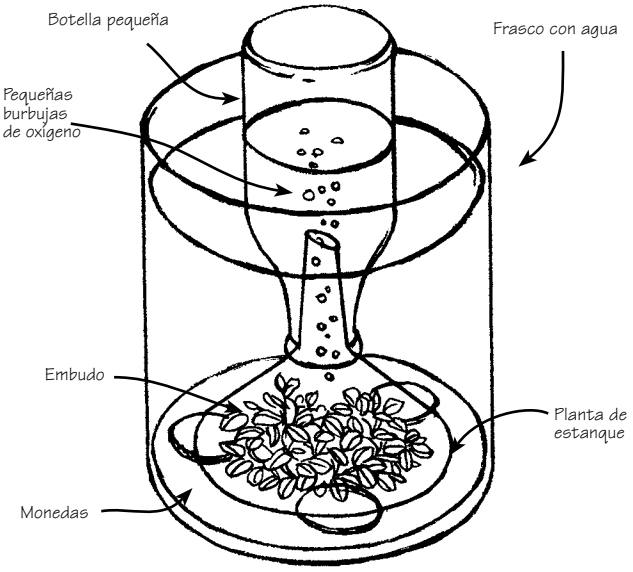
Materiales:

Frasco de vidrio pequeño	**Agua**
Colorante vegetal	**Cuchara**
Un trozo de apio con hojas	**Cuchillo**

Llene el frasco de vidrio con agua. Añádale seis gotas de colorante vegetal y remueva. Haga un corte en el lado del apio donde no tiene las hojas y colóquelo dentro del frasco de vidrio que tiene el agua teñida. Observe el apio después de unas cuantas horas y corte la parte inferior y superior del apio. Compare la diferencia entre los extremos.

También puede rebanar el apio a lo largo en dos partes y sumergir cada una de ellas en diferentes frascos con agua teñida de diferentes colores.

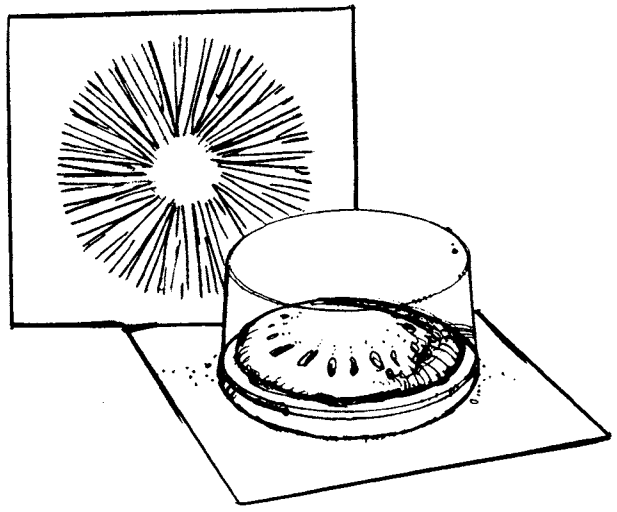
CREADORES DE OXÍGENO



Materiales: **Frasco de vidrio pequeño, embudo, botella para poner sobre el embudo, monedas, planta pequeña de estanque**

Coloque la planta dentro del frasco de vidrio lleno de agua y por debajo del embudo como se muestra. El embudo debe descansar sobre las monedas para mantenerlo así separado del fondo del frasco. Llene la botella completamente de agua sin dejar aire adentro de ella. (Quizá desee preparar este experimento bajo el agua en una tina.) Coloque el experimento en un área con luz solar y observe como comienzan a formarse burbujas. Las burbujas que se forman son el importante gas *oxígeno.* Todas las hojas verdes liberan oxígeno, el cual nosotros necesitamos para vivir. Esta es una de las muchas razones por las que las plantas son tan importantes. Si traslada el experimento a un área con sombra, ¿las burbujas aparecen con la misma frecuencia?

HUELLAS DE ESPORAS DE UN HONGO



Materiales: **Hongo con cabeza plana, papel blanco, un recipiente de vidrio transparente, laca para el pelo o papel autoadherentes**

A principios del otoño es la mejor temporada para buscar hogos en el bosque. *(¡Pero nunca coma un hongo que encuentre en el bosque!* Algunos son muy venenosos.) Un hongo arroja al medio ambiente miles de pequeñas partículas inseminadoras llamadas *esporas.* Al igual que las semillas de las flores, las esporas ayudan a los hongos a reproducirse. Usted puede capturar estas esporas en un papel.

Escoja un hongo que tenga la cabeza plana. Póngalo boca abajo sobre una hoja de papel y cúbralo con el recipiente de vidrio durante una noche. Pequeñas esporas caerán del hongo dejando una huella muy colorida. Cada hongo dibuja un patrón específico. Puede preservar estos hermosos diseños con un fijador, como la laca para el pelo, o cubriéndolos con el papel transparente autoadhesivo.

TERRARIO PARA PLANTAS

Materiales:

Una jarra de vidrio de boca grande con tapa
Grava de grado hortícola
Carbón
Separador de tierra (una pedazo de nylon u otro material sintético)
Tierra para terrario
Plantas (helechos, musgos, fresas silvestres, violetas, semillas de plantas perennes)
Cuchara

Limpie y seque el recipiente. Colóquelo sobre un lado. Con la cuchara ponga 3/4 de pulgada de grava para drenaje en el fondo del recipiente. Rocíe dentro, suficiente carbón para cubrir la grava. Esto absorberá los olores. Recorte el separador de tierra de tamaño que cubra el carbón. Esto separará la tierra del material de drenaje (carbón y grava). Con la cuchara vierta una pulgada de tierra encima del separador. Haga un hoyo en la tierra y coloque la planta más grande. Vierta un poco de tierra alrededor de la base para mantenerla firme. Coloque las demás plantas de la misma manera. Agregue más tierra, hasta que la tierra y material de drenaje llenen una cuarta parte del recipiente. Apisone la tierra suavemente con sus dedos. Rocíe el jardín con agua, pero no moje demasiado la tierra. Coloque la tapa del frasco en su lugar y coloque el terrario en un lugar con luz solar brillante a mediana, pero no en luz directa.

Revise el terrario al día siguiente para asegurarse de que hay el equilibrio de humedad correcto. El terrario deberá tener una ligera bruma en el interior del vidrio, y la tierra debe tener un color medio oscuro. Mucha agua causa mucha bruma, esto se corrige dejando la tapa medio abierta durante un día. Si hay poca agua, no habrá bruma. En este caso, agregue una cucharita de agua cada dos días, hasta que la humedad del terrario se equilibre.

Para el mantenimiento del terrario, dele un poco de aire fresco cada semana o cada dos semanas, quítele la tapa durante 15 minutos cada vez. Pode las plantas cuando sea necesario.

JARDÍN DE MUSGO

Materiales: **Pecera, grava, plantas o vegetales en proceso de descomposición, tierra, musgo**

Usted puede crear un jardín en miniatura con musgo. Busque un poco de musgo suave y aterciopelado. Busque en esquinas obscuras y remueva un pequeño pedazo, dejando un poco para que se regenere. (Algunos tipos de musgos están protegidos y no deben ser tocados o removidos de su ambiente natural. Quizá quiera averiguar cuales son; podrá encontrar información en su biblioteca local.)

Coloque grava limpia en el fondo de la pecera. Después, agregue una capa de plantas o vegetales que estén en proceso de descomposición y cúbralos con tierra. Coloque el musgo sobre la tierra. Quizá pueda agregar también pedazos de corteza, liquen, piedras o pequeñas estatuas decorativas.

Trate de recrear las condiciones ambientales de sombra en las que encontró el musgo. Riegue su jardín regularmente o puede cubrir la pecera con una tapa y dejar que la condensación haga el trabajo.

JARDÍN EN UNA BANDEJA PARA INTERIORES

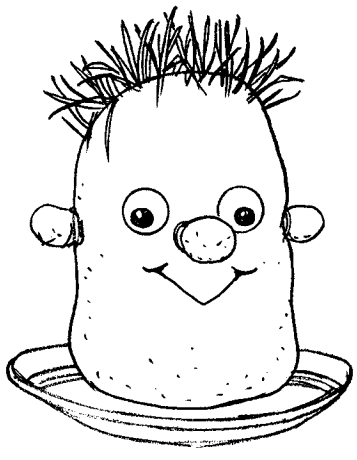
Materiales: **Bandeja de plástico, tierra para maceta, semillas de vegetales (ejemplo: rábanos, berros, lechuga)**

Llene la bandeja a la mitad con tierra y humedézcala. Haga surcos en la tierra y coloque las semillas. Cubra las semillas con una capa pequeña de tierra. Ponga la bandeja en un lugar cálido y con luz solar. Mantenga la tierra húmeda y observe como su jardín crece. Podrá cortar los berros y agregárselos a la ensalada. Quizá tenga que dispersar las lechugas y los rábanos jóvenes. Retire unos cuantos de ellos y colóquelos en una bandeja similar para que tengan más espacio y terminen de crecer.

PANCHO DE NYLON

Materiales:

Pantimedia vieja
Un vaso de poliestireno
Aserrín
Semillas de pasto
Ligas
Tijeras
Ojos de plástico
Hule espuma
Pegamento resistente al agua
Un plato pequeño



Corte una pierna de las pantimedias de 12 pulgadas de largo y que incluya el extremo de los dedos. Corte la base del vaso de poliestireno y métalo dentro del trozo de nailon hasta que llegue al extremo cerrado. Doble el nylon restante sobre el mismo vaso para dejar libre la boca del vaso. Coloque 2 cucharadas de semillas de

pasto dentro del vaso y dispérselas homogéneamente. Rellene el vaso con aserrín teniendo cuidado de no mover mucho las semillas. Desdoble el nailon restante al mismo tiempo que empuja el aserrín hacia abajo y remueve el vaso. Selle el extremo abierto de la pantimedia con una liga, manteniendo el aserrín comprimido. Corte el nylon sobrante.

Coloque el bulto con el sello hacia abajo y las semillas hacia arriba sobre el plato. Ahora esta listo para decorar a Pancho. Complete su cara cortando piezas con forma de boca, orejas, etc., y péguelas en su lugar. Coloque sus ojos. También podrá formarle su nariz y orejas al juntar un poco del aserrín del interior, jalándolo hacia fuera y amarrando con una liga. Deje que el pegamento seque.

Para que el pelo comience a crecer, sumerja a Pancho de Nylon en agua por unos minutos y después colocándolo sobre el plato. Riéguelo para mantenerlo húmedo. Asegúrese de drenar el agua sobrante en el plato. Antes de que lo note, Pancho necesitará un corte de pelo. Córteselo con unas tijeras.

EL NIÑO CON PELO VERDE

Materiales:

Un huevo	**Alfiler**
Tijeras para manicura	**Tierra**
Semilla de césped	**Marcadores**
Cartón de huevo	**Agua**

Con el alfiler, suavemente haga una perforación en la punta de un huevo. Con unas tijeras de manicura corte una cuarta parte de la parte puntiaguda del cascarón. Saque el huevo. Enjuague el interior y déjelo secar. Llénelo con tierra y siembre semillas de césped normal. Con un marcador, dibuje, ojos, nariz, boca, y orejas. Coloque el cascarón en uno de los compartimentos de un cartón para huevos. Riéguelo diariamente y muy pronto el cabello verde del niño empezara a crecer. En una semana, quizás necesite un corte de pelo.

GRAN CARRERA DE LAS CALABAZAS

Materiales: **Semillas de calabaza, marcadores para plantas, premios**

¿Quién podrá cultivar una calabaza más rápido o más inusual? Dé a cada niño el mismo número de semillas de calabaza. Escoja un día para empezar y un día para terminar. (Las calabazas necesitan en promedio de 100 a 110 días para ser cultivadas.) Todos deben sembrar sus semillas el mismo día. Se pueden plantar todas en un mismo lugar, dejando suficiente espacio entre los montes de cultivo y rotularlas con los nombres de los niños o cada niño puede sembrar sus semillas en casa.

Cada niño es responsable de regar, desyerbar y cuidar su planta. Al aparecer las calabazas pequeñas, se deben quitar de las enredaderas para que toda la energía sea dirigida a las calabazas más grandes.

El día en que la carrera termina los niños presentarán su mejor calabaza. Dé premios a los dueños de la calabaza más pesada, mas gorda, más alta, la más rara, etc. Asegúrese de que todos los niños tengan un premio por su esfuerzo.

Diversión con Árboles

Los árboles son uno de los tipos de plantas más importantes de nuestro planeta. Ya sea que sus Cub Scouts estén identificando árboles, hojas o piñitas; o tan sólo disfrutando el sonido del viento rozando entre las hojas, los árboles pueden ser la fuente de una excursión muy interesante.

LA FORMA DE LAS COSAS

Materiales: **Hojas de papel, lápices**

Los árboles tienen siluetas distintivas. Algunas veces, podrá identificarlos por su forma. En este simple juego de identificación, puede encontrar árboles con siluetas muy semejantes. Algunos libros de texto incluyen las siluetas que le serán muy útiles. Puede usar árboles con hojas o sin hojas para esta actividad. No es necesario saber el nombre de todos los árboles para poder participar.

Divida una hoja de papel en diferentes secciones y dibuje formas geométricas como un círculo, óvalo, rectángulo o una pirámide en cada una de las secciones. Deje algunas secciones sin ninguna figura para que los niños dibujen figuras adicionales si llegan a necesitarlo.

Durante la excursión, pídale a los niños que busquen árboles que tengan la forma de las figuras geométricas. Escriba el nombre los nombres de los árboles o dibújelos en las secciones correspondientes.

Puede hacer que esta actividad se desarrolle por grupos y ver que grupo puede encontrar un número determinado de árboles para cada figura, o haga una competencia para ver quien encuentra más árboles que coincidan con las figuras.

DESCRIPCIÓN DE ÁRBOLES

Materiales: **Papel, lápiz**

Nosotros usamos a los árboles de muchas formas en nuestras vidas, pero ¿qué diferentes papeles juegan dentro de la naturaleza? Escriba un anuncio de "Se Busca" para un árbol incluyendo todas las cosas que un árbol hace dentro del mundo natural.

Busque alrededor de los árboles para obtener diferentes pistas. Las raíces ayudan a que el suelo se mantenga en un lugar y prevenir la erosión. También otorgan refugio para animales en busca de madrigueras. Busque otro tipo de casas de animales en los árboles, como nidos de aves, u hoyos que ardillas o aves han hecho. Quizá encuentre agujeros pequeños hechos por insectos. Las hojas también pueden ser hogar de muchos insectos.

Muchos animales obtienen su comida de los árboles; nueces, frutas, ramitas, corteza y hojas son todas fuentes de alimento. Las hojas liberan oxígeno y humedad al medio ambiente. Cuando las hojas caen y se descomponen, enriquecen la tierra al igual que un árbol que muere. Los árboles caídos realizan un trabajo importante dando alimento y hogar a animales. Busque nuevas plantas y hongos que crecen en leños y troncos caídos. Los árboles tienen que desempeñar un trabajo muy importante.

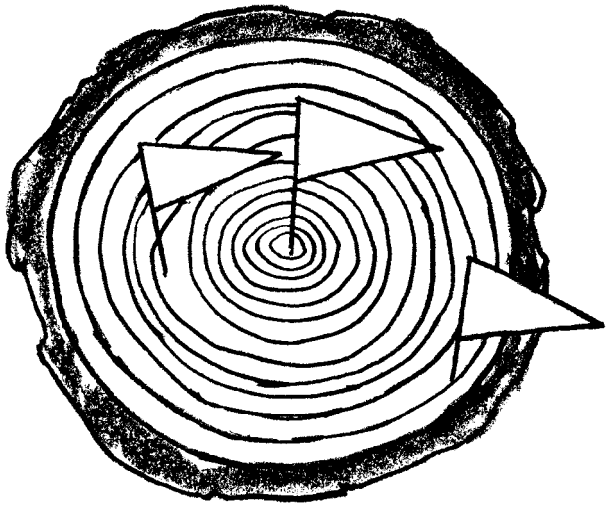
CONTANDO ANILLOS DEL ÁRBOL

Materiales: **Un tronco de árbol, papel, lápiz de color**

Encuentre un tronco de árbol que haya sido cerrado reciente-mente. Cuente los anillos para ven qué edad tiene el árbol. Cada anillo representa una temporada de un árbol. Un anillo ancho representa una buena temporada de crecimiento para el árbol, con mucha lluvia y sol abundante. Un anillo angosto muestra lo contrario; falta de lluvia y una temporada de crecimiento mala. Cuando un árbol es dañado por un incendio forestal, su crecimiento durante varios años puede ser más lento.

Para poder contar los anillos de un árbol en su casa, puede calcar el tronco. Coloque una hoja de papel sobre el tronco y frote un lápiz de color cuidadosamente sobre él. Trate de no mover el papel y así verá claramente el crecimiento anual de los anillos del árbol.

HISTORIA DE UN TRONCO



Materiales: **Una rebanada de un tronco, alfileres o clavos, pequeñas tiras de papel, bolígrafos**

Obtenga una rebanada de un tronco de árbol que muestre sus anillos. (Lijar la rebanada del tronco puede ayudar a ver mejor los anillos.) Cuente los anillos y calcule que año representa cada anillo. Los niños escribirán escribir en las tiras de papel eventos importantes que les hayan sucedido. Fije estas tiras de papel a los alfileres y colóquelos en el anillo que corresponde a la fecha del evento. Quizá hasta pueda marcar la fecha del cumpleaños de uno de los niños, alguna fecha importante de Scouting o de la historia mundial, o de la historia de su pack junto con otras fechas importantes.

ESCUCHANDO UN ÁRBOL

Materiales: **Un árbol caduco de por lo menos 6 pulgadas de diámetro y con corteza delgada, estetoscopio**

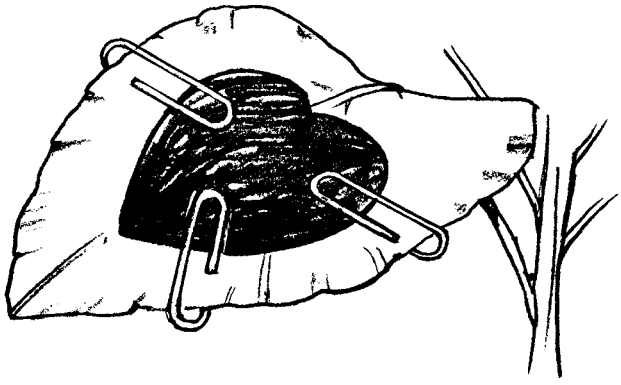
Un árbol es un ser viviente en crecimiento. Come, descansa y tiene un sistema circulatorio como nosotros, así el agua entra a través de sus raíces, se mueve a través de su tronco hasta llegar a sus hojas. El "latido" de un árbol—el agua y la sabia que se mueven a través de él—es un sonido maravilloso. La mejor temporada para escucharlo es al principio de la primavera cuando los árboles mandan la primera sabia hacia sus ramas de arriba, preparándolas para otra temporada de crecimiento. Algunas especies de árboles tienen un latido más fuerte que otros. Presione el estetoscopio firmemente contra el árbol, manteniéndolo sin moverlo para no escuchar ruidos que interfieran. Quizá necesite intentar diferentes lugares sobre el tronco del árbol antes de encontrar un buen lugar para escuchar el latido.

ÁRBOLES QUE RESPIRAN

Materiales: **Bolsa de plástico, cuerda, un árbol con hojas grandes**

Coloque la bolsa de plástico sobre una de las hojas verdes del árbol y amárrela firmemente al tallo. Mientras el agua entra al árbol por sus raíces y se mueve a través del tronco, se mueve hacia sus ramas y sus hojas. Después el agua pasa a través de sus hojas y la verá reflejada como pequeñas gotas de agua de condensación dentro de la bolsa. A este proceso se le llama *transpiración.* ¡Un árbol de tamaño mediano puede mover a través de él hasta 25 galones de agua!

¿LAS HOJAS NECESITAN LUZ SOLAR?



Materiales: **Un árbol con hojas verdes, cartulina gruesa de color negro, sujetapapeles, tijeras**

Clorofila es el pigmento que da a las hojas su color verde. Las plantas la necesitan para producir su comida. La mayoría de esta producción de comida se sucede en las hojas cuando la luz solar las alumbra. Sin luz, la planta no será capaz de producir comida.

Corte dos pedazos de cartulina negra en forma de corazón. Colóquelos en las partes inferior y superior de una hoja del árbol que se encuentre la mayoría del día bajo luz solar. Coloque los sujeta papeles para sujetar los corazones e impedir que luz solar le llegue a la hoja.

Después de una semana de días soleados, remueva los pedazos de cartulina y averigüe si la luz solar es necesaria para producir clorofila en las hojas.

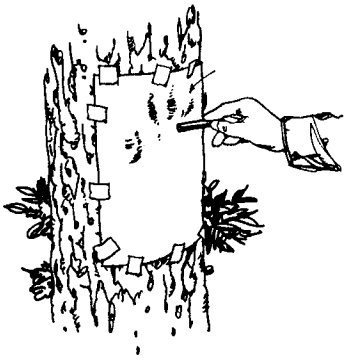
CONOCE UN ÁRBOL

Materiales: **Árboles, vendas para los ojos**

Haga que los niños trabajen con un compañero. Uno de ellos se tapará los ojos y su compañero le "presentará" un árbol. Cuidadosamente, él guiará a su compañero a cualquier árbol. El niño que esta vendado intentará conocer todos los detalles este árbol con sólo tocarlo. ¿Puede abrazarlo? Sienta los bultos, chichones y texturas especiales. Cuando el niño vendado crea que ya conoce su árbol, podrá ser guiado al lugar de inicio y removerle el vendaje. Ahora deberá intentar reconocer cuál es su árbol tocándolo, ahora con sus ojos abiertos. Túrnense y haga que el guía ahora sea el que lleve los ojos vendados y tenga la oportunidad de "conocer" su árbol.

IDENTIFICACIÓN POR LA CORTEZA

Materiales: **Papel de china o papel delgado, cinta adhesiva, creyones**



Divida a los niños en dos grupos. Los niños de cada equipo se turnarán para calcar la corteza de diferentes árboles. (Los árboles con corteza suave funcionan mejor, como: abedul, olmo, zapallo americano o cerezo silvestre.) Para calcar la corteza de un árbol, pegue el papel con trozos de cinta adhesiva al árbol, usando el lápiz de color, tállelo suavemente de una lado hacia el otro. Recuérdeles a los niños de recordar que árbol corresponde a que calca. Haga que los equipos trabajen sin verse. Cuando las calcas estén terminadas, los equipos intercambiarán y deberán intentar reconocer que árbol corresponde a que calca.

ETIQUETANDO ÁRBOLES

Materiales: **40 piezas de 12 pulgadas de largo de venda de 1 pulgada de ancho; dos bolígrafos marcadores de diferentes colores; papel y lápices**

Divida al grupo en dos equipos. Dé a cada equipo 20 piezas de venda, con números del 1 al 20 escritos sobre la gasa y de diferente color para cada equipo. El objetivo es atar los vendajes de gasa en tantos árboles diferentes como les sea posible dentro de un área de 100 pies desde el punto de partida. Un miembro del equipo lleva una lista de los árboles que han sido etiquetados. El equipo que etiquete más árboles correctamente dentro del tiempo límite es el ganador. ¡Quite las vendas antes de partir!

MÚSICA EN LOS ÁRBOLES

Si se detiene y escucha, escuchará música en los árboles. Comience escuchando todos los sonidos. Escuche las hojas de los árboles meneándose con el viento. A continuación, concéntrese en sólo el ruido hecho por las hojas y ramas de los árboles. Intente concentrarse sólo en el sonido emitido por una de las ramas. Después intente escuchar el sonido de una sola hoja. ¿Puede distinguir la canción de su árbol de entre los demás?

Y TÚ… ¿QUIÉN ERES?

Materiales: **De siete a 10 muestras de hojas o piñas de diferentes árboles**

Este juego le ayudará a los niños a aprender el nombre de árboles. Por adelantado, junte siete o 10 muestras de hojas o piñas de diferentes árboles. Forme dos equipos y fórmelos en dos líneas viéndose unos a los otros a unos 30 pies de distancia. Numere a cada miembro de cada equipo. El líder dirá el nombre de un árbol y un número. El niño de cada equipo con ese número correrá hacia donde están las muestras de hojas e intentará identificar la que corresponde al nombre mencionado por el líder. Aquél que logre identificarla correctamente ganará dos puntos para su equipo. El escoger una equivocada restará dos puntos al total de puntos del equipo.

COLECCIÓN DE HOJAS

Materiales:
- **Hojas de árboles**
- **Periódicos**
- **Una tabla del mismo tamaño de los periódicos**
- **Libros o piedras para usarlas como pesas**
- **Pegamento para papel**
- **Papel transparente autoadhesivo**

Al secar y montar hojas de árboles, los niños comenzarán una colección de hojas. Seleccione una hoja que este completamente madura y no haya sido mordida por insectos. Colóquela dentro de una hoja periódico doblada a la mitad. Agregue varias capas de periódico arriba y por debajo. Cubra el montón con la tabla de madera y ponga encima de ella los libros o las piedras. Déjela secar por unos 10 días, cambiando las capas de periódico de vez en cuando.

Para montar las hojas secas, péguelas en papel para montaje, tal como cartón, fichas bibliográficas, papel para construcción o en un álbum. Etiquételas con el nombre y ubicación del árbol y la fecha. Cúbralas con papel transparente autoadhesivo.

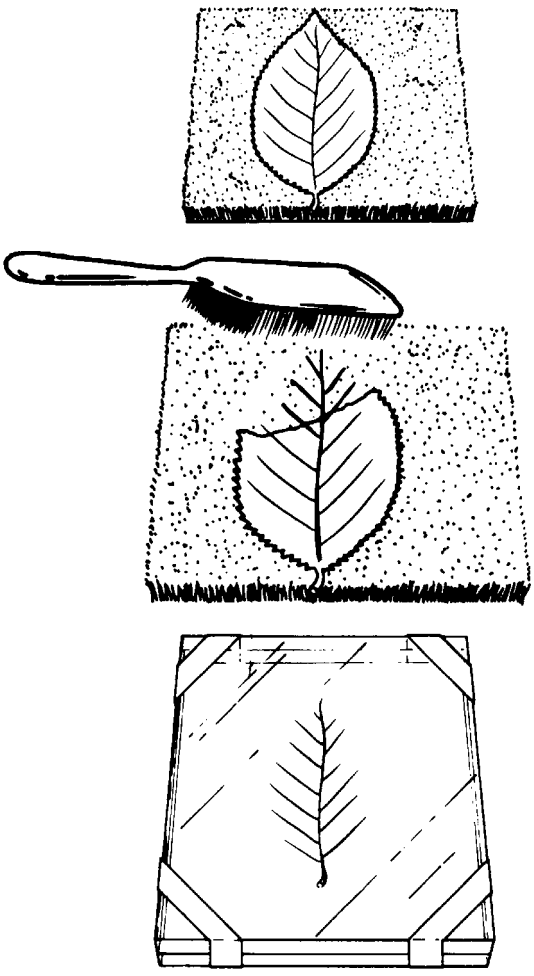
FABRICANDO UN ESQUELETO DE UNA HOJA

Materiales:

Hojas frescas con venas robustas
Fieltro, tela suave o un pedazo de alfombra vieja
Cepillo para el pelo o zapatos
Periódico
Libros para usarse como pesas
Papel para montaje o dos piezas de vidrio
Cinta adhesiva

Puede ver las delicadas venas de una hoja al quitar la parte que les rodea. Podrá ver la red de venas por las cuales las hojas obtienen los minerales en crudo (minerales y agua) necesarios para hacer la comida que es llevada después a través de las venas al resto del árbol.

Coloque una hoja sobre un pedazo de alfombra o un colchón fabricado con fieltro o tela suave. Cepille suavemente la hoja con el cepillo, rotándola periódicamente para cepillar el lado contrario. Continúe cepillando hasta que sólo queden las venas. Seque el esqueleto de la hoja entre hojas de papel periódico y poniendo pesas encima. Después móntela sobre papel para montaje o entre dos pedazos de vidrio manteniéndolos unidos con la cinta adhesiva.



Diversión con Tierra

Para algunas personas es sólo suciedad que tiene que desaparecer de la ropa de los niños activos, pero la tierra de nuestro planeta puede proveernos de mucha diversión mientras los niños descubren interesantes cosas sobre ella.

HORIZONTES DE LA TIERRA

Materiales: **Un frasco de vidrio transparente, cuchara o pala pequeña**

Podrá observar las bellas capas de la tierra, llamadas *horizontes de la tierra,* donde la tierra ha sido cortada para excavaciones. También puede reproducirlas en un frasco de vidrio. En el fondo de un frasco de vidrio pequeño, coloque piedras pequeñas hasta rellenar un octavo del frasco. Esta capa representa la capa más profunda de la tierra, que son rocosas debido a que no están expuestas al viento o al agua. Busque rocas a lo largo de un río u otras áreas rocosas.

Para la siguiente capa, excave varios pies hasta el subsuelo. Esta capa del subsuelo se conforma por rocas partidas. Es usualmente seca y dura. Coloque una capa de este subsuelo en su frasco por encima de las rocas. Llene el frasco hasta la mitad con esta capa.

La capa superficial del suelo es aquélla producida por las hojas muertas descompuestas por la ayuda de microorganismos. Esta capa produce los alimentos nutritivos para que las plantas vivan. Remueva la basura que se encuentra por encima del suelo y encontrará esta capa fácilmente. Agregue tierra de esta capa hasta llenar tres cuartos del frasco.

La última capa se conforma de hojas muertas y del remanente de animales y plantas muertos. Una vez que éstos tocan el piso, comienzan a descomponerse para formar la capa superficial del suelo. Consiga un puñado de hojas secas y agréguelas al frasco. Ponga la tapa del frasco en su lugar y así completara el frasco de los horizontes de la tierra.

PASTEL DE LAS CAPAS NATURALES

Materiales: **Frasco de vidrio con tapa, tierra y agua**

Muchas capas y partículas de diferentes tamaños forman nuestra tierra. Puede separarlas para ver como está conformada. Llene el frasco a la mitad con tierra y agregue agua hasta llenarlo. Coloque la tapa y apriétela firmemente, sacuda el frasco con fuerza y deje que asiente. Pronto, verá remanentes de hojas flotando en la superficie. También verá arena y barro que proveen estructura a la tierra. Piedras, que se asentaran en el fondo, ayudan a que el agua fluya y la tierra no se convierta en lodo.

Intente tomar muestras de áreas diferentes y observe cómo se diferencian.

ABONO SILVESTRE

Materiales: **Hojas secas, una lupa**

Conforme los árboles pierden sus hojas y las plantas y animales mueren, se descomponen eventualmente para agregar sustancias nutritivas a la tierra. Investigue cómo sucede. Encuentre una capa gruesa de hojas secas. ¿Qué le está pasando a esta capa? Observe si está seca arriba y húmeda por abajo. Algunas plantas y animales se alimentan de material en descomposición. ¿Puede ver alguna evidencia de esto? Los gusanos ayudan a mezclar este abono con las capas superiores de la tierra. ¿Puede encontrar algún gusano? Los hongos no pueden producir su propia comida como otras plantas lo hacen. Ellos absorben las sustancias nutritivas que necesitan de cosas muertas a través de sus raíces. Busque cuidadosamente y quizá encuentre alguno de ellos.

PIEDRAS EN TIERRA

Materiales: **Dos piedras areniscas, papel**

Para demostrar cómo está formado el subsuelo, frote dos piedras areniscas. Junte las partículas que caen sobre una hoja de papel. ¿Cuánto tiempo toma para obtener una cucharada de estas partículas?

LIMPIADORES NATURALES

Materiales:

Bebida de uva en polvo
Un contenedor grande
Tres vasos de poliestireno
Lápiz
1 cucharada de tierra
1 cucharada de piedras pequeñas
1 cucharada de arena
Cinta adhesiva
Cuatro vasos

En un contenedor grande, mezcle la bebida de uva en polvo sin agregarle azúcar. Haga un pequeño hoyo en el fondo de cada vaso de poliestireno con un lápiz. Rellene un vaso con tierra, otro con arena y otro con piedras. Etiquételos con el nombre del contenido. Usando cinta adhesiva, marque tres de los vasos de vidrio con el mismo nombre que los de poliestireno y el cuarto con el nombre "agua de uva". Vacíe un vaso de agua normal en cada uno de los recipientes con contenido para remover cualquier partícula que pueda frustrar su experimento. Déjelos secar por completo.

Coloque los tres vasos de poliestireno sobre y dentro de los vasos de vidrio que corresponden al contenido. Después vacíe agua de uva en ellos dejando que gotee de un vaso a otro. Pare de vaciar agua de uva antes que el vaso de vidrio se llene por completo. Repita esto para cada uno de los vasos. Espere varios días para dejar que las partículas se asienten en el fondo del vaso. Después compare el color del agua de uva filtrada.

¿Qué vaso tiene el agua más clara? ¿Cuál tiene la más obscura? ¿Qué tan rápido viaja el agua a través de cada uno? El agua de uva que circuló por la tierra debe de ser la más clara. Así es cómo el agua se limpia: Se filtra a través de la tierra hacia los lagos y ríos por debajo de la tierra, la tierra funciona como filtro de agua.

REMOJO

Materiales:

Barro
Dos frascos limpios
Bolígrafos marcadores
Agua
Lápiz y papel
Tierra arenosa
Cinta adhesiva
Un cono de papel
Cronómetro

Llene uno de los frascos a la mitad con barro y el otro con tierra arenisca y etiquételos. Compacte la tierra con sus manos. Vacíe una taza de agua en cada frasco. Registre cuánto tiempo tarda el agua en empapar la tierra. Agregue tazas de agua hasta que este empapado. Registre cuántas tazas fueron necesarias. ¿Cuál se empapó más rápido? ¿Cuál retuvo más agua? ¿Qué tipo de tierra retendrá más agua durante una lluvia? ¿Por qué? ¿Cuál tendrá más charcos después de una lluvia fuerte? ¿Por qué?

EXPERIMENTO DE EROSIÓN

Materiales:

Dos cajas de cartón
Rejilla
Un pié cuadrado de césped
Dos cubetas
Tijeras
Tierra
Dos botes para riego

La vegetación que cubre la tierra reduce que el agua se escape y previene la erosión y manteniendo la capa superior de tierra la cual tiene las sustancias nutritivas tan importantes para el crecimiento.

Corte las orejas de un extremo de las cajas de cartón y cree un embudo como se muestra utilizando grapas para fijarlas. Coloque las rejillas en este extremo. Llene las cajas con tierra. En una caja, cubra la tierra con un pié cuadrado de césped el cual debió de ser cortado

cuidadosamente para poder devolverlo a su lugar después del experimento. Rocíe la misma cantidad de agua simultáneamente sobre cada una de las cajas y recolecte el exceso de agua en las cubetas. ¿Cuál cubeta se llena más rápido? ¿Cuál tiene el agua más limpia? ¿Qué es lo que aprendió sobre la importancia de las plantas para la prevención de la erosión?

COLECCIONES DE PIEDRAS Y MINERALES

Materiales:

Piedras y minerales
Tarjetas pequeñas
Martillo y cincel
Botellas, cajas o cartones de huevo
Papel periódico
Bolígrafo marcador
Anteojos de seguridad
Pintura blanca

A muchos niños les gusta coleccionar piedras y minerales. Un buen lugar para encontrar especimenes de piedras es en el camino, ríos o cerca de lugares en construcción o excavaciones. Asegúrese de pedir permiso antes de entrar a la propiedad de otras personas. En algunas áreas, coleccionar minerales puede estar prohibido, así que siempre verifique primero los reglamentos que rigen su área.

- Envuelva cada piedra en un pedazo de papel periódico con una tarjeta que indique donde la encontró.
- Las piedras pueden cincelarse a un tamaño específico, como 2 ó 3 pulgadas, utilizando un martillo de geología, o un martillo normal y un cincel. *Asegúrese de usar los anteojos de seguridad cuando cincele.*
- Etiquete las piedras, adjuntándoles una etiqueta pequeña con cinta adhesiva transparente o pintándoles un área pequeña con pintura blanca donde podrá escribir el número de identificación. La identificación debe incluir datos como: tipo de piedra, donde la encontró y la fecha.
- Mantenga las piedras pequeñas en una botella de plástico. Mantenga las piedras grandes en cajas pequeñas o cartones de huevo.

Diversión con Agua y Vida Acuática

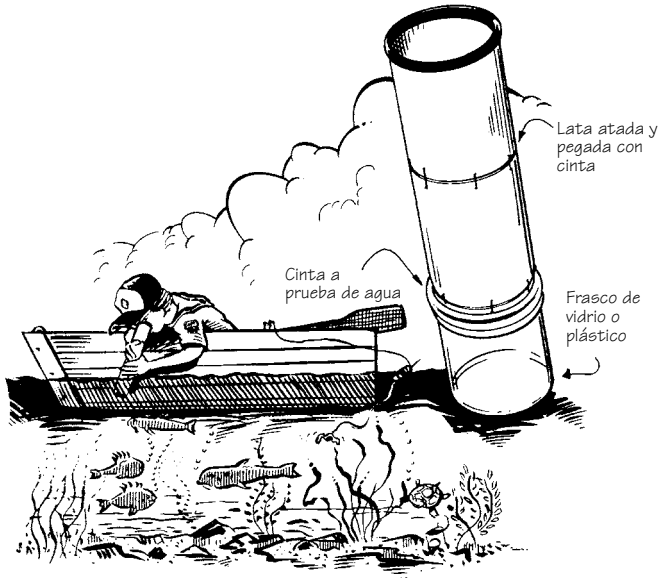
Nuestros océanos, estanques y ríos están llenos de maravillas que los niños pueden explorar. *Siempre tenga mucho cuidado cuando el agua esta involucrada en cualquier actividad Scouting y siga todas las reglas se seguridad acuática.*

AGUASCOPIO

Materiales: **Dos o tres botes iguales cilíndricos de plástico; un frasco de vidrio pequeño; cinta adhesiva resistente al agua de 1 pulgada de ancho; alambre**

Con este artefacto, los niños pueden ver el mundo que vive debajo del agua.

1. Remueva las tapas de los botes de plástico. Inserte uno con otro por sus extremos para poder unirlos con alambre.
2. Alinéelos, colocándolos extremo contra extremo y ajustándolos con alambre y la cinta adhesiva.
3. Inserte este cilindro resultante dentro del frasco de vidrio y selle la unión con cinta para hacerla resistente al agua.



4. Los niños podrán ver el movimiento de los peces o estudiar las piedras que están debajo del agua desde la orilla de un bote. El aguascopio elimina el reflejo de la superficie y les permite ver directamente bajo el agua.

CHAPUZÓN EN EL ESTANQUE

Materiales: **Colador de cocina, palo de escoba, cinta adhesiva resistente al agua, vaso o frasco de vidrio**

Junte la agarradera del colador con uno de los extremos del palo de escoba y únalos con cinta. Pase el colador por el estanque para atrapar criaturas. Póngalas dentro del vaso o frasco de vidrio para observarlos. Asegúrese de poner un poco de agua del mismo estanque en el frasco y manéjelo con cuidado para que pueda devolver las criaturas al estanque después de observarlas.

MUNDO SELLADO

Materiales: **Un contenedor transparente, de boca grande y que sostenga 1 galón como mínimo; arena o tierra arenisca; plantas de agua; agua de un estanque**

Este proyecto ilustra cómo todo en la naturaleza depende de algo más. Usted fabricará un mundo autosuficiente de plantas y pequeños animales.

1. Coloque en el fondo del contenedor cerca de $1\frac{1}{2}$ pulgadas de arena o tierra arenisca.

2. Siembre en la arena, cinco o seis plantas de agua como: algas y elodea, que podrá obtener de un distribuidor de peces tropicales.
3. Llene el contenedor con agua de un estanque hasta casi llenarlo. El agua puede parecer sin vida, pero contiene *plancton*—pequeñas partículas y animales. Para la siguiente junta del den, el agua se habrá esclarecido y podrá observar pequeños animales nadando en ella.
4. Agregue un caracol o dos peces de no más de 1 pulgada de largo.
5. Tape el contenedor y séllelo con cinta adhesiva.
6. Mantenga el frasco donde le dé luz solar indirecta. Sin más atenciones, el mundo sellado se mantendrá por sí mismo. Recuerde regresar sus especimenes al estanque después de unas semanas para que no mueran.

¿Qué ocurre? Las plantas verdes usan luz solar, minerales del suelo y dióxido de carbono exhalado por el plancton, peces y el caracol. Los peces comen el plancton, pero él continúa reproduciéndose y así el alimento dura mucho tiempo. El caracol también come plancton, y éste alimenta con su carroña a las pequeñas plantas que crecen pegadas al vidrio o a otras plantas. Esta es una excelente demostración de la Cadena de la Vida.

¿QUÉ HAY EN EL AGUA?

Materiales: **Frasco; agua de un lago, estanque, río o mar; lupa; microscopio (opcional)**

Llene un frasco con agua de un lago, estanque, río o mar. Coloque el frasco en el sol por unos días. Conforme el agua se evapora, agregue más. En muchos casos, pequeñas algas y plancton crecerán. Estúdielos con la ayuda de una lupa. Observe su color y forma.

Las algas y el plancton son la comida básica de la cadena alimenticia para muchos animales que dependen del agua como ambiente para vivir, como peces, tortugas, cangrejos, almejas, águilas pescadoras, garzas, etc.

SOBRE LA PESCA

No necesita tener un equipo muy sofisticado para divertirse pescando. Puede usar una caña para pescar con mosca, pero una vara y una línea son igual de efectivas a la hora de atrapar un pez. Probablemente más peces han sido atrapados usando una caña de pescar barata que con una cara y sofisticada. El verdadero secreto es saber donde y cuando pescar. La temperatura varia en los lagos, estanques y ríos. Los peces son sensibles a estos cambios. Si la temperatura es muy cálida o muy fría, no estarán activos ni deseosos de morder la carnada. Conforme el ambiente cambia, encontrará los peces a diferentes profundidades. El hacer ciertos experimentos sobre donde pescar da buenos resultados.

Otra consideración muy importante es el tipo de carnada que se escoge. Los gusanos son los mejores para pescar muchos tipos de peces. Peces, cangrejos de río e insectos también son usados. El tipo de carnada dependerá del tipo de pez que quiera pescar.

Existen muchos tipos de anzuelos y muchos son construidos de tal forma que facilitan el liberar el pescado fácilmente. Algunos anzuelos se disolverán y caerán si se mantienen dentro de la boca del pescado. El método de atraparlo y soltarlo, es popular entre los pescadores y puede ofrecerles muchas horas de diversión a niños y adultos.

IMPRIME UN PESCADO

Materiales:
Un pescado de forma plana (uno que haya pescado o que compre en el mercado)
Jabón
Agua
Algodón
Papel arroz u otro papel delgado
Tinta soluble en agua
Un pedazo de vidrio
Rodillo para entintar

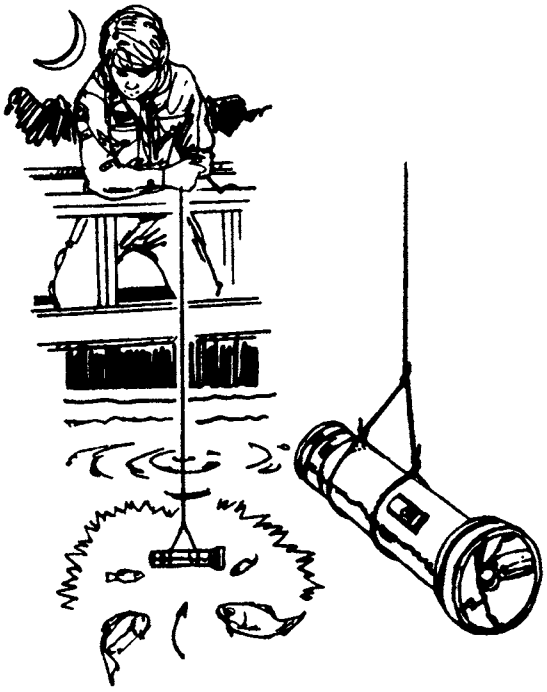
Por muchos siglos, los japoneses han usado el papel de arroz para hace impresiones de pescados. Algunas son tan bellas que se exhiben en museos. Si ha pescado un pez para la cena, quizá quiera intentar hacer una impresión de él antes de comerlo.

1. Lave el pescado en una solución tibia y jabonosa para remover la superficie babosa. Seque el pescado a fondo.
2. Estudie las partes del pescado que quiere imprimir. Fíjese en su forma, la ubicación de sus aletas y el patrón de sus escamas. Rellene las agallas o cualquier otro orificio con algodón para evitar que goteen.
3. Derrame un poco de tinta sobre el vidrio. Pase el rodillo sobre la tinta, extendiéndola hasta que suene "pegajosa". Después pase el rodillo sobre uno de los lados del pescado, de la cabeza hacia la cola para no romper ninguna escama. Asegúrese de que la cabeza, aletas y cola tengan tinta.
4. Coloque una hoja de papel arroz sobre el pescado y pase sus dedos alrededor de la cabeza, escamas y a lo largo de cada aleta. Remueva el papel con cuidado y analícelo. Quizá se sorprenda de los detalles en la impresión.

Continúe haciendo impresiones, usando más o menos tinta o mayor o menor frotado hasta que alcance los resultados que desea. Si las escamas se atascan de tinta, lave el pescado, séquelo e inténtelo de nuevo.

Antes de cocinar su pescado, asegúrese de lavarlo muy bien con jabón y agua para remover la tinta.

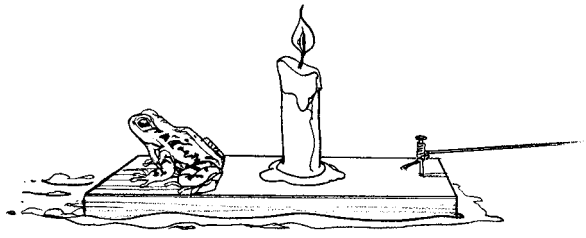
OBSERVANDO LA VIDA ACUÁTICA DE NOCHE



Materiales: **Una linterna resistente al agua, una bolsa de plástico, hilo resistente o cuerda ligera**

Si dispone de un lago o un río cerca de su localidad, lleve a los niños a ver que es lo que hacen los peces de noche. Un muelle sería ideal. Selle la linterna dentro de la bolsa de plástico. Amarre el hilo resistente o la cuerda ligera alrededor del centro de la linterna para mantenerla nivelada. Durante la noche, sumerja lentamente la linterna a unos 6 u 8 pies de profundidad. Gire la linterna lentamente. Esto atraerá muchos peces, cangrejo y otros animales. Vea cuantos de ellos los niños pueden identificar.

BALSA PARA RANA



Materiales: **Una vela, una tabla de madera de 1 pie de largo por 1 pulgada de ancho, cuerda o hilo, martillo**

Pegue una vela con cera en el centro de la tabla de madera. Clave un clavo en uno de los extremos de la tabla y átele el hilo o la cuerda al clavo para que pueda recuperarla. Durante la noche, encienda la vela y ponga a flotar la tabla sobre el agua de un estanque y espere a que algún pasajero se suba.

COLECCIONANDO CONCHAS

Materiales:

Jabón, agua y un cepillo de dientes viejo para limpiar las conchas
Cartón o una caja
Pegamento
Algodón
Papel
Un bolígrafo
Una guía de conchas

Cuando va caminando por la playa, tarde que temprano se verá recolectando conchas. Estos objetos naturales tan bellos pueden formar una maravillosa colección. Asegúrese de que las conchas estén vacías antes de llevarlas a casa. Busque pequeñas criaturas que algunas veces se esconden dentro de ellas para ocultarse. Deje aquellas que estén habitadas donde las encontró.

Limpie las conchas vacías y móntelas sobre un pedazo de cartón o en el fondo de una caja que no sea profunda. Péguelas en su lugar con pegamento. Use el algodón para proteger aquellas que sean frágiles y prevenir que se rompan. También puede mantener sus conchas en una caja que tenga pequeñas divisiones.

Etiquete cada uno de los especimenes. Registre la fecha, lugar donde las encontró y tipo de concha. Una guía le ayudará a identificarlas.

¿PUEDE LIMPIAR EL AGUA?

Materiales:

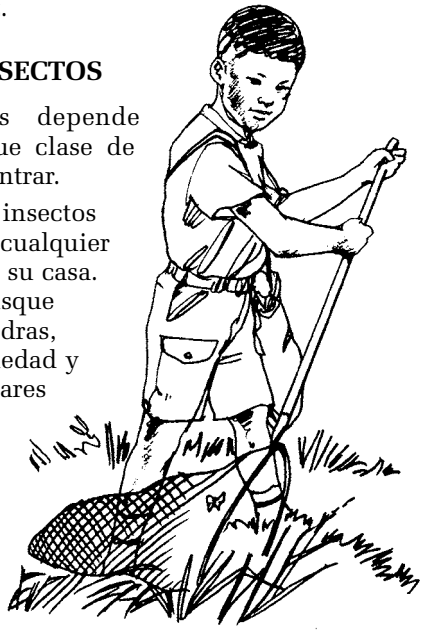
Una cuchara
Ropa vieja
"Contaminación": Polvo, ramitas, bolsa de plástico o envolturas, aceite de olivo, piedras, colorante vegetal
Agua
Colador
Tenazas
Una cubeta de 5 galones
Una vara

Para comprender qué pasa cuando los seres humanos contaminamos el agua, intente esta actividad y vea lo difícil que es limpiar el agua. Llene la cubeta de 5 galones con agua. Arroje al agua polvo, ramitas, una bolsa de plástico, aceite de olivo, piedras y colorante vegetal. Agite el agua utilizando una vara. Utilizando el colador, la cuchara, tenazas y la ropa vieja, intente remover la "contaminación" del agua. ¿Fue capaz de quitar la "contaminación"? ¿Algo de ella? ¿Toda? ¿Qué herramienta funcionó mejor?

Diversión con Insectos

¿Y quién necesita a los insectos? ¡Nosotros! Aunque algunas veces es difícil vivir con ellos, no podemos vivir sin ellos tampoco. Los insectos pican y muerden, invaden nuestra comida, devoran nuestras cosechas y acarrean enfermedades. Pero ellos son fuente de alimento para muchos animales, incluso para personas. Polinizan las siembras y las plantas, y también son usados para tratar enfermedades y ayudar a los científicos con sus descubrimientos. Los insectos también producen miel, cera, laca, seda y ayudan al proceso de descomposición de plantas y animales.

Los insectos son atraídos por la comida. Tienen un sentido del olfato muy sensible, usualmente a través de sus antenas. Algunos hasta pueden detectar comida desde millas de distancia. Los insectos también pueden ser atraídos con luz.



COLECTANDO INSECTOS

El cazar insectos depende parcialmente de que clase de insecto quiera encontrar.

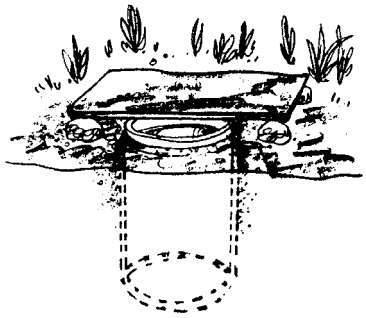
- Puede encontrar insectos rastreros casi en cualquier parte, incluso en su casa. En exteriores, busque debajo de las piedras, donde haya humedad y poca luz, sus lugares favoritos para esconderse.
- También puede atrapar insectos que viven donde hay pasto alto con sólo pasar una red por encima del pasto mientras va caminando.
- Sujete un paraguas, sábana o pedazo de tela por debajo de una arbusto. Sacuda suavemente las ramas. Los insectos caerán dentro del paraguas y será muy fácil recogerlos.
- Durante la noche, muchos insectos caerán al piso debajo de las lámparas de alumbrado público.

Una vez que termine de observarlos, siempre regréselos al lugar donde los encontró.

POZO DE INSECTOS

Materiales:

Un contenedor (bote de plástico, frasco de vidrio, lata, etc.)
Piedras de 1/2 pulgada de ancho
Un pedazo de madera o cartón un poco más grande que la boca del contenedor
Pala pequeña
Pedazos de comida
Hojas y tierra



Escarbe un hoyo en el piso lo suficientemente grande para introducir completamente el contenedor. Hunda el contenedor en el piso, asegurándose que los bordes no sobresalgan. Coloque unos pedazos de fruta, lechuga, queso o cereal dentro del contenedor. Agregue también un poco de hojas y tierra para que sirvan de refugio para las criaturas. Coloque piedras alrededor de los bordes del contenedor y ponga el pedazo de madera o cartón sobre las piedras tapando el contenedor. La cubierta servirá para evitar que se inunde si llueve. Las piedras permiten que haya un pequeño espacio entre la madera y los bordes del contenedor y así permitir que los insectos entren.

Revise su contenedor después de uno o dos días. ¿Cuántos insectos fueron atraídos por la comida en el pozo? Asegúrese de liberar los insectos, remueva el contenedor y rellene el hoyo una vez terminado el experimento.

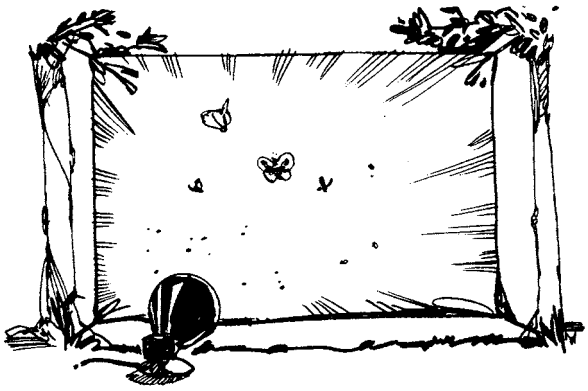
TRAMPA DE INSECTOS

Materiales:

Tres tapas de botellas (aproximadamente de 1/2 pulgada de alto)
Un contenedor de vidrio de 1/4 de galón
Tapa de plástico de un contenedor de leche o jugo de 1 galón
Un plato desechable
1/2 cucharadita de miel
Cinta adhesiva de dos lados

Coloque las tres tapas hacia abajo sobre el plato desechable en forma de triángulo, de tal forma que soporten el contenedor de vidrio invertido. Use la cinta adhesiva de dos lados para sujetar las tapas al plato. Coloque la tapa de plástico del bote de leche hacia arriba y en medio de las tapas de plástico, y ponga un poco de miel dentro de ella. Los insectos se sentirán atraídos por la miel y volarán dentro del frasco de vidrio invertido quedando atrapados. Revise el frasco frecuentemente y libere los insectos que quedaron atrapados después de haberlos observados por un momento.

ATRAYENDO INSECTOS EN LA NOCHE



Materiales: **Una sábana blanca, luz brillante**

Amarre una sábana blanca entre dos árboles. Alúmbrela con una luz brillante. Muchos insectos serán atraídos hacia la luz. Mueva la luz de un lado a otro y observe qué es lo que pasa. Los insectos probablemente seguirán la luz.

GOLOSINAS DE MEDIA NOCHE PARA POLILLAS

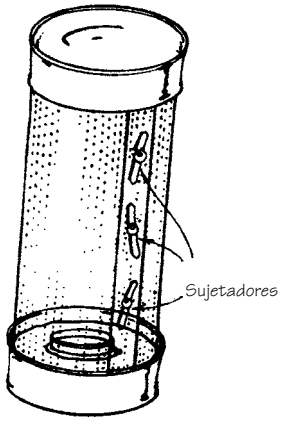
Materiales: **Pulpa de una fruta, azúcar, una pelota de tenis, cuerda**

Muchas hermosas polillas pueden ser atraídas dándoles una golosina nocturna. Mezcle pulpa de fruta y azúcar. Amarre la pelota de tenis a una cuerda larga y remójela en la mezcla dulce. Cuélguela en una ventana o al aire libre. Pronto, tendrá unos hermosos y hambrientos visitantes. Intente amarrar varias pelotas en diferentes lugares. ¿El mismo tipo de polillas es atraído a todos los lugares?

CASA PARA INSECTOS

Materiales:

- **Dos latas de 6 oz. atún o de alimento para gato vacías**
- **Un pedazo de pantalla de metal o lienzo de 6 por 12 pulgadas**
- **Tapa de plástico**
- **Tres sujetadores de cabeza redonda para papel**
- **Una vara o rama**
- **Yeso**
- **Pintura**



Remueva uno de los extremos de cada una de las latas y píntelas de blanco. Enrolle la pantalla metálica o el lienzo formando un cilindro de 12 pulgadas de largo y tan ancho como el diámetro de las latas. Asegure la pantalla metálica o el lienzo con los sujeta papeles. Prepare suficiente yeso para rellenar 3/4 partes de una de las latas. Coloque el cilindro dentro de la lata mientras el yeso está fresco. También, mientras el yeso está fresco, sumerja el extremo de una rama o vara (para que los insectos escalen en ella) y la tapa de plástico boca arriba para formar un "pozo de agua". La segunda lata será la tapa.

Recuérdeles a los niños que una vez capturado un insecto para ser observado, se debe de mantener vivo proporcionándole agua y alimento. Anímelos a investigar qué tipo de comida prefiere el insecto. Después de unos cuantos días, el insecto debe de ser liberado.

ACUARIO DE INSECTOS

Los riachuelos, estanques, lagos, y pantanos están llenos de insectos. El "caminador sobre agua" camina y corre sobre la superficie del agua, con patas como araña. Un escarabajo llamado "back swimmer" se aferra a la parte de abajo de la superficie, mientras que su patas traseras lo impulsan. Los escarabajos girinos patinan sobre el agua, persiguiéndose uno al otro haciendo círculos alocados. Un "buzo" llamado el lanchero acuático, mantiene una burbuja de aire entre sus patas delanteras y se mueve en el agua con las patas traseras que tienen forma de remos. Las ninfas acuáticas y las náyades nadan en el agua, atrapando y comiendo insectos más pequeños, finalmente se arrastran hacia un leño o una roca sobre la superficie del agua y se convierten en libélulas y damiselas. Estos insectos acuáticos son comunes y se pueden atrapar fácilmente.

Lleve envases de vidrio para traer a casa insectos para su acuario. Coloque en el fondo del acuario, arena, rocas, y plantas como lo haría para un acuario de peces. Cubra el acuario con una tela metálica. Alimente a los insectos acuáticos dejando caer sobre la superficie del agua: moscas, mosquitos, larvas de mosquitos, hormigas o saltamontes. Después de disfrutar su acuario, libere los insectos en su ambiente natural.

GRANJA DE HORMIGAS

Materiales:

- **Un frasco pequeño de 1/4 de galón**
- **Una lata que entre en el frasco**
- **Pedazo de nylon o pantalla metálica**
- **Cartulina negra**
- **Aro de plástico para frascos de conserva**
- **Liga**
- **Hormigas**
- **Migajas de pan**
- **Tierra**

Para fabricar una granja de hormigas, meta el frasco pequeño dentro del frasco más grande. Rellene con tierra húmeda alrededor de ésta. Enrolle el frasco con el cartulina negra y sujételo con la liga. Busque un grupo de hormigas. *Tenga cuidado con el tipo de hormigas que atrape. Cuídese de las hormigas rojas y de otras hormigas que pican.* Recuerde no molestar ningún hormiguero.

Coloque algunas hormigas dentro del frasco sobre la tierra, ponga la tapa del frasco e instálelo en un lugar con luz solar. Cuando retire el papel negro después de unos días, podrá observar a las trabajadoras hormigas haciendo sus túneles. Aliméntelas vertiendo diferente tipo de comida sobre la tierra. Intente con pan, trozos de carne, miel y pequeños pedazos de vegetales. Siempre remueva los sobrantes de comida antes de colocar comida fresca. Después de un periodo de tiempo, regrese las hormigas a su hábitat natural.

OBSERVANDO COCHINILLAS

Materiales:
Cochinillas
Vaso de poliestireno
Arena
Musgo de pantano
Contenedor de plástico
Cartón
Contenedor de plástico o cartón de aproximadamente 12 pulgadas de profundidad
Esponja mojada
Papa
Tres tapas grandes
Cartulina negra

Puede encontrar cochinillas en lugares húmedos. Ellas se alimentan de plantas muertas, así que busque debajo de piedras, leños y montones de hojas. Colecte algunas cochinillas en un vaso de poliestireno. Guárdelas en un contenedor de plástico con una mezcla de arena y musgo de pantano húmedo. Agregue también la esponja húmeda dentro del contenedor y cúbralo con el cartón. Una vez a la semana, arroje pedazos de papa cruda al contenedor.

Para averiguar qué tipo de ambiente prefieren las cochinillas, cubra el fondo de un contenedor de plástico o cartón con arena. Inserte tres tapas grandes dentro de la arena con la abertura hacia arriba. Los bordes de las tapas deberán estar nivelados con la arena y vacíos. Coloque musgo seco en uno, musgo húmedo en el segundo y musgo de pantano mojado en el tercero. Cubra la mitad de cada tapa con cartulina negra. Coloque unas 20 cochinillas sobre la arena y coloque el contenedor en un lugar con luz solar pero no caliente. Al día siguiente, busque las cochinillas. ¿Están en la arena o escogieron uno de los tres ambientes con musgo de pantano? ¿Prefirieron estar en la luz o en la oscuridad?

OBSERVE CÓMO CRECE UNA MARIPOSA

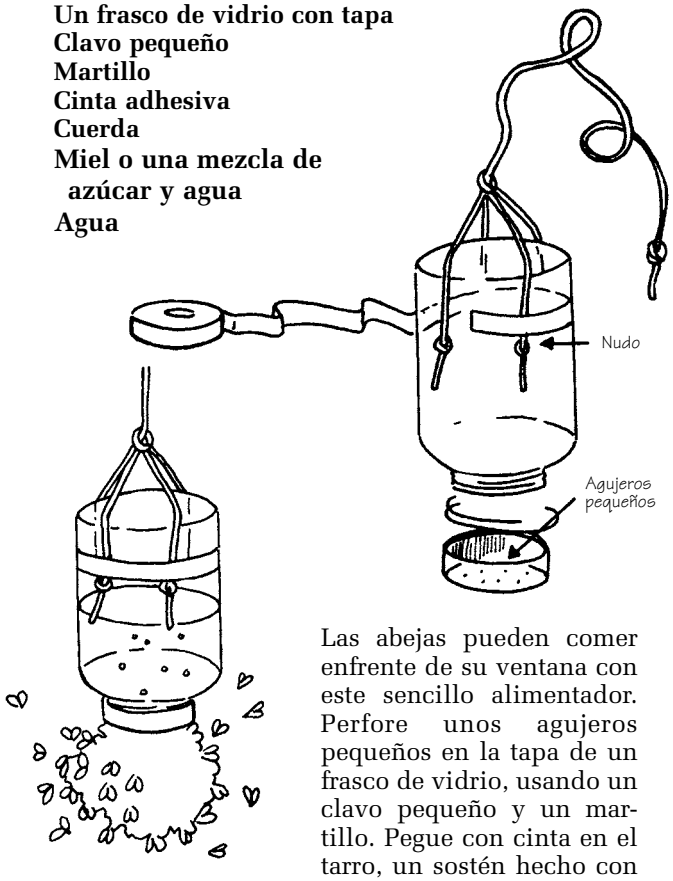
Observar la metamorfosis de un capullo hasta que se convierta en mariposa, es uno de los actos más maravillosos de la naturaleza. Ésta comienza con huevos de polilla o de mariposa que son incubados formando un capullo o una crisálida. Un gusano sale del capullo y se convierte en polilla o en mariposa la cual deposita huevos para iniciar todo el proceso otra vez.

Busque los capullos de seda (crisálidas) antes de que los árboles y los arbustos echen hojas. Se pueden localizar fácilmente, colgados de ramas y de varas. Corte la parte de la ramita en donde está el capullo de seda, tomando nota qué tipo del árbol o del arbusto es. La mariposa o la polilla que duerme tranquilamente dentro del capullo necesitará alimentarse con las hojas de la misma planta en la que usted la encontró. Agite el capullo suavemente. Si oye un ruido adentro de éste, deshágase del capullo pues la crisálida de adentro está muerta.

Mantenga al capullo dentro de una lata o de un frasco limpio y bien tapado. Perfore unos agujeros en la tapa para darle ventilación. Colóquelo en un lugar fresco. Cuando los árboles estén cubiertos de hojas, haga una casa adecuada para el capullo de seda. La mejor casa es un frasco con capacidad de medio galón con una capa de 1 pulgada de tierra o de musgo y un par de palos clavados. El adulto que saldrá necesitará un lugar en donde arrastrarse para secarse y extender sus alas. Rodee con agua la crisálida y la tierra una vez a la semana para evitar que se sequen. Una vez que la mariposa ha salido, déjela en libertad.

HAGA UN ALIMENTADOR PARA ABEJAS

Materiales:
Un frasco de vidrio con tapa
Clavo pequeño
Martillo
Cinta adhesiva
Cuerda
Miel o una mezcla de azúcar y agua
Agua



Las abejas pueden comer enfrente de su ventana con este sencillo alimentador. Perfore unos agujeros pequeños en la tapa de un frasco de vidrio, usando un clavo pequeño y un martillo. Pegue con cinta en el tarro, un sostén hecho con cordón como se muestra en la figura, y llene el frasco con miel o con agua espesa endulzada con azúcar. Cuélguelo boca abajo enfrente de una ventana que esté en el segundo piso y vea quién viene a comer.

OBSERVANDO LAS MOSCAS DE LA FRUTA

Materiales: **Fruta madura, frasco pequeño, papel, algodón**

Debido a que se multiplican rápidamente, las moscas de la fruta son una buena exhibición para los niños. Una generación nueva nacerá después de algunos días. Para atrapar las moscas de la fruta, coloque un pedazo de fruta madura en el fondo de un envase de vidrio pequeño. Haga un embudo de papel que quepa en la entrada del envase, para que les sea más difícil escapar. Ponga el envase al aire libre.

Cuando hayan entrado de seis a 10 moscas, quite el embudo. Tape la entrada con algodón (no apretado).

Debe haber hembras y machos. (Los machos son más pequeños y tienen la punta del abdomen negro.) Pronto pondrán algunos huevos. A los dos o tres días, las larvas serán incubadas. Muy pronto se transformarán en crisálidas. Los insectos adultos vendrán de las crisálidas. Tome a estos jóvenes insectos adultos y empiece otra colonia en otro envase. Después de unos días, libere las moscas.

Diversión con Pájaros

Los pájaros son unas de las criaturas silvestres más interesantes de la naturaleza. Ya sea que esté identificando especies, escuchando su hermoso canto, o sólo observándolos aletear en su alimentador, los pájaros pueden ser una buena fuente de regocijos.

SEA UN DETECTIVE DE PÁJAROS

Materiales: **Un cuaderno, lápiz, una guía de pájaros**

Muchas preguntas sobre los pájaros se pueden contestar con sólo observarlos. Usted puede observar pájaros en los bosques, en el parque, o en el patio de su casa. Aún el observador de aves de la ciudad puede aprender mucho acerca de las palomas y de otras aves.

Escoja un lugar cerca de su casa. Este lugar puede ser un alimentador de pájaros en el patio de su casa, un pedazo de terreno en un lote baldío, o un lugar tranquilo en el parque. Visite ese lugar diariamente y a la misma hora. Ponga semillas para pájaros o sebo y siéntese a una distan-cia corta en donde usted pueda observar a los visitantes sin molestarlos.

Tenga a la mano un libro de notas o un cuaderno para que pueda escribir una descripción breve de los pájaros que ve. Escriba qué tan grandes son, de qué color son, la forma de las cabezas, de las colas, de los picos, y de las alas.

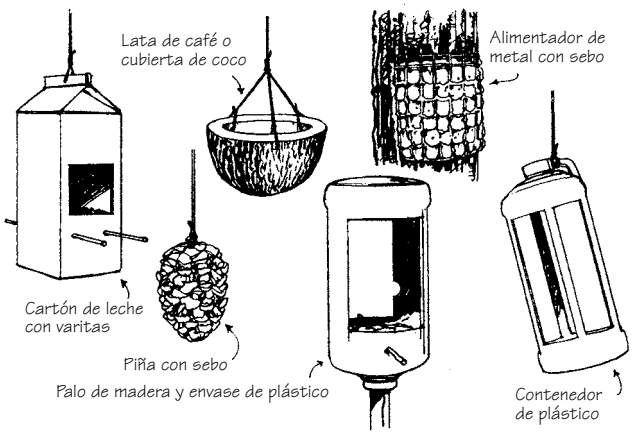
Obtenga en la biblioteca una guía de pájaros y encuentre los que encajan con sus descripciones. Lea acerca de elles para saber sobre sus hábitos de apareamiento, sus rutas de migración, y sus dietas.

Después de identificar a los pájaros, leve un registro de cuando los ve. ¿Si usted vive en un clima frío, ¿cuáles son los pájaros que puede observar todo el año? ¿Cuáles regresan primero después de un largo invierno?

Estas son algunas cosas interesantes que puede averiguar:

- ¿Cuál es la diferencia en apariencia entre el macho y la hembra?
- ¿Ambos construyen el nido?
- ¿De qué está hecho el nido?
- ¿Es el macho e la hembra quien busca los alimentos?
- ¿Cuánto tiempo del día pasan los pájaros buscando alimento?
- ¿Qué tipo de alimento les gusta más?
- ¿Cuántos huevos pone esa especie?
- ¿Cuándo abandonan el nido los pájaros jóvenes?
- ¿Qué sonido hacen los pájaros?
- ¿Cuánto tiempo pasan limpiando y arreglando su plumaje?
- ¿Qué tan a menudo beben agua?
- ¿Cómo reaccionan con otros animales?
- ¿A cuáles les temen?

ALIMENTANDO A LOS PÁJAROS



- Una vez que empiece, continúe haciéndolo. Los pájaros se acostumbrarán a venir y encontrar alimento en sus alimentadores. No los decepcione.
- También los pájaros necesitan agua. Si no tiene un baño normal para pájaros, use un tapón viejo pan llanta de automóvil, o un cazo encima de un basurero volteado boca abajo. Si la temperatura es bajo cero, hierva agua cada mañana y viértala en el cazo, quitando el hielo que se haya formado. El agua se enfriará rápidamente para que los pájaros la puedan usar.
- Aliméntelos temprano en la mañana. Es la hora en que comen.
- Maíz fino o quebrado para pollitos es buen alimento para cualquier pájaro. Pídalo en las tiendas de alimentos para aves caseras o en los centros de jardinería. Las semillas de girasol son las favoritas de los pichones, de los cardenales, pinzones de pico chico, de los carpinteros y demás aves que comen semillas y granos.
- A los pájaros les gustan las nueces, con o sin cáscara, pero sólo los que tienen picos fuertes, como el pájaro azul y los paros, pueden quebrar las cáscaras. Para otra clase de pájaros, quite la cáscara y pique las nueces.
- El sebo de carne de res les da la energía que les ayuda a mantenerse calientes en el invierno y es buen substituto para los insectos que no pueden encontrar. Pida al carnicero "sebo de carne de res para pájaros." Úselo sólo cuando hace frío y póngalo en un envase especial para que los otros animales no puedan comerlo.
- A algunos pájaros les gusta la fruta, una manzana cortada en pedazos, un plátano, o una pera.

Manteniendo el Alimentador Seguro

- En el alimentador, cubra cualquier área con filo. Esto protege a la persona que maneja los alimentos y a los pájaros. Cubra con cinta os extremes de los alambres y las orillas filosas de plástico y de metal. Lije las orillas ásperas de la madera.
- Nunca use hilo en el alimentador. Los pájaros se pueden enredar fácilmente en él.
- Nunca de a los pájaros pan podrido o comida descompuesta. Use sólo granoslimpios y semillas frescas. Algunas veces hongos venenosos crecen en la comida enmohecida.
- Asegúrese de que el recipiente en donde va a colocar el alimento nunca haya contenido algo venenoso. Aún la partícula dañina más pequeña puede hacer daño al pájaro.
- No pinte el alimentador pero si tiene que pintarlo, use pintura para exteriores a base de látex.
- Nunca alimente a los pájaros con crema de cacahuate sin nueces o arroz crudo.

PASTEL PARA PÁJAROS

Materiales:
Semillas para pájaros silvestres
Una red o bolsa para verduras
Lata de jugo de 12 onzas
1/2 libra de sebo
Una olla para baño María
Pedazo largo de alambre

1. Corte la bolsa de verduras para que quepa dentro de la lata dejando material saliendo por encima de la lata.
2. Corte el sebo en pedazos pequeños y caliéntelo a baño María para que no se queme. Deje que se enfríe y endurezca. Quite los pedazos de carne.
3. Vuelva a calentar el sebo. Mézclelo con una taza de semilla para pájaros. Vierta la mezcla en la lata. Póngala en el refrigerador para que se endurezca.
4. Ponga la lata en agua tibia y con cuidado pase un cuchillo alrededor del interior para aflojar la bolsa. Saque la bolsa.
5. Ate las puntas de la bolsa con el alambre, dejando suficiente alambre para atar la bolsa a un árbol.

Esta misma mezcla se puede moldear en un cartón para leche recortado, en platos de aluminio pequeños, o en la mitad de una cáscara de toronja, y después se pueden poner en una cerca o en el alimentador.

DELICIA PARA PÁJAROS

Materiales:
1 taza de sebo derretido
1 1/4 de taza de crema de cacahuate
1/4 de taza de maíz quebrado
3 cucharadas grandes de harina de maíz
3 cucharadas grandes de mantequilla
1/4 de taza de pasitas

Derrita el sebo como se describe en el Pastel Para Pájaros, agregando la crema de cacahuate cuando reca-liente. Después de que el sebo se haya enfriado por segunda vez, agregue el resto de los ingredientes. Vierta la mezcla dentro de recipientes y póngalos en el refrigerador para que se endurezcan.

TORRE DE REGALOS PARA PÁJAROS

Materiales:
Dos redes o bolsas para verduras
Cacahuates sin cáscaras
Semillas de girasol
Cuerda o alambre de plástico
Maíz
Tapa de plástico
Tijeras

Coloque las redes para verduras una dentro de otra para reducir el tamaño de los agujeros. Rellene una tercera parte con semillas de girasol y haga un amarre. Después, en la siguiente capa ponga maíz y amarre de nuevo. Por último, coloque una capa de cacahuates y cierre la bolsa. Haga un hoyo en el centro de la tapa de plástico y pase la orilla de la bolsa a través de él. La tapa protegerá la comida de las inclemencias del tiempo. Amarre el extremo sobresaliente de la bolsa a una cuerda o alambre de plástico y colóquela en un lugar visible para los pájaros.

GOLOSINAS EN PIÑAS DE PINO

Materiales: **Crema de cacahuate, harina de maíz, piñas de pino, alambre**

Mezcle partes iguales de crema de cacahuate y de harina de maíz, unas 2 cucharadas de cada producto. La harina de maíz hace que la crema de cacahuate no se haga pegajosa y sea más segura pan las aves. Ate un pedazo de alambre alrededor de una piña de pino grande para colgarla de un árbol. Con una cuchara, ponga la mezcla en medio de los pétalos de la piña. A los pájaros les encantará.

CEPILLO PARA PÁJAROS

Materiales: **Un cepillo para tallar viejo, grasa de tocino o manteca de cerdo, semillas para aves**

Derrita la grasa de tocino o la manteca en una olla y sumerja las cerdas del cepillo en ella. Espolvoree las semillas para aves sobre las cerdas y las semillas quedarán fijas a ellas una vez que la grasa coagule. Amarre el cepillo a un árbol en un lugar seguro.

ALIMENTADOR CON TRONCO Y SEBO

Materiales:
Un tronco de unas 16 pulgadas de largo y 4 pulgadas de diámetro (o utilice una madera de 4 por 4 pulgadas)
Armella de servicio pesado
Lija
Barniz
Sebo
Cuchillo o hacha
Taladro

1. Taladre de seis a 10 agujeros de 1 pulgada de ancho, hasta la mitad de la profundidad del ancho del tronco.
2. Un adulto deberá hacer una punta en el tronco con un hacha o un cuchillo. Aplique barniz sobre el tronco para prevenir que se pudra.

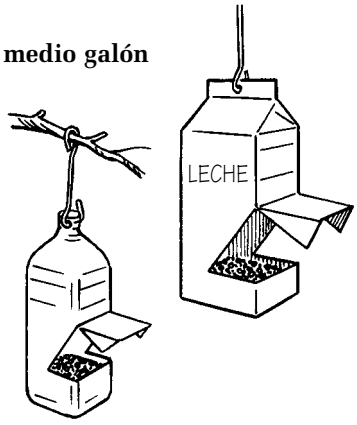
3. Inserte la armella en uno de los extremos del tronco para poder colgarlo de un árbol.

4. Rellene los agujeros empujando con fuerza el sebo hacia dentro y cuelgue el alimentador de un árbol que pueda observar desde su casa. Cuélguelo a una altura que le permita rellenarlo fácilmente pero suficientemente alto para que no este al alcance de perros y gatos. Pájaros carpinteros, paros, y otros pájaros que se alimentan de sebos disfrutarán su creación.

ALIMENTADOR CON BOTE DE LECHE

Materiales:

Un bote de leche de medio galón (de cartón o de plástico)
Sujetapapeles
Dos sujetadores de cobre
Un gancho
Marcador
Tijeras



1. Marque con unas líneas donde realizará el corte para la abertura. La base del alimentador deberá tener por lo menos $1\frac{1}{4}$ pulgadas de profundidad. Corte la abertura, dejando la parte superior unida al bote y dóblela hacia arriba como techo (como se muestra en la figura).

2. Estire el sujetapapeles y presiónelo contra el bote de leche a $1\frac{1}{4}$ pulgadas del gablete por el lado que está el techo. Doble la punta del sujetapapeles por dentro del bote. Presione el otro extremo del sujetapapeles sobre el techo y repita la operación con este extremo. El objetivo es mantener el techo siempre abierto para que los pájaros puedan alimentarse.

3. Perfore el gablete con los sujetadores y doble la punta para formar un gancho que sostenga el alimentador. Doble la otra punta para formar un gancho que le ayudará a colgarlo.

4. Haga varios agujeros pequeños en la base del alimentador para dejar que la humedad se escape. Cuelgue su alimentador de la rama de un árbol.

HOTEL DECORADO PARA PÁJAROS

Materiales:

Un árbol
Pasteles para pájaros, donas o pan duro
Pan
Cadenas de palomitas de maíz, arándanos o pasas
Naranjas o cáscaras de toronja
Moldes de galletas
Mantequilla
Semillas

Un árbol de hoja perenne en su jardín siempre será un buen refugio para los pájaros y un excelente lugar para poner un alimentador. Proporcionará protección durante las temporadas de invierno. Decore el árbol con Pasteles Para Pájaro (previa página), donas o pan duro amarrados con una cadena de palomitas de maíz, arándanos o pasas. Rellene las cáscaras de naranja o toronja con Delicias Para Pájaros (4-21). Puede cortar figuras de pan con los moldes para galletas y embárrelas con mantequilla y rocíelas con semillas.

ALIMENTADOR PARA PÁJARO COMO HOMBRE DE NIEVE

Materiales:

Un hombre de nieve
Piñas de pino con mezcla de sebo y semillas
Dátiles, pasas o pedazos de manzana
Cadena de arándanos
Sombrero de paja ancho
Semillas para pájaros, semillas de girasol
Dos ramas anchas
Cubeta con agua

Haga un hombre de nieve. Como nariz puede utilizar una piña de pino rellena de una mezcla de sebo y semillas. Use los dátiles como ojos, y una cadena de dátiles como boca, y trozos de manzana como botones. Use una cadena de arándanos como cinturón. Póngale el sombrero en la cabeza y rocíelo con semillas para pájaro. Forme los brazos del hombre de nieve con las ramas para que los pájaros tengan en donde posarse a descansar mientras comen. Ponga la cubeta con agua para que tengan que tomar.

EXAMINE UNA PLUMA DE AVE

Al caminar a través de los bosques y campos al final del verano y a principio del otoño, puede encontrar en el sendero o en el césped, una gran cantidad de plumas de aves. Esta es la época en que pierden sus plumas viejas y crecen unas nuevas. Están *mudando* plumas.

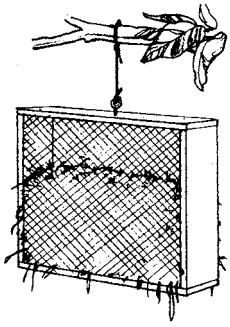
Cuando usted observe bien una pluma, puede notar que tienen un eje rígido en el centro. En la parte inferior de este eje, el *cañón* de la pluma es hueco. En cada lado hay varias plumas. Cuando le esté viendo a través de un lente de aumento, descubrirá que tiene centenares de filamentos sostenidos por ganchos diminutos.

La mayoría de los pájaros tienen tres tipos de plumas. Las *plumas para volar* en tienen un eje curvo y las venas de un lado son más angostas que las del otro lado. Las *plumas de navegación* de la cola tienen un eje casi recto y las veletas de cada lado son casi del mismo ancho. Las *plumas de contorno* que cubren el cuerpo del pájaro son mucho más pequeñas que las otras y usualmente son más curvas.

El color de las plumas le dará una clave para saber a que tipo de pájaro pertenece. Una pluma de color rojo brillante posiblemente venga de un cardenal. Una de un color azul claro, quizá pertenezca a un pájaro azul. Una pluma de color negro sólido, quizá sea de un cuervo.

No junte las plumas. Sólo junte aquellas de pájaros gregarios (patos, gansos, gallinas, etc.), los gorriones, estorninos, y palomas, no son aves originarias de Estados Unidos. Todas las demás aves están clasificadas como migratorias y están protegidas por el Migratory Bird Treaty Act (el Acta del Tratado de Aves Migratorias) y es en contra de la ley federal el estar en posesión de sus plumas.

CANASTA CON MATERIALES PARA CONSTRUIR NIDOS



Materiales: **Bolsas de malla; madera de deshecho; malla metálica, pedazos de hilo, cuerda y rafia; un gancho**

Durante la primavera, ayude a los pájaros al proveerlos con los materiales necesarios para fabricar sus nidos. Rellene la malla para verduras (como las usadas para vender cebollas y papas) con hilo, cuerda y rafia cortados de unos 6 a 10 pulgadas de largo. También puede construir un marco sencillo utilizando madera de deshecho y cubriendo los laterales con malla metálica. Use hilo y/o el gancho de metal para colgar la canasta en un árbol. Observe los árboles en su vecindario para ver si localiza algún nido fabricado con los materiales especiales que puso a su disposición.

LLAMANDO A LOS PÁJAROS

Usted puede imitar fácilmente el llamado de un pájaro sin utilizar más equipo que su boca. Esto atraerá muchos pájaros pequeños como: gorriones, currucas, arrendajos, paros, trepatroncos, reyezuelos y otros más. El llamado consiste en una serie rítmica de sonidos "psssh". Diferentes ritmos funcionarán para diferentes pájaros.

Intente estos ritmos:

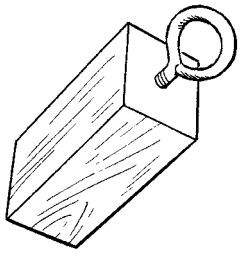
Pssh. . . pssh. . . pssh. . .

Pssh. . . pssh. . . pssh-pssh. . . pssh. . . pssh

Cada una de estas series debe de durar tres segundos. Experimente varios ritmos para ver cuál funciona mejor con las aves de su área. Para mejores resultados al utilizar este llamado, espere hasta que escuche pájaros cerca y manténgase sin moverse cerca de arbustos o árboles que lo tapen parcialmente y que los pájaros tengan un área para posarse. Comience el llamado en series, haciendo pausas después de tres o cuatro series para escuchar a los pájaros que se acercan.

LLAMADO DE PÁJAROS

Materiales: **Un pedazo de madera de 2 por 1 pulgadas, taladro, armella, resina en polvo**



Taladre un agujero en uno de los extremos de la madera que sea más pequeño que el diámetro de la armella. También podrá utilizar un pedazo del mango de un martillo o un hacha vieja para este proyecto. Atornille la armella y después desatornníllela y sáquela por completo. Ponga un poco de resina en polvo dentro del agujero y atornille la armella de nuevo. Conforme atornille la armella, emitirá un sonido que atraerá a las aves. Con práctica, usted podrá imitar diferentes sonidos de pájaros.

Diversión con Animales

Durante una de sus excursiones, quizá tenga la suerte de ver varios animales. En áreas abiertas, un conejo quizá brinque frente a usted y se escape mostrando su esponjada cola. Un pájaro carpintero quizá se asome desde su guarida para ver que está pasando y vuelva a esconder tan rápido como llego. Mientras camina por el bosque, quizá un venado pueda sorprenderlo con su visita. Podrá ver muchas ardillas jugando en los árboles. Cuando lo vean, quizá corran a esconderse. ¡Quizá hasta lo regañen por interrumpirlas!

Aún si no ve ninguno de estos animales, también puede buscar los lugares en donde ellos viven. Fíjese bien. Quizá vea guaridas de ardillas, casas de mapaches o manadas de marmotas en troncos huecos. Vea alrededor. Quizá descubra la casa de un ratón hecha con ramas o la casa de un castor hecha con ramas y lodo. Mire hacia abajo. Quizá encuentre la cama de un conejo o la entrada de la casa de una manada de zorros o donde se esconden los zorrillos. *Manténgase a una distancia apropiada de las casas de estos animales y de los animales también; no moleste o dañe sus casas.*

Ramas mordidas pueden indicar el lugar donde se alimentan los venados. Quizá encuentre cáscaras de nueces dejadas después de un festín que tuvieron algunos roedores. Busque remanentes de piñas de pino que las ardillas han estado comiendo para extraer las semillas.

Las huellas de animales muestran si ellos han estado caminando lentamente en lugares donde se alimentan o si tuvieron que salir corriendo a toda velocidad para huir del enemigo.

Mantenga sus ojos bien abiertos y aprenderá mucho sobre los animales.

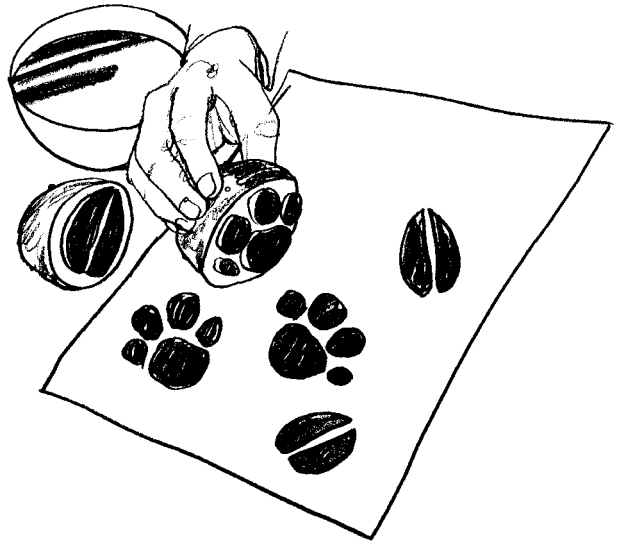
ANIMALES REVUELTOS

Materiales: **Una ficha bibliográfica por cada jugador, lápiz o una foto de un animal, cinta adhesiva o tachuelas**

Escriba los nombres de animales comunes en una ficha bibliográfica o pegue la foto de un animal en cada ficha. Las fotografías le ayudarán a los niños pequeños a tener respuestas más acertadas. Pegue con cinta adhesiva las fichas en la parte trasera de las playeras de los niños. Los jugadores harán preguntas a otros sobre ellos mis-

mos para averiguar su identidad. Deberán hacer sólo una pregunta a cada uno del resto de los jugadores y responder una pregunta para cada jugador para que así, interactúen entre ellos. Las respuestas deben de estar limitadas a un "sí", "no", "quizá", y "no lo se." Los jugadores continuarán haciendo preguntas hasta descubrir las características de su animal hasta que sean capaces de descubrirlo. Los jugadores podrán hacer preguntas como: "¿Soy un predador?" "¿Tengo cola?" "¿Tengo cuatro pierns?" "¿Estoy despierto por las noches?" "¿Vivo en el bosque?"

¿QUIÉN PASÓ POR AQUÍ?



Materiales: **Papel; cojinetes con tinta; sellos con figuras de huellas de animales hechos con borradores, hule espuma, madera o papas rebanadas; guías de animales mamíferos**

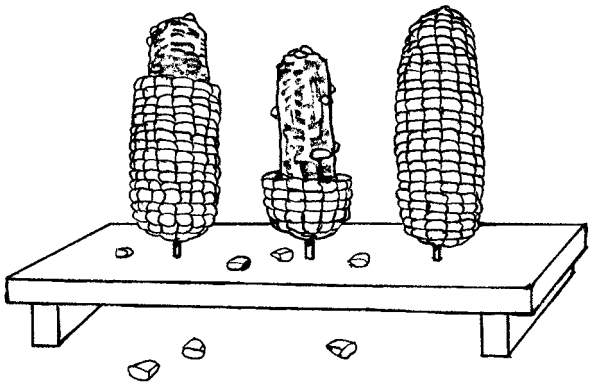
Haga una huella de algún animal utilizando la técnica manual que más le guste y ayudándose con la guía. Los niños deberán estudiar un poco acerca de los animales y de la forma de sus huellas antes del juego. Utilizando los cojinetes con tinta, los niños por equipos, imprimirán huellas sobre una hoja de papel. Después los otros equipos tratarán de identificar a que animal pertenecen las huellas de otros equipos. Durante su próxima excursión, busque huellas reales de animales silvestres.

PREDADOR

Materiales: **Dos vendas para cubrir los ojos**

Este juego ayuda a los niños a pensar acerca de la cadena alimenticia de la naturaleza. Los niños forman un círculo de unos 15 pies de diámetro. Dos niños se pararán en el centro del círculo con los ojos vendados. Uno será el Predador y deberá seleccionar cual. El otro será la Presa y de igual forma seleccionará que presa será. El Predador tratará de atrapar a su presa al escucharla, perseguirla y atraparla. Si cualquiera de ellos se acerca a la orilla del círculo, los niños que forman el círculo tocarán e éstos en el hombro dos veces. Explíqueles la importancia de guardar silencio durante el juego. Los niños podrán imitar el animal que hayan seleccionado. Puede experimentar con diferente número de Predadores y Presas, o poner campanas en algunos de los "animales", lo cual les hará modificar sus estrategias para no ser atrapados o "vistos".

ALIMENTADOR PARA ARDILLAS



Materiales: **Clavos de 3 a 4 pulgadas de largo, una tabla de 1 por 4 por 12 pulgadas, dos tablas de 1 por 4 por 2 pulgadas, dos clavos de 2 pulgadas, mazorcas de maíz**

Usando los clavos de 2 pulgadas, clave las tablas pequeñas en los extremos de la tabla de 12 pulgadas de largo para que funcionen como sus "pies." Clave tres o cuatro clavos largos sobre la tabla comenzando desde abajo y ensarte las mazorcas de maíz en ellos. Junto con las ardillas, quizá también tenga algunas aves visitando el alimentador.

ENCONTRANDO LA NUEZ

Materiales: **Tres tazas pequeñas; tierra para maceta; dos cacahuates, nueces u otras semillas**

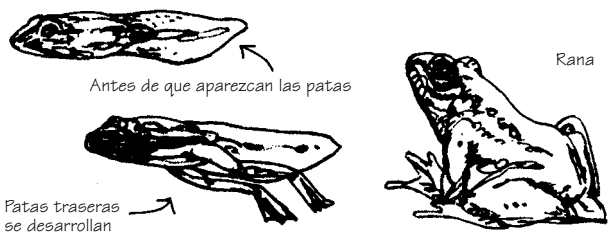
Las ardillas entierran nueces en la tierra para comerlas después. Muchas personas piensan que las ardillas recuerdan dónde las enterraron, pero en realidad, ellas las localizan de nuevo utilizando su sentido del olfato. Para ver si usted podría ser una buena ardilla, coloque tierra para maceta en tres tazas. En la primera, entierre una nuez entera; en la segunda, entierre una nuez sin cáscara; y deje la tercera sólo con tierra. Después de varios días, vea si puede identificar en que tazas están escondidas las nueces.

COMER COMO ARDILLA

Materiales: **Cinta adhesiva, cacahuates enteros**

Para averiguar cómo comen las ardillas sin tener pulgares, pegue sus pulgares contra las palmas de sus manos con cinta adhesiva. Intente pelar algunos cacahuates. No tardará mucho tiempo para darse cuenta cómo lo hacen las ardillas, ¡con los dientes!

INCUBAR HUEVOS



Materiales: **Una cubeta, una pecera con tapa y con una piedra o un tronco que sobresalga**

Los huevos de anfibios como las ranas y los sapos, se pueden encontrar durante la primavera. Busque los huevos de rana que generalmente se encuentran agrupados; los huevos de sapo se encuentran acomodados en una cadena. Incluso podrá con suerte, encontrar huevos de salamandra, que son más grandes que los de rana y se encuentran en grupos más pequeños. Con permiso, lleve algunos de estos huevos a casa en una cubeta, junto con bastante agua del estanque y algunas algas o plantas para que los renacuajos se alimenten. No mezcle huevos de diferentes especies, ya que ellos se desarrollan a diferentes velocidades y se alimentaran unos con otros.

Los huevos de rana serán incubados y se transformarán en pequeños renacuajos en una semana mas o menos. Conserve sólo uno o dos renacuajos y regrese los demás y el resto de los huevos al estanque. Los renacuajos se alimentarán de las algas y plantas que hay en la cubeta, pero pronto necesitarán más sustancias nutritivas. Cuando estén lo suficientemente grandes, cuelgue un pedazo de carne en el interior de la cubeta para que se alimenten. Los renacuajos pronto desarrollarán patas traseras y patas más pequeñas en donde tienen las agallas. También en esta etapa, pulmones remplazarán a las agallas, aunque usted no pueda verlos. Gradualmente la cola desaparecerá, periodo en el cual el renacuajo no comerá. Transfiera su rana a una pecera que tenga una piedra o un tronco que sobresalga del agua y cúbrala. Las ranas brincan mucho. Las ranas adultas requieren de mucha comida viva, así que pronto será tiempo de regresarlas a su ambiente natural.

GUSANARIO MARAVILLOSO

Materiales:

- **2 tazas de tierra para maceta**
- **De 10 a 12 gusanos de tierra**
- **Frasco de vidrio de 1/4 de galón**
- **Trozo de nylon o estopilla**
- **Cartulina negra**
- **Un recipiente grande**
- **Cuchara**
- **1 cuchara de avena**
- **Ligas**
- **Arena**
- **Agua**

Vacíe la tierra en el recipiente. Lentamente agregue agua hasta que la tierra esté ligeramente húmeda. Vacíe la mitad de la tierra en el frasco de vidrio. Vacíe la arena sobre esta capa y rellene con tierra. Esparza la avena sobre la superficie.

Coloque los gusanos dentro de frasco y cúbralo con el trozo de nylon o ropa vieja, asegurándolo con unas ligas. Envuelva el frasco con el papel negro y asegúrelo con ligas. Coloque el frasco en un lugar fresco. Todos los días durante una semana, remueva el papel y obsérvelo por algunos minutos. Después, ponga de nuevo el papel cubriendo el frasco y póngalo el frasco aparte. Al final de la semana, libere los gusanos donde los encontró.

Sus gusanos se menearan y cavarán en la tierra y después de unos días, será capaz de ver sus túneles. Pronto, la capa de arena estará mezclada por completo con la tierra. Los gusanos llevan sustancias nutritivas de los remanentes de plantas y animales a la tierra en la que viven las plantas. Los movimientos de los gusanos ablandan la tierra para que el agua y el aire que las plantas necesitan, puedan pasar fácilmente a través de ella.

Diversión Afuera Durante la Noche

En una noche con cielo despejado y las estrellas reluciendo, el cielo se transforma en un espectáculo brillante, uno de los espectáculos naturales más maravillosos. Ya sea que esté siguiendo la estela de la luna o localizando la Osa Mayor, el tiempo que pase contemplando hacia arriba puede ser una experiencia increíble.

OBSERVANDO A LAS ESTRELLAS

Billones de estrelles brillan en el cielo. A pesar de que están a millones de millas de distancia, podemos ver muchas de ellas. En la biblioteca hay excelentes guías para observarlas.

Escoja una noche despejada y oscura. Cuando no hay luna es mejor para principiantes, así es más fácil ver las constelaciones. Busque un lugar oscuro, lejos de las luces de la calle y de las casas ya que éstas opacan la débil luz de las estrellas. Lleve consigo una linterna cubierta con papel celofán rojo para ayudarse a leer la guía. (El color rojo no lo cegará mientras que la luz blanca sí.)

Acuéstese boca arriba y disfrute viendo todas las estrellas, antes de buscar estrellas específicas. Si está muy oscuro, fácilmente podrá observar la Vía Láctea, nuestra galaxia estirándose a lo largo del cielo.

Empiece con un grupo de estrellas que pueda reconocer, tales como La Osa Mayor, y úsela para saltar de estrella a estrella. Muévase a la Osa Menor, que está cerca. La que está en la punta de la curva es la Estrella Polar o del Norte. Está casi sobre el Polo Norte geográfico de la tierra. Los marinos y los viajeros la han usado por siglos para saber hacia donde está el norte.

Casiopea es fácil de encontrar y de recordar por su forma: una W formada por cinco estrellas brillantes. Pare encontrarla, dibuje una línea imaginaria desde la estrella que une el mango de la Ose Mayor con el tazón, pasando

a través de la Estrella del Norte y mas allá. Casiopea y la Osa Mayor están en el lado opuesto a la Estrella del Norte y giran a su alrededor. Siempre están arriba del horizonte y se pueden ver todo el año.

En los meses de invierno (en el hemisferio norte), busque a Orión, el Cazador Poderoso. Lo reconocerá por su cinturón, una hilera de tres estrellas brillantes. Trate de localizar la estrella brillante Géminis, marca el hombro de Orión. Siga las estrellas del cinturón hacia arriba y encontrará la constelación de Tauro.

Con esto como principio, siga tratando de localizar las demás. Continúe por todo el cielo nocturno, usando une guía de estrellas para localizar e identificar las estrellas, los planetas, y las constelaciones. Probablemente podrá encontrar a Venus. Después del sol y la luna, éste es el objeto más brillante en el cielo. Marte tiene una luz continua y rojiza. Júpiter tiene una luz continua y más blanca que las estrellas. Saturno tiene una luz amarillenta.

Si ve una "estrella" que se mueve, es probablemente un satélite o un avión en vez de una estrella.

IMÁGENES DE CONSTELACIONES

Materiales:

Cartulina negra
Calcomanías de estrellas fluorescentes o pintura fluorescente y pinceles
Cartoncillo
Lápiz
Tiza blanca
Guía de estrellas
Tijeras

Haga este proyecto brillante para ayudar a los Cub Scouts y Webelos Scouts a recordar la ubicación de las estrellas y la forma de las constelaciones. Utilizando una guía de estrellas, marque las formas de las constelaciones que desee utilizar en este proyecto. Haga agujeros en el patrón para simular estrellas y trace una línea para unirlas adecuadamente. Los niños colocarán el patrón sobre el cartulina negra y marcarán la ubicación de las estrellas. Remueva el patrón y pinte las estrellas con pintura fluorescente o coloque calcomanías de estrellas fluorescentes en los lugares correspondientes. Los niños deberán unir las estrellas marcando una línea con la tiza blanca. Escriba el nombre de cada constelación. Podrán colgar este proyecto en el techo de sus cuartos. Antes de ir a dormir, podrán disfrutar viendo su propio espectáculo de estrellas y podrán entrenarse para reconocerlas en el cielo nocturno real.

COLORES DE LAS ESTRELLAS

Materiales: **Un telescopio**

Para el ojo humano, las estrellas no parecen tener muchos colores, pero en realidad tiene muchos que van del rojo al blanco azulado. Podrá distinguir estos colores con la ayuda de un telescopio. Algunas estrellas parecen ser de color rojo o anaranjado, otras de color amarillo, y otras más, de color blanco amarillento o blanco azulado.

Estos colores corresponden a las temperaturas de las estrellas. Mientras el tamaño de una estrella incrementa, también su temperatura. Las estrellas rojas son las más frías. Las anaranjadas son las siguientes. Las de tamaño y temperatura mediana son amarillas (como nuestro sol). Después tenemos grandes estrellas blancas. Las estrellas blanco azuladas son las más grandes y más calientes. Si observa un tronco que se quema, podrá observar la misma variedad de colores en sus llamas.

Vea si puede detectar los colores de las estrellas con un telescopio. No importa de que color, ellas resplandecen por si mismas durante toda la noche y todo el día. No podemos verlas de día debido a que la luz solar es muy brillante.

OBSERVANDO A LA LUNA

Materiales: **Binoculares o un telescopio**

Use binoculares o un telescopio para observar la luna. ¿Puede ver sus cráteres hechos por meteoritos que han chocado con su superficie? Intente observar la luna cuando no este llena. Mire la parte de la luna que esta cerca de la línea que divide la parte con luz de la obscura. Las sobras ahí son largas. Las sobras en la tierra son largas cuando el sol esta saliendo o se está poniendo. Las sombras a lo largo de esta línea en la luna son largas debido a la misma razón. Si usted estuviera parado en esa línea divisoria, podría observar el sol poniéndose o saliendo en el horizonte de la luna.

Observe la luna con binoculares o con un telescopio durante sus fases. Observe si está en cuarto creciente o cuarto menguante.

Si observa la luna al mes siguiente se dará cuenta que siempre se ve la misma. Esto significa que la luna rota a la misma velocidad a la cual gira alrededor de la tierra.

LOS CAMBIOS DE LA LUNA

Materiales: **30 fichas bibliográficas, una moneda de 25 centavos *(quarter),* lápiz, engrapadora**

Siga las diferentes fases de la luna, la cual completa su ciclo cada 29 1/2 días. La luna no genera su propia luz así que sólo podemos ver la porción que es iluminada por el sol. Cuando hay luna llena, el sol alumbra la luna completamente; en las demás fases, la tierra se interpone entre el sol y la luna y refleja su sombra sobre la luna.

Haga un álbum de las fases de la luna. En el lado derecho de las fichas bibliográficas, trace una línea alrededor de la moneda. Asegúrese de que los trazos se ubiquen en la misma posición en todas las fichas bibliográficas. Numere las fichas del 1 al 30. Durante las próximas 30 noches, observe la luna y dibuje lo que vea en la ficha correspondiente. Cuando haya completado la última ficha, engrápelas todas juntas por el lado izquierdo. Hojee las páginas rápidamente y verá como cambia la luna durante sus fases.

UN SISTEMA SOLAR DE COCINA

Materiales:

Una pelota para playa de 27 pulgadas (el sol)
Un chícharo de 3/32 de pulgada (Mercurio)
Dos chícharos de 1/8 de pulgada (Plutón y Marte)
Dos chícharos de 1/4 de pulgada (Tierra y Venus)
Dos nueces de 1 pulgada (Urano y Neptuno)
Una tangerina de 2 1/2 pulgadas (Saturno)
Una naranja de 2 3/4 pulgadas (Júpiter)
Una sabana
Un libro que hable sobre los planetas

Es divertido aprender acerca de los nueve planetas que rotan alrededor del sol. Aquí le mostraremos una manera de visualizar los diferentes tamaños de ellos, al compararlos con objetos de su cocina.

Coloque la sabana en el piso o sobre una mesa. Platíqueles a sus niños cosas interesantes sobre los planetas mientras coloca los modelos correspondientes en posición alrededor del sol. Deje que los niños estudien este modelo por unos minutos. Después mezcle los modelos y ya sea individualmente o por equipos, pídales que los coloquen en el orden correspondiente.

Puede colorear los planetas de diferentes colores para que les sea más fácil recordarlos. Puede sustituir los modelos por bolitas de plastilina del tamaño que corresponda a cada uno.

Diversión con el Clima

El clima puede dar a los Cub Scouts un espectáculo que cambia constantemente. De cielos azules con blancas nubes que parecen animales a la amenazaste tormenta, nuestro cambiante clima provee mucho que ver, experiencias y conocimientos. Ya sea que esta actividad sea una actividad para el avance o sólo por diversión, descubrirá muchas actividades relacionadas que disfrutar con los niños.

PREDICIENDO EL CLIMA

El ser humano ha estado observando los cielos por miles de años intentando predecir el clima. Analice las siguientes predicciones para ver cuáles de ellas son ciertas.

- Cielos rojos al atardecer es señal de cielos despejados al día siguiente. (El cielo que ve al atardecer es el aire que lo alcanzará mañana. El aire seco produce un brillo rojizo, mientras el aire húmedo uno de color amarillo grisáceo.)
- Sin luna y sin estrellas, un día lluvioso esperas.
- Si ves rayos en el cielo del lado oeste, es una tormenta que viene hacia ti.
- Nubes en forma de torres predicen una tormenta con lluvia y truenos.
- Un cielo con cumulus cirrus, predice que la lluvia viene en camino.
- Un halo alrededor del sol o de la luna predice un frente cálido con lluvia acercándose.
- Nubes obscuras viajando hacia un cielo con truenos, predicen una tormenta con viento.
- Mientras más altas las nubes, mejor estará el clima. Nubes bajas predicen lluvia.
- Cuando las golondrinas vuelan bajo, estará seco.
- Si las vacas se están echando, es que lloverá.
- Un buen otoño para las frutas significa que un invierno fuerte viene.

La dirección del viento también ayuda a predecir el clima:

- El viento del oeste generalmente trae buen clima, excepto cuando sopla del océano.
- El viento del norte trae buen clima pero frío.
- El viento del sur trae calor y algunas veces lluvia.
- El viento del este trae lluvias para las partes al este de las Rocosas.

Cuando la lluvia está cerca, la naturaleza se agita. Busque estas señales:

- Ranas cantan.
- Peces nadan cerca de la superficie.
- Las moscas pican.
- Las nubes bajas se mueven rápidamente.
- Los dientes de león se cierran como una sombrilla.
- Las hojas de los tréboles se cierran.

MEDIDOR DE LLUVIA

Materiales: **Botella de plástico, cinta adhesiva de colores, tijeras, regla, lápiz**

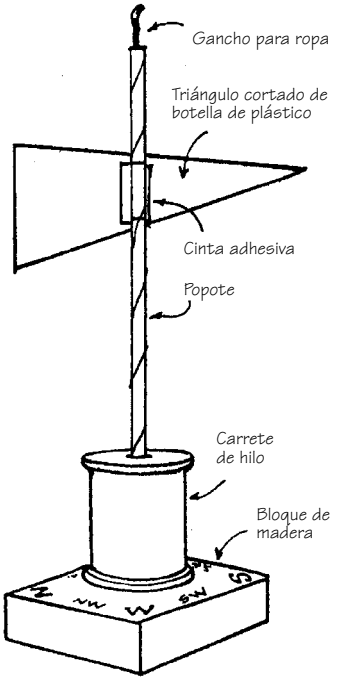
1. Corte la tapa de la botella que tiene la boca.
2. Invierta la tapa que cortó e insértela dentro de la botella. Esto evitará que el agua que caiga dentro se evapore.

3. Corte pequeñas tiras de cinta adhesiva y úselas para marcar divisiones de 1/4 de pulgada a lo largo de la botella, comenzando por la base. Escriba la altura que corresponde a cada división. Vierta agua hasta alcanzar el tope de la división más baja.

4. Coloque su medidor de lluvia afuera, lejos de la casa o de cualquier árbol. Registre la cantidad de lluvia que cae durante una semana y recuerde vaciar el agua hasta alcanzar la división más baja después de hacer su registro diario.

VELETA

Materiales:
Un bloque de madera
Un carrete de hilo
Pegamento
Una popote
Una botella de plástico
Cinta adhesiva
Un gancho para ropa

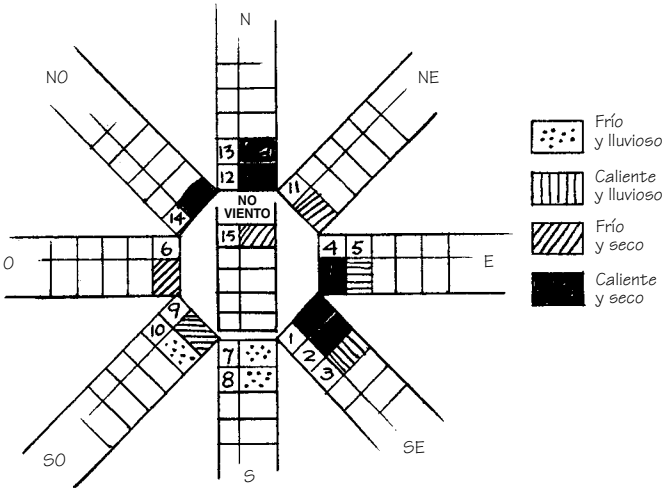


Una veleta puede decirle en que dirección sopla el viento. Utilice el bloque de madera para marcar los puntos cardinales. Peque el carrete de hilo en el centro del bloque. Corte un triángulo de la parte plana de la botella de plástico y péguelo al centro del popote. Inserte el popote en el centro del carrete. Coloque un pedazo recto de alambre de gancho de ropa, en el interior del popote para mantenerlo erguido. Este pedazo de alambre debe ser lo suficientemente largo para sobresalir del popote. Coloque su veleta en el exterior con el "Norte" mirando hacia el norte. Registre la dirección del viento a la misma hora todos los días. Recuerde que la dirección del viento es *de donde* está soplando el viento.

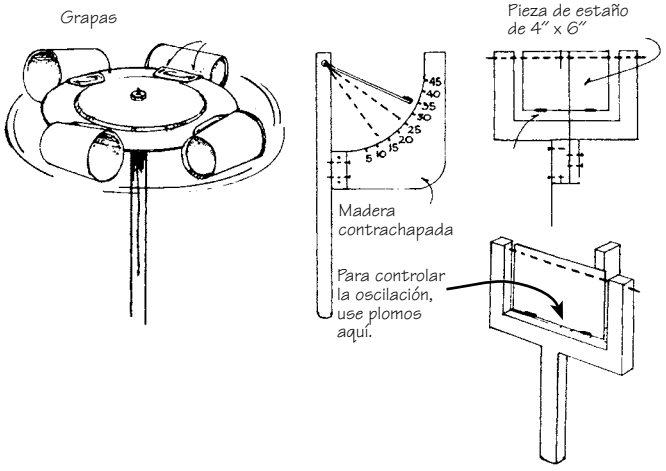
LA ROSA DE LOS VIENTOS

Materiales: **Papel y creyones**

Esta es una manera efectiva de llevar el registro de la dirección del viento y del clima durante un mes. Dibuje una rosa de los vientos como se muestra en la figura. En cada una de los pétalos, registre la fecha y las condiciones climáticas de un día. Use pequeños cuadros como se muestra, para indicar las condiciones del clima o cuadros de colores además de poner las fechas en diferentes colores para mostrar las condiciones climatológicas casa día: amarillo para soleado, azul para frío y seco, rojo para caliente y seco, etc.



ANEMÓMETRO

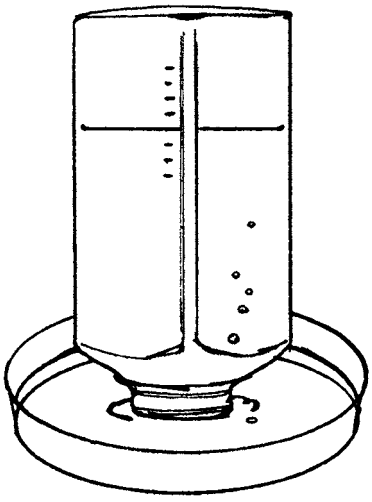


Materiales:
Plato de papel
Cuatro vasos de papel con asas
Engrapadora
Marcadores
Una vara o clavija
Clavo
Martillo

Este aparato mide la velocidad del viento. Engrape las tazas de papel a la orilla del plato. Clave el clavo en el centro del extremo de la vara o clavija y clave el plato por su centro en él para que de vueltas libremente. Use un marcador para hacer rallas en una de las tazas; esto le ayudará a contar más fácilmente el número de revoluciones y así estimar la velocidad del viento.

BARÓMETRO LÍQUIDO

Materiales: **Una botella de plástico o vidrio de 1/4 de galón, platón, agua, marcador**



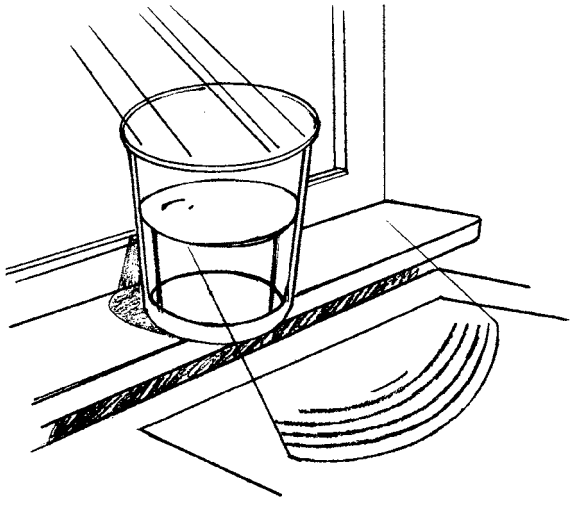
Este aparato mide la presión atmosférica. Llene la botella con agua. Ponga el platón sobre la boca de la botella y presionando sobre ella, voltéela rápidamente. Permita que un poco de agua escape hacia el platón. Con el marcador, dibuje ocho o 10 marcas a 1/8 de pulgada de separación. La marca central deberá estar alineada con el nivel actual del agua. Revise su barómetro diariamente. Si el nivel del agua se ha elevado, la presión atmosférica ha aumentado y cielos despejados se esperan. Si el nivel ha bajado, espere clima inestable.

CONO DE HUMEDAD

Materiales: **Una piña de pino**

Una piña de pino es una buena prueba para averiguar cuanto vapor de agua hay en el aire. Cuando el aire está seco, los pétalos de la piña se abren ampliamente. Cuando el aire tiene mucha humedad y hay posibilidades de lluvia, los pétalos se cierran.

HAGA UN ARCO IRIS



Materiales: **Un vaso transparente con agua, un papel blanco, luz solar**

En un día soleado, la lluvia que cae o la niebla puede separar los rallos de sol para formar un arco iris. Usted también puede formar uno si el sol esta alumbrando una ventana de su casa. Llene un vaso con agua y póngalo junto a la ventana con una hoja de papel blanco atrás de él. El agua refractará, o desdoblará, la luz y le mostrará el espectro de colores de un arco iris sobre la hoja de papel.

MANCHAS DE SOL

Materiales: **Un día soleado, una hoja de un árbol, dos hojas de papel, tabla con hoyos**

En un día soleado, encuentre una hoja de árbol que de sombra. Si busca debajo del árbol, encontrará muchos círculos pequeños. Estos círculos se llaman *manchas de sol.* Para ver qué es lo que causa las manchas de sol, utilice un clavo para hacer un agujero en el centro de una de las hojas de papel. Sostenga las hojas en la luz solar. La hoja que tiene el agujero deberá estar entre el cielo y la otra hoja. Fíjese en la hoja que está abajo. Sirve como una pantalla donde podrá observar la forma del sol. ¿Qué pasa con el tamaño de la figura si aleja la hoja con el agujero? ¿Qué pasa si la acerca?

Utilice el clavo para hacer un segundo agujero en la hoja de papel superior. ¿Cuántas figuras del sol ve ahora? ¿Si hace más agujeros, que es lo que verá?

Sostenga la tabla con hoyos en la luz solar. Observe la sombra de la tabla. ¿Qué cree que sea lo que forma los círculos que ve?

Nota: Nunca vea directamente hacia el sol. ¡Puede dañar sus ojos!

RELOJ DE SOMBRA

Materiales:

Martillo	**Tijeras**
Papel	**Cinta adhesiva**
Lápiz	**Reloj**

Una tabla de 12 pulgadas cuadradas
Un clavo sin cabeza de 2 ó 3 pulgadas de largo

Una la hoja de papel a la tabla con cinta adhesiva. Clave el clavo en el centro de uno de los extremos de la tabla y a 2 pulgadas separado del borde. Coloque la tabla en un lugar nivelado y con luz solar temprano por la mañana. Asegúrese de colocar el clavo hacia el lado sur.

Use un lápiz para marcar en el papel la posición de la sombra del clavo en intervalos de una hora durante todo el día. Etiquete cada una de las líneas con la hora correspondiente que observe en su reloj.

Marque la posición de la tabla para que pueda colocarla en la misma posición varios días, semanas o meses después. Compare las horas que marca la sombra con la hora que marca su reloj durante varios días después de haber hecho el reloj de sombra. Haga lo mismo después de una semana. Hágalo de nuevo un mes después. ¿Las horas de su reloj de sombra siguen concordando con las que marca su reloj después de varios días?

ATRAPE UN COPO DE NIEVE

Materiales: **Una hoja de cartulina negra, una lupa, un vidrio, laca para el pelo o fijador**

Debido a que los copos de nieve se derriten demasiado rápido cuando tocan una superficie cálida, atraparlos necesita algo de planificación. Enfríe una hoja de cartulina negra afuera o en su congelador. Examine los copos de nieve con la lupa conforme caigan en el y antes de que se derritan.

Puede hacer una impresión permanente de un copo de nieve al atraparlo con un vidrio frío que haya sido rociado con laca para el pelo o fijador. Guarde todos sus materiales antes de usarlos en el congelador. Mantenga el vidrio rociado con fijador lo más frío posible, después llévelo al exterior y permita que copos de nieve caigan sobre él. Cuando haya colectado suficientes, lleve el vidrio dentro y déjelo secar a temperatura ambiente por unos 15 minutos. Usted obtendrá una impresión permanente de una de las figuras más hermosas en la naturaleza.

TOMANDO LA TEMPERATURA A LA NIEVE

Materiales: **Termómetro para exteriores, un patrón de medida, cinta adhesiva**

Pegue con cinta el termómetro a uno de los extremos del patrón de medida. No ponga cinta sobre el bulbo. Empuje suavemente el extremo con el termómetro en la nieve. Tomará un poco de tiempo para que el termómetro se ajuste a la temperatura de la nieve, así que déjelo dentro por unos minutos. Mida la temperatura a diferentes profundidades y en lugares con sol o en sombra. ¿Cuál es la diferencia? ¿La nieve siempre está más fría que el aire? Para averiguarlo, sostenga el termómetro en el aire por unos minutos y tome la lectura.

MIDIENDO LA ACUMULACIÓN DE NIEVE

Materiales: **Un patrón de medida**

Empuje el patrón en la nieve hasta que toque el piso. Mida la profundidad cerca de los árboles, cerca de un edificio, cerca de una reja, cochera y otros lugares. Encuentre el lugar más profundo. ¿Es un lugar soleado, con sombra o un lugar dónde pega el viento?

HAGA UN MEDIDOR DE NIEVE

Materiales: **Una lata de 3 libras de café, regla, marcador permanente**

Use un medidor de nieve para medir cuanta nieve cae en su jardín. Con una regla y un marcador permanente, haga líneas en un lado interior de la lata con una pulgada de separación y etiquételas del fondo hacia arriba. Cuando comience a nevar, ponga la lata en un lugar descubierto lejos de su casa y de árboles. Averigüe cuantas pulgadas de nieve han caído en su jardín cuando la nieve deje de caer.

¿Una pulgada de nieve forma una pulgada de agua? Para averiguarlo, deje que la nieve se derrita dentro de la lata. ¿Cuántas pulgadas marca ahora? Diferentes tipos de nieve contienen diferentes cantidades de agua. La nieve suelta tiene menos agua que la que está compacta.

¿QUIÉN SE DERRITE PRIMERO?

Haga cinco bolas de nieve que sean aproximadamente del mismo tamaño. Colóquelas en diferentes lugares, una sobre una roca, otra en el piso, una bajo un arbusto, otra en el cofre de un auto, etc. Intente adivinar cuál será la que se derrite primero. Sígalas observando hasta que una de ellas se derrita por completo. ¿Le atinó?

Campamento Familiar

Los campamentos familiares Cub Scout son una experiencia de un campamento de una noche a diferencia de los de residencia. Un campamento familiar puede ser satisfactorio para los niños y sus familiares. Existen tres categorías para campamentos familiares Cub Scout:

- **Campamentos familiares organizados por el concilio** son campamentos de una noche en los que se involucran a más de un pack. Usualmente el concilio provee los servicios de comida, miembros, y actividades de programa basadas en un tema.
- **Campamentos familiares organizados por el pack** son campamentos en los que se involucran a más e una familia. Los miembros del pack planifican una excursión segura y agradable para todos sus miembros. Los adultos participando como líderes deberán completar primero BALOO—orientación elemental de actividades al aire libre para líderes adultos. Sólo los dens de Webelos podrán programar campamentos de dens. Todos los campamentos para Cub Scouts y Tiger Cubs, deberán ser campamentos familiares organizados por el pack.
- **Campamentos recreativos organizados por la familia** son campamentos en los que las familias tienen la oportunidad de acampar juntas. Ya sea que esté acampando en su jardín o en la cima de una montaña, las experiencias familiares en un campamento le darán gran diversión y grandes recuerdos.

DÓNDE ACAMPAR

Los campamentos familiares Cub Scout organizados por el pack deberán desarrollarse en lugares aprobados por el concilio local. Los lugares aprobados incluyen parques federales, estatales o locales además de propiedades de BSA. Verifique con el centro de servicio del concilio los lugares aprobados antes de planificar su viaje.

Seleccionando un Lugar Para Acampar

Al seleccionar un lugar para acampar busque un sitio que:

- Está orientado hacia el sur o el sureste.
- Está protegido en contra del viento.
- Está en terreno nivelado y plano. (Aún una depresión poco pro-funda puede inundarse en una lluvia fuerte.)
- No está cerca de zanjas o barrancas cercanas. Pueden ser peligrosas en inundarse repentinamente.
- No está cerca de árboles con ramas secas o a punto de caerse.
- Está cerca de un suministro de agua.
- No está cerca de pantanos, hierbas altas o praderas húmedas.

COLOCANDO EL CAMPAMENTO

- Levante la tienda en un terreno plano y nivelado con la parte de atrás contra el viento. La inclinación de las estacas dependerá de la condición y la textura del terreno. Las estacas clavadas en ángulo hacia la cuerda de sostén usual-mente aguantaran en terreno duro o suave. Use un nudo de poste para fijar las cuerdas de apoyo.
- Haga un tapete para limpiar los pies a la entrada, de madera contrachapada o cartón grueso, para mantener limpio el interior de la tienda. Cuando sea posible, mejor deje los zapatos afuera.
- Si el lugar no tiene instalaciones sanitarias, coloque la letrina lejos de las tiendas y del suministro de agua.
- Muchas personas llevan consigo una lona grande o toldo y lo colocan como resguardo para tener un área para cocinar, comer, o cualquier otra actividad fuera de la tienda.
- Tenga a la mano bastante agua para beber. Es bueno tener un termo con agua dentro de la tienda en la noche, espe-cialmente para los niños.
- Siempre recoja la leña para el fuego durante el día y pón-gala bajo cubierta. No cuente con que haya leña disponible. Traiga leña o carbón. *Muchos parques estatales no permiten recoger leña para fogatas.* Cuando planifique su viaje, verifique los reglamentos locales sobre fogatas.
- Antes de irse a dormir, asegúrese de que todo esté seguro y protegido de la lluvia y de los animales. Que la comida esté cubierta o colgada fuera de alcance. No deje envases abiertos con comida dentro del auto, la comida estará a salvo pero los animales pueden rayar el auto. *No guarde comida en las tiendas de campaña.*

TIENDAS DE CAMPAÑA

Vivir en una tienda de campaña es muy agradable si se prepara para ello, lleva la tienda adecuada y sigue las reglas de seguridad. Aquí le mostramos algunos consejos:

- Asigne unos 20 pies cuadrados por cada persona en la tienda de campaña. Las que tienen paredes rectas ofrecen más espa-cio interior. Las tiendas hechas de algodón o de poliéster son durables y resistentes al agua pero propensas a enmohecerse. Las telas sintéticas son resistentes, ligeras, y resisten el moho, pero la capa impermeable que las cubre no deja pasar el aire. Una buena combinación es una tienda hecha con paredes de tela sintética y con techo de algodón que permita el paso del aire.
- Muchos estados requieren que por ley, las tiendas deben ser resistentes al fuego. Esto no significa que son *a prueba de flamas;* tome las precauciones de seguridad con-tra el fuego. Mantenga las flamas lejos de la tienda. *Nunca use hornillas de combustible líquido, calentadores, carbón, linternas, velas, cerillos u otra fuente de fuego cerca de las tiendas.*
- Unos de los aspectos útiles en una tienda de campaña son un piso de tela cubierta con plástico; cierres reforzados; costuras reforzadas en los puntos de tensión; costuras con doble puntada y ventanas con malla y aletas con cierre interior.
- Las cuerdas tensoras de las tiendas deben estar limpias y fuertemente amarradas a la tienda. Lleve siempre cuerda extra por si se presenta una tormenta.
- Las telas y las cuerdas se encogen cuando se mojan. Las cuerdas pueden romper su tienda durante una tormenta. Si llueve, afloje las cuerdas un poco.
- Nunca acumule basura u hojas contra las paredes de la tienda.
- Nunca use químicos inflamables, combustible para encender carbón, pintura en aerosol o repelente de insectos cerca de las tiendas. Éstos, quizá remuevan la capa protectora contra agua.
- Limpie y seque la tienda a fondo antes de guardarla. Cargue y guarde la tienda dentro de una bolsa de ser posible.

BOLSAS PARA DORMIR

El dormir al aire libre ha sido siempre la mitad de la diver-sión en un campamento. La bolsa para dormir lo hace fácil, y un colchón inflado le da más comodidad. Los colchones de espuma lo mantienen caliente y no se desinflan. Algunas personas que acampan usan las bolsas para dormir sobre un catre.

Escoja una bolsa para dormir que sea adecuada a la temporada y al área. Las bolsas de dormir de plumón son calientes y ligeras, pero son caras, y no protegen contra el agua. Hay muchos tipos disponibles. Asegúrese de que sea de tela resistente.

EQUIPO ADICIONAL

Si no tiene experiencia acampando, puede obtener ayuda de uno que sí la tenga y que le pueda dar algunos consejos útiles sobre qué equipo llevar y cómo usarlo. Además de la tienda de campaña y de las bolsas para dormir, la lista incluye equipo para comer y para cocinar, comida y envases para la comida, algunas herramientas, y el equipo personal. Las tropas de Boy Scouts estarán contentas en ayudarle con consejos y sugerencias. Algunas familias alquilan o piden prestado el equipo hasta que saben qué es lo que necesitan comprar.

- El problema de lavar platos se resuelve usando platos, y vasos de papel, dejando por limpiar sólo los utensilios de cocina. *No queme los platos y vasos desechables.* Si un bote de basura no está a la mano, llévelos consigo de regreso a casa.
- Siempre lleve bolsas de plástico para la basura. Tienen muchos usos además de usarlas para guardar basura.
- Asegúrese de incluir un equipo de primeros auxilios.

FOGATAS

- Siempre tenga cuidado al prender una fogata. Encienda fuegos sólo en áreas designadas por el dueño del terreno y con autorización, en fosos para fuego que no estén en contacto con el piso tales como un barril de metal cortado a 1/3 con patas. (También puede encender un Fuego en una Tapa explicado en 4-34.)
- Siempre rompa los fósforos quemados antes de tirarlos, y asegúrese de que estén *apagados y fríos.*
- Nunca deje un fuego desatendido. Una brisa puede soplar mientras usted no está allí y esparcir el fuego. Tenga a la mano una cubeta con agua, tierra, o arena para usarla en caso de emergencia. Una fogata desatendida, o las chispas del fuego pueden causar que todo un bosque se incendie.
- Asegúrese de que el fuego esté apagado—*completamente*—antes de levantar el campamento. Extienda el carbón y las cenizas y empape el fuego y el terreno alrededor con bastante agua. Otra opción es mezclar las brasas con tierra y arena para que se apague el fuego. Continúe agregando tierra y arena y revolviendo las brasas hasta que todo el material esté tan frío que pueda tocarlo con la mano. No sólo entierre el fuego; éste puede arder sin llama y encenderse de nuevo.

DESHACIÉNDOSE DE LA BASURA

- Deshágase de toda la basura, incluyendo todos los desperdicios de comida y productos de papel adecuadamente en un recipiente. No la queme.
- No queme plásticos en el fuego; quemar plásticos puede generar gases tóxicos en el aire. No entierre o esparza sobras de comida en el bosque. Los animales las encontrarán y no es saludable para ellos alimentarse con comida para seres humanos.
- Si hay un bote de basura en las instalaciones del campamento, úselo. De lo contrario, lleve la basura consigo de regreso a casa y deséchela ahí.
- Cuando le sea posible, recicle. Lave botellas y comprima las latas para reciclarlas.

Cocina al Aire Libre

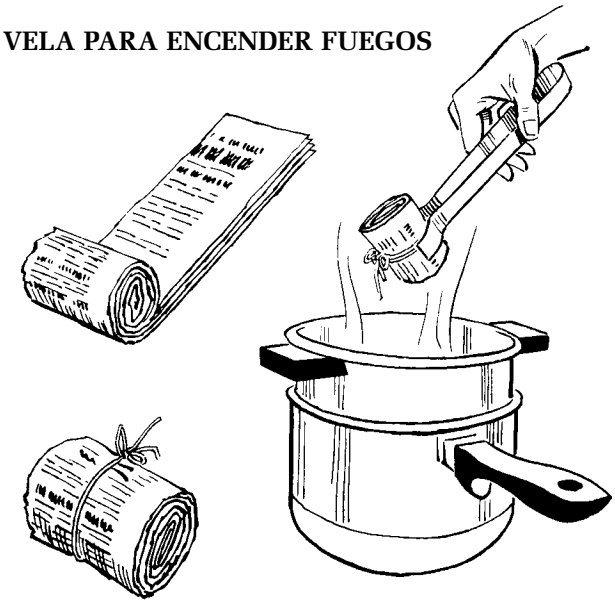
A los Cub Scouts y a los Webelos Scouts les encanta cocinar al aire libre. No importa qué método para cocinar use o cuales recetas intente, los niños disfrutarán esta experiencia al aire libre. Recuerde tener equipo de seguridad a la mano: una cubeta con agua, una pala o un extintor. También tenga a disposición un lugar para lavarse las manos antes de cocinar y comer, lavar los trastes y un lugar para depositar la basura. No olvide extinguir completamente cualquier fuego antes de abandonar el área.

CONTENEDOR DE FÓSFOROS IMPERMEABLE

Materiales: **Un bote de plástico de película fotográfica, fósforos de madera, tijeras**

Un bote de plástico puede ser un buen contenedor para fósforos. Corte los extremos de los fósforos para que quepan en el bote. Si no está usando fósforos infalibles corte un pedazo del material para encender fósforos de una caja de fósforos de cocina y enróllelo para que quepa dentro del bote.

VELA PARA ENCENDER FUEGOS



Materiales: **Periódico, hilo, parafina, olla para baño María, tenazas**

Este encendedor para fuego también es conocido como leño de parafina o trampa de fuego, y es muy útil para encender fuegos en condiciones mojadas. Corte varias capas de periódico en tiras de 2 pulgadas de ancho. Enróllelas para formar un tronco de 1 pulgada de ancho y amárrelo con la cuerda. Derrita parafina en una olla para baño María. Sosteniendo el rollo de papel con las tenazas, sumérjalo en la parafina derretida. La cuerda saturada con parafina se convierte en una mecha, éstas velas producen una flama grande y continua que le ayudará a mantener encendido su fuego.

Otra manera de hacer esta vela es enrollando cuatro hojas de periódico comenzando por el lado angosto. Amarre dos cuerdas a una separación de 2 pulgadas. Corte el rollo de periódico entre las cuerdas para formar velas de 2 pulgadas de ancho. Sumérjalos en parafina como se indicó anteriormente.

Para proveer un poco más de área de combustión, cree el efecto vela con la trampa para fuego al empujar con su dedo el centro de la vela hacia arriba. Una vez terminada, usted podrá usar el hilo como mecha y también encender la pequeña punta que sobresale en el centro.

ENCENDEDORES DE FUEGO DE PAPEL

Materiales: **3/4 de taza de aserrín, parafina derretida, un vaso de papel de 3 oz. o un trozo de cartón de huevos, cuerda delgada**

Mezcle el aserrín con suficiente parafina para saturarlo. Ponga la mezcla en el vaso de papel o en el trozo de cartón de huevos. Inserte un trozo de cuerda delgada en el centro para que sirva de mecha.

ENCENDEDOR DE FUEGO CON MANOJO DE FÓSFOROS

Materiales: **Fósforos de cocina, parafina derretida, cuerda delgada**

Ate de seis a ocho fósforos para cocina con cuerda delgada y sumerja el manojo completo en la parafina derretida mientras lo sostiene de un lado de la cuerda. Déjelo secar sobre un pedazo de papel periódico. Ponga el manojo en el fondo de su fogata y encienda la cuerda.

ENCENDEDOR AMIGO

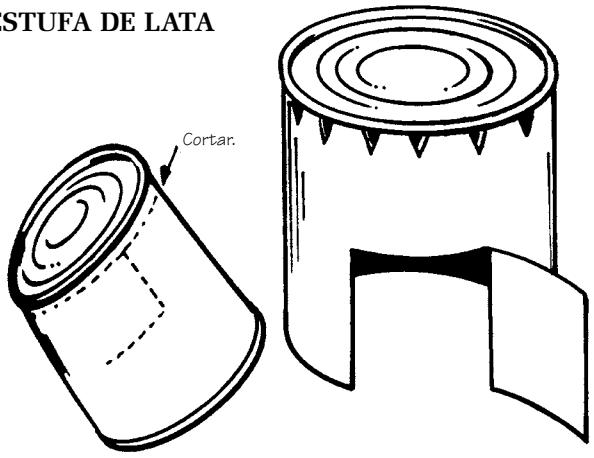
Materiales:

Una lata de atún de 6 oz.
Cuerda
Lata para derretir parafina
Tira de cartón corrugado
Parafina
Sartén con agua

Este encendedor de fuego se puede utilizar una Estufa de Lata (descrita en esta página) o como llama de emergencia.

Corte una tira larga de cartón corrugado. El ancho debe ser un poco menor que la altura de una lata de atún. Quite el papel de un lado. Enróllelo muy apretado y colóquelo dentro de la lata de atún. Mientras más apretado esté el cartón, más tiempo arderá. Inserte una pieza de cuerda en el centro para que sirva de mecha. Derrita la parafina en una lata limpia colocada sobre una sartén con agua. Vierta la parafina derretida sobre el cartón dentro de la lata hasta que la lata esté 3/4 llena. Deje que la parafina solidifique.

ESTUFA DE LATA



Materiales: **Una lata, abridor de lata, pinzas para hojalata**

Corte un extremo de la lata. Utilice las pinzas para cortar la abertura en el fondo de la lata como se muestra en la ilustración. Esta puerta puede doblarse hacia arriba o hacia un lado. Permite una vía para encender el Encendedor Amigo y proporcionar flujo de aire. Alise las orillas filosas. Utilice un abridor de latas para hacer agujeros triangulares alrededor de la lata cerca del extremo cerrado. Antes de usar la estufa, rocíela con aceite para cocina antiadherente. Ponga su estufa sobre un Encendedor Amigo, encienda la mecha y ¡ya está listo para cocinar!

CHIMENEA DE CARBÓN

Materiales: **Una lata de café de 2 libras, un abridor de refrescos, destornillados u otro implemento duro, guantes duros**

Utilice este útil artefacto para ayudarse a que todos los trozos de carbón en una fogata se calienten al mismo tiempo. Es genial para un asador.

Quite una tapa de la lata de café. Utilice un abridor para hacer agujeros en forma triangular alrededor de la lata (tal como lo hizo en la Estufa de Lata). Proteja sus manos con los guantes. Utilice un destornillador para aplanar el metal dentro de la lata. Recorte el otro extremo de la lata y la chimenea está lista para usarse. Coloque trozos de papel periódico estrujado en el fondo de la chimenea. Agregue pedazos de carbón y encienda el periódico en el fondo. La chimenea ayuda al carbón a encender con un calor parejo y de manera más rápida.

Una vez que su fuego ha empezado, quite el carbón de la chimenea con unas pinzas y distribuya los carbones para cocinar.

FUEGOS PARA COCINAR

El primer y más importante requisito para cocinar al aire libre es hacerlo en forma segura. Siga las reglas de seguridad contra el fuego y observe las advertencias sobre artículos inflamables en el *Libro Para Líderes Cub Scout.* Usar el fuego de manera descuidada puede causar un desastre.

Empiece con papel arrugado, viruta, o varitas secas. En clima húmedo, parta un leño y haga astillas de la parte interior seca. Use uno de los métodos para prender fuego descritos arriba. Use madera dura y seca, roble, arce, nogal, o abedul para el fuego en lugar de ramas verdes. Mantenga bajo el fuego para cocinar. Un buen lecho de carbón con una llama baja, rodeado de piedras, da suficiente calor para cocinan. Aplane las piezas del carbón con un palo si desea nivelarlas. Haga el fuego sólo del tamaño que necesite para su propósito.

Asegúrese de prender el fuego donde no haya viento. Recuerde que debe empezarlo temprano, ya que le tomará algún tiempo convertirse en carbón.

En algunos sitios no hay suficiente madera para fogatas, así que utilice aglomerado de carbón preempacados para lograr carbón de manera más sencilla. Averigüe si el lugar a donde piensa ir permite la construcción de fogatas y utilice las áreas designadas para hacerlo. Las fogatas pueden carbonizar el suelo, puede que la vegetación tarde mucho tiempo en recuperarse y poder crecer nuevamente donde se ha hecho una fogata.

Fuego en una Tapa

Materiales: **Una tapa de bote de basura de metal, ladrillos, aglomerado de carbón**

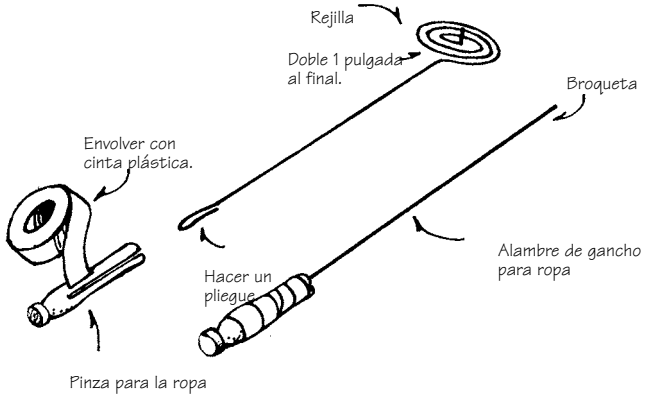
Para proteger el piso del daño causado por un fuego construido directamente sobre él, puede utilizar la tapa de un bote de basura como foso para fuego. Voltee la tapa hacia abajo y manténgala firme con la ayuda de ladrillos colocados en el piso. Encienda los aglomerados de carbón en su nueva fogata. También puede colocar una parrilla encima.

Parrilla al Piso

Materiales: **Papel aluminio de alta resistencia, aglomerados de carbón, ladrillos o piedras, parrilla**

Coloque el papel aluminio en el piso en el área para cocinar. Coloque los ladrillos o piedras en las orillas para que la parrilla descanse en ellas de manera nivelada. Coloque los aglomerados sobre el aluminio y enciéndalos. Cuando los carbones estén listos coloque la parrilla sobre los ladrillos para cocinar. Cuando los aglomerados estén completamente fríos, puede recoger las orillas del aluminio y de esta manera la limpieza será muy sencilla.

UTENSILIOS PARA COCINA AL AIRE LIBRE



Materiales: **Ganchos para ropa, pinzas, pinzas para ropa (no del tipo que tiene resorte), cinta plástica**

Puede utilizar ganchos para ropa para hacer algunos utensilios sencillos para cocinar. Doble los ganchos con las pinzas para hacer una rejilla y una broqueta como se muestran en el dibujo. Lije o queme cualquier pintura. En la rejilla, doble 1 pulgada en el centro para ayudar a sostener la carne. Para hacer las agarraderas, haga un pliegue al final del utensilio, deslice una pinza para ropa sobre el pliegue y envuélvala con cinta con recubierta de plástico.

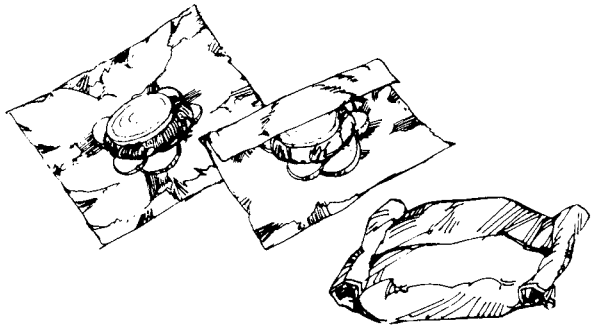
Para hacer un tenedor para asar, tuerza dos alambres juntos para que tenga dos puntas. Agregue una agarradera y nuevamente lije o queme la pintura del alambre.

COCINANDO CON PAPEL ALUMINIO

Cocinar con aluminio es sencillo y rápido y los alimentos retienen su jugo. La comida envuelta en papel aluminio puede prepararse en casa. Esta cocina también elimina lavar platos ya que la comida se cocina en el papel y éste sirve también como plato.

La cocina en papel de aluminio debe hacerse siempre sobre carbón caliente, nunca sobre fuego con llamas. Prenda el fuego con suficiente tiempo antes de la hora de comer y permita que se reduzca a brasas calientes.

Estofado Apetitoso



Materiales: **Papel aluminio resistente; papas, zanahorias, cebollas, apio, carne para estofado o carne para hamburguesa; 1 ó 2 cucharadas de jugo de tomate u otro líquido; condimentos; lecho de brasas calientes**

Cocine un apetitoso estofado en aluminio. Corte las papas, zanahorias, cebolla y apio. Agregue la carne. Rocíele el jugo de tomate u otro líquido. Condimente al gusto. Utilice el papel aluminio resistente o una doble capa de papel aluminio normal. Coloque los alimentos en el centro del papel aluminio y doble ambos lados como si hiciera una "tienda de campaña" sobre los alimentos. Doble los extremos juntos hacia abajo sobre la comida, y luego doble cada lado aproximadamente tres veces para hacerlo hermético. Coloque el paquete sobre las brasas y cocine aproximadamente 15 minutos en cada lado. Debido a que cada fuego cocina a diferentes velocidades, el tomarle el tiempo a la carne puede ser complicado mientras adquiere experiencia.

También, puede usar papel aluminio doblado como "tienda de campaña" para cocinar pescado fresco, pollo, papas asados, maiz a la parrilla y muchos otros alimentos.

LA SIEMPRE ÚTIL BOLSA DE PLÁSTICO

Las bolsas de plástico resistente con cierre le ahorrarán el tener que lavar platos. Úselas como substituto de tazones para la mezcla cuando haga pasteles, panecillos, o pudín instantáneo. Lleve los ingredientes secos en estas bolsas. Cuando esté listo para mezclar, agregue los líquidos y apriete la bolsa para sacar el exceso de aire. Selle la bolsa y "mezcle" todo apretando la bolsa firmemente.

También puede usar estas bolsas para llevar ensaladas preparadas y otros platillos. Cuando esté listo para servirlos, sólo coloque la bolsa dentro de una lata de tamaño apropiado, abra la bolsa, saque la parte superior de la bolsa sobre las orillas de la lata, y sirva del "tazón."

LIMPIEZA

Materiales: **Botella flexible, envase de plástico, un tee de golf**

Para facilitar la limpieza mientras cocina al aire libre, llene una botella flexible con agua y con un poco de detergente líquido. Úsela para lavarse las manos antes, durante, y al terminar de preparar los alimentos.

Para tener acceso a una corriente de agua, haga un agujero en el costado de un envase de plástico cerca del fondo. Coloque el tee de golf como corcho para detener el flujo. Llene el envase con agua y colóquelo sobre una mesa o tronco. Para lavarse las manos, quite el tee y permita que el pequeño chorro caiga sobre sus manos. Vuelva a colocar el tee cuando haya terminado.

LAVADORA DE PLATOS

Materiales: **Tres ollas, fuente de calor, jabón para lavadora de platos, cloro, tenazas**

Cuando use una fogata para cocinar o una estufa, coloque una olla con agua a calentar antes de servir los alimentos. De esa manera tendrá una lavadora con agua caliente para cuando termine de comer.

Para empezar a limpiar, disponga tres ollas. En la primera olla agregue agua caliente con unas pocas gotas de jabón, esta será la olla caliente. En la segunda, ponga agua fría con unas gotitas de cloro para matar la bacteria; esta es la olla fría. A la tercera olla, póngale sólo agua caliente; esta es la olla para enjuagar.

Talle los platos y lávelos en la olla caliente. Métalos en la olla fría y luego con las pinzas sumérjalos en la olla para enjuagar. Coloque los platos en un plástico en el suelo para que se sequen.

CONSEJOS PARA EMPACAR LA COMIDA

Materiales: **Caja de cartón, papel periódico, bolsas de plástico con sierre, envases de cartón para leche**

Mantener la comida caliente, caliente y la comida fría, fría, puede presentar problemas en un viaje. Los termos, los recipientes de hule espuma y las cajas calientes pueden ser muy útiles.

- Antes de empacar su hielera, enfríela en el refrigerador.
- Si no tiene un termo para alimentos calientes, haga una "caja caliente." Use una cacerola refractaria *(Dutch oven)* o una cacerola de aluminio grueso para poner a hervir un platillo. Cocínelo hasta que le falten 10 ó 20 minutos. Quítelo del fuego y colóquelo en una caja de cartón forrada con 2 a 3 pulgadas de periódico. Ponga periódico encima de la cacerola, en los lados y abajo de la caja para evitar que pierda calor. La comida continuará cocinándose dentro de la caja y se mantendrá caliente durante horas.
- Las hieleras comerciales mantendrán las bebidas y las ensaladas frescas durante más tiempo si usa un pedazo grande de hielo en lugar de cubos de hielo. Congele agua dentro de envases de cartón o de plástico para leche de medio o galón.
- Para llevar carnes que se cocinarán después, congélelas en bolsas con cierre propio y luego llévelas en la hielera. Las carnes mantendrán la demás comida fría y se descongelarán sin gotear.
- También puede llevar comidas calientes o frías bien selladas, envueltas en una bolsa para dormir para mantener la temperatura constante por más tiempo.

PLANIFICANDO COCINAR AL AIRE LIBRE

- Planifique el menú con cuidado y escríbalos.
- Prepare una lista de los alimentos y el equipo que necesitará para servirle al número de gente que espera.
- Empaque la comida de manera que no se eche a perder ni se derrame.
- Almacene bien la comida antes y después de cocinarla.
- Prepare los alimentos de manera sencilla.
- Tenga siempre presente la seguridad cuando esté trabajando alrededor de fuego. Tenga un recipiente con agua a la mano para usar en caso de emergencia, y siempre apague el fuego cuando termine.

Recetas Para Cocinar al Aire Libre

SALCHICHA ESPECIAL

Materiales: **Termo, sopa, cuerda, salchichas, pan para hot dog, condimentos**

Llene 3/4 de un termo con su sopa favorita caliente. Ate un hilo a una salchicha caliente y échela en la sopa, dejando el extremo de la cuerda por fuera de la botella. Tape la botella. Para una comida rápida durante el camino, abra la botella, saque la salchicha, colóquela en una pieza de pan untada con sus aderezos favoritos. Sírvala con la sopa caliente, una bebida y galletas o pastelitos.

TACOS INSTANTÁNEOS

Ingredientes: **Mezcla para tacos en un contenedor térmico, pequeña bolsa de frituras de maíz o tortilla, queso rallado**

Ponga su mezcla favorita para tacos en un contenedor térmico. A la hora de la comida, abra la bolsa de frituras y échele la mezcla. Póngale queso rayado encima y cómaselas de la bolsa.

SUBMARINOS EN PAPEL ALUMINIO

Ingredientes:
Bolillo
Carne enlatada, carne en conserva o jamón picado
Condimento de pepinillo
Huevo duro en cuadritos
Queso cheddar rayado
Aderezo para ensalada o crema de pollo sin diluir

Haga un plato con el pan sacando el migajón del centro de un pan. Mezcle la carne con el huevo duro picado y el queso rayado. Humedezca la mezcla con aderezo de ensaladas o con crema de pollo sin diluir. llene los panes con la mezcla y envuélvalos individualmente, en papel aluminio doble. Cocínelos de 20 a 25 minutos sobre carbón caliente.

BROCHETAS

Ingredientes: **Alambres o palos, carne en cuadros (jamón precocido, salchichas en cuadros o trozos de res), vegetales cortados (cebolla, papas, pimientos verdes, champiñones o jitomates para cóctel), mantequilla derretida, salsa de barbacoa**

En un alambre de brocheta o en un palo, coloque pedazos pequeños de carne y de verduras de forma alternada. Unte la comida ensartada con mantequilla y salsa de barbacoa. Ase las brochetas sobre carbón caliente. De vez en cuando, dé vuelta a las brochetas de vez en cuando conforme se están cocinando.

MINI PIZZAS

Ingredientes: **Una lata de bizcochos en capas, salsa para pizza, peperoni, queso rallado**

Doble un trozo cuadrado de papel aluminio en forma de tazón. Separe los bizcochos en cuatro o cinco capas. Distribúyalos en el papel aluminio. Póngales salsa para pizza, peperoni en rebanadas y queso. Colóquelos sobre los carbones calientes y cocínelos.

MAÍZ TIERNO A LA PARRILLA

Ingredientes: **Mazorcas de maíz, agua fría con sal, mantequilla**

Abra las hojas de la mazorca hacia abajo pero no las quite. Quítele todos los cabellos y remójelas en agua fría con sal durante 15 minutos. Luego únteles un poco de mantequilla. Cúbralas nuevamente con sus hojas, envuelva cada una en un pedazo de papel aluminio y enrolle bien los extremos. Colóquelas sobre el carbón y cocínelas de 15 a 20 minutos; voltéelas una vez.

GUISO DEL CAZADOR

Ingredientes:

1/2 libra de res, ternera o cordero	**Una cucharada de aceite para cocinar**
Una taza de agua	**Zanahorias**
Apio	**Cebollas**
Papas	**Sal y pimienta**

Corte la carne en trozos de una pulgada. Eche el aceite en una sartén (una cacerola o cacerola refractaria) y dore la carne. Agregue el agua y los vegetales. Cocine a fuego lento durante 30 minutos sobre las brasas. Condimente con sal y pimienta.

ENSALADA PARA EL CAMINO

Ingredientes: **Manzana, crema de cacahuate, pasas**

Corte la parte superior de una manzana y quítele el interior. Tenga cuidado de no atravesar el fondo de la manzana. Llene la cavidad con crema de cacahuate mezclada con pasas. Vuelva a colocar la tapa y envuélvala con plástico para envolver alimentos. Llévela en sus caminatas para un bocadillo ligero. Cree sus propios rellenos utilizando sus ingredientes favoritos tales como queso, nueces, malvaviscos, fruta seca, etc.

HORMIGAS EN UN TRONCO

Ingredientes: **Apio, crema de cacahuate, pasas**

Unte trozos de apio de 4 pulgadas de largo con crema de cacahuate. Coloque las pasas a lo largo de la crema de cacahuate para que sean las "hormigas."

SALCHICHAS ENVUELTAS

Ingredientes: **Harina preparada para bisquet, agua o leche, salchichas para cóctel**

Agregue agua o leche a la harina y mézclela hasta que tenga consistencia de masa. Con la masa, envuelva una salchicha previamente insertada en una varita para asar limpia. Pellizque las orillas de la masa para fijarla al palo. Cocínelas sobre las brasas.

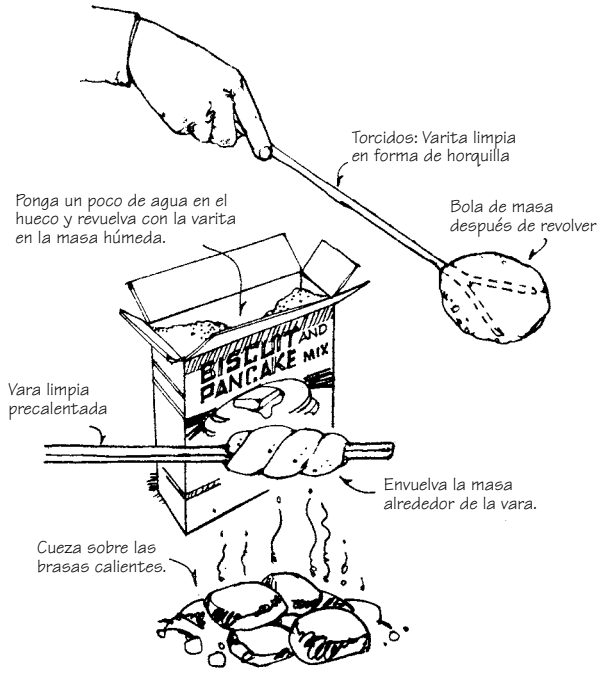
BISQUETS TORCIDOS

Ingredientes: **Harina preparada para bisquets, agua**

Opcional: **Mermelada, jalea o queso**

Para pizza: **Salsa de tomate, orégano, queso y peperoni**

Abra una caja de harina preparada para bisquets y haga un hueco en el centro para que pueda vaciar en él un poco de agua. Revuélvala ligeramente con una varita limpia en forma de horquilla hasta que se forme una bola del tamaño de un huevo. Quite la bola del palo, aplánela



y enróllela alrededor de un palo limpio y precalentado para cocearla torcida sobre las brasas. Otra opción es darle forma de bisquet y cocerla envuelta en papel aluminio, dejando espacio para que pueda levantarse.

Para darle más sabor, haga un hueco en la masa y rellénelo con jalea, mermelada o queso.

Para hacer una pizza, aplane la masa. Úntele salsa de tomate y rocíela con orégano. Agregue rebanadas delgadas de queso y peperoni. Envuelva en papel aluminio y cueza sobre el carbón.

HUEVO EN TAZA DE PAPEL ALUMINIO

Ingredientes: **Huevo, pedazo de 7 pulgadas de papel aluminio, una lata de 16 oz.**

Para cada huevo, haga una taza tomando como molde el fondo de la lata. Retire la taza y rompa el huevo adentro. Cocínelo sobre la parrilla durante 10 minutos o ponga la taza sobre el carbón de 2 a 3 minutos.

HUEVOS EN BALSA

Ingredientes: **Aceite, rebanada de pan, huevo, condimentos**

Engrase la superficie de una Estufa de Lata (página 4-33). Corte un agujero de 2 a $2\frac{1}{2}$ pulgadas de diámetro en el centro de una rebanada de pan. Coloque el pan sobre la estufa y rompa un huevo dentro del agujero del pan. Sazónelo al gusto. Voltéelo una vez y cocínelo a su gusto.

OMELET EN BOLSA

Ingredientes: **Huevos, leche, queso en cuadritos, jamón en cuadritos, cebolla picada, condimentos**

Materiales: **Bolsas de plástico resistente para congelar alimentos con cierre propio de un cuarto, olla de agua hirviendo, marcador**

Rompa uno o dos huevos en una bolsa y agregue un chorrito de leche y otros ingredientes al gusto. Con cuidado saque el aire de la bolsa y séllela. Poco a poco amase la mezcla para combinar los ingredientes. Escriba con un marcador el nombre del niño en la bolsa. Coloque la bolsa dentro del agua caliente y cueza. Cómaselo directo de la bolsa.

DESAYUNO EN UNA NARANJA

Ingredientes: **Naranja, huevo, masa para panqué**

Corte una naranja a la mitad y con cuidado quite la pulpa sin romper la cáscara. Rompa un huevo dentro de una de las mitades y llene la otra con su mezcla favorita para panqués, previamente mezclada en una bolsa de plástico. Coloque cada mitad sobre un pedazo de papel aluminio doble, luego junte arriba las cuatro esquinas del papel y enróllelas firmemente para sellarlas. Asegúrese de dejar suficiente espacio para que el panquecito se levante. Coloque las tazas envueltas en el papel aluminio sobre las brasas de carbón caliente de 10 a 15 minutos, luego disfrute su desayuno delicioso.

PALOMITAS DE MAÍZ EN UNA VARA

Ingredientes: **1 cucharadita de aceite para cocinar, 1 cucharada de maíz palomero, mantequilla, sal**

En medio de un trozo de papel aluminio de 6 pulgadas, ponga el aceite y el maíz. Junte las esquinas formando un

pequeño saco. Selle las orillas doblándolas, pero dejando espacio para que salten las palomitas. Con cuerda, ate cada saco a un palo largo y sosténgalo sobre el carbón caliente. Agítelo constantemente hasta que hayan saltado todas las palomitas. Sazónelas con mantequilla y sal. Haga un saco por persona.

BOTES DE PLÁTANO

Ingredientes: **Plátano, chispas de chocolate, malvaviscos miniatura, nueces**

Dulce tropical opcional: **Piña picada, coco, azúcar morena, mantequilla**

Quite una parte de la cáscara del plátano pero no la corte. Corte una rebanada triangular a lo largo de la fruta. Llene el hueco con una mezcla de chispas de chocolate, malvaviscos y nueces. Vuelva a colocar la cáscara. Envuelva el plátano en papel aluminio y colóquelo en el carbón durante unos 10 minutos para que se derrita el chocolate y los malvaviscos se esponjen. Quite el papel aluminio y ¡disfrute!

Variaciones: Pruebe con trozos de caramelos de azúcar o crema de cacahuate. Para hacerlo tropical, rellene el hueco del plátano con piña picada, coco, un poco de azúcar morena, y un toque de mantequilla. Cueza de 5 a 10 minutos sobre carbón caliente.

PERROS LANUDOS

Ingredientes: **Jarabe de chocolate, malvaviscos, coco o nueces picadas**

Abra una lata de jarabe de chocolate y caliéntela sobre el carbón hasta que se haga líquido. Tueste un malvavisco en un palo hasta que esté dorado. Sumerja el malvavisco en el jarabe y cúbralo con coco o nuez picada.

MANZANA ASADA

Ingredientes: **Manzana, pasas, azúcar morena, canela, mantequilla**

Quite el corazón a una manzana y póngala en un cuadrito de papel aluminio. Llénela con pasas, azúcar morena, una pizca de canela y un poco de mantequilla. Ciérrela con envoltura estilo farmacia y colóquela sobre el carbón caliente. Cocínela hasta que esté suave.

BROCHETAS DE FRUTA

Ingredientes: **Plátano, piña, cerezas, malvaviscos**

Siga las instrucciones para hacer brochetas normales (página 4-36), usando pedazos de plátano, piña, cerezas, etc., alternándolos con malvaviscos grandes. Tuéstelas sobre el carbón utilizando un alambre o vara hasta que los malvaviscos estén dorados.

BOCADILLO PARA EXCURSIONISTAS

Ingredientes:

- **Nueces saladas**
- **Pasas**
- **Trozos de fruta seca**
- **Galletas saladas miniatura**
- **Dátiles en pedacitos**
- **Trocitos de chocolate semidulce**
- **Cubitos de queso**

Mezcle todos los ingredientes y divida en bolsas individuales para que los excursionistas las coman en el camino.

SEMILLAS PARA EL EXCURSIONISTA

Ingredientes: **Dos paquetes individuales de cereal, dos bolsas chicas de dulces cubiertos de chocolate, un puño de pasas, medio puño de cacahuates tostados**

Mezcle todos los ingredientes para proporcionarle energía a los excursionistas.

HELADO EN LATA

Ingredientes: **3 3/4 onzas de mezcla para pudín instantáneo, 13 onzas de leche evaporada, leche regular**

Materiales: **Una lata para café de 1 libra con tapa de plástico, una lata para café de 3 libras, cinta gris, hielo picado, sal en grano**

1. Coloque el paquete de pudín instantáneo y la leche evaporada en una lata limpia para café de 1 libra. Agregue suficiente leche regular hasta llenar tres cuartos de la lata. Mezcle bien los ingredientes. Cúbrala con la tapa de plástico. Ciérrela herméticamente con la cinta gris para aislar.
2. Ponga la lata de 1 libra dentro de la de 3 libras. Agregue capas de hielo picado y de sal en grano alrededor de la lata pequeña hasta que esté completamente rodeada. Ponga la tapa en la lata más grande. Séllela con cinta gris.
3. Ruede la lata de un lado para otro sobre una mesa o en el piso durante 20 a 25 minutos. Los niños pueden formar dos hileras o sentarse en el piso para hacer esto, rodándola de un lado a otro.
4. Con cuidado destape la lata más grande y saque la más pequeña para ver el helado. Limpie toda la sal de la lata antes de destapar la lata chica. Raspe el helado de las paredes de la lata. Tápela otra vez asegurándola con la cinta.
5. Vuelva a colocar la lata chica dentro de la grande y agregue más hielo y más sal. Tape la lata grande con cinta y continúe rodándola durante 10 minutos más. Para entonces el helado debe estar listo para comer.

HELADO EN BOLSA

Ingredientes: **1/2 taza de leche o crema, 3 cucharadas de azúcar, 1 cucharadita de vainilla**

Materiales: **Bolsa para congelar alimentos de un cuarto, bolsa para congelar alimentos de un galón, hielo picado, sal en grano**

Mezcle la leche, el azúcar y la vainilla en la bolsa de un cuarto. Poco a poco saque el aire de la bolsa y séllela. Coloque esta bolsa en la bolsa de un galón. Agregue el hielo picado y varias cucharadas de sal en grano a la bolsa de un galón. Elimine cualquier exceso de aire y selle. Mientras sostiene la bolsa sellada, agite y ruede la bolsa por 10 ó 15 minutos. Una vez que el helado se congele, abra la bolsa grande y saque la bolsa del helado. Coma de la bolsa y ¡disfrútelo!

Diversión con Fogatas de Campamento

¡La magia de las fogatas! Usted la ha experimentado. Usted eligió las canciones, practicó las sátiras y organizó todo dentro de un programa. Luego la gente se reunió y usted comenzó. Todo funcionó bien sin ningún problema. Los participantes cantaron muy entusiasmados y se rieron muy fuerte (o se quejaron agudamente) con las sátiras. Luego el tono y el paso del programa bajó para llegar al pensamiento de la clausura. Conforme la fogata se iba apagando las brasas se convirtieron en cenizas, los niños se fueron a dormir de mala gana, pero llenos de nuevos recuerdos. Usted se quedó ante las resplandecientes brasas, hundiéndose en su desvaneciente calor y sabiendo que todo estaba bien. Usted ha sido tocado por la magia de una fogata.

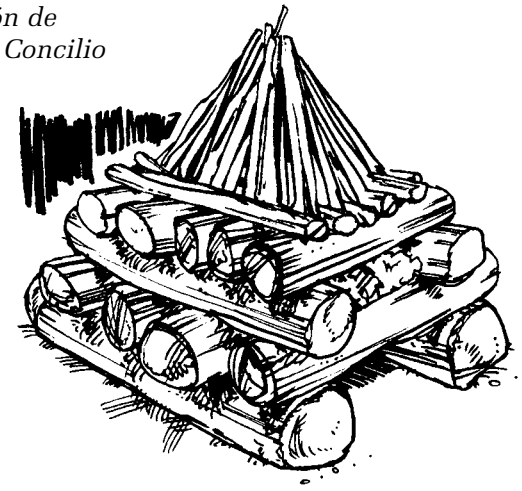
Las fogatas como esta son especiales, pero quizá piense que son raras. ¡No necesitan serlo! Con preparación y atención cuidadosa la fogata descrita con anterioridad puede convertirse en una regla en vez de una excepción. Las siguientes son algunas ideas y consejos para ayudarle a planificar un programa para la fogata, desarrollarla sin contratiempos y conseguir esa magia especial para compartirla con todos los asistentes.

PLANIFICACIÓN

Comience con el Programa de Fogata de Campamento de BSA. Este útil recurso le incita a incluir todos los elementos necesarios para una fogata exitosa. Piense en su fogata como si fuera una curva. La fogata tiene un inicio serio, se va elevando para llegar al punto máximo de la emoción y luego va bajando paulatinamente conforme se va consumiendo el fuego y termina la tarde con una clausura inspiradora.

ARMANDO LA FOGATA

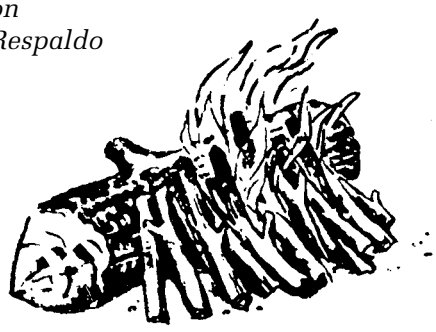
Disposición de Fogata de Concilio



Tenga listo el sitio antes de empezar. Asegúrese de estar usando una zona designada con permiso del dueño de las instalaciones. Tenga suficiente yesca, leña y la madera que va a necesitar.

Comience colocando los troncos en forma de tipi. Coloque grandes manojos de yesca en el centro del lugar de la fogata. (Las agujas de pino secas, los pastos y la corteza en tiras funcionan bien como yesca.) Amontone suficiente leña pequeña sobre la yesca. Disponga varas pequeñas y grandes alrededor de la leña como si fueran los postes de un tipi. Deje una abertura en el tipi por el lado donde está soplando el viento en contra para que el aire pueda llegar a la mitad de la fogata. Esta fogata base debe ser algo seguro; el truco está en tener suficiente yesca y pequeñas ramas y un lugar para poder insertar la primera flama. Para fogatas de campamento, es mejor utilizar más yesca en vez de que no encienda la fogata como lo tenía planificado. Cruce los leños grandes como si fuera una cabaña alrededor de la base en forma de tipi. Coloque leña a través de la parte superior de la cabaña para formar un techo. Forme otro pequeño tipi arriba de este techo.

Fogata con Leño de Respaldo



Para un grupo pequeño, use una fogata con leño de respaldo. Comience con un tronco maduro y grande para usar de respaldo. Monte su leña enfrente del tronco largo. Recueste la leña contra el tronco y agregue ramas conforme lo necesite.

LAS NUEVE CLAVES PARA UNA FOGATA EXITOSA

Canciones. Usted puede cambiar de inmediato el ambiente de una fogata eligiendo una de estas categorías: Canciones de Tiger Cub/Cub Scout/ Webelos; canciones animadas, canciones de acción, canciones para ocasiones especiales, canciones novedosas, canciones tranquilas.

Sátiras. Una sátira puede ser el evento principal de la fogata, o puede utilizarse para basar el tema para el evento principal. Los tipos de sátiras que se pueden usar, incluyen las de acción, concursos físicos o mentales, representaciones graciosas, para conocerse mejor, "magia" y encendido especial de la fogata con medios mecánicos o químicos. (Cuidado: El encendido de la fogata puede ser peligroso si no se toman las precauciones pertinentes.)

Narraciones. Los cuentos de aventuras, heroicos (biográficos), de historias naturales, de ciencia-ficción o de fantasmas (use su sentido común) son muy populares en las fogatas. El Cubmaster's Minute puede ser inspirador.

Talento Para Organizar el Espectáculo. Úselo para añadirle chispa y vida a la fogata. Utilice disfraces y engalane el lugar si es apropiado. Planifique una ceremonia de apertura que establezca el ambiente para el programa de la fogata. Varíe el ritmo y lleve el tiempo de las actividades para mantener al máximo el interés, planifique mucha acción para el momento en que el fuego está al máximo. Asegúrese de que todos participen; fomente el entusiasmo, pero mantenga la disciplina en todo momento. Planifique una ceremonia de clausura que sea tranquila e inspiradora conforme las brasas de la fogata se van apagando.

5 ENTUSIASMO CONTAGIOSO

Relatos con la Participación del Público 5-1

Actividades Para que la Gente Se Conozca, Para Romper el Hielo y Juegos Para las Juntas del Pack 5-8

Porras y Actos de Aplausos 5-10

Títeres 5-12

Rompecabezas 5-25

Sátiras 5-27

Canciones 5-37

Instrumentos Musicales 5-41

Narraciones 5-43

Chistes 5-48

Trucos y Magia 5-49

¿Entusiasmo contagioso? En este capítulo del *Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout* se presentan actividades que impresionarán, asombrarán, sorprenderán y entretendrán a su den o a su pack. Estudie bien cada sección para descubrir formas de añadir entusiasmo contagioso a sus juntas: desde relatos con la participación del público hasta sátiras, chistes y trucos. ¿Nunca antes había trabajado con títeres ni había contado un cuento? ¡Ahora es el momento de probar algo nuevo!

LA IMPORTANCIA DE LA PARTICIPACIÓN DEL GRUPO (UN POEMA)*

THE IMPORTANCE OF GROUP PARTICIPATION (A POEM)

The pack meeting seemed to drag that night,
And people were tiring fast;
The Cubmaster sensed the sleepy feeling
And hoped through the meeting he'd last.

Then came a lull in the evening's action;
The Cubmaster wiped his brow;
If only he could perk things up—
He sure wished that he knew how!

Then suddenly quite like some kind of magic,
His assistant appeared on the stage;
She held up a book called *Group Meeting Sparklers,*
And opened it to a page.

Eagerly she made the announcement
That the audience would help out.
She divided them into several groups
And tested each one for their shout.

Before they knew what had happened to them,
They had all joined in the fun;
Each group was doing its very best
To out-do the other one!

Right then and there the meeting perked up;
Things moved along in style,
And the Cubmaster heard the people say,
"Best meeting we've had in a while!"

So remember the words "group participation"—
A very special key,
And all your meetings will be filled with fun,
The way they ought to be!

***Haga que los niños practiquen esta canción o este poema en inglés, o bien, sustitúyalos con algo semejante en español.**

Relatos con la Participación del Público

Los relatos que cuentan con la participación del público enriquecen con variedad, acción y diversión las juntas del den y del pack. Mediante estos relatos se logra que la gente se ponga de pie, haciendo gestos bajo la dirección de un líder. En otros casos, el público se divide en grupos que responden a una palabra clave en el relato leído por un líder. A continuación presentamos algunos ejemplos. Las palabras clave se presentan primero, definiendo las palabras o acciones apropiadas. Es una buena idea permitir que los grupos practiquen primero sus gestos o frases. Esa práctica les ayudará a "soltarse" antes de comenzar a leer el relato.

LOS TRES ÁRBOLES

ÁRBOL GRANDE: ¡Plun! *(con voz grave)*

ÁRBOL MEDIANO: ¡Plan!

ÁRBOLITO: ¡Plin! *(con voz aguda)*

ARROYO SUSURRANTE: Grugrugrugrugru

CONEJITO: Clipeticlip, clipeticlop

CAZADORES: (Dé un toque de corneta.)

ESCOPETA: ¡Bang!

NARRADOR: Había una vez en el bosque profundo y oscuro tres árboles—el ÁRBOL GRANDE, el ÁRBOL MEDIANO y el ARBOLITO. Y a través del bosque fluía el ARROYO SUSURRANTE y saltaba el CONEJITO.

Un día, un grupo de CAZADORES llegó al bosque en el cual estaban los tres árboles—el ÁRBOL GRANDE, el ÁRBOL MEDIANO y el ARBOLITO—y a través del bosque fluía el ARROYO SUSURRANTE y saltaba el CONEJITO.

Cuando los CAZADORES recorrían el bosque, uno de los CAZADORES vio al CONEJITO. Alzó su ESCOPETA y le disparó al CONEJITO—y la tristeza se apoderó del bosque en el cual estaban los tres árboles—el ÁRBOL GRANDE, el ÁRBOL MEDIANO y el ARBOLITO—y a través del bosque fluía el ARROYO SUSURRANTE, pero ya no saltaba el CONEJITO.

El ÁRBOL GRANDE, el ÁRBOL MEDIANO y el ARBOLITO se pusieron muy tristes. Incluso el ARROYO SUSURRANTE se entristeció; pero, de repente, ¡por entre el matorral saltó el CONEJITO! ¡La ESCOPETA DEL CAZADOR había fallado el tiro! Así una vez más reinó la felicidad en el bosque en el cual vivían los tres árboles—el ÁRBOL GRANDE, el ÁRBOL MEDIANO, y el ARBOLITO—y a través del cual fluía el ARROYO SUSURRANTE . . . *y* . . . saltaba el CONEJITO.

MIGUEL QUIERE SER UN CUB SCOUT

TIGER *(tigre):* ¡Roarrrr!

BOBCAT *(lince):* ¡Miauuuu!

WOLF *(lobo):* ¡Uauuuuuuu!

BEAR *(oso):* ¡Grrrrrrr!

WEBELOS: ¡Seremos leales Scouts!

ARROW OF LIGHT: *(Todos aplauden.)*

Miguel salió a dar una vuelta un día cerca de su casa. En su camino se encontró con un TIGER quien, junto con un compañero, parecía estar buscando algo. Miguel le preguntó al TIGER qué estaban haciendo. "Buscamos la senda del BOBCAT", respondió el TIGER. "Necesito hallar la forma de poder convertirme en un BOBCAT."

Es extraño, pensó Miguel. ¿Un TIGER que se convierte en un BOBCAT? ¡Qué imaginación tenía el TIGER! Miguel continuó su paseo. Algunos minutos después se tropezó con un BOBCAT. El BOBCAT parecía estar leyendo un libro. Miguel le preguntó al BOBCAT qué estaba haciendo. El BOBCAT le respondió que estaba tratando de convertirse en un WOLF.

Miguel se rió. ¿Quién había escuchado alguna vez que un BOBCAT se convirtiese en un WOLF? Miguel prosiguió su camino. Pronto se encontró con un WOLF. El WOLF estaba trabajando en un proyecto de carpintería. "¿En qué tratas de convertirte?" se rió Miguel. "Voy a ser un BEAR," replicó el WOLF.

¡Qué extraño! pensó Miguel. Un TIGER que quiere ser un BOBCAT, un BOBCAT que quiere ser un WOLF y un WOLF que quiere ser un BEAR. ¡Quizá me tope con un BEAR que quiera ser otra cosa también!

Sin duda poco después se encontró con un BEAR que estaba ocupado empacando para una excursión de campamento con su familia. "¿Y *tú,* en qué quieres convertir*te,* gran BEAR?" El BEAR contestó, "Quiero ser un WEBELOS."

"¿Qué es un WEBELOS?" Miguel le preguntó. Así que el BEAR le explicó a Miguel cómo él podría convertirse en un Cub Scout. Primero, él podría ser un TIGER CUB, luego un BOBCAT, seguidamente un WOLF, después un BEAR u BEAR, y finalmente un WEBELOS Scout. Podría ganar la distinción ARROW OF LIGHT, la más alta distinción que se puede conseguir en Cub Scouting.

Miguel le dio las gracias al BEAR. Entonces regresó corriendo y volvió a encontrarse con el WOLF, el BOBCAT y el TIGER y su compañero. Salió del bosque y se fue a casa. Quería contar a sus padres su deseo de unirse al movimiento Cub Scouting para llegar a ser un TIGER Cub, un BOBCAT, luego un WOLF, después un BEAR y finalmente un WEBELOS Scout y ¡quizá incluso podría ganar el premio ARROW OF LIGHT!

PROBLEMAS CON EL AUTO

Para un grupo pequeño, escriba en tarjetas de 3 por 5 pulgadas varias de las frases que se presentan abajo y dele a cada persona una o más tarjetas. Si se trata de un grupo grande, escriba sólo una frase en cada tarjeta, de forma que un mayor número de personas pueda participar. El narrador lee el relato haciendo pausas en los espacios en blanco. A su vez, los participantes leen una frase de su tarjeta y llenan con palabras los espacios en blanco.

Un diente flojo	Un pino alto
Un tomate verde	Una lata de alquitrán
Un águila calva	Una barra de jabón
Un maullido de gato	Una serpiente cascabel
Tres uvas pasas	Cuatro pepinillos agrios
Una jugosa sandía	Una l da para perro
Tres huevos cocidos	Seis esqueletos regordetes
Un feroz león	Siete libras de plumas
Una cometa roja	La huella de un perro
Una cebolla gruesa	Un enjambre de abejas
Un teléfono	Cuatro rocas calientes
Un creyón púrpura	Una red para mariposas
Un dinosaurio cojo	Una bocina de bicicleta
Dos bolas de nieve	Una paleta de helado
Una lata de gusanos	Un lápiz corto
Un petardo usado	

NARRADOR: En un bonito día, dos damas ancianas, Alicia y María, decidieron dar un paseo en auto para hacer un día de campo. Alicia llevó una cesta con _____, _____ y _____, y otras cosas sabrosas. Se llevaron su almuerzo y salieron en el viejo automóvil de María. La tapa del radiador estaba decorada con _____, y los agujeros en el techo habían sido remendados con parches hechos de _____ y _____.

Durante el viaje, Alicia señaló un lado del camino y dijo, "Oh, mira ese matorral con _____ que crece en él." "Detengámonos aquí," dijo María.

Llevaron su cesta de día de campo hasta un lugar bajo la sombra de _____ y extendieron _____ para sentarse. Cerca de ellas _____ cantaba alegremente en un árbol. Llegaron hasta los matorrales bajos que habían visto antes y arrancaron _____ que crecía en ellos. Las dos amigas se lo pasaron de lo lindo con su día de campo.

"No hay nada tan delicioso como _____ con mostaza y pepinillos," dijo María, al barrer las migajas que habían quedado en sus piernas con _____. "Es cierto", suspiró Alicia. "Pero se hace tarde. Mejor será que nos vayamos a casa."

Lamentablemente, el auto no quería arrancar. El motor hizo un ruido parecido a _____ y se paró por completo. "¡Dios mío!" exclamó María, examinando el motor debajo de la capota. "Creo que veo _____ y _____ atrapados en la correa del ventilador." "¡Imposible!" Replicó Alicia. "¿Estará vacío el tanque? ¿Estás segura que pusiste suficiente _____ en el tanque antes de salir?"

"Por supuesto que lo llené!" afirmó María. "Deben ser las ruedas. Vamos a levantarlas con _____ y las reemplazamos con _____." Ella cubrió su ropa con _____ y agarró _____ para aflojar los pernos.

Justo en ese momento Granjero Juarez se apareció con su auto y les preguntó si podía ayudarlas. "Parece que hay _____ en el motor," aseguró él, apretando un perno con _____. Le dio vuelta a la llave de encendido y el auto arrancó. "Yo sólo tuve que conectar _____ con _____, que se había aflojado." Alicia y María miraron su cesta de día de campo y le dieron a Granjero Juarez el resto de su _____ como agradecimiento. Luego regresaron felices a su casa.

LA CONFUSIÓN DE JUAN

Prepare un juego de tarjetas de 3 por 5 pulgadas escribiendo tres de las frases que se incluyen abajo en cada tarjeta; usted debe tener 54 tarjetas en total. Reparta todas las tarjetas a los niños y adultos quienes deben mantenerlas con la cara hacia abajo. (Cada persona puede recibir más de una tarjeta.) Seguidamente lea el relato. Cuando llegue a un espacio en blanco, haga una pausa y permita que cada jugador se turne para leer una de las líneas en su tarjeta. Tanto más alocada salga la frase, mejor será. Aunque a veces es igualmente divertido ver que uno de los objetos descritos en la tarjeta encaja perfectamente en la frase.

Agua sucia para lavar platos
Un clavo oxidado
Un frasco de mermelada

Una cáscara de plátano
Un mal sueño
Grasas para ejes

Un hongo venenoso
Una enredadera de calabaza
Un rascacielos

Un trozo grande de queso
Un montón de panqués
Un vagabundo presuntuoso

Una cola de cerdo
Un burro silvestre
Una vieja bocina

Limonada rosada
Un montón de guijarros
Una bolsa con trapos

Una joroba de camello
Un pollito de hule
Un gato negro

Un tranvía
Un gran ruido
Un enjambre de abejas

Una bañera
Un conejito con el rabo
Un bello atardecer

Un cepillo de dientes
Un pez con ojos grandes
Un fuerte estornudo

Un radio viejo
Un zapato viejo
Una picada de insecto en la nariz

Una esponja de segunda
Una serpiente cascabel
Un rinoceronte

Un aguafiestas
Un barco de guerra
Un león rugiente

Una pala de carbón
Una tortuga mordedora
Una lata de pintura roja

Una sombrilla rota
Una camada de cachorros
Una risita tonta

Una bocanada de humo
Un mono con cara de chango
Un cubo de fango

Un chinche loco
Una carretilla con pescado
Un cubo con agujero

Mi cinturón de lunares
Un huevo rancio
Un montón de vello de durazno

Un par de calcetines verdes
Un puerco espín anciano
Un granjero congelado

Un monstruo de ojos verdes
Una estufa de tres piernas
Un plato de frijoles

Una tonelada de ladrillos
Una manzana rellena
Una tortuga llena de vida

Un pájaro despeinado
Una serpiente verde
Una sartén con leche

Una lechuza sabia
Una motita cortado
Un gatito mojado

Un bigote negro
Pimienta picante
Una tetera caliente

Lluvia escandalosa
Un pesebre viejo
Una corbata roja

Una carretilla mano
Un terremoto joven
Un ojo de vidrio

Una horquilla de pelo doblada
Un signo de exclamación
Un gatito fugado

Un trolebús
Una nube negra
Una herradura oxidada

Un ramillete
Una pastilla de jabón
Un avestruz preguntón

Un caballo indómito
Una vaca púrpura
Un granero rojo

Un barril de alquitrán
Tres ratones ciegos
Los pantalones de algún Scout

Una rueda rechinante
Un papagayo amarillo
Un gato bizco

Una gallina azul
Cuarenta kilos de clavos
Una estufa de barril

Un fantasma rosa
Un perro caliente
Una dentadura postiza

Un sombrero de copa
Una viuda alegre
El corderito de María

Una pistola de frijoles
Un cardo espinoso
Tu vieja camisa

Una linterna
Una calabaza campestre
Algunas hormigas rojas

Un auto Ford Modelo T
Un cartucho de dinamita
Un gusano grande y gordo

Un trozo de cinta
Un asador de cacahuates
Un caballo de carreras

Una mazorca de maíz
Un pedazo de madera
Un auto de segunda mano

Una lata
El caliente sol
Un perrito Border Collie

Un gatito juguetón
Un mapa desgarrado
Algunas manchas de tinta

Un hoyo en tus pantalones
Una rebanada de jamón frío
Una rueda giratoria

Un cepillo de restregar
Una cabeza de col
Una flauta de mazorca de maíz

Un cacahuate bizco
Queso de Limburgo
Un caballo de patas arqueadas

Un sombrero de derby
Un cacto espinoso
Un bebé llorón

Una papa bizca
Un parachoques sucio
Una estufa de gas

Dos esqueletos gordos
Un día lluvioso
Una cebolla española

Un corte de pelo estilo militar
Un mono de bronce
Una llanta de repuesto

Una jugosa sandía
Una lata plana
Un reventón

Un gallo cantor
Un pony risueño
Tu nariz roja

Una sombrilla rota
Un par de tirantes
Un dolor en el cuello

Una lagartija trepadora
Una rana con lunares
Un viejo cangrejo

Un día con viento
Mickey Mouse
Un par de rodillas de abeja

NARRADOR: Había una vez un chico llamado Juan que vivía en Pueblo Confuso. Su casa era ciertamente muy extraña porque tenía _____ en el techo y _____ en cada ventana y _____ con _____ sobre ella plantados a cada lado de la puerta del frente para embellecer la casa. La casa estaba pintada de tal manera que parecía _____. En lugar de tener flores y plantas en el jardín, la familia de Juan plantaba _____ y _____ y en una esquina había un árbol en el que crecía _____.

El padre de Juan tenía una mascota que era _____ y él daba largos paseos con ella, llevándola con una cadena mientras saltaba de aquí para allá alegremente como _____. Juan acompañaba su padre en estas caminatas, pero él siempre tenía que vestirse muy bien siempre que salía como todos los demás chicos en Pueblo Confuso. Así se vestía él: en su cabeza llevaba _____, en un pie tenía _____, y en el otro lucía _____. En lugar de una corbata llevaba _____.

Una mañana el padre de Juan le dijo que irían al zoológico a ver _____ y otras cosas. Por eso Juan se vistió rápidamente y se lavó con _____ y se secó con _____, que estaba colgando en el toallero. Se cepilló los dientes con _____ y se peinó su cabello con _____ y estaba listo para el desayuno. Tenía mucha hambre aquella mañana; por tanto, tomó _____ y _____ y los puso en su plato y los mezcló con _____ y se lo comió todo con muchas ganas.

En el zoológico, el padre de Juan tuvo que comprar los boletos, por tanto, metió la mano en su bolsillo y sacó _____ y se le dio al vendedor en la taquilla quien le dio al padre de Juan sus boletos y su cambio, que fueron _____. Al entrar, lo primero que vieron fue _____, que daba vueltas de aquí para allá rugiendo fuertemente a _____, que estaba parado en _____ y haciendo muecas a Juan y su padre.

Aquella mañana los monos estaban muy juguetones. Uno de ellos estaba colgado por los pies en el trapecio y sostenía _____ en sus manos y le hacía cosquillas a otro mono con eso. Otro mono con _____ en su cabeza estaba lanzando _____ como una pelota y haciéndolo rebotar. Un monito que estaba cerca vio a _____ escurriéndose por la jaula y trató de agarrarlo, pero hacía un ruido como _____ y asustaba al monito, que se espantaba como si _____ le estuviese persiguiendo.

Luego se fueron a ver a los elefantes que caminaban alrededor de un corral que tenía el tamaño suficiente para _____. Juan metió su mano en la bolsa de papel que llevaba y sacó _____ y se lo dio al elefante más grande. Al elefante le gustó tanto que regó agua por su trompa y se dirigió a Juan para darle _____.

Cuando Juan se cansó de ver a los animales del zoológico, él y su padre se fueron al acuario, donde vieron _____ nadando como _____ y cantando tan feliz como _____. En ese momento, en la calle del frente había un espectáculo con una banda que tocaba música que sonaba como _____ corriendo tras _____. Montado en la plataforma había un hombre de aspecto extraño. Su cabeza tenía forma de _____ y su cuerpo tenía forma de _____. Y una de sus orejas era tan larga como _____. Cuando el hombre aspiraba el humo de su pipa, grandes nubes de humo salían de su oreja. Cuando él tomó una bocanada más profunda de su pipa, un hombre le golpeó con _____ y de su oreja saltó _____.

Ya era hora de que Juan y su padre se fuesen a casa, por eso se dirigieron a la esquina y se subieron a _____ y viajaron a casa sintiéndose tan cansados como _____.

Al día siguiente Juan, quien era un Cub Scout fuera de lo común, acudió a la junta de su den. Antes que nada, los Cub Scouts tenían que firmar en la parte posterior de _____. En lugar de un lápiz, ellos usaban _____. Por cierto, sus uniformes eran muy extraños. Tenían el color de _____. Tenían _____ envuelto alrededor de cada pierna. Y en su cabeza cada uno tenía _____, y sus pañuelos parecían _____. Al entrar en su den, cada uno de ellos recibía un rompecabezas que estaba _____ recortado en varios pedazos y ellos trataban de unir las piezas con _____.

Cantaban una canción acerca de _____; luego se ponían a trabajar con manualidades. Un Cub Scout martillaba sobre _____. Su jefe del den estaba ayudando a su denner a ganar sus logros haciendo nudos. Esto es lo que hacían: El jefe del den sostenía _____ en la mesa mientras el denner trataba de amarrarlo con _____. Cuando terminaron, él le enseñó cómo saltar sobre _____. Entonces todos ellos jugaron un juego en el cual cada Cub Scout lanzaba _____ lo más lejos que podía mientras sostenía _____ en su mano izquierda.

Al concluir la junta, el jefe del den encendió _____ y les dijo a los Cub Scouts que parecía _____ y que todos los buenos Cub Scouts debían crecer para ser también de ese modo. Entonces todos se fueron a casa tan felices como _____, lanzándose _____ unos a otros mientras cantaban una bella canción acerca de _____, que sonaba como _____ que hubiese caído en una lavadora.

RELATO SOBRE LA SEGURIDAD DE LAS FOGATAS

Ambiente: Este relato está lleno de errores que se cometen con frecuencia al no respetar las normas de seguridad para fogatas. Dos adultos deben dirigir el relato. Uno lo leerá y el otro sostendrá un letrero que dice "Oh, no, ¡eso no!" La persona que lleva el letrero debería levantarlo cuando el lector menciona un error, de tal manera que el público pueda gritar "Oh, no, ¡eso no!" La persona que lleva el letrero debe entonces corregir al lector del relato dándole la información correcta. Si el lector del relato y la persona que lleva el letrero tienen una pequeña discusión libre del tipo "da y quita", el mensaje tendrá un efecto aun mayor.

NARRADOR: Una vez un grupo de niños y algunos adultos se fueron de campamento. Los niños estaban muy entusiasmados con la idea de pasar todo un fin de semana al aire libre. Levantarían sus tiendas de campaña, participarían en juegos, comerían al aire libre, tendrían un programa de fogatas de campamento y regresarían a casa como excursionistas cansados pero felices.

Tan pronto como llegaron al sitio del campamento, dos de ellos montaron su tienda justo al lado de la fogata porque querían estar cerca de los alimentos que se asarían y mantenerse calientes toda la noche. ("Oh, no, ¡eso no!" Eso no se puede hacer. Las chispas de la fogata podrían incendiar la tienda.)

Los dos chicos que estaban al lado montaron su tienda algo alejados de la fogata donde se asarían los alimentos; habían aprendido su lección al ver el error que cometió el primer grupo. Comenzaron a reunir palos y apilarlos dentro de su tienda porque también querían estar calientes toda la noche. *("Oh, no, ¡eso no!" Eso no se puede hacer. Nunca se debe tener una llama abierta dentro de una tienda.)*

Otros dos chicos montaron su tienda y colgaron su linterna de combustible líquido en el centro de la tienda. Sabían lo oscura que estaría la tienda por la noche y querían leer en la cama. *("Oh, no, ¡eso no!" Eso no se puede hacer. NO se deben tener llamas abiertas dentro de una tienda incluso si es una linterna. Sólo se permiten linternas de pilas.)*

Por último, todos comprendieron la idea y montaron sus tiendas formando un semicírculo bien alejados de la fogata con todas las linternas por fuera y los tizones colocados limpiamente en el área designada para la fogata. La fogata se hizo formando un anillo bien lejos de las ramas colgantes. Llegó la hora de iniciar la fogata para cocinar. Todos los niños ayudaron a recoger madera. Uno de los adultos les dijo que organizaran la madera por tamaño, pero los chicos pensaron que eso era una idea estúpida y simplemente arrojaban la madera al fuego. *("Oh, no, ¡eso no!" Eso no se puede hacer. Es mejor organizar la madera por tamaño de forma que las piezas correctas de madera estén fácilmente al alcance de la mano al construir la fogata.)*

Después de volver a ordenar toda la madera, a los chicos se les dijo que podían comenzar a construir la fogata. Lo hicieron exactamente cómo se les había enseñado. Construyeron una fogata muy bonita y comenzaron a encenderla. . . *("Oh, no, ¡eso no!" Eso no se puede hacer. No se enciende el fuego hasta tener cerca una pala y un cubo con agua en caso de que el fuego no se pueda controlar o para apagarlo cuando ya no haga falta.)*

Después que tuvieron el cubo con agua y la pala a mano, encendieron el fuego; pero después de un rato, notaron que el fuego comenzaba a apagarse. Buscaron el combustible de las linternas para verterlo sobre el fuego. *("Oh, no, ¡eso no!" Eso no se puede hacer. Nunca se usan sustancias líquidas inflamables cerca de una fogata. El fuego podría propagarse y quemar a alguien.)*

Finalmente, la fogata ardía correctamente, pero pasaría cierto tiempo antes de que el carbón estuviese listo para cocinar. Uno de los niños agarró un palo que estaba en el fuego y comenzó a escribir su nombre por el aire con el humo que despedía el palo. *("Oh, no, ¡eso no!" Eso no se puede hacer. Lo que se pone en el fuego, se deja en el fuego.)*

Cuando el fuego se apagó, uno de los niños quiso saber si podía saltar por encima del fuego. *("Oh, no, ¡eso no!" Eso no se puede hacer. No está permitido correr ni jugar cerca del fuego.)*

El fuego se apagó, los niños cocinaron en las brasas y comieron sus alimentos y todo se tranquilizó. Los adultos suspiraron con alivio. Parecía que todo estaba bien y que los niños habían aprendido la lección.

Después de la cena, los adultos avivaron el fuego otra vez y disfrutaron una maravillosa fogata de campamento, cantando canciones y contando relatos y, a medida que las llamas se apagaban otra vez, les transmitían a los niños algo en qué pensar. Cuando llegó la hora de acostarse, los niños querían apagar el fuego y derramaron el cubo de agua sobre la fogata y se fueron a sus camas. . . *("Oh, no, ¡eso no!" Eso no se puede hacer. Se debe remover el fuego y asegurarse de que todos los rescoldos estén apagados y fríos al tacto.)*

Cuando el fuego estuvo apagado, completamente apagado, el día había concluido y los sacos de dormir ya estaban desplegados. Ahora los adultos sabían con seguridad que los niños habían aprendido que aun cuando una fogata es algo maravilloso que sirve para muchas cosas, es preciso manejarla con cuidado, puesto que puede llegar a causar grandes daños.

RODRIGO AL RESCATE

RODRIGO: Tóquese sus músculos como lo haría un hombre muy fuerte.

CABALLOS: Palmadas en los muslos.

GRITO: Griten "¡Hey, chicos!" con las manos formando una bocina alrededor de su boca.

COCHE DE BOMBEROS: Agudo sonido de sirena.

CAMPANA: Se mueve el brazo como un badajo, diciendo, "Clan-Clan-Clan".

MANGUERA: Un sonido susurrante como el que hace el agua al salir por una manguera.

VAPOR: Sonido *si-si-si*-silbante.

NARRADOR: Si a usted le gustan los CABALLOS, le hubiera gustado vivir en el siglo XIX cuando los caballos tiraban de los antiguos COCHES DE BOMBEROS a VAPOR. Uno de estos COCHES DE BOMBEROS era conducido por RODRIGO, un gran héroe. ¡Sí señor! ¡RODRIGO era todo un héroe! Cada día, cuando no había ningún incendio, él sacaba los CABALLOS para que hiciesen ejercicio, poniéndolos a trotar para arriba y para abajo por las calles. Si los niños estaban jugando en la calle, RODRIGO se paraba siempre y dejaba que los niños acariciasen los CABALLOS.

En ocasiones se escuchaban alarmas de incendio durante el día, pero en ocasiones también sonaban por la noche. Cuando la alarma sonaba por la noche, alguna persona GRITABA llamando a los bomberos que vivían arriba quienes se despertaban y bajaban por el tubo lo más rápidamente posible. Entonces corrían hasta el COCHE DE BOMBEROS que ya tenía el VAPOR bien preparado y volaban hacia el lugar del incendio, haciendo sonar la CAMPANA, mientras RODRIGO conducía los CABALLOS.

Una noche la mayoría de los bomberos estaban durmiendo y los otros estaban jugando damas cuando sonó la alarma. ¿Dónde era el incendio? ¡En la gran casa de dos pisos del alcalde! Rápidos como el rayo llegaron hasta allí. RODRIGO detuvo los CABALLOS y GRITÓ, "¡Mantengan el VAPOR bien fuerte, chicos!" Sacaron la MANGUERA y comenzaron a regar el agua sobre las llamas.

RODRIGO se esforzaba para ver qué pasaba en el segundo piso donde el alcalde y su esposa estaban atrapados. ¡Había llamas por todas partes! RODRIGO les GRITÓ, "¡Tendrán que saltar!" Los bomberos tendieron una red para amortiguar su caída. El alcalde y su esposa tenían miedo, pero RODRIGO los animó y cuando las llamas ya tocaban sus talones, saltaron cayendo justo en medio de la red.

Los bomberos siguieron combatiendo el incendio. Aplicaron la MANGUERA sobre las llamas y mantuvieron la fuerza del VAPOR en el COCHE DE BOMBEROS. No pasó mucho tiempo hasta que lograron apagar el incendio y entonces desconectaron la MANGUERA, se subieron al COCHE DE BOMBEROS y regresaron al cuartel de bomberos, haciendo sonar la CAMPANA por todo el camino. Para RODRIGO y los demás bomberos fue simplemente un trabajo como el de todos los días, pero para el alcalde y su esposa ellos eran unos héroes.

LA CASA DONDE VIVE SANTA CLAUS

CASA: Manos sobre la cabeza formando una V invertida.

COBERTIZO: Manos delante del pecho formando una V invertida.

TRINEO: Manos juntas en un movimiento ondulante de izquierda a derecha.

RENO: Las manos a los lados de la cabeza, con las palmas hacia fuera.

PAQUETE: Ambas manos sobre un hombro como si se cargase un paquete.

NIÑAS: Mujeres y niñas, de pie.

NIÑOS: Hombres y niños, de pie.

MUÑECA: Las manos con las palmas juntas contra la mejilla, con la cabeza ligeramente doblada.

CAJA: Ambas manos trazan las tres dimensiones de una caja.

LEÓN: Extienda ambas manos y dé un fuerte rugido.

SOLDADO: Se para en posición de atención; da el saludo del Cub Scout.

TREN: Haga una figura de número 8 con las manos.

SANTA CLAUS: Darse palmaditas en el estómago con ambas manos y diga "Jo, Jo, Jo".

NARRADOR: Ésta es la CASA donde vive SANTA CLAUS. Éste es el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

Éste es el TRINEO que se guarda en el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

Éstos son los RENOS que tiran del TRINEO que se guarda en el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

Éste es SANTA CLAUS quien guía a los RENOS que tiran del TRINEO que se guarda en el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

Éste es el PAQUETE lleno de regalos para las NIÑAS buenas y los NIÑOS buenos que es transportado por el viejo SANTA CLAUS quien guía a los RENOS que tiran del TRINEO que se guarda en el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

Ésta es la CAJA que se guarda en el PAQUETE lleno de regalos para las NIÑAS buenas y los NIÑOS buenos que es transportado por el viejo SANTA CLAUS quien guía a los RENOS que tiran del TRINEO que se guarda en el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

Ésta es la MUÑECA que está en la CAJA que se guarda en el PAQUETE lleno de regalos para las NIÑAS buenas y los NIÑOS buenos que es transportado por el viejo SANTA CLAUS quien guía a los RENOS que tiran del TRINEO que se guarda en el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

Éste es el LEÓN que asustó a la MUÑECA que está en la CAJA que se guarda en el PAQUETE lleno de regalos para las NIÑAS buenas y los NIÑOS buenos que es transportado por el viejo SANTA CLAUS quien guía a los RENOS que tiran del TRINEO que se guarda en el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

Éste es el SOLDADO que capturó al LEÓN que asustó a la MUÑECA que está en la CAJA que se guarda en el PAQUETE lleno de regalos para las NIÑAS buenas y los NIÑOS buenos que es transportado por el viejo SANTA CLAUS quien guía a los RENOS que tiran del TRINEO que se guarda en el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

Éste es el TREN que se desplaza por los rieles y transporta al SOLDADO que capturó al LEÓN que asustó a la MUÑECA que está en la CAJA que se guarda en el PAQUETE lleno de regalos para las NIÑAS buenas y los NIÑOS buenos que es transportado por el viejo SANTA CLAUS quien guía a los RENOS que tiran del TRINEO que se guarda en el COBERTIZO detrás de la CASA donde vive SANTA CLAUS.

LA GRAN CAZA DEL PAVO

PEREGRINO PURITANO: *(Silbato)*
PAVO: Gobelgobel
PEZ: Blobblob
OSO: Groulgroul
ARDILLA: Chaterchater
ABEJA: Buzzbuzz
PATO: Cuaccuac
CAZA: (Todos los sonidos a la vez)

Había una vez un PEREGRINO PURITANO que decidió salir a CAZAR un PAVO. Al caminar a través del bosque, se encontró con un PATO. El PEREGRINO le preguntó al PATO: "¿Has visto al PAVO? Estoy en una gran CAZA en busca de él. "No", respondió el PATO, con una mirada astuta. Así, el PEREGRINO continuó su marcha hasta toparse con una ARDILLA que jugaba en las copas de los árboles. "Buen día, ARDILLA", dijo el PEREGRINO PURITANO. "¿Has visto al PAVO? Estoy en una gran CAZA en busca de él". "No, no", respondió la ARDILLA, sonriendo detrás de sus patas.

Cuando el PEREGRINO PURITANO cruzó el arroyo, se inclinó hacia el agua y vio a un PEZ nadando cerca de la superficie. "Oh, PEZ" dijo él, "¿El PAVO pasó hoy por aquí para beber agua?" "No, no, hace mucho tiempo que no viene", dijo el PEZ, zambulléndose a lo profundo del agua para ocultar su carcajada. El pobre PEREGRINO continuó por el sendero lleno de sombras y se encontró cara a cara con un enorme OSO pardo. "Hola, O-O-OSO", murmuró el PEREGRINO. "¿Ha-a-as v-v-isto al PAVO? Estoy en una gran CAZA en busca de él". "No", respondió el OSO. "Ni siquiera sé qué es un PAVO", contestó el OSO soltando una carcajada retumbante.

El PEREGRINO PURITANO ya se estaba sintiendo bastante deprimido, porque pensaba que nunca encontraría al PAVO. Finalmente vio a una ABEJA zumbando cerca de él. "Detente un minuto, ABEJA", dijo el PEREGRINO. "Tú vuelas prácticamente por todas partes. ¿Has visto al PAVO por aquí? Estoy en una gran CAZA en busca de él." "No", respondió la ABEJA. "En ninguna parte por aquí". Y voló muy lejos zumbando con fuerza para ocultar sus risas.

Pronto el PEREGRINO vio frente a él un grupo de matorrales y árboles pequeños. Al aproximarse, ¡sonó repentinamente el ruido más ensordecedor que se haya escuchado jamás! Era el gruñido más feroz del OSO, el zumbido más fuerte de la ABEJA, las burbujas más grandes del PEZ, la voz más profunda del PAVO. El Sr. PAVO se había ocultado en medio del matorral y todos sus amigos animales se habían reunido con él para tratar de espantar al PEREGRINO y alejarlo del PAVO.

Pero la broma se volvió contra ellos, ¿Adivinen porqué? ¡Todo lo que el PEREGRINO PURITANO quería era invitar al PAVO para que le ayudara a comer los productos de su abundante cosecha de Acción de Gracias! Cuando el pobre e incomprendido peregrino dejó escapar un fuerte grito y emprendió el camino de regreso a su casa, todos lo oyeron exclamar al perderse de vista, "¡Ésa es la última CAZA en la que participo—así que buenas noches, buenas noches!"

Actividades Para que la Gente Se Conozca, Para Romper el Hielo y Juegos Para las Juntas del Pack

Lograr que una reunión comience bien depende con frecuencia de cosas pequeñas: el saludo en la puerta, las actividades con las que se logra que los invitados participen desde que llegan a la reunión o la canción de apertura o las actividades para romper el hielo. Estas pequeñas cosas añaden chispa y fuerza a las juntas y contribuyen al disfrute de todos. Si se permite que se forme el "hielo" al comienzo de una junta, habrá que dedicar una gran cantidad de tiempo y esfuerzos a derretirlo. Con frecuencia, las actividades para romper el hielo solucionan este problema.

Igualmente importantes son las actividades dirigidas a que la gente se conozca—es decir, actividades que ayudan a los visitantes a conocer a las demás personas y sentirse a gusto en la junta. Las actividades para romper el hielo y para facilitar el conocimiento de las personas cumplen estos fines y también sirven para cambiar el ritmo durante una junta e impedir que los miembros del público se inquieten o se aburran.

Si esas actividades implican alguna forma de competencia y de esa competencia surgen ganadores, usted puede ofrecerles un reconocimiento en la primera parte de la junta con premios económicos, sencillos y humorísticos o con una salva de aplausos. A continuación presentamos algunos ejemplos de estas actividades.

En ocasiones, usted querrá animar una junta del pack mediante un juego. En este capítulo también presentamos varios juegos que le ayudarán a lograr ese propósito.

ACRÓSTICOS DE NOMBRES

A medida que la gente va llegando, deles un lápiz y una tarjeta de 4 por 6 pulgadas. Pídales que escriban sus nombres completos con letras mayúsculas verticalmente a la izquierda de la tarjeta. Al mezclarse con los demás, ellos deben tratar de encontrar personas cuyos apellidos comiencen con esas letras. Una variación consistiría en usar el tema mensual u otra palabra escrita en el margen izquierdo de la tarjeta.

CABEZAS DE PAPEL

A medida que la gente va llegando, deles una papeleta numerada, un alfiler, un lápiz, una tarjeta y una bolsa grande de papel. Cada persona ensarta la papeleta numerada en su pecho, hace agujeros para los ojos en la bolsa, se la pone en la cabeza y recorre la sala tratando de reconocer a otras personas. Escriba los números y los nombres en la tarjeta.

¿QUIÉN ES USTED?

Ésta es una buena actividad para romper el hielo en una junta del den. Cuelgue un letrero en la puerta con las palabras: "¿Quién es Usted?" La parte inferior del letrero, que puede cambiarse, tiene el tema de la junta como, por ejemplo, planetas, automóviles, pájaros, etc. Cada niño que llega debe decir: "Hoy, yo soy el planeta Marte" (o un automóvil Ford, o un pájaro azul, dependiendo del tema escogido).

¿CUÁL ES MI NOMBRE?

Cuando la gente llega a una junta del pack, coloque el nombre de una persona o de un objeto en su espalda. Si se trata de un tema de circo, el nombre podría ser el de un artista de circo o animal (payaso, gigante, león, etc.). Si se trata de un tema de formación cívica, podría ser el nombre de un presidente o de un político (George Washington, el nombre de su alcalde, etc.). La gente se mueve por la sala, haciéndoles a los demás preguntas acerca de sí mismos y para tratar de averiguar quiénes son. Las respuestas deben ser solamente "Sí" o "No". Cuando una persona adivina su nombre, la tarjeta de esa persona se sujeta a la solapa.

CANCIONES PARA REÍR

Todos los miembros del público se ríen con melodías conocidas. Use el mismo ritmo y música, pero cante sólo "ja, ja" en lugar de la letra.

USTED NUNCA LO VIO

Dígale al grupo: "Tengo algo en mi bolsillo que ustedes nunca han visto antes y nunca verán de nuevo". Entonces saque un cacahuate de su bolsillo, rompa la cáscara, muéstreselo al público, cómaselo y diga: "¡Ustedes nunca lo vieron antes y nunca lo verán otra vez!"

ESTÁ OSCURO, ¿VERDAD?

Dígale al público que ésta es una prueba de inteligencia, coordinación y capacidad para seguir instrucciones. Pídale a cada persona que levante su mano izquierda y señale con el dedo índice izquierdo hacia la derecha en dirección paralela al piso. Entonces pídales que levanten la mano derecha y mantengan el dedo índice de la mano derecha al mismo nivel que el dedo izquierdo, señalando en la dirección opuesta. Seguidamente levante la mano izquierda 2 pulgadas y baje la mano derecha 2 pulgadas. Ahora pídales que cierren sus ojos. Después de algunos momentos, haga la siguiente observación con inocencia: "Está oscuro, ¿verdad?"

¿QUIÉN ES QUIÉN?

A medida que la gente vaya llegando a la junta, entrégueles una hoja de papel con las siguientes descripciones impresas en ella. Deben desplazarse por la sala y encontrar a alguien que corresponda a cada descripción. Esa persona escribe su nombre al lado de la descripción. Usted puede darle un premio a la persona que llene más espacios en blanco.

- Alguien que use zapatos de talla $8\frac{1}{2}$
- Alguien que tenga los ojos azules
- Alguien que cumpla años en enero
- Alguien que sepa tocar un instrumento musical

- Alguien que tenga el cabello rojo
- Alguien que tenga una hermana menor
- Alguien a quien le guste comer hígado
- Alguien que hable un idioma extranjero
- Alguien que haya nacido en otro país
- Alguien que haya sido Cub Scout cuando era niño

Necesariamente, algunas de las descripciones deben ser respondidas por un adulto, lo cual estimula la interacción entre niños y adultos.

MEZCLADOR DE LETRAS

Escriba una letra grande en tarjetas de 5 x 8 pulgadas; una sola letra en cada carta. No use las letras *K, Q, X* o *Z.* Haga varias tarjetas con vocales en ellas. Tenga una tarjeta para cada persona en el grupo. Tres adultos actúan como jueces.

Al dar la señal, los participantes levantan sus tarjetas y se apresuran a encontrar dos letras que constituirán una palabra de tres letras al añadirlas a la letra escrita en la tarjeta que tienen en la mano. Esas tres personas se agarran del brazo y corren hasta un juez, quien escribe la palabra formada al dorso de sus tarjetas. Entonces esas tres personas se separan y se apresuran a encontrar dos letras más. Continúe esta actividad durante 5 ó 10 minutos. Ganará la persona que tenga el mayor número de palabras en su tarjeta.

ESTORNUDO GIGANTE

Divida al público en tres grupos. Explique que algunas personas creen que un buen estornudo despeja la mente. Cada grupo ensaya uno de los sonidos:

"¡Aaaaichií!"

"¡Oooichií!"

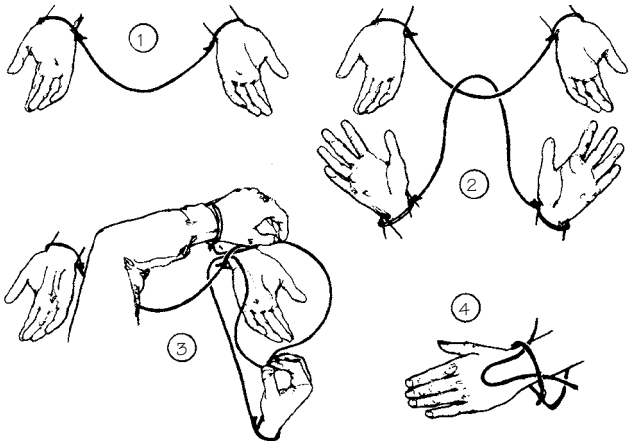
"¡Uuuuichií!"

Al dar la señal todos combinan sus sonidos en un solo estornudo gigante. El líder responde, "¡Salud!"

GRUPOS DE SEIS

Los miembros del público, tanto niños como adultos, se paran en un área amplia y abierta. Responden a las instrucciones que les da el líder: "¡Grupos de seis!" "¡Grupos de tres!" y "¡Grupos de cuatro!" Así se forman rápidamente grupos de 6, 3, 4 personas, etc. que se paran juntas con los brazos alrededor de la cintura de la otra persona. Las personas que no puedan encontrar un grupo al cual unirse quedan eliminadas del juego. La acción es rápida y emocionante. Tan pronto como los grupos se forman y se elimina a quienes no consiguieron unirse a un grupo, el líder grita otra orden. Eventualmente, la mayoría de los participantes quedarán eliminados. Cuando sólo quede un grupo de seis, la orden "¡Grupos de cuatro!" eliminará dos jugadores más y así sucesivamente.

ESCAPE DEL PRISIONERO



Ésta es una buena actividad para romper el hielo en una junta del den o del pack. A medida que la gente vaya llegando, ate un cordón alrededor de la muñeca de una persona; pase otro cordón sobre el cordón de esa persona y ate los extremos a la muñeca de otra persona. Ahora están unidas y atadas. Pídales que se separen sin romper un cordón ni desatar ningún nudo. La solución consiste en llevar el centro de un cordón a través del lazo en la cara interna de la muñeca de la otra persona, pasar este nuevo lazo sobre la mano de esa persona y volverlo a pasar a través del lazo de la muñeca. (Vea las ilustraciones.)

LA LUNA ES GRANDE Y REDONDA

Ésta es una buena actividad para romper el hielo en un campamento con fogata. El líder dice: "La luna es grande y redonda. Tiene dos ojos, una nariz y una boca." Cuando él o ella dice estas palabras, hace un movimiento de barrido con la mano izquierda para indicar que la luna es grande y redonda, hace puntos en el aire con el dedo índice para los ojos y la nariz y hace un pequeño movimiento semicircular para la boca. Entonces el líder invita a los miembros del público a hacer *exactamente* lo mismo. La mayoría de las personas fallarán y se preguntarán por qué. El secreto es que los movimientos deben hacerse con la mano izquierda. La mayoría de las personas usarán su mano derecha.

APRETÓN DE MANOS DE LA SUERTE

A tres o cuatro personas se les dan secretamente unas monedas de centavo antes de la junta. A medida que los participantes van llegando, se les pide que estrechen las manos de todos. La décima persona que estreche la mano de alguien que tenga una moneda se queda con la moneda. Esto continúa así durante un tiempo predeterminado; entonces quienes tengan las monedas al final podrán quedárselas.

BOLSILLOS

Pídales a los participantes que comparen las cosas que tienen en sus bolsillos, descubriendo así quienes tienen cosas en común. Trate de determinar cuál es el objeto más común que se guarda en los bolsillos.

Gritos y Actos de Aplausos

Las salvas de aplausos son cortas y vivaces y dan mucha diversión a niños y adultos por igual. Son una buena forma de hacer participar al público y con frecuencia sirven para dar reconocimiento a una persona o a un den por algún logro. Un den o pack puede tener sus actos preferidos de aplausos y ovaciones que usan frecuentemente. La mayoría de los actos de aplausos y animación se adaptan bien a los temas mensuales. Los niños también pueden crear sus propios actos de aplausos y ovaciones. (Enfatice siempre la importancia de conservar el aspecto positivo de estos actos.) A continuación presentamos algunos ejemplos.

Aplausos y Gritos: Anuncie al grupo que todos deben aplaudir cuando usted levante su mano derecha. Todos deben ovacionar cuando usted levante su mano izquierda. Ellos deben aplaudir y ovacionar cuando usted levante ambas manos. Usted puede introducir variaciones en esto diciéndoles que mientras más alto levante usted la mano, más fuerte deben aplaudir y ovacionar. A medida que usted vaya bajando su mano, el volumen de los aplausos y ovaciones también debe ir descendiendo.

Aplauso de Béisbol: Saque un bate imaginario, dé un par de batazos de práctica y luego imagínese que golpea fuertemente la bola y que ésta se eleva por el aire hasta perderse de vista "¡Es un jonrón!"

Aplauso Bravísimo:
Bravo, bravo, bravo, bravísimo,
Bravo, bravo, ¡muy bien hecho!
Bravo, bravísimo, bravo, bravísimo,
Bravo, bravísimo, ¡muy bien hecho!

Una Gran Mano: El líder dice "¡Démosles una gran mano!" Todos levantan una mano con la palma abierta, ¡pero no dicen nada!

Aplauso del Arco y Flecha: Imagínese que usted tiene un arco y un carcaj (una canasta) de flechas. Saque una flecha del carcaj (la canasta), póngala en el arco, imagínese que tensa el arco, apunta y dispara. Vea cómo vuela la flecha por el aire y entonces grite: "¡Dio en la diana!"

Aplauso del Campeón: Al contar cuatro, haga lo siguiente: pise fuerte, pise fuerte, aplauso, pausa. Al mismo compás diga, "¡Te damos, te damos, las gracias!"

Aplauso de la Brújula: Saque su brújula de su bolsillo. Sosténgala frente a usted para orientarse. Con su otra mano, señale a la persona o el grupo al cual usted le está dando reconocimiento y grita: "¡Ése es el camino!"

Aplauso de la Galleta: Tome en su mano una galleta imaginaria y dele un mordisco. Frótese el estómago con un movimiento circular mientras dice, "¡Ñam, Ñam!"

Ovación de Coro de Vacas (para una canción humorística o escena cómica): "¡Muuuuuuy divertido!"

Aplauso del Coyote: El grupo se pone de pie, pónganse sus manos en torno a sus bocas y grita:, "¡Yip, yip, yippiiiii!"

Aplauso del Panqué: Imagínese que mete una espátula debajo de un panqué. Entonces láncelo por el aire y mueva tres veces la cabeza de arriba para abajo como si estuviese viendo al panqué dar vueltas por el aire; agárrelo con la espátula y dé un fuerte aplauso golpeando la otra mano contra la mano que lleva la espátula.

Aplauso del Perrito Caliente: Imagínese que sostiene una salchicha dentro de un panecillo en su mano, vierte la salsa sobre la salchicha, le da un buen mordisco. Entonces exclame: "¡Perrito caliente! ¡Bien bueno!"

Ovación Gigante de las Abejas: El grupo zumba como un enjambre de abejas, Cuando el líder levanta la mano, el volumen del zumbido aumenta. Cuando el líder la baja, el volumen del zumbido disminuye.

Aplauso del Gran Saludo: Golpee cuatro veces el piso con los pies, dé cuatro palmadas en sus rodillas, aplauda cuatro veces con sus manos y luego párese erguido y salude.

Aplauso del Pañuelo: Lance un pañuelo por el aire, pidiéndole al público que aplauda hasta que usted lo agarre o el pañuelo caiga al suelo. Varíe la duración del aplauso; lance el pañuelo muy alto, láncelo a menor altura, no lo lance en absoluto. Usted puede hacer lo mismo con una pelota, una pañoleta u algún otro artículo.

Aplauso con las Rodillas: Dese palmaditas en las rodillas.

Aplauso del León: "¡Un éxito R-U-G-I-E-N-T-E!"

Aplauso de la Motocicleta: Levante su pie y bájelo con fuerza contra el piso tres veces. Haga un ruido como el de un motor que petardea. Ponga sus manos como si estuviese agarrando el manubrio de una motocicleta. Inténtelo dos veces y al tercer intento imagínese que el motor arranca. Grite "¡Varooooom!".

Aplauso de la Lechuza (para una escena humorística o canción): Abra sus ojos lo más que pueda, extienda sus brazos como si estuviese aleteando y diga: "¡Qué vuelo, qué vuelo, qué vuelo!"

Aplauso de la Bolsa de Papel: Haga gestos para simular que abre una bolsa de papel, forma un cuello con sus manos y la infla; seguidamente la revienta, diciendo "¡Pop!"

Aplauso de Palomitas de Maíz: Cierre una mano y cúbrala con la otra mano. Haga que la mano cerrada vaya "creciendo" a medida que la otra mano se va

moviendo hacia arriba. Entonces abra sus dedos de repente y diga "¡Pop! ¡Pop! ¡Pop!" rápidamente.

Aplauso de la Tormenta: Extienda una mano con la palma hacia arriba. Con su otra mano, comience a dar toquecitos sobre la palma con un dedo a la vez, seguidamente vaya aumentando el número de dedos con los que da toquecitos, incrementando el sonido para simular una tormenta que comienza y sigue aumentando hasta que todas las manos están aplaudiendo. Seguidamente disminuya la tormenta quitando un dedo a la vez, hasta dar toquecitos con sólo un dedo.

Aplauso de la Montaña Rusa: Siéntese bien contra el respaldo de su silla, agarrándose a una barra imaginaria, haciendo un sonido "Aacc-Aacc-Aacc". A medida que el carro se aproxima a la cima de la colina mecánica, extienda sus manos hacia arriba y grite "¡Guauuu!"

Ronda de Aplausos: Los miembros del público aplauden moviendo sus manos en el sentido de las agujas del reloj.

Aplauso de Rodolfo el Reno: Ponga sus pulgares en la cabeza con los dedos apuntando hacia arriba para formar las "astas del reno", arrugue la nariz y diga "¡Blinc!, ¡blinc!, ¡blinc!"

Aplauso del Sello de Aprobación: Una sus codos, y abra y cierre sus antebrazos y sus manos y ladre en un tono agudo "¡Guau, guau!"

Ovación de la Gaseosa: Imagínese que le quita la tapa a una lata de gaseosa, toma un trago y dice entonces: "¡Dame más, más, más!"

Aplauso de la Sopa: Tome una cuchara y sorba una cucharada de sopa. Frótese su estómago y diga: "Mmmmm, Mmmmmm, ¡qué buena!"

Sello de Aprobación 1: Golpee su puño izquierdo sobre su palma derecha varias veces con rapidez.

Sello de Aprobación 2: Lance un pañuelo al aire. Los miembros del público golpean el suelo con sus pies hasta que el pañuelo llega al piso.

Ronda de Aplausos de la Olla: Aplauda con sus manos formando un GRAN círculo, al nivel de su cintura, como si estuviese removiendo o mezclando una gran olla.

Aplauso de la Ola: ¡Por un trabajo de PRIMERA! Las personas que están al final de cada fila se ponen de pie, levantan sus brazos y se sientan con prontitud. Cuando la primera persona se pone de pie, la persona a su lado repite la misma acción y así sucesivamente por toda la línea. Cuando "la ola" llega a la última persona, se reinicia en sentido inverso, comenzando con la persona que está al lado de dicha última persona.

Aplauso de los Pulgares: Ponga su mano frente a usted. Cierre su puño y levante su pulgar y diga "¡Buen trabajo!"

Aplauso del Tigre: "¡Eso estuvo G-R-R-R-R-R-R-A-N-D-E!"

Aplauso del Tallador: Tome un palo del suelo, saque su navaja y comience a hacer muescas en el palo de abajo hacia arriba, cuando llegue al extremo del palo, diga "¡Más arriba, imposible!"

Aplauso de la Cebra: "Ceee-bra, Ceee-bra, ¡A Ceeelebrar!"

GRITOS DEL DEN

Los gritos del den ayudan a fomentar el espíritu y el entusiasmo y también pueden servir para que los niños se desahoguen en las juntas del den y del pack.

Los gritos del den son por lo general sencillos y rítmicos y con frecuencia terminan en una palabra o frase que los niños pueden gritar. Usted puede adaptar muchas ovaciones de secundaria y universidad a los gritos del den. Cuando los niños contribuyen a desarrollar su grito del den, ellos consideran que ese grito es el "suyo" y disfrutarán aplicándolo mucho más. A continuación presentamos algunos ejemplos de gritos del den:

¡Den Uno! ¡Den Uno!
¿Hay un den mejor? ¡Ninguno!
¿Cuál den se divierte más? ¡El Uno!
¡Den Uno! ¡Den Uno!

¡ Lo mejor para al azul y oro haremos!
¡SOMOS los mejores! ¡Den Dos! ¡Den Dos!

Somos los Cub Scouts del Den Tres,
¡Y en ningún den ves lo que aquí ves!
Si no nos escuchas ahora, gritaremos otra vez!
(Repítalo dos veces, más fuerte cada vez.)

¿Cuál den tiene más vida?
¿Cuál den va como un cohete?
¡Den Siete! ¡Den Siete!

¡Somos el den con más ahínco!
¡Ven y da un brinco!
¡Den Cinco! ¡Den Cinco!

Títeres

El arte de los títeres es un arte muy antiguo que atrae a niños de todas las edades, y quizá más a los niños en edad de Cub Scouts que a ningún otro. Nadie sabe dónde aparecieron por primera vez los títeres. Se han hallado en tumbas egipcias, en China y en la India desde los albores de la historia. Se usaron ampliamente durante la Edad Media para enseñar historias de la Biblia. Los títeres han actuado ante reyes. Han sido elaborados y disfrutados por eruditos, poetas y artistas.

Usted puede usar los títeres en combinación con diversas actividades de logros y actividades electivas y con muchos de los temas mensuales. Los Webelos Scouts pueden ampliar sus conocimientos sobre los títeres durante sus esfuerzos por ganar la insignia de actividad Director de Espectáculos.

¿POR QUÉ SE USAN TÍTERES?

Los títeres pueden ayudar a los Cub Scouts a:

- Mejorar la pronunciación y la proyección de la voz.
- Desarrollar coordinación y sentido de la oportunidad.
- Adquirir confianza en sí mismos y satisfacción personal.
- Alejar temores y resolver frustraciones en forma aceptable.
- Reconocer la importancia del trabajo en equipo y la cooperación.
- Desarrollar la creatividad.
- Mejorar los hábitos de escucha.
- Aprender lecciones de convivencia diaria como, por ejemplo, llevarse bien con los demás y desarrollar un buen espíritu deportivo.
- Aprender y apreciar los efectos de la luz, el sonido y el movimiento.
- Experimentar el disfrute de entretener a los demás.

Además, los maestros y líderes de los niños con necesidades especiales encuentran en los títeres el instrumento adecuado para ayudar a los niños a superar el tartamudeo y las inhibiciones emocionales, aliviar tensiones, fortalecer músculos débiles y desarrollar coordinación.

CONSEJOS PARA TITIRITEROS

Deje que los niños decidan la obra que desean representar y el tipo de títeres que desean usar. Pueden elaborar el diálogo ellos mismos y recitar sus papeles informalmente, incluso si sale de forma algo diferente cada vez. Es difícil para algunos niños manipular un títere y recitar un texto memorizado al mismo tiempo. Una alternativa consiste en tener un lector detrás del escenario de tal forma que los niños sólo tengan que operar los títeres.

- Mantenga el teatro y los títeres a la escala adecuada. Los títeres pequeños en un gran escenario pierden su atractivo.
- Asegúrese de que todos los titiriteros tengan amplio espacio detrás del escenario.
- Planifique entradas y salidas frecuentes de los títeres para mantener el interés y evitar tener demasiados títeres en el escenario al mismo tiempo.
- Mantenga sus acciones claras, sencillas y exageradas. Un títere emocionado debe comportarse en forma *extraordinariamente* emocionada, mientras que un títere cansado debe gemir y desplomarse con tanta fatiga que el público sepa inmediatamente lo cansado que está.
- El títere debe hablar y actuar según la clase de persona, animal u objeto que represente.
- En ocasiones es bueno que los títeres hablen en voz alta para sí mismos mientras realizan algún acto. Por ejemplo, un títere podría decir mientras busca algo "miraré debajo del árbol a ver si encuentro el tesoro".
- Evite que un títere quede oculto detrás de otro.
- Sostenga los títeres en posición vertical.
- Permita que los títeres caminen hasta salirse del escenario, evitando que simplemente desaparezcan hundiéndose.
- Recuerde esperar hasta que cesen las carcajadas de tal manera que el público no se pierda lo que dicen los títeres.
- Use música durante la producción, si fuese posible.
- Manténgalo sencillo. Hágalo divertido.

CÓMO ESCRIBIR OBRAS DE TEATRO DE TÍTERES

Normalmente resulta mejor decidirse por una historia o situación que se va a representar y permitir que los niños desarrollen sus propios diálogos, en lugar de escribir un guión con todo el diálogo. Los niños pueden tener dificultades si tratan de leer un guión o recordar sus papeles mientras están manejando los títeres.

- Un cuento cómico y sencillo es mejor para niños en edad de Cub Scouts. Considera adaptar un cuento conocido de niños para la obra.
- Las acciones exageradas y las payasadas son divertidas tanto para el público como para los titiriteros. Unos cuantos diálogos fuera de lugar o equivocaciones pueden ayudar en lugar de perjudicar la obra.
- Una gran cantidad de gruñidos, gemidos, lloriqueos, suspiros y lamentos añade más valor a una obra divertida.
- La música confiere gran valor a una obra. Establece el estado anímico para los personajes y añade un toque profesional. Un reproductor de cintas o un reproductor de CD pueden resultar muy prácticos.

Al repartir responsabilidades para su obra con títeres, seleccione a una persona para que actúe como director de escena y asuma responsabilidad por la utilería, el escenario, la música y la iluminación. Esta persona podría ser el jefe del den, uno de los Cub Scouts o uno de los padres.

Siga estos sencillos pasos para desarrollar su obra con títeres:

1. Lea la obra o la historia detenidamente. Escoja las partes importantes o desarrolle su propia historia.

2. Con ayuda de los niños, elabore un esquema de la obra.
3. Conserve la brevedad de la obra: de 3 a 5 minutos como mucho.
4. Tenga en cuenta la importancia de los títeres. ¿Cuántos serán? ¿Dónde encajan en cada escena? ¿Qué van a hacer y decir?
5. Planifique cuidadosamente las entradas y salidas de los títeres, de tal manera que los niños que los manejan no tengan que montarse unos encima de otros.
6. Mantenga la brevedad y sencillez del diálogo o use un lector detrás del escenario.
7. Al adaptar una obra, cambie el número de personajes para adecuarlo al número de niños en el den dándoles a los niños una cantidad mayor o menor de diálogos que leer.

Escoja escenas que

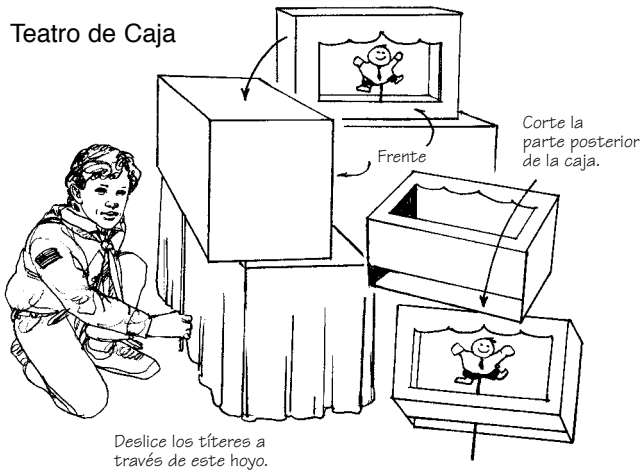
- Apoyen la acción y favorezcan la trama.
- Destaquen a un personaje importante.
- Tengan posibilidades cómicas.
- Añadan suspenso.
- Ofrezcan efectos extraordinarios en el escenario o la iluminación.
- Tengan una rápida acción y un buen diálogo.

ESCENARIOS Y TEATROS PARA TÍTERES DE MANO

Los teatros para títeres de manos pueden ser tan simples o tan complejos como se desee, pero para los niños en edad de Cub Scouts, un escenario simple es el mejor. El escenario más sencillo consiste en una mesa acostada sobre uno de sus lados. Una caja de cartón con una ventana cortada en uno de sus lados también da buenos resultados. Una plancha de espuma rígida con una apertura para los títeres constituye un escenario excelente.

Usted puede usar muchas cosas como escenarios temporales de títeres, de tal forma que los niños puedan practicar durante las reuniones del den. A continuación se describen y se ilustran varios escenarios para títeres de mano.

Teatro de Caja



Escenario de Mesa

Teatro con Cobija

- Un pasillo puede servir como un escenario provisional para títeres. Cuelgue una sábana grande desde una vara de cortina, ajustando su altura de tal forma que los niños puedan ponerse de pie detrás de la sábana y manejar los títeres encima de sus cabezas.
- Haga un escenario sencillo y portátil poniendo varias piezas de cartón (tres paneles como los que se usan en las exposiciones de ciencias). Usted puede colocar este escenario en una mesa o en el piso y los niños pueden usar su imaginación para decorar la parte frontal.

ESCENOGRAFÍAS Y DECORADOS PARA LAS OBRAS CON TÍTERES

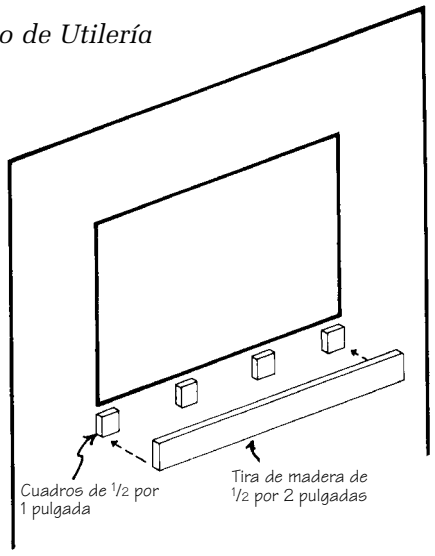
La escenografía no sólo hace que una obra con títeres sea más verosímil, sino que también ayuda a marcar el tiempo y el lugar de la historia. Puede ser tan simple como una sola flor o tan compleja como una selva. Sin embargo, es mejor usar sólo la cantidad suficiente de escenografía para *sugerir* el ambiente, dejando que el público se imagine los detalles. La escenografía compleja puede desviar la atención del público, en perjuicio de los títeres.

Se recomienda usar telones de fondo y con frecuencia un telón de un solo color es todo lo que se necesita. Las escenas también pueden pintarse en los telones de fondo o las piezas de decorado pueden recortarse y sujetarse al telón. Los telones de lona o papel se enrollan fácilmente para guardarlos o transportarlos.

Al hacer un telón de fondo, es mejor dibujar primero un boceto en miniatura. Seguidamente se elabora un patrón ampliado al tamaño deseado y se copia en el telón de fondo. Al usar color en los telones de fondo, tenga en cuenta el ambiente de la obra, el color de los trajes de los títeres y la iluminación.

La forma más sencilla de añadir decorados a su obra consiste en recortar piezas pequeñas de decorado como, por ejemplo, árboles, matorrales, cercas, embarcaciones, casas, mesas, sillas o incluso bañeras, todas ellas hechas con cartón, y sujetarlas a una espiga o un palo. Los niños pueden sostener una pieza del decorado con una mano y el títere con la otra.

Tablero de Utilería



Este dispositivo sujeta muebles, piezas de decorado y otros componentes de la utilería al escenario sin necesidad de usar una plataforma. Pegue y clave cuatro bloques cuadrados de 1/2 por 1 pulgada a la parte interior de la pieza transversal en la parte inferior de la abertura de su escenario. A estos bloques se les sujeta una tira de madera de 1/2 por 2 pulgadas a todo lo largo de la abertura. Así se crea un canal que tiene todo el ancho de la abertura del escenario. Las piezas de utilería se deslizarán entrando y saliendo rápidamente del sitio para hacer los cambios de decorado o los títeres pueden recoger, cargar y soltar una variedad de objetos sujetos al tablero de utilería.

ILUMINACIÓN PARA LAS OBRAS CON TÍTERES

Oscurecer una sala e iluminar los títeres con reflectores o luces del escenario ayuda a que el público vea el espectáculo y añade una atmósfera teatral. Esto permite que los niños experimenten con la iluminación de diferentes maneras y desde diferentes ángulos, es decir, desde arriba, desde abajo, desde la parte frontal y desde los lados de la abertura del escenario de los títeres; así descubrirán qué tipo de iluminación crea sombras indeseadas y qué tipo de iluminación es el correcto. La mejor manera de aprender a usar las luces correctamente es mediante el método de ensayo y error, durante los ensayos, antes que comience el espectáculo realmente. Las linternas potentes, las lámparas con cuello de ganso, los focos de luz con abrazaderas, las linternas eléctricas, las bombillas con pantalla, las barras lumínicas y los reflectores pequeños pueden ser buenas fuentes de iluminación para las obras con títeres.

Usted puede obtener efectos especiales de iluminación usando luces negras, celofán de colores sobre las luces, interruptores de atenuación, luces navideñas destellantes, etc. Haga las cajas para las luces con lata.

Recuerde que las luces deben colocarse en la parte frontal del escenario y dirigirse hacia los títeres. Un exceso de luz desvanecerá los rasgos de los títeres, puesto que perderán su forma visual y lucirán planos. De igual modo, recuerde que las luces no deben colocarse de tal forma que brillen en los ojos de los miembros del público.

Asegúrese de que todos los cables de las luces queden situados de tal manera que nadie pueda tropezarse con ellos. Si se deben poner cables por el suelo, sujételos con cinta adhesiva.

EFECTOS ESPECIALES PARA OBRAS CON TÍTERES

Los efectos sonoros y otros efectos especiales logran que la producción de obras con títeres tenga mayor animación y vida. El público siempre recuerda las escenas donde ocurrió algo extraordinario como, por ejemplo, la escena cuando se quema la sopa y el humo se propaga por todas partes.

Los chicos disfrutan inventando formas de hacer efectos especiales para las obras con títeres. Use una grabadora de cintas para grabar los sonidos necesarios como, por ejemplo, los ruidos de la calle y los sonidos de animales.

Las siguientes son unas sugerencias de efectos especiales.

Humo, Vapor, Niebla, Polvo Mágico: Sople el polvo de una polvera.

Nieve: Lance papel blanco en picadillo.

Niebla, Lluvia: Rocíe agua desde un frasco atomizador.

Viento: Ponga a funcionar un ventilador.

Iluminación: Encienda y apague intermitentemente las luces o use un flash de cámara.

Portazo: Haga chocar dos libros.

Canto de Grillos: Pase una uña sobre un peine con dientes finos (cerca de un micrófono, si tiene uno a mano).

Crujidos Entre Matorrales: Aplaste las cerdas de una escoba (cerca de un micrófono, si tiene uno a mano).

Gorgoteo del Agua o de un Líquido Hirviente: Ponga una pajilla en un vaso de agua y sople fuerte (cerca de un micrófono, si tiene uno a mano).

Fuego: Cree sombras danzantes colocando algo que se mueva frente a una luz roja.

Flor Marchita: Haga un tallo de flor con un resorte de cortina; inserte una varilla y entonces, cuando se vaya a marchitar la flor, retire la varilla.

CÓMO HACER TÍTERES DE MANO

La mayoría de los títeres que usarán los niños en edad de Cub Scouts serán *títeres de mano,* que se llevan sobre la mano y se manipulan con un dedo que guía la cabeza y los otros dedos que guían los brazos y manos del títere. A los niños les encanta hacer sus propios títeres de mano.

Materiales

Antes de comenzar a fabricar los títeres o construir la escenografía o los objetos de utilería, resulta útil familiarizarse con una amplia variedad de materiales de construcción. Reserve un lugar para organizar y

guardar objetos diversos. A continuación presentamos una lista que sólo se da como ejemplo de las cosas que se podrían reunir.

- Viejos cepillos de biberón, esponjas para restregar, lana de acero, matamoscas, cucharas de madera y de plástico, rulos para el cabello
- Mangos de madera, listones, palos de madera para manualidades, perchas para abrigos, piezas de sombrillas, rayos de bicicleta, palillos de comida china
- Envases plásticos, pequeñas cajas como, por ejemplo, cartones de huevos, cestas y bandejas de plástico y madera, pelotas de goma, pelotas de tenis de mesa, pelotas de tenis
- Botones, cuentas, lentejuelas, oropeles, joyas para trajes, trozos de vidrio
- Corchos, esponjas, tapas y cubiertas, carretes, pesos, boyas de pesca
- Calcetines, medias, guantes y mitones, retazos de fieltro y otras telas, algodón, materiales para rellenar como, por ejemplo, medias viejas de nailon
- Encajes, flecos, borlas, adornos, trozos de piel, plumas, rafia, cintas, tiras, trenzas de zapato, cordeles, cuerdas
- Limpiapipa, chenilla, palillos, alambres, oropeles
- Bolas y piezas de espuma plástica, fragmentos de madera, esponjas, trozos de cuero
- Ropa de muñeca, muebles de casa de muñecas, juguetes de peluche.
- Cartulina, papel crepé, cartón, celofán, platos, bolsas y tazas de papel, tubos de plástico y cartón.

Cabezas

Más que cualquier otra parte del títere, la cabeza debe expresar personalidad. Considerando que el público no notará los pequeños detalles, el diseño debe ser sencillo. Usualmente es mejor mantener la neutralidad de la expresión facial y dejar que la voz y los movimientos del títere muestren las emociones. Sin embargo, si usted usa rasgos faciales removibles, puede cambiar la expresión facial tantas veces como quiera.

La cabeza del títere no debe ser más pequeña que una sexta parte del tamaño del cuerpo. Pruebe con cabezas de títere hechas con platos de papel, tazas de papel, matamoscas, bloques de madera, y cajas, palitos de manualidades y recipientes plásticos. A continuación presentamos algunas otras ideas para hacer cabezas de títere:

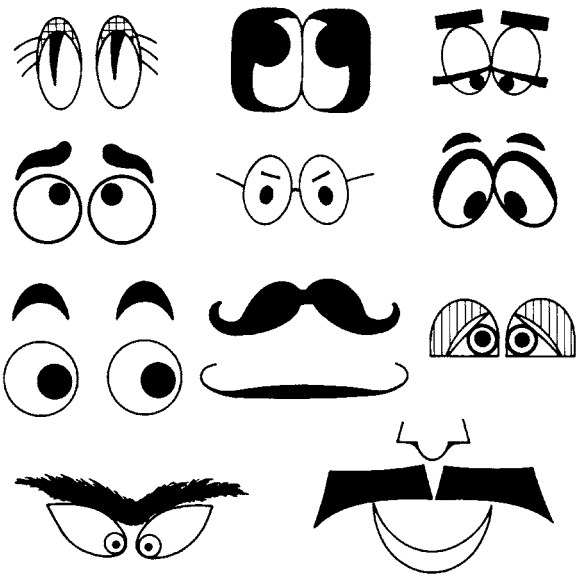
- **Bola o Huevo:** Use una bola de espuma plástica, una pelota de goma o una forma de huevo de plástico.
- **Papel Maché:** Cubra una bola hecha con papel de periódico arrugado, una bola de espuma de plástico, un globo o un modelo de arcilla con papel maché.
- **Calcetín:** Rellene un calcetín y decórelo o colóquelo sobre otra forma como, por ejemplo, una bola o botella de plástico.
- **Esponja:** Deles forma a las esponjas con tijeras.
- **Poliestireno:** Corte y forme planchas de 1/2 ó 3/4 de pulgada dándoles cualquier forma; use pegamento para trabajos pesados o cemento de contacto para unir las planchas.
- **Tela:** Use fieltro, muselina y piel artificial. Rellene para darle forma.

Considere cómo va a sujetar la cabeza del títere al cuerpo. En algunos casos, se puede perforar un orificio para meter el dedo o una varilla en la cabeza; en otros casos, se debe sujetar una banda hecha con un tubo de cartón para permitir tener un buen control de la cabeza del títere.

Algunas cabezas de títere deben pintarse, mientras que otras, debido al material del cual están hechas, pueden usarse tal como están. Para hacer los tonos de piel, varíe la cantidad de la mezcla de pintura de color blanco, rojo, y castaño, negro y amarillo para obtener los resultados deseados. Después que se seque la capa de base, retoque las mejillas y los labios con pintura de color rosa. Use color gris o azul para hacer la sombra de los ojos. Algunas pinturas necesitarán una capa superior de laca, barniz o esmalte de uñas para tener mayor protección.

El Cabello y los Ojos

Los títeres más eficaces tienen rasgos sencillos y claramente definidos y exagerados. El tamaño y la posición de los rasgos contribuirán a desarrollar la personalidad del títere. Observe los ojos y el vello facial de muestra en la ilustración e imagine las diferentes personalidades que cada uno podría expresar.



Se pueden sujetar formas de cabello con peluca, barbas, bigotes y cejas con alfileres, cinta adhesiva, pegamento, grapas o hilo a la cabeza del títere. Dependiendo del efecto que usted quiera lograr, para hacer el cabello también se pueden usar serpentinas de papel crepé, tiras de esponjas de fregar y lana de acero, trozos de piel, virutas de madera, plumas, cordones y cordeles.

Nada contribuye más a dar expresión a la cara y personalidad de un títere que unos ojos resplandecientes.

Use un toque de destellos, la cabeza de un alfiler o chinche, una lentejuela o un botón brillante para hacer las pupilas del títere. De igual modo, haga los ojos con puntos adhesivos que pueden conseguirse en diversos tamaños y colores en las tiendas de suministros de oficina o recórtelos de un trozo de papel o fieltro. Usted puede usar un marcador negro con punta de fieltro para hacer un punto para la pupila.

Para algunos títeres, unos ojos móviles de plástico sujetados con holgura serán muy eficaces. Estos ojos pueden conseguirse en las tiendas de artículos para manualidades. Los ojos que se hacen con botones y bolas de tenis de mesa pueden sujetarse de tal forma que se muevan con los movimientos del títere.

Los ojos sujetos con alfileres, así como las cejas y bocas sujetas con alfileres pueden cambiarse de sitio durante la representación de la obra para mostrar diferentes expresiones.

Manos/Garras

Las manos o garras añaden versatilidad al títere si sirven para que el títere agarre o levante objetos. Haga las manos de cuero, madera, cartón grueso, fieltro u otro material. Las manos pueden ser una extensión de las mangas del traje o hacerse y sujetarse por separado. Algunas manos de títere son rellenas, otras no lo son. Sobre todo, al igual que se hace con los rasgos faciales, las manos o las garras deben ser exageradas.

Trajes y Cuerpos

Usted puede hacer títeres de cualquier cosa: personas, animales, un instrumento musical, una herramienta, ¡o incluso un diente! Los títeres más sencillos de mano llevan un pañuelo, un pedazo de manga de camisa u otro trozo de tela como traje. Usted también puede usar ropas de bebé o muñeca. Además, puede usar un traje básico combinado con cabezas intercambiables y accesorios del tipo "quita y pon".

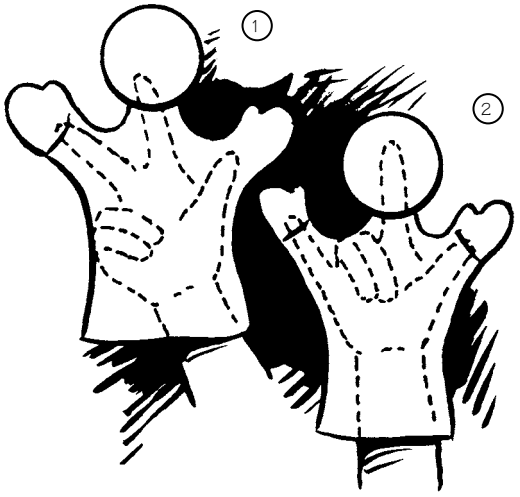
Recuerde estas importantes reglas acerca de los trajes para títeres:

- Haga el traje con suficiente longitud para que se extienda cubriendo el antebrazo del titiritero.
- Use un material que cuelgue bien cuando el títere esté quieto y se mueva con facilidad, sin restringir las manos del titiritero.
- Seleccione una textura y un color que se adapten a la personalidad del títere.
- Se pueden poner y quitar sombreros, chalecos, bufandas, pañuelos y lentes.

MANEJO DE LOS TÍTERES DE MANO

Al manejo de los títeres se le denomina *manipulación.* Los movimientos elementales son sencillos. Los títeres pueden asentir con la cabeza, sacudir o rascarse la cabeza, aplaudir, hacer reverencias, retorcerse, sentarse, caminar, saltar, cojear, escalar, bailar y realizar muchas otras acciones.

Posiciones de la Mano



En estas páginas se muestran dos formas básicas de sostener su mano dentro de un títere. La primera posición da un mayor alcance a los brazos del títere y un mejor agarre de los objetos de utilería, pero tiende a inclinar el títere hacia un lado. La segunda posición permite lograr un mejor equilibrio, pero el dedo pequeño puede restringir el movimiento del brazo y dificultar el agarre de los objetos de utilería. Normalmente la primera posición es mejor para manos pequeñas.

Acciones del Títere

Es importante mover los títeres cada vez que hablan o reaccionan a lo que dice otro títere y mantenerlos quietos el resto del tiempo. Si usted mueve su títere demasiado o en el momento equivocado, esos movimientos distraerán la atención que se debe prestar a otros títeres y harán que los movimientos oportunos de su títere sean menos eficaces.

La mejor manera de aprender cómo manipular un títere consiste en repasar los diversos movimientos frente a un espejo. Pruebe algunos de los siguientes movimientos:

Caminar: Los títeres no deben aparecerse repentinamente, sino entrar desde uno de los lados del escenario o subir o bajar escaleras a la vista del público. Eleve y baje todo el brazo ligeramente y, al mismo tiempo, gire la muñeca de izquierda a derecha. Haga que su movimiento de muñeca sea más rápido o más lento dependiendo de la velocidad que quiera darle al títere al caminar. Trate de evitar movimientos convulsivos de sacudida.

Hablar: Si la boca del títere es móvil, es sencillo indicar que está hablando. De no ser así, mueva la cabeza de arriba hacia abajo rítmicamente cuando el títere esté hablando. Al igual que ocurre con la gente, los títeres deben mirar a la persona con la cual están hablando.

Escuchar: Los títeres deben tener buenas maneras de escucha; de nuevo, al igual que la gente, el títere debe dar la cara a la persona con la que está hablando.

Sentarse: Doble la muñeca hacia delante o baje un poco su brazo. De esta forma, empujará la espalda del títere hacia fuera y parecerá como si el títere fuera a sentarse.

Escalar: Baje lentamente lo que el títere esté escalando, bien sea un árbol, un tallo de frijol, una cerca o una escalera, mientras que mantiene el títere a nivel del escenario. El único movimiento del títere sería agarrar por momentos las ramas de los árboles o el tallo de frijol.

Tocar Piano: Use un piano de juguete que no dé ningún sonido. El títere finge tocar el piano mientras suena una cinta grabada detrás del telón.

Bailar: Dos títeres pueden bailar juntos o hacer movimientos con los pies usando el dedo índice de la mano opuesta para hacer los pasos debajo de un traje completo.

Aplaudir: Una el dedo pulgar y el dedo medio. Practique tocando la boca, las orejas y la frente del títere con su propia mano.

Arrodillarse: Baje su brazo y permita que las piernas o la falda del traje se plieguen debajo del títere.

Ponerse de Pie: Permita que el títere ponga sus manos en una mesa o silla cercana y se levante por sí mismo.

Acostarse: Baje el títere poniéndolo en posición arrodillada y coloque la mano del títere en el escenario, como si se estuviese sosteniendo. Gire su muñeca lentamente hasta que el títere quede acostado de espaldas. Mueva toda su mano como si el títere se estuviese acomodando en la cama o en el piso.

Bostezar: Coloque la mano del títere sobre su boca.

Levantar Objetos: Sostenga el objeto firmemente entre los dedos que manejan las manos del títere. Para levantar un objeto, primero mírelo, luego tóquelo y finalmente levántelo.

Un títere puede demostrar sentimientos y personalidad mediante el tono de la voz que usted use o a través de sus acciones. A continuación presentamos algunas emociones y acciones que podrían revelar emociones:

- **Emocionado:** El títere agarra sus manos y salta de un lado para otro.
- **Triste:** Se lleva la mano a la cara y deja caer la cabeza.
- **Enojado:** Se golpea las manos o las une cerrándolas; se golpea la cabeza con una mano.
- **Temeroso:** Tiembla y se agarra el cuerpo con las manos.
- **Cansado:** Hace movimientos lentos y lánguidos.
- **Viejo:** Hace movimientos convulsivos y lentos.

Simplemente por diversión, deje que los niños prueben estas acciones con sus títeres:

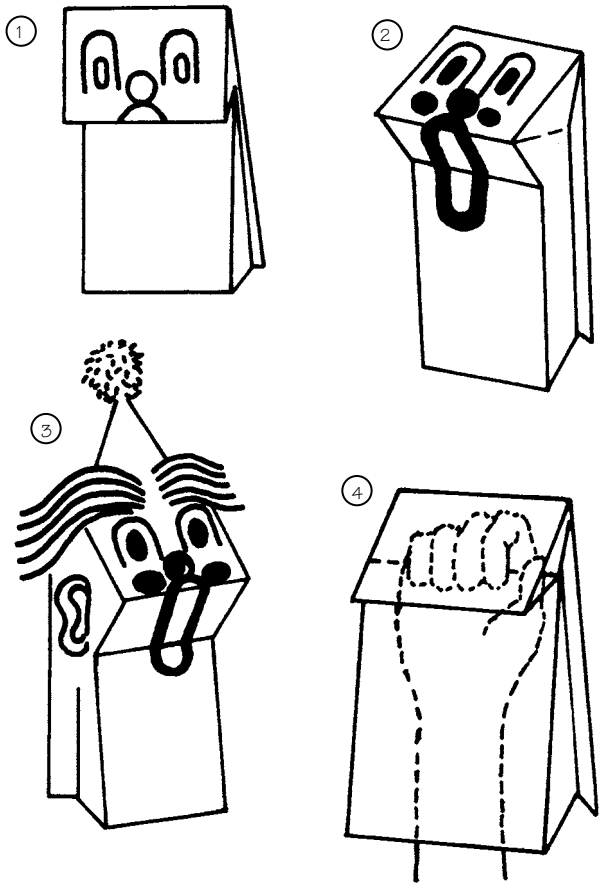
- Marchar al compás de la música
- Dirigir una orquesta
- Barrer o fregar un piso
- Apilar bloques
- Lavar platos
- Saltar como un conejo
- Toser, tener hipo, estornudar
- Caminar cojeando

TIPOS DE TÍTERES DE MANO

Varios tipos de títeres de mano son adecuados para los niños en edad de Cub Scouts, incluyendo los títeres que se fabrican con bolsas de papel, medias, cilindros de cartón y cajas. Los títeres articulados o *marionetas* requieren una construcción más detallada y en este capítulo no explicaremos la forma como se manejan.

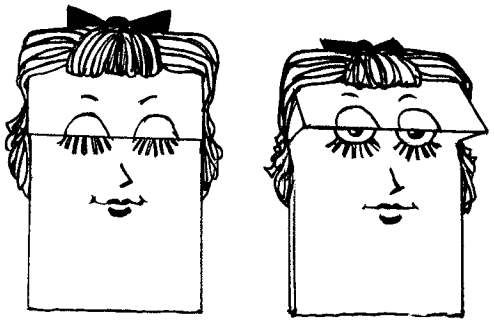
Títeres Parlantes Hechos con Bolsas de Papel

Los títeres hechos con bolsas de papel son los más fáciles, menos costosos y los que se hacen con mayor rapidez para niños en edad de Cub Scouts. Use bolsas pequeñas de papel (el tamaño de bolsas de almuerzo). Usted necesitará creyones, marcadores con punta de fieltro o pintura, tijeras y un lápiz para hacer las caras y decorarlas. También puede usar materiales adicionales como fieltro, cartulina, cordel, botones, etc.



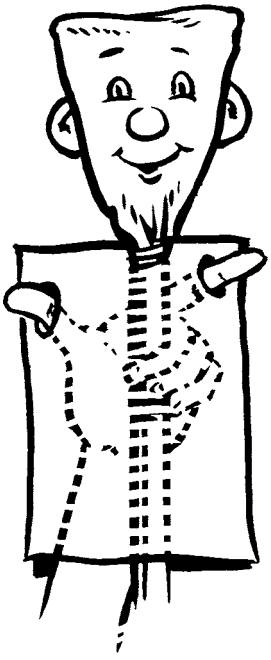
Deje la bolsa plegada (con el pliegue en la parte superior) y marque ligeramente donde irán los rasgos de la cara. Los ojos, la nariz y la parte superior de la boca deben quedar en la parte inferior de la bolsa; la parte inferior de la boca debe quedar en la parte frontal de la bolsa, como se indica en la ilustración. Pegue o decore con cabello, orejas, ropas, etc. Manipule el títere colocando su mano en la bolsa con sus dedos sobre el pliegue en la parte inferior. Abra y cierre su mano para hacer hablar o cantar al títere.

Usted puede usar esta misma técnica para hacer que el títere abra y cierre sus ojos.



Títeres Hechos con Bolsas Rellenas

1. Llene una bolsa pequeña de papel con periódico para formar la cabeza. Ate la cabeza a una varilla o listón pequeño. Añada los rasgos deseados de los ojos, la nariz, la boca, las orejas, el cabello, etc.
2. Haga un traje a partir de un cuadrado de tela. Haga un agujero en el centro, de forma que pueda deslizar el listón con la cabeza en la tela. Ate o pegue la tela justo debajo de la cabeza del títere.
3. Sostenga el listón del títere en su mano para encontrar los lugares correctos en los cuales hacer las perforaciones, de tal forma que usted pueda deslizar sus dedos pulgar e índice por ellos.

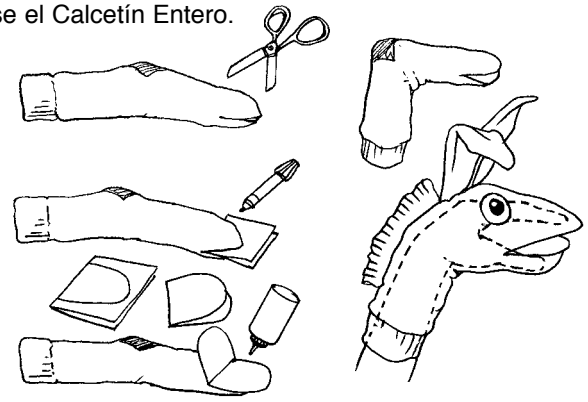


4. Manipule el títere sosteniendo el listón con los tres dedos y deslizando su dedo pulgar e índice a través de los orificios para usarlos como las manos del títere.

Títeres Hechos con Calcetines

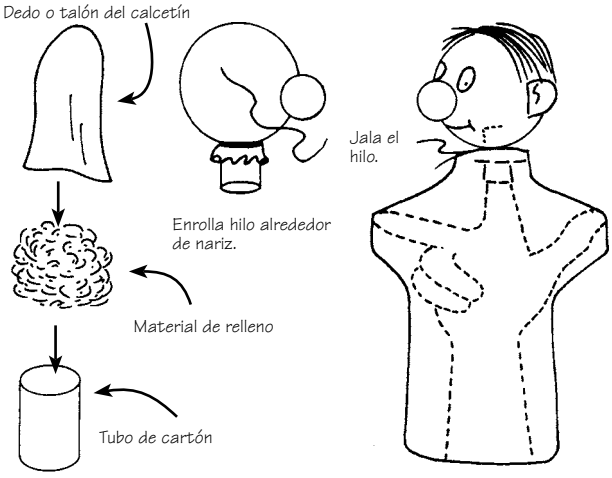
En este capítulo mostramos dos tipos de títeres hechos con calcetines: en el primer tipo se usa todo el calcetín para formar una cabeza alargada de animal y en el segundo tipo se rellena sólo el talón o la punta de un calcetín para formar una cabeza redonda de títere. Cualquier calcetín viejo servirá para esto, pero un calcetín de lana o algodón dará los mejor resultados.

Use el Calcetín Entero.



1. Extienda el calcetín poniéndolo plano, de tal forma que el talón quede hacia arriba. Recórtelo alrededor del borde de la punta aproximadamente unos 2 pulgadas, como se muestra en la figura.
2. Use un pequeño trozo de fieltro o tela de color rojo, rosa o naranja, plegado por la mitad, para hacer la parte interior de la boca. Inserte la tela en la parte abierta de la punta del calcetín de tal forma que el borde plegado encaje completamente hacia atrás quedando contra el borde de la abertura. Marque la tela para que quede bien ajustada y seguidamente recórtela para que tenga la forma apropiada. Ponga el calcetín al revés y cósalo o péguelo con la tela roja dentro de la abertura. Cuando el pegamento esté seco, vuelva a poner el calcetín al derecho.
3. Pegue o cosa los rasgos con hilo. Pegue una almohadilla de algodón en el talón interno del calcetín para darle forma a la cabeza del animal.
4. Maneje el títere con el pulgar en el labio inferior y todos los dedos en el labio superior.

Use el Talón o Dedo.

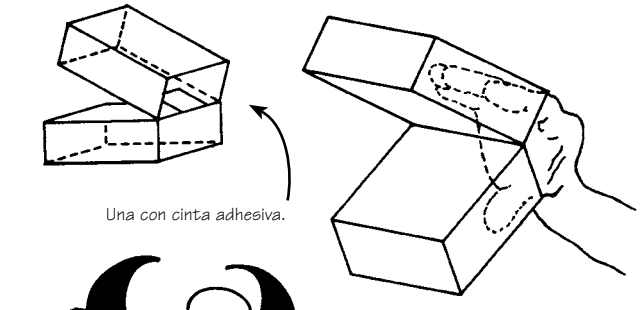


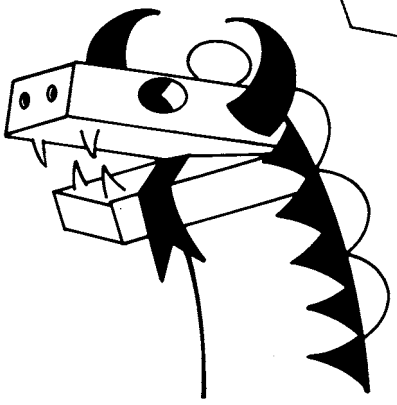
1. Haga un tubo de cartón que tenga 3/4 de pulgada de ancho y 2 pulgadas de largo. Sujételo con cinta adhesiva.
2. Recorte el talón o la punta de un calcetín viejo. (Normalmente el color blanco o cobre es el mejor.) Coloque una bola de material de relleno (algodón, un trozo de media de nailon o papel suave) sobre el extremo del tubo de cartón y deslice la punta o el talón del calcetín sobre el relleno. Tire hacia abajo y sujételo firmemente cerca del extremo inferior del tubo.
3. Haga una nariz tirando un pequeño trozo del calcetín hacia fuera y rellenándolo y atándola con un hilo fuerte o usted puede pegar botones o cuentas para hacer la nariz, los ojos y las orejas.
4. Haga un traje de títere con la tela y sujételo a la cabeza con un cordón. Ponga su dedo en el tubo de cartón para manipular la cabeza y haga los brazos como se muestra con sus dedos.

Títeres Hechos con Caja de Cartón

Las cajas son un buen material para hacer títeres. Para hacer títeres pequeños, use cajas de gelatina; pero para hacer títeres grandes las cajas de cereales dan buenos resultados, aunque con cualquier caja se puede hacer un títere.

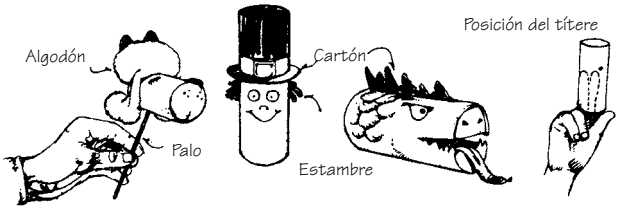
Trace los rasgos con marcadores de punta de fieltro, píntelos o péguelos con pegamento sobre fieltro o recortes de papel. Si las cajas tienen una superficie cerosa, añada una pequeña cantidad de jabón líquido a la pintura al temple antes de pintar las cajas. Arañe la superficie ligeramente antes de pegar el adorno. O cubra las cajas con cartulina o papel adhesivo.





Use dos cajas, del mismo tamaño o de tamaños diferentes, dependiendo del títere o corte una caja grande (como una caja de cereales, por ejemplo) por la mitad. Una las dos cajas con cinta adhesiva, como se muestra en la figura, de tal forma que la parte posterior del títere quede abierta y abisagrada. Añada los rasgos y decore el títere según sus gustos. Maneje el títere insertando el pulgar en la caja inferior y los dedos en la caja superior. Usted puede añadir una falda de tela para cubrir la mano del titiritero.

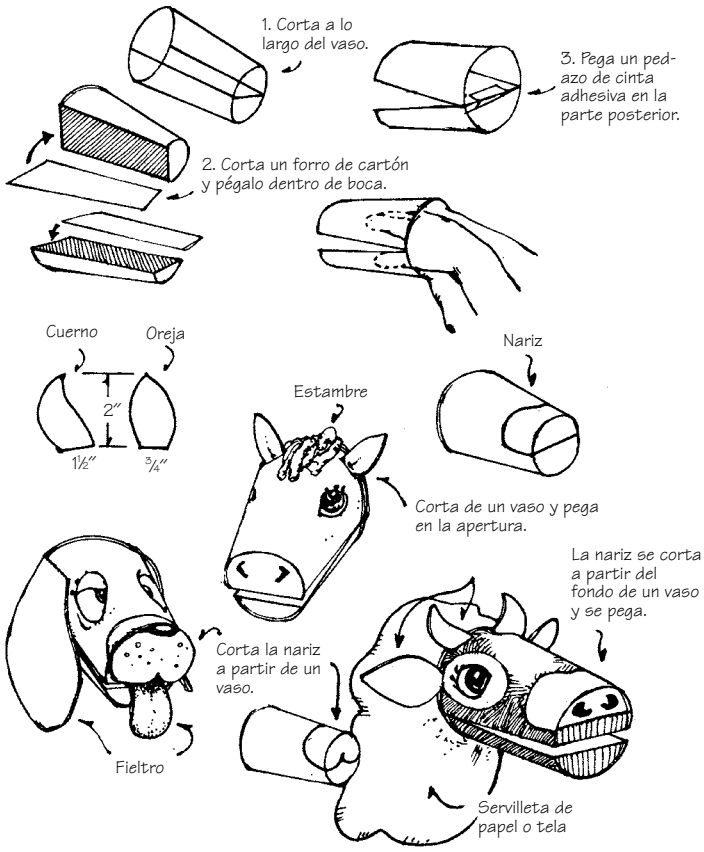
Títeres Hechos con Cilindros de Cartón



Estos títeres pequeños, hechos con el centro de cartón de los rollos de papel higiénico, son los más adecuados para un pequeño teatro de sobremesa. Corte el centro de cartón a la longitud deseada. Cubra la parte superior con cartulina o papel crepé y decórelo o píntelo según lo desee. Pegue una falda de tela o un traje para cubrir la mano del titiritero. Para manejar el títere, inserte dos dedos en la parte inferior del centro de cartón o pegue con cinta adhesiva un palo en la parte posterior del títere para que el titiritero pueda manejarlo.

Títeres Hechos con Vasos de Poliestireno

Use un vaso completo para hacer la cabeza del títere, cortando el vaso a lo largo para hacer las partes superior e inferior de la cabeza. (La sección superior debe tener un tamaño algo mayor que la sección inferior.) Corte el revestimiento de la boca a la medida del cartón y péguelo en su lugar, como se muestra en la ilustración. (Pegue con cinta adhesiva estas piezas en su sitio hasta que el pegamento se seque.) Pegue con cinta adhesiva la



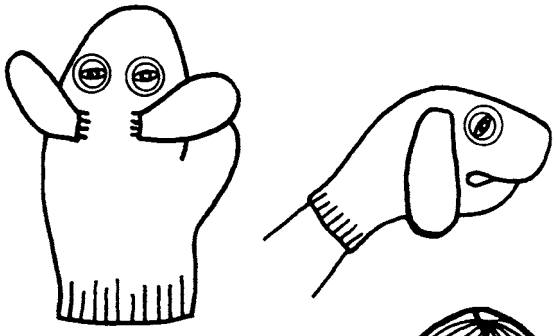
parte superior e inferior por detrás, creando una especie de bisagra. Pinte y decore el títere según lo desee.

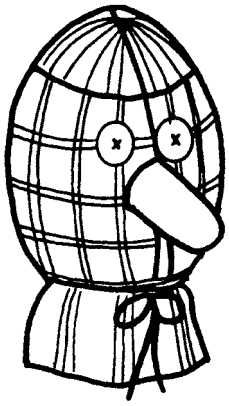
Para hacer el cuerpo, recorte un agujero en el centro de una servilleta de papel y un cuadro de tela. Deslice la servilleta o la tela sobre la mano y el antebrazo y entonces ponga la cabeza del títere en la mano. Para manejar el títere, inserte sus dedos en la parte superior de la cabeza y su pulgar en la parte inferior.

Títeres Hechos con Guantes y Mitones

Hacer títeres con guantes o mitones desgastados o inservibles es una buena manera de utilizarlos.

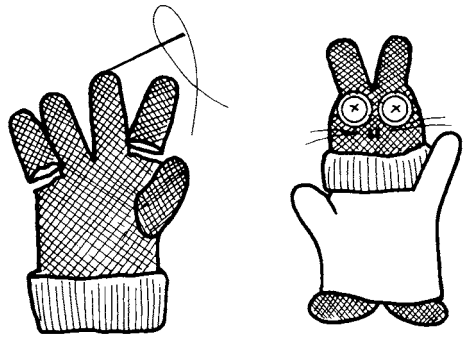
Títere de Perro Hecho con un Mitón. Cosa o pegue ojos hechos con botones y orejas de fieltro en un mitón viejo como se muestra en la figura. Cuando usted esté usando el mitón, su dedo pulgar es la quijada inferior y el resto de sus dedos forma la quijada superior del perro. Mueva sus dedos para hacer que el perro ladre o hable.



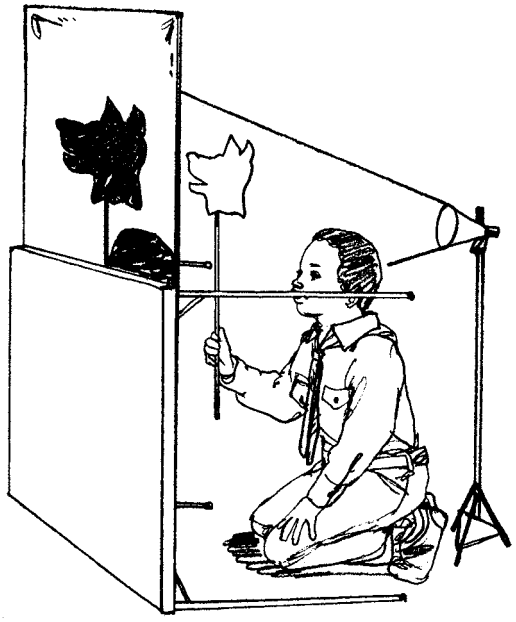


Títere de Pato Hecho con Mitón. Rellene un mitón con material de relleno. Dele vuelta al mitón de tal forma que el pulgar se convierta en un pico. Pegue los ojos hechos con botones. Ate un cordón o una cinta alrededor del cuello del pato. Para manipularlo, ponga su dedo índice en la cabeza y haga un puño con sus demás dedos.

Títere de Conejito Hecho con Guante. Ponga al revés un guante viejo. Recorte el dedo índice y el dedo meñique del guante (pero consérvelos para usarlos como patas) y cosa las aberturas con hilo. Ponga el lado derecho del guante hacia fuera, menos el pulgar. Déjelo metido hacia dentro para hacer la boca del conejito. Pegue los ojos hechos con botones y una nariz de fieltro y limpiadores de tubería o cerdas de escoba para hacer los bigotes. Un segundo guante sirve para hacer el cuerpo del conejito. Ponga los dos dedos cortados del primer guante y cósalos en la parte inferior de ese guante para hacer las patas del conejito. Para manipular su conejito de guante, ponga el guante del cuerpo en su mano y ponga tres dedos en la cabeza del conejito.



Títeres de Sombra



Los títeres de sombra son fáciles de hacer, es divertido usarlos y se prestan al relato de historias inverosímiles. Las figuras y la escenografía se recortan de cartón liviano y se sostienen cerca de una pantalla que se ilumina desde atrás. La historia puede narrarse desde fuera del escenario mientras actúan los títeres de sombra o pueden actuar al ritmo de una canción cantada por los niños.

Figuras de Títeres de Sombra

Escoja los patrones para las figuras, los objetos de utilería y el decorado que correspondan al relato. Los libros infantiles de colorear son una buena fuente para esos patrones. Aproximadamente 12 pulgadas es una buena altura para las figuras. Usted no necesita demasiados detalles porque sólo se mostrará la silueta del títere.

Recorte las figuras de cartón liviano o de cartón negro para carteles, con lo cual eliminará toda la luz reflejada, creando una sombra más nítida. Monte cada figura recortada en el extremo de un lápiz o de un listón de madera pegándola a listón con una chincheta. El títere de sombra es una figura rígida, se sostiene recta contra la pantalla agarrándola por el mango en su base.

Las figuras de títeres de sombra aumentan o disminuyen de tamaño según sea acerquen o se alejen de la pantalla. Pueden desaparecer rápidamente o hacer una aparición instantánea en la pantalla. Pueden transfor-

marse de seres humanos a animales o viceversa sacando un títere de la luz y poniendo a otro en su sitio. Se pueden usar varios tipos de bisagra en las uniones del cuerpo para permitir que se mueva en forma independiente. Sujete otro listón o varilla a cada pierna o brazo para controlar sus movimientos.

El decorado puede cambiarse con rapidez y facilidad. Un automóvil, bicicleta, carreta u otro objeto de utilería puede empujarse o arrastrarse a lo ancho de la pantalla. El decorado que permanecerá inmóvil durante el espectáculo puede sujetarse a la pantalla con cinta de celofán o acoplarse entre la pantalla y el marco.

Pantalla Para Títeres de Sombra

El material de la pantalla puede ser una hoja blanca de algodón, tela cretona satinada, o papel aceitado (el papel de carnicería o el papel de periódico aceitado con aceite de linaza o aceite vegetal, que hace que la pantalla sea traslúcida). Sujete el material a un marco liviano de madera hecho con el listón de 1 por 2 pulgadas o a una caja grande de cartón que tenga una ventana recortada en uno de sus lados. Para títeres de 12 pulgadas, la pantalla debe medir aproximadamente 24 por 26 pulgadas. Cuelgue una cortina por debajo para ocultar a los titiriteros o acople el marco a una mesa en uno de sus lados como se muestra en la figura.

Sin importar cuál sea el tipo de marco que usted use, es una buena idea incluir patas para las figuras. Estas patas pueden consistir en un listón de 1 a 2 pulgadas de ancho sujetado en la parte inferior de la pantalla por dentro. Esta plataforma da cierto agarre a los pies de los títeres de sombra, de tal forma que no parezcan estar flotando en el aire.

Iluminación Para Títeres de Sombra

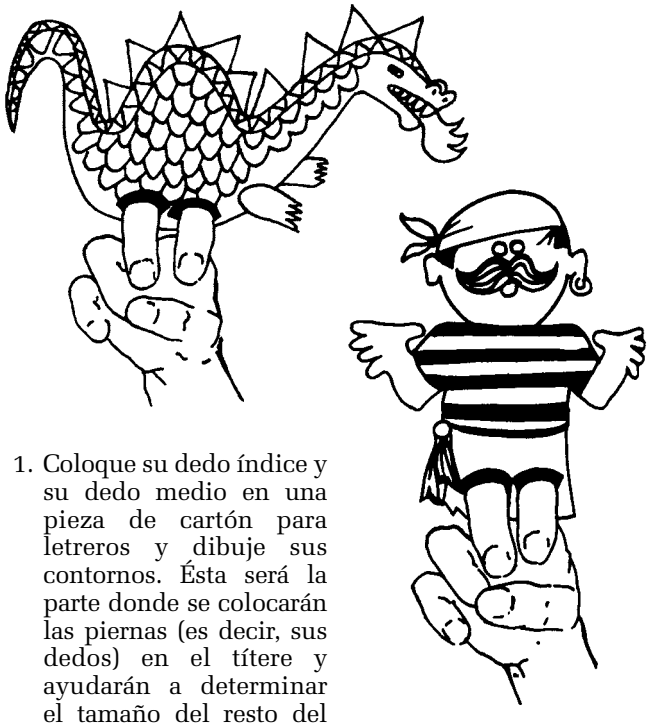
La iluminación en una obra de títeres de sombra es muy importante. Coloque una fuente de luz detrás y ligeramente por encima de la pantalla de títeres a una distancia aproximada entre 3 y 4 pies de la pantalla. La fuente puede consistir en una bombilla descubierta de 150 W o un reflector de 300 a 400 W o luces especiales de teatro. Estas luces pueden colocarse conectadas a un mecanismo de atenuación y se puede variar la iluminación para crear efectos especiales.

La sala debe estar tan oscura como sea posible durante un espectáculo de títeres y los titiriteros deben recibir instrucciones para que mantengan sus cabezas por debajo de la pantalla de tal forma que no se vean sus sombras. Dos o tres ensayos antes de la actuación garantizarán que la iluminación esté correctamente situada.

TÍTERES DE DEDOS

Hasta los titiriteros más jóvenes y faltos de experiencia pueden manipular fácilmente títeres de dedos. Los dedos índices y medio sirven para las piernas y pies del títere, de tal forma que el cuerpo es pequeño. Debido al pequeño tamaño de estos títeres, no son adecuados para una producción en una junta del pack que tenga gran número de asistentes; sin embargo, son ideales para usarlas en las juntas del den, en casa o durante las excursiones o para entretener a los pacientes en un hospital infantil o en un centro de cuidados médicos a largo plazo. Es fácil transportarlos, requieren pocos equipos e incluso pueden usarse sin un escenario.

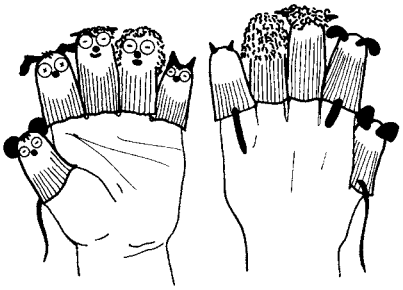
Siga estos fáciles pasos para hacer un sencillo títere de dedo:



1. Coloque su dedo índice y su dedo medio en una pieza de cartón para letreros y dibuje sus contornos. Ésta será la parte donde se colocarán las piernas (es decir, sus dedos) en el títere y ayudarán a determinar el tamaño del resto del títere. Dele vuelta a la figura dibujada y termine el dibujo, añadiendo una cabeza, un cuerpo y los brazos.
2. Coloree o pinte la figura. Corte orificios cerca de la base del cuerpo del títere para meter sus dedos. Añada el cabello con hilo, si lo desea.
3. Recorte el títere, inserte dos dedos y practique caminando hacia delante y hacia atrás, arrodillándose, saltando y dando patadas.
4. Haga zapatos o botas, si fuese apropiado, usando cilindros pequeños de cartón que entren sobre sus dedos.

Títeres Hechos con Dedos de Guante

Corte los dedos de un guante viejo; pegue ojos hechos con botones o cuentas y una nariz; recorte las orejas, las bocas, las colas, etc. del fieltro y péguelas también con pegamento; asimismo, pegue hebras de hilo o piel para hacer el cabello, ¡es todo lo que usted necesita para tener unos cuantos títeres muy fáciles de hacer!



EJEMPLOS DE OBRAS PARA TÍTERES

Tú Estabas Allí

Personajes: Tres títeres de peregrinos puritanos y dos títeres de indios americanos. El narrador y el patrocinador están fuera del escenario.

NARRADOR (fuera del escenario): ¡Buenas noches, damas y caballeros del público televisivo! El den No. _____ del pack No. _____ presenta la obra "Tú Estabas Allí". Ahora algunas palabras de nuestro patrocinador.

PATROCINADOR (fuera del escenario): Amigos, este programa llega a ustedes por cortesía de Madre Hernández, quien es famosa por sus productos como el Champú de Aceite de Serpiente de Cascabel, la Mezcla Para Palos de Palomitas de Maíz y los Bizcochos Para Perros Elegantes. No deje de adquirir estos productos en la tienda de su vecindario. Y ahora regresamos a la obra "Tú Estabas Allí".

Escena 1: La costa en los primeros años de New England con árboles y un barco en el fondo

NARRADOR: Deseamos llevarles hacia atrás en el tiempo hasta el año 1621 al primer Día de Acción de Gracias. Varios eventos de gran importancia han originado este día memorable. El año pasado de 1620, los peregrinos puritanos de Inglaterra llegaron a la costa de Plymouth Rock. Observemos esta escena y hablemos con algunas de las personas que estuvieron allí. *(Tres Peregrinos Puritanos se suben al escenario.)* ¡Señor! Usted parece ser el líder del grupo. ¿Cuál es su nombre?

PRIMER PEREGRINO PURITANO: William Bradford, ¡para servirle, señor!

NARRADOR: ¿Y cómo fue su viaje, Sr. Bradford?

PRIMER PEREGRINO: ¡Duro, muy duro!

NARRADOR (dirigiéndose a otro peregrino puritano): ¿Y usted qué opina, señor? ¿Le pareció confortable el *Mayflower?*

SEGUNDO PEREGRINO PURITANO: ¿Bromea usted? ¡No fue exactamente un viaje en el Crucero *Queen Mary,* sabe!

NARRADOR: ¿Y cómo ha sido su primer año en el Nuevo Mundo?

PRIMER PEREGRINO: ¡Muy difícil! Nuestras cosechas se perdieron y muchos de nosotros nos enfermamos. *(Los otros dos peregrinos puritanos se acuestan como si estuviesen enfermos.)* Las nevadas se adelantaron a la estación y duraron muchos meses. *(Arroje papel en picadillo para simular la nieve.)*

(Telón del final del Primer Acto)

NARRADOR: ¿Qué va a pasar en esta triste escena? Lo siento, tenemos que interrumpir la obra para transmitir un mensaje de nuestro patrocinador.

PATROCINADOR: Amigos míos, ¿les molestan esos dientes flojos que se les caen de la boca? Prueben el pegamento de Goma Garantizada marca Madre Hernández y tendrán la dentadura más apretada del pueblo. ¡Ya está a la venta en la tienda de mascotas de su vecindario! Y ahora regresamos a nuestro programa.

Escena 2: Fondo con cabañas y árboles. Los peregrinos puritanos están en el escenario cuando se abre el telón.

NARRADOR: El brutal invierno ha pasado y la situación luce más promisoria para nuestra pequeña banda de peregrinos puritanos. ¿Cómo lo lograron? *(Algunos indios americanos entran en escena.)*

PRIMER INDIO AMERICANO: Me llamo Squanto. Ayudé a mis nuevos amigos peregrinos puritanos enseñándoles a pescar y sembrar maíz para que no se muriesen de hambre.

SEGUNDO INDIO AMERICANO: Soy el Jefe Massasoit. Firmé un tratado con esta nueva gente para garantizar la paz.

PRIMER PEREGRINO (dando un paso hacia delante): ¡Amigos! ¡Amigos! ¡Celebremos nuestra supervivencia, nuestra cosecha y nuestra paz con un festín! ¡Deprisa! ¡Preparémonos! *(Todos se apresuran para ayudar a preparar el festín.)*

(Telón del final del Segundo Acto)

NARRADOR: Antes de pasar al último acto de nuestra obra, les traemos un mensaje de nuestro patrocinador de la semana próxima, Boy Scouts of America.

PATROCINADOR: Cub Scouting es un programa para toda la familia, concebido para poner a los niños y a sus familias a trabajar y jugar juntos. ¡Pruébenlo! ¡Les gustará! Ahora regresamos al último acto.

Escenario 3: Los indios y los peregrinos puritanos sentados en una mesa

NARRADOR: Con ayuda de los indios americanos, los peregrinos puritanos sobrevivieron. Para celebrar su primera cosecha y dar gracias a Dios por su fortuna, organizaron un festín como el primer Día de Acción de Gracias e invitaron a quienes les habían ayudado tanto. Escuchemos su plegaria de agradecimiento.

TERCER PEREGRINO PURITANO: Amado Dios, te damos gracias por todas estas cosas buenas. Ayúdanos a ser dignos de ti en los años por venir. Amén.

NARRADOR: ¿Qué clase de día fue ése? Un día, como todos los demás, repleto de esos eventos que cambian el curso del destino en los seres humanos . . . ¡y tú estabas allí! *(Cae el telón.)*

*¡Cuidado Camaradas de lo Sucio!**

(Litterbugs Beware)

Títeres: Cualquier cantidad de títeres Camaradas de lo Sucio y títeres Amiguitos de la Limpieza

Ambiente: Telón de fondo con paisaje de parque o de campo. Los títeres Camaradas de lo Sucio están en el escenario y comienzan a ensuciarlo arrojando trozos de papel, envolturas de caramelo, etc.

***Haga que los niños practiquen esta canción o este poema en inglés, o bien, sustitúyalos con algo semejante en español.**

NARRADOR:

We are Litterbugs, it is true,
And oh, what we Litterbugs can do!

We clutter the country with papers and trash.
At making a mess, we're really a smash.

The roadsides and parks are scenes of our folly.
We really enjoy it and think it's quite jolly

To leave behind garbage, bottles, and paper
As little mementos of our daily labor.

(Se van los títeres Camaradas de lo Sucio y entran los títeres Amiguitos de la Limpieza.)

NARRADOR:

We are Tidy Bugs of the Tidy Bug clan.
We work to keep everything spic-and-span.

We pick up the litter wherever we are
And always carry litter bags in our car.

We'll squash the Litterbugs as fast as we can
And make America a beautiful land,

Free of litter, clutter, and trash.
If you will help us, we'll be a smash! (Cae el telón.)

Caballeros de Antaño

Títeres: Señor Galahad, Señor Trueblood, Sirviente, El Caballero Oscuro y cualquier número de Caballeros Amistosos con sus espadas

Ambiente: El interior de un castillo medieval. El Sirviente está en el escenario. Se escucha que tocan la puerta. El Sirviente se dirige a un lado del escenario para abrir la puerta.

SEÑOR TRUEBLOOD: Amable señor, os ruego que me dejéis pasar la noche aquí, estoy fatigado y deseo descanso. *(Se desploma muerto de cansancio.)*

SIRVIENTE (le hace señas a Trueblood para que entre): Entrad y descansad. Os ruego me digáis ¿adónde viajáis tan tarde en la noche?

SEÑOR TRUEBLOOD: Soy el mensajero del rey y debo llevar un mensaje a Señor Galahad en un país lejano.

SIRVIENTE: Estáis de suerte, señor mío. ¡Señor Galahad está ahora mismo descansando en este castillo!

SEÑOR TRUEBLOOD: ¿Podríais llamarle? Debo hablar con él de inmediato. *(El Sirviente sale a llamar a Señor Galahad.)*

SEÑOR GALAHAD (apareciendo en el escenario con el Sirviente): ¿Deseáis hablar conmigo Señor?

SEÑOR TRUEBLOOD: Tengo un mensaje del rey, Señor. Tenéis un enemigo que está tratando de perjudicaros.

SEÑOR GALAHAD (sorprendido): ¡Imposible! Yo no tengo enemigos.

SEÑOR TRUEBLOOD: ¡Pero claro que los tenéis! Y uno de esos enemigos os busca ahora mismo. ¡Se propone mataros! *(Alguien llama a la puerta.)*

SEÑOR GALAHAD (urgentemente): ¡Levantaos! ¡Levantaos, Caballeros de Galahad! ¡Preparaos para la batalla! *(Los Caballeros Amistosos aparecen con sus armaduras en el escenario, dispuestos a combatir.)*

SIRVIENTE (desde un lado del escenario): ¡No! ¡No podéis entrar! *(El Caballero Oscuro aparece en escena blandiendo su espada.)*

SEÑOR TRUEBLOOD (temeroso): ¡Es el Caballero Oscuro! (Los caballeros pelean. El Caballero Oscuro es derribado.)

SEÑOR GALAHAD: Hemos librado una buena batalla. Antes de separarnos, prometamos usar nuestras espadas para combatir únicamente en la batalla en pos de la verdad y el honor. *(Todos los Caballeros Amistosos levantan sus espadas.)*

TODOS: ¡Por la verdad y el honor! *(Cae el telón.)*

*La Gran Decisión de los Piratas**

(The Pirates' Big Decision)

Títeres: Cualquier número de piratas, un Cub Scout

Ambiente: Un barco pirata. Los piratas están en el escenario al abrir el telón.

NARRADOR:

Here are some pirates, brave and bold.
Many times you've heard their story told.
They sail the seas on their homemade raft.
Listen now, and you'll hear them laugh.
(Los piratas ríen con gran desparpajo.)

Let's sneak in closer,
And what do we see?
They seem to be happy—
Listen to their glee.
(Los piratas ríen otra vez y dicen "jo-jo-jo" al estilo pirata. Un Cub Scout aparece en el escenario y se para en el centro del grupo de piratas.)

Oh dear, a Cub Scout.
I can't see his rank.
What if those Pirates
Make him walk the plank?
(Los piratas se acercan al Cub Scout.)

Wait just a minute:
Something's not right.
Look at that Cub Scout—
There's no sign of fright!
(El Cub Scout comienza a estrechar las manos de los piratas y a hablar con ellos.)

What we see here leaves us no doubts.
Our Cub Scout is asking
The pirates to become Scouts.
(El Cub Scout le hace señas a los piratas y se los lleva fuera del escenario.)

So with this happy ending,
We'll drift out of sight.
For our brave Cub Scout
This was a happy night! (Cae el telón.)

***Haga que los niños practiquen esta canción o este poema en inglés, o bien, sustitúyalos con algo semejante en español.**

El Pasmoso Paco, el Pájaro Carpintero

Se trata de una obra con narrador y muchos efectos especiales. Asigne a dos niños para que se encarguen de los sonidos y las acciones. Sería útil contar con un micrófono.

Títeres: La familia del pájaro carpintero: madre pájaro carpintero y cuatro jóvenes pájaros carpintero, uno de ellos con un enorme pico

Ambiente: Un telón de fondo de bosque; un gran nido en primer plano con tiras sueltas de periódico colgando que se vuelan con el viento. Los jóvenes pájaros carpintero están en el nido.

NARRADOR: Érase una vez hace muchos años una familia muy famosa de pájaros carpintero que vivían en lo profundo del bosque. Durante siglos, esta familia aumentó de tamaño y aumentó también su fortaleza y su sabiduría . . . hasta llegar al día en el que encontramos al famoso héroe de nuestra historia: ¡El Pasmoso Paco! *(Suena una fanfarria fuera del escenario. Paco saca una rama del nido.)*

Debemos decir que el Pasmoso Paco no era un pájaro carpintero ordinario. *(Efectos de sonido: Los niños gritan "¡No!")* Él era inteligente, en efecto, era el más sabio de todos los pájaros carpintero. Mientras las suaves brisas se hacían sentir fuera del nido *(un ventilador o el movimiento de un abanico fuera del escenario hace crujir el nido y los árboles)* . . . Se podía escuchar a los hermanos y hermanas de Paco perforando la madera. *(Fuera del escenario se golpean dos bloques de madera uno contra el otro. Tres pájaros carpintero hacen movimientos de picoteo en un árbol cercano.)* ¡Pero no Paco! Él se sentaba allí frotando su pico una y otra vez contra un árbol *(El sonido de fricción se hace fuera del escenario frotando dos bloques de madera mientras se ve a Paco frotando su pico contra un árbol cercano.)*

Y cuando soplaba el viento. . . (se reanuda el movimiento del abanico o del ventilador). . . y llovía. . . (suave ruido de aplausos fuera del escenario). . . y se escuchaba el ulular de las lechuzas. . . (se escucha el ulular de lechuzas fuera del escenario). . . se podía escuchar el picoteo de las hermanas y hermanos de Paco (lo mismo que antes), pero eso no era lo que hacía Paco. (Los niños fuera del escenario gritan "¡No!") Él simplemente se sentaba allí y frotaba su pico una y otra vez contra el árbol (lo mismo que antes).

Cuando su madre les llevaba comida, se podía escuchar a los hermanos y hermanas del Pasmoso Paco devorando su ración con gran ruido. *(La madre pájaro carpintero aparece en el escenario dando comida a sus crías.* Fuera del escenario, se aplaude con fuerza cuando los jóvenes pájaros carpintero cierran sus picos engullendo la comida.) Pero no Paco (fuera del escenario "¡No!"). Él cerraba su pico silenciosamente. . . (fuera del escenario "hz."). . . Y seguía posado allí frotando su pico una y otra vez contra el árbol (lo mismo que antes).

Al fin llegó el día en que debían abandonar el nido y se podía escuchar a los hermanos y hermanas dar sus últimos picotazos en el árbol antes de abandonar su nido. *(Se escucha un fuerte golpe con los bloques de madera fuera del escenario cuando cada hermano y hermana de Paco da su último picotazo al árbol y se va. Paco sigue en el nido.)* Paco miró a su alrededor y escogió al árbol más grande del bosque y voló directamente hacia él. No perdió nada de tiempo. Una vez más, se frotaba el pico continuamente contra el árbol, hasta que su pico brillaba tanto que podía verse desde muchos kilómetros. *(Sonido de fricción fuera del escenario.)* ¡Paco tomó impulso y con un poderoso avance de su bello pico cortó al enorme árbol por la mitad! *(Los niños fuera del escenario gritan "¡Abajo el árbol!" a medida que el árbol se viene abajo. Paco hace una reverencia y abandona el escenario. Cae el telón.)*

La Historia Navideña de los Animales

Ésta es una obra con títeres de sombra. Recorte las 25 figuras indicadas en la obra y sujételas a listones de madera. A medida que el Narrador menciona a cada animal, un niño sostiene la figura de ese animal contra la pantalla.

NARRADOR: Todos tenemos nuestros deseos navideños. Todos soñamos con los regalos que encontraremos debajo del árbol. ¿Sabían ustedes que los animales sueñan también? Den No. _____ les mostrará lo que quiero decir.

"Yo quiero un MELÓN," dijo el TIBURÓN.

"Yo quiero un GABÁN," dijo el GAVILÁN.

"Yo quiero un VAGÓN," dijo el DRAGÓN,

"Debajo del ÁRBOL DE NAVIDAD."

"Yo quiero un ABRIGO," dijo el CABALLITO.

"Yo quiero una BANDEJA," dijo la CONEJA.

"Yo quiero un CEPILLO," dijo el ZORRILLO,

"Oh, qué feliz sería yo!"

"Yo quiero una PARRILLA," dijo la GALLINA.

"Yo quiero una CAJA DE MANÍ," dijo el COLIBRÍ.

"Que me dure hasta abril."

"Yo quiero un bello SOMBRERO," dijo el PÁJARO CARPINTERO.

"Yo quiero un PAN CON TOCINO," dijo el COCHINO.

"Yo quiero todo el RÍO HILO," dijo el COCODRILO,

"Para nadar todo el invierno."

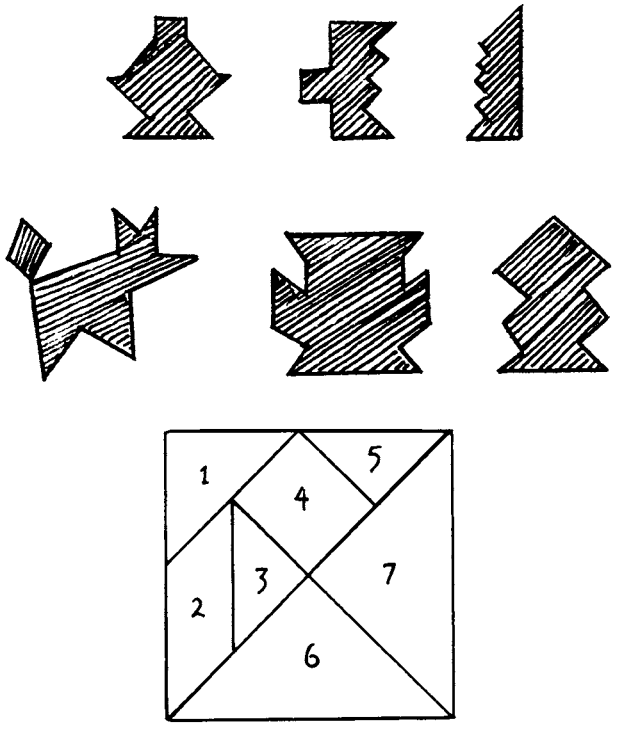
Como pueden ver cada animal tiene su propio deseo especial, así como nosotros deseamos lo mejor. ¡Feliz Navidad para todos y para todos feliz despertar!

Rompecabezas

El líder del den o el jefe del den querrá tener un nuevo truco o rompecabezas que mostrar a los niños en casi todas las juntas del den. Son buenas actividades para la fase previa a la junta y los niños disfrutan mucho haciéndolas. Sin embargo, deberían ser bastante sencillas para que los niños puedan hacerlas, puesto que querrán mostrarlas a los miembros de sus familias y sus amigos.

Los rompecabezas que incluimos a continuación pueden parecer complejos al principio, pero es fácil y divertido aprender a hacerlos cuando usted puede encontrar los materiales necesarios en su propia casa.

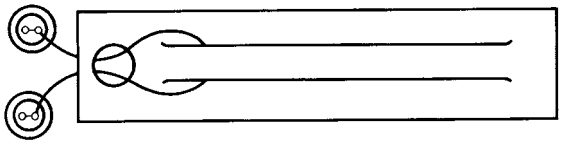
ROMPECABEZAS TANGRAM



Materiales: **Cartón, tijeras**

En este antiguo rompecabezas chino, usted corta siete formas de un cuadrado de cartón, como se muestra en la figura. Entonces, usando las piezas usted puede hacer siluetas de cientos de animales, personas y figuras geométricas.

ROMPECABEZAS DE CORREA Y BOTONES



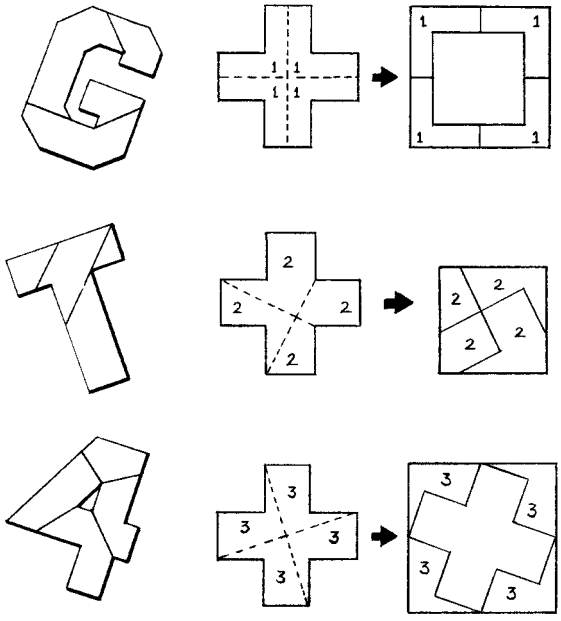
Materiales: **Tiras de cuero o vinil plegables, cuchillos o tijeras, cordón grueso, dos botones grandes**

Haga dos cortes paralelos en el centro de una tira de cuero o vinilo flexibles, como se muestra en la figura. Justo debajo de esta tira, recorte un orificio del mismo ancho. Pase un cordón grueso por debajo de la ranura y a través del orificio. Ate los botones a los extremos sueltos del cordón.

Rompecabezas: Saque el cordón sin quitar los botones.

Solución: Esto puede hacerse fácilmente doblando el cuero y pasando la tira delgada de cuero a través del orificio.

ROMPECABEZAS DE BLOQUES



Los niños pueden trazar un diseño de rompecabezas en un cartón liviano y dividirlo en pedazos, como se muestra en la figura. Mezclen las piezas de cada rompecabezas individual y compitan para ver quién es el primero que arma el rompecabezas.

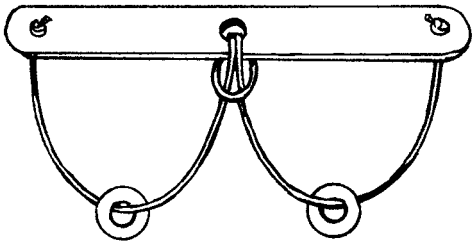
ROMPECABEZAS DE DÍA FESTIVO

Recorte varias tarjetas viejas de salutación formando piezas de rompecabezas. Ponga los pedazos de cada tarjeta en un sobre separado. Los niños pueden trabajar individualmente con estas tarjetas o pueden dividir el den en equipos para ver cuál equipo puede terminar primero de armar el rompecabezas.

ROMPECABEZAS DE YUGO

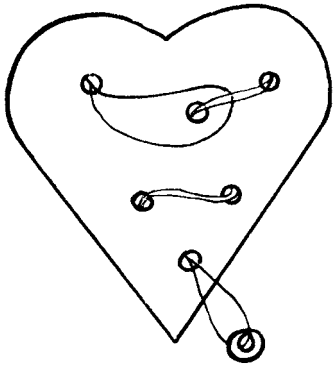
Materiales: **Piezas de 1 por 6 pulgadas de una plancha delgada (una paleta de madera o un palito de manualidades sirven muy bien para este fin), cordón, dos arandelas**

Rompecabezas: Rete a los niños a unir las arandelas, colgándolas del mismo cordón, sin desatar ningún nudo, sin romper el palito o paleta ni sacar los nudos a través de los orificios.



Solución: Afloje ligeramente el cordón y tire del lazo en el orificio central directamente hacia fuera unas 2 pulgadas. Deslice la arandela izquierda hacia arriba por el cordón y a través del lazo central. Seguidamente tire del resto del lazo central pasándolo por el orificio central. Deslice la arandela a lo largo del cordón a través del lazo central en el lado opuesto. Tire del lazo central hacia atrás a través del orificio hasta su posición original. La arandela queda colgando en ese momento en el lazo opuesto. Invierta los pasos de este procedimiento para volver a separar las arandelas.

ROMPECABEZAS DE CORAZÓN



Materiales: **Plancha, cordón, arandela o cuenta**

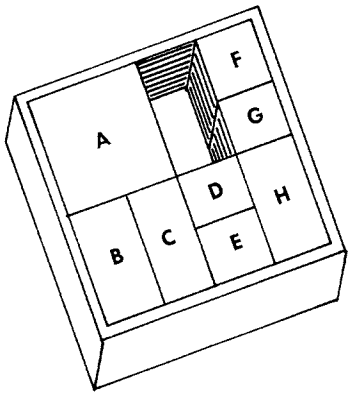
Haga una plancha en forma de corazón de 3 1/2 pulgadas de alto y 3 1/2 pulgadas de ancho. Perfore 6 orificios en la plancha como se muestra en la figura. Pase un cordón de 30 pulgadas por el corazón de la siguiente manera:

1. Pliegue el cordón en el centro y pase el lazo desde la parte posterior a través del orificio superior izquierdo. Sosténgalo en su sitio con su dedo pulgar mientras pasa los dos extremos libres a través del orificio superior derecho y seguidamente por el frente y a través del lazo y el orificio superior central.
2. Seguidamente, pase los dos extremos libres desde la parte posterior a través del orificio inferior derecho, a lo ancho de la parte frontal hasta el orificio inferior derecho y desde la parte posterior a través del orificio inferior central.
3. Ate una arandela o cuenta que sea demasiado grande para poder pasarla por los orificios dejándola a por lo menos 6 pulgadas por debajo del orificio inferior.

Rompecabezas: Retire el cordón del corazón sin desatar la arandela.

Solución: Pase todo el cordón libre desde el extremo de la arandela hasta el extremo del lazo en el orificio superior central. En ese momento, pase el lazo otra vez a través del orificio superior central hasta el orificio inferior derecho, el orificio inferior izquierdo y el orificio inferior central. No tuerza el cordón. Seguidamente deslice la arandela a través del lazo, pase la arandela otra vez a través del orificio y saldrá limpiamente.

ROMPECABEZAS DE BLOQUES DESLIZANTES



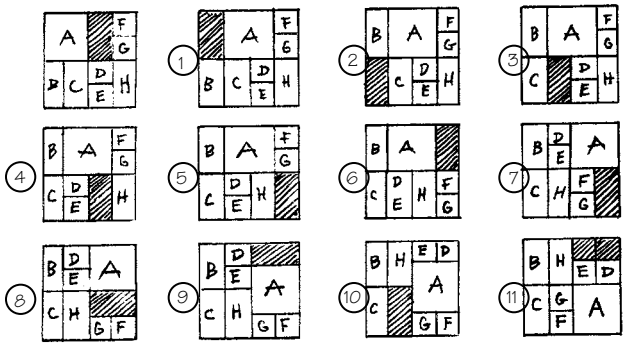
Un adulto a quien le guste trabajar con madera puede hacer estos rompecabezas para los niños.

1. Haga una caja que mida internamente 3 5/8 pulgadas.
2. Todos los bloques del rompecabezas se hacen con madera de 3/8 de pulgada.
   - Cuatro bloques cuadrados de 7/8 de pulgada (D, E, F, G)
   - Tres bloques de 1 3/4 por 7/8 de pulgada (B, C, H)
   - Un bloque cuadrado de 1 3/4 pulgadas (A)
3. Lije todos los bloques y aplíqueles tinte o pintura.

Rompecabezas: Deslice los bloques y mueva el bloque más grande (A) a la esquina diagonalmente opuesta y hacia atrás.

Solución: Para llevar el bloque A a la esquina opuesta:

1. A derecha
2. B arriba
3. C izquierda
4. DE izquierda
5. H izquierda
6. FG abajo
7. A derecha, DE arriba, H izquierda, FG izquierda
8. F derecha y abajo
9. A abajo
10. D derecha, E arriba y derecha, H arriba
11. G izquierda y arriba, F izquierda y abajo



Sátiras

¿POR QUÉ USAMOS SÁTIRAS?

Las sátiras son atractivas para los niños en edad de Cub Scouts. Representar un papel resulta algo natural para muchos niños y con frecuencia ellos apenas distinguen entre situaciones imaginarias y el mundo de la realidad. Las sátiras ayudan a canalizar la imaginación de un niño. El niño no solamente *se imagina* que *es* un pirata, sino que siente que *es* un pirata y se ve navegando por los mares o, si hace el papel de astronauta, se siente volando por el espacio. La representación de papeles es importante para el crecimiento mental y emocional de un niño porque

- Le brinda un desahogo para el componente de imaginación de su personalidad.
- Le da la oportunidad de expresarse creativamente en lugar de contentarse con imitar.
- Desarrolla sus habilidades de observación, coordinación y sentido de la oportunidad.
- Le ayuda a adquirir confianza en sí mismo y sentir honda satisfacción personal.
- Le permite representar algunos de los personajes con los que siempre ha soñado.
- Le demuestra la importancia del trabajo en equipo y la cooperación.
- Mejora su pronunciación y le enseña a proyectar la voz.
- Le ayuda a aprender a apreciar a otras personas y las habilidades de esas personas.

Quizá usted se encuentre con un chico tímido que preferiría no participar en estas representaciones teatrales. En ocasiones, un disfraz o una máscara les ayudará a superar su timidez y usted también puede encargarles a esos niños responsabilidades importantes como, por ejemplo, el manejo de los efectos de sonido y/o la iluminación fuera del escenario. Cada niño debe recibir reconocimiento como miembro importante del grupo y todos deberían participar de una forma u otra.

Para desarrollar el interés de los niños en el arte dramático, pruebe estas iniciativas:

- Describa una situación en la que se podría encontrar un niño y permita que los niños se turnen para representar teatralmente lo que harían en esa situación. Dirija una discusión, haciéndoles preguntas como, por ejemplo: ¿Cuál fue la mejor solución? ¿Hay otras soluciones?
- Sugiérales a los niños que observen a la gente durante la semana y vengan a la próxima junta del den con una idea para representar un papel. (Vea la explicación en la sección siguiente.)
- Con ayuda de los niños, invente una breve historia, haciendo interactuar a los personajes que representen los niños.
- Pídales a los niños que representen la historia con mímica. (Vea la explicación en la sección "Mímica".)
- Con ayuda de los niños, añada diálogos a la escena. Decida cuál sería el aspecto de los personajes y como se comportarían en esa situación.
- Pídales a los niños que representen la escena usando sus propias palabras de acuerdo con la situación.

La representación de papeles, la mímica y las farsas ayudan a los niños a adquirir confianza en sí mismos y fomentan el entusiasmo por el arte dramático. Constituyen una buena base para planificar y montar representaciones teatrales del den en las juntas del pack.

REPRESENTACIÓN DE PAPELES

La representación de papeles es la actuación espontánea y sin ensayos de una situación con palabras y gestos. Implica ponerse en el lugar de otra persona y tratar de comprender mejor a esa persona.

La representación de papeles permite que un niño *demuestre* cómo manejaría una situación, en lugar de que un adulto le *diga* qué es lo que debería hacer. Puede ayudar al niño a aprender a apreciar a otras personas y saber cómo toman decisiones esas personas.

Evite estas cosas:

- Representar personajes indeseables.
- Pedirle a un niño que represente a un personaje que sea demasiado complicado para él; provocando así el desánimo del niño.
- Criticar injustamente a personas y eventos, sin intentar demostrar una mejor manera de hacer las cosas ni reconocer la superación.

MÍMICA

La mímica consiste en actuar sin usar palabras. Las expresiones faciales, los gestos con las manos y los movimientos del cuerpo sirven para contar la historia. No recomendamos usar largos diálogos memorizados en sátiras con Cub Scouts; por esta razón, la mímica es un método particularmente útil. Para demostrar a los niños cómo representar eficazmente las obras con mímica, permita que prueben algunos de los siguientes ejercicios:

¿Qué harías si. . .?

- Tuvieses un clavo en el zapato?
- Tuvieses miedo?
- Te resbalases sobre hielo?
- Alguien te diese un pellizco?

¿Cómo levantarías. . .?

- Un bebé?
- Algo muy frágil?
- Algo muy caliente?
- Algo muy pesado?
- Algo grande y voluminoso?

¿Qué cara pondrías si. . .?

- Vieses un león feroz?
- Alguien te diese una sorpresa?
- Tu boletín de notas estuviese lleno de "excelentes"?
- Olieses algo apestoso?
- Escuchases un sonido extraño?
- Estuvieses viendo un emocionante encuentro deportivo?
- Probases una medicina amarga?
- Escuchases un choque repentinamente?

Otra forma de usar la mímica en el den consiste en llenar una gorra de Cub Scouts con papeletas que contengan instrucciones escritas. Cada niño saca una papeleta y representa con mímica las instrucciones indicadas en la papeleta. A continuación presentamos algunas sugerencias:

- Arrástrate por una selva llena de ramas y enredaderas colgantes.
- Camina por una cuerda floja suspendida en el aire.
- Persigue una mosca zumbante por la sala y mátala al final.
- Imagínate que eres un gato que se despierta luego de una siesta.
- Imagínate que eres un perro que se sienta y pide comida.

También se recomienda poner varias cosas en una bolsa de papel, un objeto para cada niño, que puede ser un lápiz, una pinza de ropa, un borrador, un envoltorio vacío de goma de mascar, una brocha, etc. De uno en uno, los niños sacan algo de la bolsa y representan con mímica una escena corta usando ese objeto como utilería. Los demás niños tratan de adivinar lo que está haciendo.

CARAS Y GESTOS

A los niños les gusta actuar y adivinar en las farsas. El juego puede darles oportunidad de usar su imaginación.

Para representar farsas, divida al grupo en dos equipos. Dele a un equipo una papeleta que tenga una palabra o un título (de una película, un libro, un programa de televisión, etc.) escrito en ella. Seguidamente los niños deben salir de la habitación y planificar lo que van a hacer. Después de un breve ensayo, vuelven y representan su acto para su equipo con mímica.

Cada palabra o cada sílaba puede representarse por separado. Las palabras o términos compuestos son buenos para los niños en edad de Cub Scouts. Pruebe la siguiente lista y permita que los niños sugieran otras palabras o términos:

Baloncesto	Cola de gato
Canto de pájaro	Caja de música
Béisbol	Portero de fútbol
Voleibol	Culebra rayada
Ratonera	Fin de libro
Sofá-cama	

CÓMO ESCRIBIR SUS PROPIAS SÁTIRAS

En ocasiones resulta difícil encontrar una escena escrita que se adapte al tema mensual y a las características de los niños de su den. Si eso es lo que ocurre, lo mejor que se puede hacer es adaptar una escena ya escrita a sus necesidades o escribir una escena cómica enteramente nueva. Ustedes ya conocen dos de los elementos más importantes: (1) las instalaciones y objetos disponibles y (2) el número de niños en su den. Ahora conviene anotar la siguiente información:

- El tema de la trama.
- El título. (Puede ser serio o divertido.)
- El número de actores.
- La clase de actores. (¿Niños o títeres?)
- La cantidad de tiempo de la cual se dispone. (Escriba una escena para 20 minutos y seguidamente resúmala a 5 minutos, conservando sólo lo mejor del diálogo.)
- Su escenario. (¿Es una plataforma abierta, una plataforma en un extremo de la sala o un verdadero escenario?)

Recuerde: Al público le debe gustar su escena también, así que escriba para "agradar" a su público. Mantenga la acción movida, así que limite al mínimo los cambios de escena.

Comience haciendo un esquema de su escena. Siga estos sencillos pasos:

- Un niño quiere algo (una amistad, una mina de oro, un premio, la forma de encontrar un planeta perdido, etc.).
- El niño comienza a conseguirlo (usando una canoa, un avión, a caballo, a pie, etc.).
- Surgen obstáculos que detienen al niño (un enemigo secreto, un cocodrilo, un amigo falso, el clima, etc.).
- El niño logra su meta (mediante un acto de amabilidad, valentía, sabiduría, magia, una ayuda inesperada, etc.).

Lo Que Debemos Recordar

- Conserve la simplicidad.
- Conserve la brevedad (3 a 5 minutos a lo sumo).
- Evite largos parlamentos memorizados. Las obras con mímica son buenas para los Cub Scouts. (Si hace falta más explicaciones, el jefe del den puede actuar como narrador mientras los niños representan la acción con mímica.)
- Los decorados, la utilería y el vestuario deben ser sencillos o también se puede prescindir totalmente de ellos.
- Asegúrese de que cada niño pueda participar.
- Use generosamente instrucciones teatrales; deje bien claro dónde va cada niño y qué es lo que hace.
- Estimule el interés y las sorpresas a medida que avanza. Un "personaje mudo" (alguien que quiere atrapar un conejo o un pájaro, inflar un globo o hacer alguna otra tontería) añade mayor interés a la escena.
- Asegúrese de que el público pueda oír. Se debe enseñar a los niños a hablar lentamente, con claridad y en voz alta. Si el público se ríe o aplaude, los actores deben hacer una pausa antes de continuar con la acción o el diálogo.
- Deje que los niños ayuden a escribir la escena. Se les ocurrirán algunas ideas excelentes y eso forma parte de la diversión.
- Evite las escenas que ridiculicen a alguien o algo. Son de mal gusto.

CÓMO HACER SUS PROPIOS DECORADOS

Hacer los decorados para las escenas teatrales puede ser un buen proyecto del den. Los decorados pueden contribuir al ambiente de la escena y hacerla más creíble. No tienen que ser demasiado detallados ni complicados. Simplemente proporcionan una idea o sugieren lo que se representa. Los decorados no son necesarios para todas las escenas. Úselos únicamente si usted y los niños consideran que aumentarán el interés de la escena.

Usted puede hacer los decorados usando grandes piezas de cartón corrugado. Visite las tiendas de muebles, las tiendas de electrodomésticos, las tiendas de comestibles o los almacenes para buscar grandes cajas de muebles y aparatos. Usted puede usar el cartón para crear cordilleras montañosas, matorrales, árboles, faroles, perfiles de bosques, cercas, casas, cabañas, tiendas de campaña o incluso el sol, la luna o las estrellas que usted puede colgar suspendidas por arriba del escenario. Los listones de madera clavados por la parte posterior del escenario le darán mayor solidez y pueden impedir que el cartón pintado se doble.

A continuación presentamos algunos consejos que le ayudarán a crear una escenografía sencilla pero eficaz:

- Un adulto debe cortar el cartón grueso.
- Los niños pueden pintar los cartones después que se trazan los contornos con lápiz grueso para indicar dónde van los colores.
- La pintura de caucho o al temple es buena para pintar los decorados. Use pintura al temple para dar un tono diferente a la pintura de caucho.
- Use un rodillo cuando vaya a pintar áreas grandes.
- Pinte por el lado en blanco, de tal forma que las letras impresas en el cartón no se vean por el otro lado.
- Los niños pueden usar marcadores con punta de fieltro para resaltar los detalles o para trazar un diseño sobre el cartón pintado.
- Cree estados de ánimo con los colores. Pinte los decorados de tonos grises si la escena es fantasmal o triste; use colores brillantes si la escena es feliz o divertida.
- Los libros de colores de los niños son una buena fuente para encontrar patrones que se puedan recortar con facilidad para hacer los decorados. Simplemente amplíe los patrones al tamaño deseado; siguiendo las instrucciones para ampliar patrones que encontrará en el capítulo de "Manualidades" de este libro.
- Tenga siempre en cuenta que el público verá la escenografía desde cierta distancia; por tanto, no podrá distinguir líneas finas o detalles.
- Para crear la sensación de distancia, haga la escenografía a pequeña escala.

EFECTOS DE SONIDO

Un trueno, el ruido de un choque, un tren que avanza por las vías férreas son ejemplos de efectos que los niños pueden crear para sus escenas del den con algunas preparaciones muy sencillas. Con campanas, tambores, gongs, platillos, castañuelas, silbatos, cuernos, sonajas, conchas de coco o incluso con ollas y sartenes se pueden crear efectos sonoros cómicos y extraordinarios.

Los efectos de sonido pueden aumentar el atractivo de algunas escenas de Cub Scouts. Uno de los Cub Scouts o el jefe del den podría ser la persona a cargo de los efectos de sonido y ocultarse detrás del escenario para hacer los sonidos en el momento adecuado. Otra alternativa consiste en grabar previamente los sonidos en un reproductor de cintas.

Llamada en la Puerta: Se golpea fuertemente con una espátula de caucho el extremo de una botella de plástico de medio galón.

Trueno: Sostenga una plancha metálica para galletas por un extremo, coloque su dedo pulgar en la parte inferior de la plancha. Agite la plancha hasta que vibre. Golpéela contra la rodilla para crear un fuerte trueno ocasional.

Relámpago: Encienda y apague intermitentemente una linterna de luz blanca o use un flash de cámara combinándolo con el sonido del trueno.

Granizo: Vierta arroz sobre una hoja de vidrio (cerca de un micrófono, si usted tiene uno).

Lluvia: Llene un envase metálico con frijoles o guisantes secos. Hágalo girar lentamente (frente a un micrófono, si tiene uno).

Tren: Ponga un buen número de clavos pequeños dentro de una pequeña caja plástica como, por ejemplo, dentro de una caja de vendas. Muévala hacia delante y hacia atrás con ritmo. . .triquitraque. . . triquitraque.

El Chirrido de una Puerta o el Rugido de un Animal: Use una lata de café o dos planchas de aluminio unidas con cinta. Ate un cordón en el centro de un lápiz y unte el cordón con resina. Perfore un orificio en la lata, coloque el lápiz dentro de la lata y tire del cordón pasándolo a través del orificio. Arrastre las uñas a lo largo del cordón para producir ruido ante un micrófono.

Cascos de Caballo: Haga sonar dos mitades de conchas de coco sobre una plancha de madera para producir el sonido de caballos que trotan o galopan sobre un suelo duro.

Frenos de Automóvil: Deslice una copa sobre una hoja de vidrio (frente a un micrófono, si fuese posible).

Duelo con Espadas: Sostenga una plancha de aluminio para galletas en una mano y golpéela con una cuchara metálica cada vez que se cruzan las espadas.

Fuego: Arrugue y tuerza una hoja de papel celofán formando una bola y suéltela (cerca de un micrófono, si fuese posible).

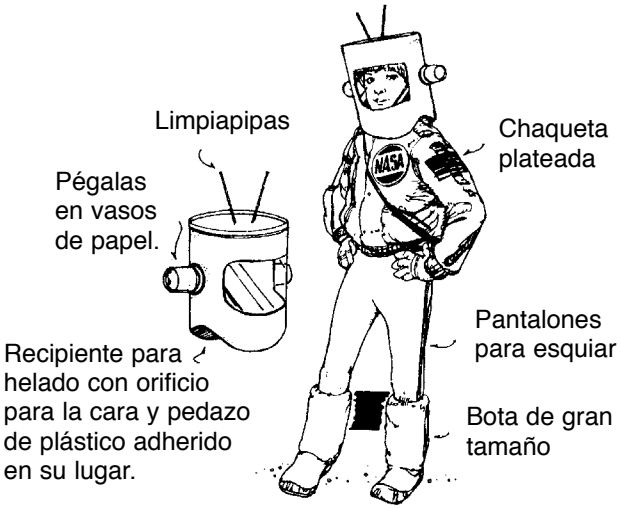
Fogata de Campamento: Cubra una linterna con celofán de color rojo o papel de seda, ponga madera sobre la linterna para crear un resplandor rojizo y use el efecto de sonido de fuego que explicamos arriba.

En páginas anteriores, en la sección de "Títeres" describimos algunos otros efectos especiales.

VESTUARIO

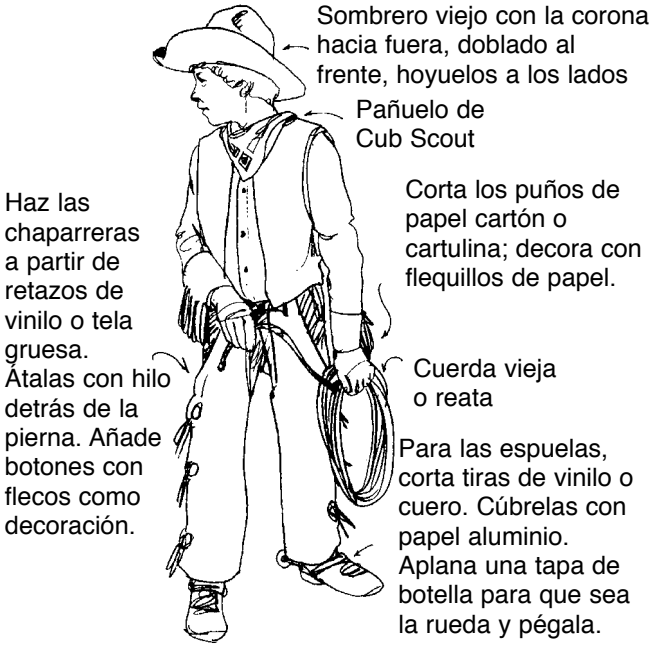
El vestuario puede contribuir a resaltar el tema o el ambiente para la escena. El vestuario también posee una capacidad casi mágica que ayuda a transformar al niño en una criatura del espacio exterior, un astronauta, un mago, un peregrino puritano, un vaquero, un animal exótico o cualquier otra cosa que le sugiera su imaginación.

Haga vestuarios que sean sencillos y económicos para las escenas de Cub Scouts. En ocasiones, un letrero que identifique a un personaje es todo lo que podría necesitarse. Un letrero puede transformar a un niño en cualquier cosa: un árbol, un farol, un animal. Algunos objetos de utilería como, por ejemplo, un bigote de cartón, un parche en un ojo, una pañoleta o una espada de cartón para un pirata serán suficientes para establecer el ambiente de la escena.



Usted puede hallar la mayoría de los materiales para hacer trajes sencillos en su propia casa.

Ropas Viejas: Las prendas de vestir desechadas son probablemente la fuente más importante para hacer trajes con facilidad como, por ejemplo, mallas viejas, camisetas, batas, pijamas, sombreros y chaquetas. Úselas tal como están o córtelas y úselas como partes de otro vestuario.



Trajes Hechos con Camisetas: Usted puede decorar camisetas con pintura para telas, materiales, cintas y muchos otros artículos para crear el ambiente adecuado para cualquier canción o escena. Es fácil guardarlas y usted puede adaptarlas para volver a usarlas una y otra vez. ¡Y lo mejor es que un solo tamaño sirve para todos! (Asegúrese de usar tamaños de camisetas extra grandes que puedan ponerse sobre el uniforme de los niños.)

Por ejemplo, si en su escena aparecen vacas, use camisetas negras y recorte círculos hechos con fieltro de color blanco. Pegue estos círculos con pegamento sobre la camiseta. Haga una cola para la vaca usando una cuerda blanca de colgar ropa y sujétela con un alfiler a la camiseta. (Para hacer la cabeza de la vaca, use máscaras hechas con bolsas de papel o una nariz de animal que puede conseguir por poco dinero en la mayoría de las tiendas de juguetes.)

Cajas de Cartón: ¡Usando una simple caja, el niño puede convertirse en un payaso, un animal, un vegetal, un robot o incluso un instrumento musical! Recorte los agujeros para hacer la cabeza y los brazos y permita que los niños pinten las cajas con pintura de caucho, usando marcadores con punta de fieltro para resaltar los diseños.

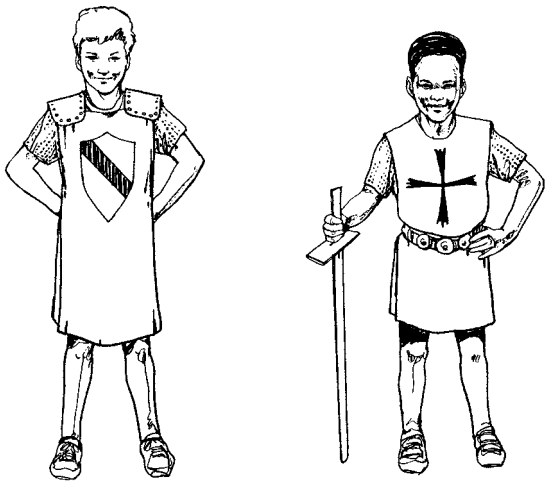
"Roberto el Robot" puede ser armado muy fácilmente con cajas de cartón, vasos de papel, limpiapipas, alambre, trastos viejos, botones o cualquier material que un niño pueda encontrar.

Bolsas de Plástico Para Basura: Las bolsas grandes de plástico para basura pueden ser un excelente punto de partida para hacer vestuarios con rapidez. Corte los orificios para hacer la cabeza y los brazos y decore las bolsas según sus preferencias:

- Use una engrapadora para pegar alas o patas hechas con cartulina a la bolsa.
- Pegue cinta adhesiva de colores a la bolsa para crear diseños con la cinta.
- Pase cintas o serpentinas a través de pequeños orificios perforados en la parte posterior de la bolsa.
- Recorte papel con respaldo adhesivo creando diversas formas y péguelas a la bolsa.

Después de colocar el traje en un niño, usted puede "engordar" el traje rellenando la bolsa con papel periódico no demasiado comprimido. Pegue con cinta o con grapas la bolsa alrededor de la parte inferior para mantener el relleno en su sitio.

Nota: Aproveche la oportunidad de enseñar a los niños el peligro que representan las bolsas de plástico y el posible riesgo de asfixia que encierran.



Para hacer el vestuario básico de un caballero de la Mesa Redonda del rey Arturo, use unas pijamas viejas (sin dibujos) o ropa interior térmica. Corte las túnicas de papel crepé o use una funda vieja de almohada con cortes para meter los brazos y la cabeza. Pinte los emblemas. Cubra un cinturón viejo con papel aluminio.

Bolsas de Papel: Use bolsas de comestibles y papel marrón de embalaje para hacer trajes y máscaras. Píntelos con pintura de caucho (para aumentar la resistencia del papel) o pintura al temple. Para lograr un aspecto similar al del cuero, aplaste y arrugue varias veces las bolsas de papel marrón o el papel marrón de embalaje hasta que esté suave y arrugado. Seguidamente plánchelo con una plancha tibia.

MAQUILLAJE TEATRAL

Una vez que se ha escrito la escena, se han asignado los papeles, se han hecho algunos decorados sencillos y el vestuario y los niños están ocupados con los ensayos, ¿qué queda por hacer? ¿Qué podemos hacer con el maquillaje?

El maquillaje puede ayudar al público a comprender cómo es un personaje. También hace que el personaje sea más real para los demás actores y, por tanto, todos representan mucho mejor sus papeles. El maquillaje puede ocultar los rasgos faciales de un actor, hacerlo más grande o más pequeño, más joven o más viejo o cambiar por completo su aspecto.

El maquillaje teatral es costoso y la mayoría de los líderes de Cub Scouts trabajan con un presupuesto limitado. A continuación presentamos algunos materiales sustitutos muy económicos y algunos trucos para sacar el mejor provecho del maquillaje.

Bases Para Hacer el Maquillaje

Es fácil hacer una base para maquillaje que sirva para colorear áreas extensas. Combine partes iguales de una crema limpiadora líquida y azúcar glasé tamizado. Mézclelos bien. Obtendrá una base de color blanco, que usted puede usar para el maquillaje blanco del payaso. Coloree esa mezcla con algunas gotas de colorante verde para alimentos o pintura al temple y tendrá listo el maquillaje para monstruos o coloree la mezcla con un toque de color rojo y azul para lograr un color púrpura muy adecuado para un marciano.

A continuación presentamos otra base que da una textura de piel suave y que se quita fácilmente: Mezcle 2 cucharaditas de manteca vegetal blanca, 5 cucharaditas de maicena, 1 cucharadita de harina, algunas gotas de glicerina y cualquier colorante para alimentos que desee. Para hacer el color marrón, añada dos cucharadas de chocolate sin azúcar.

Usted también puede usar pintura al temple como una base para el maquillaje, sin temor a problemas alérgicos, puesto que esta pintura puede lavarse fácilmente.

Toques Adicionales y Sugerencias

- Use un lápiz labial para aplicar color a los labios y las mejillas.
- Use un lápiz de cejas para oscurecer o cambiar la forma de las cejas, delinear los ojos y hacer pecas, bigotes, patillas y arrugas.
- La maicena en polvo aplicada sobre el cabello ayuda a envejecer a los personajes. Normalmente el cabello comienza a ponerse blanco primero en las sienes avanzando luego a modo de franjas.
- Tanto más iluminación tenga el escenario, tanto más maquillaje será necesario.
- Aplique el maquillaje después que el personaje tenga puesto su vestuario. Use una capa o toalla de maquillaje para proteger el vestuario. De esa manera, el maquillaje no se dañará cuando los niños se pongan sus trajes.
- Tenga a mano una abundante cantidad de papel suave y crema limpiadora para remover el maquillaje.

Cómo Envejecer a un Personaje

Pídale al actor que frunza el entrecejo y arrugue su frente. Use un lápiz gris para cejas para marcar los pliegues de las arrugas. Con un mayor número de líneas se aumenta la edad. (Usted también le puede pedir al actor que sonría para así hacer pliegues en sus mejillas y sus ojos.) Empolve el cabello con maicena o use una peluca. Para hacer una cabeza calva, use un gorro viejo de natación para cubrir el cabello. Pegue hebras de hilo para hacer flecos justo encima de las orejas.

Payaso Clásico

Aplique una base blanca de payaso por toda la cara desde la línea donde comienza el cabello hasta el cuello. Si usted quiere pegar cejas artificiales, elimine el maquillaje blanco en la parte de las cejas. Con pegamento mineral puede mantener las cejas artificiales en su sitio. Use un gorro viejo de natación de color blanco con orificios cortados para las orejas y cubra la cabeza para crear el personaje de payaso calvo o use una peluca escandalosa. (Vea el siguiente párrafo.) Use lápiz labial de color rojo brillante para pintar triángulos largos o círculos en las mejillas. Aplique lápiz labial de color rojo alrededor de la boca, con franjas de aproximadamente 1 pulgada de ancho. Use entonces un lápiz negro para cejas para trazar la forma ovalada de la boca. Corte una bola roja de caucho para hacer la nariz de payaso y sujétela con una tira elástica que se ajusta alrededor de la cabeza para mantener la nariz en su sitio.

Pelucas

Cabello Blanco: Pase una media vieja de nailon sobre el cabello y las orejas. Ate la media en la parte superior y recorte la parte sobrante. Use cinta de celofán o pegamento para sujetar bolas blancas de algodón sobre toda la media.

Rizos: Corte trozos de papel en tiras. Rice cada tira sosteniendo un extremo entre su dedo pulgar y un lápiz

largo. Oprima ligeramente cada tira con el pulgar y extienda la tira sobre el lápiz con la otra mano. Repita esta operación varias veces para lograr un rizo rígido. Pegue los rizos a una base de gorro hecho con una media.

Trenzas: Estire tres tiras de papel crepé de 3/4 de pulgada de ancho. Tuerza cada tira una y otra vez y seguidamente una con pegamento las tres tiras para formar las trenzas.

Peluca de Espantapájaros: Pegue trozos desiguales de papel crepé o hilo grueso de algodón a una base hecha con un gorro de media o pegue esos trozos en la parte interior de un sombrero viejo.

Trate también de usar lana o cuerda sin torcer para pelucas o use una vieja mopa teñida de cualquier color.

MÁSCARAS

Usted puede hacer máscaras prácticamente con cualquier envase y con cualquier tipo de material. Déjese llevar por su imaginación. Pruebe con cajas de cartón, bolsas de papel, moldes de aluminio para pastel, cartón para letreros y botellas plásticas. Use máscaras para muchos temas de Cub Scouts: cultura indígena americana, circo, espacio, días festivos, naturaleza o hechos históricos.

Cómo Decorar Máscaras

Usted puede pintar la mayoría de los materiales de máscara con pintura al temple y trazar rasgos con marcadores de color. Use trazos gruesos y salpique la máscara con toques de color. Tanto más brillantes y más divertidos sean los colores, mejores resultados obtendrá. Usted también puede hacer rasgos a partir de los siguientes materiales:

Cabello: Cordón, hilo, cuerda, tiras de tela, rizos de papel, alambre retorcido, bolas de algodón, una mopa vieja o incluso pajitas de gaseosas

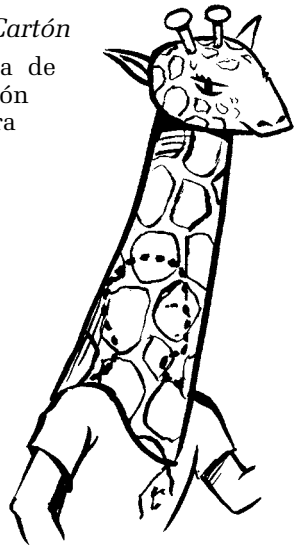
Narices: Bolas de goma, cartón, tazas de papel, recipientes plásticos, tazas de cartones de huevos, carretes

Orejas: Tazas de papel, recipientes plásticos, carretes, trozos de cartón

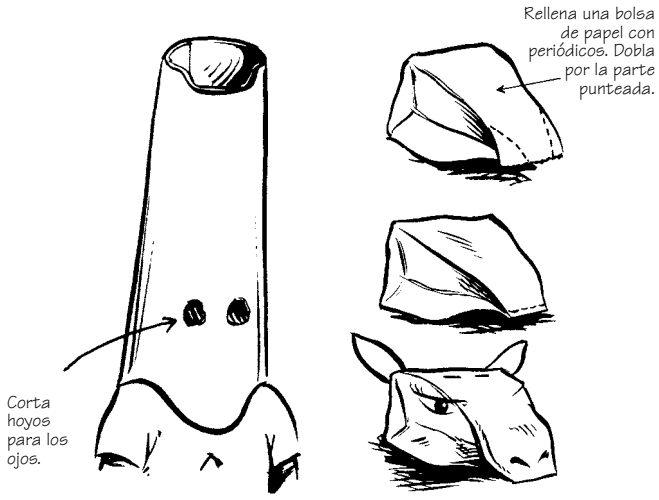
Máscaras con Cilindros de Cartón

Use una sección enrollada de cartón para letreros o cartón normal para crear una máscara simple y eficaz.

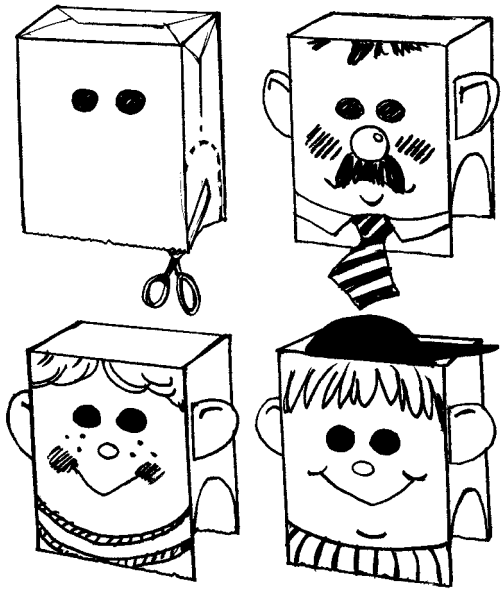
1. Envuelva un trozo rectangular de cartón alrededor de la cabeza de un niño para determinar el tamaño del cilindro. Recorte ranuras curvadas en la parte inferior del cilindro, de tal manera que el cilindro se adapte a los hombros del niño.
2. Modele y pinte los detalles de las máscaras mientras el cartón está extendido en posición plana. Repase sus dibujos con pincel y luego decórelos con pintura al temple, marcadores de color o creyones. Recorte los orificios de los ojos y la boca según sea necesario.
3. Pegue las narices, astas, orejas, cuernos, cejas falsas, pestañas, labios, etc. hechos con papel de colores, fieltro u otros materiales.
4. Enrolle el cartón formando un cilindro y sujételo con grapas, pegamento o cinta adhesiva. Añada cabello hecho con cuerda o hilo para cubrir la costura y dar mayor profundidad a la máscara.



Con un cilindro muy largo de cartulina y una bolsa de papel rellena en la parte superior, ¡puedes ser una jirafa!



Máscaras Hechas con Bolsas de Papel



Las máscaras hechas con bolsas de papel son divertidas y económicas. Use bolsas de papel para comestibles que tengan el tamaño suficiente para pasarlas sobre la cabeza de un niño. Añada orejas, narices, cejas o cuernos y cabello hechos con cartulina o fieltro y el cabello con hilo, papel o incluso pajitas para gaseosas. Experimente con marcadores, pintura y creyones.

Máscaras de Espuma Para Manualidades

La espuma para manualidades es un material excelente que los niños pueden usar para crear máscaras. Este material puede cortarse fácilmente con unas tijeras y, sin embargo, es mucho más duradero que las bolsas de papel y el cartón. Viene en una variedad de colores, que pueden mejorarse con marcadores permanentes. Las piezas cortadas pueden pegarse fácilmente con pegamento.

SÁTIRAS DE MUESTRA

Inventores de Robots

Escenario: Una mesa cubierta con una sábana vieja u otro tipo de mantel que llegue hasta el piso por la parte frontal. Una pecera u otro recipiente de vidrio, tubos de ensayo, probetas y un sombrero negro de copa sobre la mesa.

Personajes: Seis niños que actúan como científicos.

Ambiente: Los seis científicos vestidos con batas de laboratorio (camisas de hombre, con los cuellos hacia dentro, puestas al revés) parados en ambos extremos y detrás de la mesa. El Científico 2 está leyendo un gran libro, titulado claramente *Cómo Inventar un Robot.* El Científico 3 está leyendo sobre su hombro. El Científico 4 está revolviendo un líquido en un frasco con una cuchara de madera. Otro niño hace de robot con una cola de conejito y está oculto detrás de la mesa.

(Nota: Si no hay siete niños, algunos niños podrían encargarse de un mayor número de líneas del diálogo.)

CIENTÍFICO 1: No parece funcionar bien.

CIENTÍFICO 2: ¡No puedo comprenderlo!

CIENTÍFICO 3: Tendremos que cambiar la fórmula.

(El Científico 4 añade una gaseosa al agua con vinagre en el recipiente. La mezcla burbujea.)

CIENTÍFICO 4: Espere un minuto. ¿Qué nombre dijo usted que tenía su amigo?

CIENTÍFICO 5: Magisto el Mago. Él dijo que había sacado un robot de su sombrero muchas veces.

CIENTÍFICO 4: Eso es un conejo, ¡no es un robot!

(El Científico 2 levanta su libro; el Científico 4 levanta su cuchara; los Científicos 1, 2, 3 y 4 persiguen al Científico 5 hacia la izquierda saliendo del escenario. El Científico 6 comienza a seguirlos, se detiene y mira al sombrero.)

CIENTÍFICO 6 (encogiéndose de hombros): ¡Podría dar resultado! ¡Abracadabra 1-2-3! (Sostiene el sombrero con su mano izquierda, lo inclina hacia él en el borde de la mesa y mete la mano detrás de la mesa y agarra y saca el robot del sombrero.)

CIENTÍFICO 6: ¡Hey! ¡Dio resultado! Ahora empujaré este botón. (Empuja el botón en el robot. El robot se pone en cuatro patas y sale del escenario saltando y mostrando el pegamento de conejito que se mueve ágilmente.)

LA GRAN ATRAPADA

Personajes y Ambiente: Cuatro niños en un cine, comiendo palomitas de maíz u otros dulces propios del cine

CUB SCOUT 1: ¡Qué pena que Pedro no esté con nosotros!

CUB SCOUT 2: Verdad que sí.

CUB SCOUT 3: ¡Caramba!

CUB SCOUT 4: ¿Por qué no está aquí?

CUB SCOUT 2: ¿No te enteraste?

CUB SCOUT 4: ¿Enterarme de qué?

CUB SCOUT 1: ¿Recuerdan aquella nueva caña de pescar que le regalaron en su cumpleaños?

CUB SCOUT 4: Sí, ¿qué pasó con ella?

CUB SCOUT 1: Bueno, también le dieron carnada para lobinas.

CUB SCOUT 4: ¿Y qué?

CUB SCOUT 2: Sí. También le dieron carnada para bagres.

CUB SCOUT 4: Suena muy bien.

CUB SCOUT 1: Bueno, decidió hacer un largo día de pesca. Se fue al riachuelo detrás de su casa con la idea de pescar hasta atrapar una gran cantidad de peces. No le importaba de qué tipo.

CUB SCOUT 4: ¿Atrapó algo?

CUB SCOUT 2: ¡Atrapó algo bueno!

CUB SCOUT 3: ¡Se cayó al río y atrapó un buen resfriado!

LA OBRA DEL "AH"

La obra del "Ah" es excelente porque tiene un diálogo limitado; la única palabra que se pronuncia durante toda la obra es "Ah". Con mímica, expresiones faciales y el tono de voz se transmiten todos los significados. La repetición de la palabra "ah" añade humor a la escena. Es importante "sobreactuar".

Actores: El anunciador, uno o dos padres, un Cub Scout, un ladrón, un policía y los amigos del Cub Scout (opcional).

Ambiente: El anunciador entra en escena y dice que un Cub Scout está trabajando en su habitación construyendo un robot que tiene 12 pulgadas de altura.

Un Cub Scout está en su habitación muy ajetreado construyendo un robot. Añade algo al robot y lo prueba; como no funciona dice con disgusto "¡Ah!" Lo intenta nuevamente y esta vez tiene éxito; por tanto, dice "¡Ah!" con satisfacción.

Consigue que sus padres vengan a ver al robot con orgullo. Señalando hacia su habitación, él les dice muy emocionado "Ah" para animarlos a seguirle hasta la habitación. Ellos le preguntan si ha terminado diciendo "¿Ah?" y entonces lo siguen hasta su habitación.

Él les muestra con orgullo su robot y, señalándolo con el dedo, exclama "¡Ah!" A su vez los padres dicen con orgullo "Ah" y se muestran encantados con su hijo y su robot.

(Si le faltan actores, esta parte puede borrarse.) El niño va a ver a algunos de sus amigos. Les dice con emoción que ha logrado su meta elevando su voz "¡Ah! ¡Ah!" Algunos de ellos responden con entusiasmo ¡Ah!; pero otros reciben la noticia con escepticismo diciendo "Ah" y le siguen hasta su habitación. De nuevo, el Cub Scout señala con su dedo al robot y exclama con orgullo "Ah". Los otros niños expresan su asombro ante el robot que él ha construido exclamando "¡Ah!". Los niños se van a sus casas diciendo adiós con la mano y pronunciando "Ah" al salir.

Sus padres le recuerdan que es hora de acostarse señalando al reloj, haciendo gestos de que hay que dormirse y diciendo "Ah". El niño acepta irse a la cama, diciendo a regañadientes "Ah". Sus padres salen de la habitación; el niño abre su ventana, se asoma, respira profundamente y dice "Ah". Entonces, con orgullo, toma su robot y lo pone en la ventana abierta y dice "Ah". El niño se acuesta a dormir cerca de la ventana abierta.

Durante la noche un ladrón sube a la ventana y se roba el robot. El niño se despierta mientras esto ocurre y grita con alarma "¡Ah!" Sus padres entran en la habitación gritando "¿Ah?" para saber qué ha pasado. El niño señala con el dedo la ventana y grita "¡Ah!". Los padres llaman al 9-1-1, diciendo "¡Ah! ¡Ah!" para reportar el robo y seguidamente consuelan a su hijo repitiendo varias veces con suavidad "Ah".

Un policía atrapa al ladrón diciendo con firmeza "¡Ah!" El ladrón dice con disgusto "Ah" y entrega el robot. Los dos entran en la casa y el policía le entrega el robot al niño suspirando con satisfacción "¡Ah!" El ladrón expresa su decepción dejando escapar un "Ah" y se lo llevan a la cárcel. El Cub Scout expresa su alegría cuando le devuelven su robot gritando "¡Ah!"

El anunciador entra en escena, se frota su frente y dice "Ah", como indicando que la obra llegó a su final. Todos los actores salen a hacer una reverencia.

Campeones de Cultura Física

Personajes: Seis Cub Scouts en uniforme, que tienen los objetos de utilería que se mencionan a continuación

TODOS: Todos somos excelentes en cultura física. Somos campeones como pueden ver. Les bastará escuchar nuestros relatos y estarán de acuerdo con nosotros.

CUB SCOUT 1: Yo tengo el título del más fuerte de nuestro den, te digo. ¿Se imaginan que me lo dieron por mi amigo? *(Levanta un zorrillo de juguete mientras que los demás se tapan la nariz.)*

CUB SCOUT 2: Soy el chico más musculoso del den. Debo de haber nacido con buena estrella. Pero la mayoría de mis músculos están entre mis orejas. *(Saca un sombrero que es demasiado pequeño para él y trata desesperadamente de ponérselo en su cabeza.)*

CUB SCOUT 3: Yo tengo el título de ser el más rápido de todos. Para el reparto de la merienda, siempre llego antes de otros. *(Saca una bolsa de galletas y comienza a comérselas.)*

CUB SCOUT 4: Del salto alto se me conoce como campeón. Un día salté tanto que me gané un chichón. *(Se frota la cabeza con una expresión de dolor en su cara.)*

CUB SCOUT 5: Para mantenerme en buena forma, hago ejercicios todos los días—todos. Mis músculos se pusieron así porque soy tan trabajoso. (Se quita la camisa dejando al descubierto unas almohadillas de gran colorido en sus brazos.)

CUB SCOUT 6: Soy el campeón haciendo desaparecer las cosas y tu puedes ser el juez. Vean cómo desaparecemos cuando yo cuente tres. *(Cuenta lentamente 1—2—3 . . . a medida que se cierra el telón.)*

Ingredientes Básicos

Personajes: Cinco niños y un narrador.

Ambiente: El narrador (líder del den o jefe del den) lee el guión mientras los niños representan sus papeles.

NARRADOR: Los packs de Cub Scouts están formados por niños de 6, 7, 8, 9 y 10 años de edad. *(Entran cinco Cub Scouts y cada uno de ellos dice su edad.)*

Algunos son solemnes e inocentes. (Un Cub Scout dice, "Soy solemne"; otro dice "Soy inocente".)

Algunos son inquietos y se ríen por nada. (Dos Cub Scouts dicen "Soy inquieto" y "Me río por nada".)

Hay tres variedades: Tiger Cubs, Cub Scouts y Webelos Scouts. *(Soy un . . .)*

A los Cub Scouts les gusta hacer ruido *(todos los niños aúllan),* competir unos con otros *(niños se dividen en parejas y juegan vencidas),* recibir premios *(niños señalan con orgullo las insignias en sus uniformes)* y cantar canciones chistosas *(cantan un verso de una canción favorita).*

A los Cub Scouts les gusta jugar juegos *(comienzan una carrera de cangrejos),* hacer cosas *(hacen gestos de martillar y cortar con sierra)* y también les gusta simplemente reunirse *(niños se apiñan unos junto a otros).*

Los Cub Scouts son los más rápidos al votar para decidir si se van de excursión *(niños saltan de aquí para allá, levantando sus manos),* comer meriendas *(niños hacen gestos de comer)* y ponerse a la cabeza de la fila *(todos los niños tratan de ponerse de primeros en la fila).*

Los Cub Scouts son los más silenciosos en las ceremonias de bandera *(niños giran el cuerpo y saludan a la bandera)* y durante las plegarias *(niños bajan sus cabezas).*

Los Cub Scouts son los más útiles para hacer buenas acciones *(niños muestran sus bolsas de la campaña Scouting for Food)* y prestar servicios a la comunidad *(muestran un letrero anunciando el más reciente proyecto de servicio).*

Los Cub Scouts son los ingredientes básicos para dos cosas importantes: el tiempo que un líder voluntario les dedica y . . . ¡los Boy Scouts!

Día de Campo en el Patio

Personajes: Seis a ocho Cub Scouts. (Adapte los papeles al número de niños que integren el den.)

Equipo: Bolsas de papel

Ambiente: La escena se abre con los niños reunidos en un patio.

CUB SCOUT 1: ¡Caramba! No hay nada que hacer.

CUB SCOUT 2: Sí, lo sé. Estoy aburrido.

CUB SCOUT 3: Yo también. ¡Hey! ¡Hagamos un día de campo de patio!

TODOS: ¡Gran idea!

CUB SCOUT 1: Yo traeré las papas fritas.

CUB SCOUT 2: Yo traeré las salchichas para los perritos calientes.

CUB SCOUT 3: Yo traeré los panecillos para los peritos calientes.

CUB SCOUT 4: Yo traeré las bebidas.

CUB SCOUT 5: Yo traeré las galletas.

CUB SCOUT 6: ¡Yo traeré algo especial! *(Todos salen del escenario y regresan con bolsas en la mano.)*

CUB SCOUT 1: Aquí están las papas fritas. *(Los demás niños anuncian de forma similar lo* que *han traído.)*

CUB SCOUT 6: ¡Oh no!

CUB SCOUT 4: ¿Qué pasa?

CUB SCOUT 6: ¡Yo traje las hormigas! *(Todos salen corriendo.)*

Ahorramos Energía

Personajes: Seis Cub Scouts en uniforme; un líder del den en uniforme

Ambiente: Lugar de reunión del den, decorado según se desee. El líder del den se sienta en una mesa. Al inicio de la escena, todos los Cub Scouts llegan juntos y se sientan.

LÍDER DEL DEN: Hoy nos turnaremos para contarles cómo podemos ayudar a ahorrar energía en nuestras casas.

CUB SCOUT 1: Yo conozco una buena manera de ahorrar energía. Mi mamá no usa su secadora tanto como solía hacerlo. Usa un nuevo dispositivo solar llamado línea de ropa y cuelga su ropa al aire libre para que se seque al sol.

CUB SCOUT 2: ¿Sabían ustedes que si se duchan consumen mucho menos agua que si se dan un baño en la bañera?

CUB SCOUT 3: Mi mamá usa un cronómetro y hemos aprendido a bañarnos en 3 minutos en nuestra casa.

CUB SCOUT 4: Mantenemos las cortinas cerradas los días de verano para impedir que el calor del sol entre en la casa y las mantenemos abiertas en el invierno para recibir luz y calor.

CUB SCOUT 5: Mantenemos cerrado el regulador de nuestra chimenea siempre que no la estamos usando. Si dejamos el regulador abierto durante el invierno, el aire caliente de la casa se escapa por la chimenea, lo que es un gran desperdicio.

LÍDER DEL DEN (al último Cub Scout): Juan, ¿tienes algo que añadir al tema de ahorro de energía? *(El líder del den se da la vuelta y ve que Juan está bien dormido.)* ¡Supongo que Juan es el campeón en ahorrar energía entre todos nosotros! *(Telón.)*

La Operación

Personajes: El narrador, un niño en uniforme de Cub Scout, un niño con una bata blanca de laboratorio, dos líderes en uniforme, otros dos adultos con ropa normal. Otros niños pueden aparecer vestidos con bata de laboratorio y colaborar en la operación.

Ambiente: Se trata de una pieza teatral con mímica en la que participan líderes y padres. El Cub Scout en uniforme está acostado sobre una mesa grande, cubierto con una sábana. Los objetos de utilería que se mencionan a continuación están sujetos con cinta adhesiva a la parte posterior de la mesa, fuera de la vista del público. El médico sostiene un gran cuchillo de cartón y está parado detrás de la mesa. Sus asistentes están parados en ambos extremos y detrás de la mesa.

NARRADOR: Vamos a mostrarles cómo se hace un nuevo Cub Scout con una sola operación sencilla. Para hacerlo, necesitamos un niño. . . *(el médico señala al niño acostado en la mesa).* . . un líder del den. . . *(el líder uniformado del den aparece y se detiene cerca de la mesa)* . . . un Cubmaster. . . *(entra otro líder uniformado).* . . y una familia *(entran dos adultos vestidos con ropa normal).*

Primero, debemos cubrir al niño con diversión y ratos felices. (El médico y el asistente levantan la sábana, teniendo cuidado de no revelar al niño que está en la mesa. En la sábana están escritas con letras grandes las palabras "DIVERSIÓN Y RATOS FELICES".) Usamos el gas hilarante como anestesia. (Uno de los asistentes usa una bomba para inflar neumáticos o una succionadora que tiene la etiqueta "Gas Hilarante".) Sacamos los malos sentimientos y ponemos amor. (El médico saca una roca grande debajo de las sábanas y pone un corazón grande hecho de papel de color rojo que tiene la etiqueta "AMOR" que un asistente le entrega.) Eliminamos el egoísmo y lo reemplazamos con cooperación. (El médico quita un letrero marcado con la palabra "YO" y pone un letrero que tiene la palabra "NOSOTROS".) Ponemos algo de formación cívica. (El médico pone un recorte de la bandera de los Estados Unidos.) Y añadimos un toque de reverencia. (El médico añade un recorte de una iglesia.)

¡Nuestra operación ha sido todo un éxito! ¡Vean nada más los resultados! (El Cub Scout uniformado se quita la sábana, se baja de la mesa, se para en posición de atención y da el saludo de Cub Scout. El Cubmaster sostiene un letrero con la palabra "ÉXITO".) (Telón)

Farola

Personajes: Cualquier número de Cub Scouts uniformados; uno de los niños hace el papel de farola.

Ambiente: Un niño aparece en escena sosteniendo una linterna iluminada. Lleva un letrero con la palabra "Farola". Se atenúan las luces del escenario. Al iniciarse la escena, el primer Cub Scout aparece en escena y comienza a buscar algo cerca de la farola.

CUB SCOUT 2 (al entrar): ¿Qué estás buscando?

CUB SCOUT 1: Perdí un dólar y tengo que encontrarlo. (Cub Scout 2 le ayuda a buscarlo, en ese momento entra el Cub Scout 3.)

CUB SCOUT 3: ¿Qué estás buscando?

CUB SCOUT 1: Perdí un dólar y tengo que encontrarlo. (Cub Scout 3 comienza a buscarlo también cuando entra el otro niño. Continúe este procedimiento hasta que entre el último niño.)

EL ÚLTIMO CUB SCOUT: ¿Qué estás buscando?

CUB SCOUT 1: Perdí un dólar y tengo que encontrarlo.

EL ÚLTIMO CUB SCOUT: ¿Dónde lo perdiste?

CUB SCOUT 1: Mucho más abajo en la otra calle.

TODOS (con expresión de disgusto): ¿Entonces por qué lo estamos buscando aquí?

CUB SCOUT 1: Porque aquí es donde hay luz! (Todos se ponen a perseguir al Cub Scout 1 saliendo todos del escenario.) *(Telón)*

Barco a la Vista

Personajes: El narrador más dos Cub Scouts

Ambiente: El narrador está parado en el medio con dos Cub Scouts que están frente a frente en lados opuestos de la sala.

NARRADOR: A través de esta noche negra como una boca de lobo, el capitán ve una luz de algo que viene de frente directamente a chocar contra el barco. Envía una señal—

CUB SCOUT 1: ¡Cambie el curso a 10 grados al este!

NARRADOR: La luz hace una señal—

CUB SCOUT 2: Cambie el suyo a 10 grados al oeste.

NARRADOR: Enojado, el capitán grita—

CUB SCOUT 1: ¡Soy un capitán de navío! ¡Cambie su rumbo, señor!

NARRADOR: Ahí viene la respuesta—

CUB SCOUT 2: Yo soy un marinero de segunda clase, ¡cambie su rumbo, señor!

NARRADOR: Ahora el capitán se pone furioso y hace la señal—

CUB SCOUT 1: ¡Yo capitaneo un barco de guerra y no voy a cambiar el rumbo!

NARRADOR: A lo cual sólo queda una respuesta—

CUB SCOUT 2: Yo soy un faro. Usted decide.

DE COMPRAS, DE COMPRAS

Personajes: Tendero, un niño hace de pato, y tantos otros personajes como niños haya en el den.

Ambiente: El tendero está limpiando el polvo del mostrador y un pato entra en la tienda.

PATO: ¡Cuac! ¿Tiene comida para patos?

TENDERO (molesto): Sal de aquí. No tenemos comida para patos. (Uno o dos niños entran a comprar, cualquier cosa que se ajuste al tema; el tendero sonríe y les vende lo que quieren.)

PATO (entra nuevamente): ¡Cuac! ¿Tiene comida para patos?

TENDERO (más molesto): ¡Sal de aquí! ¡Ya te dije que no tengo comida para patos y si regresas te voy a clavar el pegamento en este mostrador! *(Entra un niño que compra clavos; el tendero sonríe y se los vende.)*

PATO (entrando otra vez): ¡Cuac! ¿Tiene clavos?

TENDERO : No. Acabo de vender los últimos que tenía.

PATO: ¡Cuac! ¿Tiene comida para patos? (El tendero se jala sus cabellos y sale corriendo y gritando.)

Sherlock y Dr. Watson

Personajes: Dos Cub Scouts, uno hace de Dr. Watson y el otro de Sherlock Colmes.

Ambiente: El ambiente puede guardar relación con el tema y la escena puede hacerse en una serie en la cual diversos objetos están perdidos.

DR. WATSON: ¿No es magnífico dormir aquí al aire libre?

SHERLOCK: Sí, ¿pero no se ha dado cuenta de algo?

DR. WATSON: Sí, claro que sí—¡Es una linda noche con todas esas estrellas!

SHERLOCK: ¿Pero no hay algo más?

DR. WATSON: Bueno, allí está la brillante luna y el sonido del viento.

SHERLOCK: ¿Nada más?

DR. WATSON: ¿Qué, Sherlock, qué más?

SHERLOCK: Watson, ¡Alguien se ha robado nuestra tienda!

Los Creadores de Música*

The Music Makers

Personajes: Un violín, un violonchelo, un tambor, platillos, un clarinete y una flauta. Los Cub Scouts pueden llevar uniformes hechos con cajas, con los instrumentos pintados en la cara frontal—o pueden sostener letreros sencillos que los identifiquen.

Ambiente: Una habitación abarrotada con sillas, partituras musicales y atriles dispersos por todas partes. Los instrumentos caminan por el escenario, murmurando y refunfuñando entre ellos. (Esta obra también puede representarse con títeres de mano.)

VIOLIN: Well, everyone knows the importance of strings! As first violin, my lovely tone rings.

CELLO: Really, my friend! Your strings are a riddle! You call yourself a violin, but to us you're just a fiddle!

DRUM: Now, now, all you strings—just go take a seat. For without my rhythm, you'd not have a beat!

CYMBALS: As a kettledrum, you're more kettle than not. And what's a kettle but an empty pot?

DRUM: If I were you, Cymbals, I think I'd keep hid, or else we'll replace you with garbage can lids.

CLARINET Honestly, Drum, I'd really rather that all of us just learned to play together!

FLUTE: Well, what about flutes? Or don't we matter? I've never heard such endless chatter!

DRUM: You know, I've been thinking…

CYMBALS (interrupting): Where would you get a thought? We know you're as hollow as when you were bought.

VIOLIN: Cymbals, Cymbals, I do declare! For ugly manners, there's none to compare!

CELLO: Now listen to me…and maybe you'll see that we're all important and necessary.

CLARINET: It's true that we all are necessary. But without players, not a tune could we carry!

ALL: He's right! It's true! Without the boys, we wouldn't know what to do!

DRUM: Let's all learn a lesson from this little fuss. The boys are what's important…and *then* comes us! *(Si cuenta con más niños, dos Cub Scouts uniformados podrían entrar y simular que tocan los instrumentos a medida que se cierra el telón.)*

***Haga que los niños practiquen esta canción o este poema en inglés, o bien, sustitúyalos con algo semejante en español.**

Canciones

Para muchos niños, cantar resulta tan natural como hablar. La mayoría de los niños y adultos tienen un sentido básico del ritmo; con frecuencia responderán a una canción animada o al compás de un tambor acompañando la música con sus pies, tarareando o incluso balanceando suavemente sus cuerpos. Cantar ayuda a la gente a relajarse y mejorar su actitud, y marca la pauta para las siguientes actividades.

En la mayoría de las juntas del den y del pack se incluye al menos una canción. El secreto de cantar bien en el den y en el pack es la diversión: Si los niños disfrutan con las canciones y pueden cantar con una sonrisa, cantar puede llegar a ser uno de los elementos regulares más importantes de una junta del den o del pack.

El *Cub Scout Songbook* contiene una variedad de canciones y consejos para los líderes de canciones, y muchos packs tienen suficientes copias de este cancionero para repartirlas en las juntas del den y del pack. Cualquiera puede dirigir una canción, pero los métodos de eficacia comprobada que se encuentran en ese libro y en el *Libro Para Líderes Cub Scout* garantizarán el éxito.

CANCIONES EN JUNTAS DEL DEN O DEL PACK

Una canción animada puede proporcionar un cambio de ritmo en las actividades del den o del pack y ayuda a los niños a liberar la energía acumulada. Una canción serena o patriótica ayuda a establecer el ambiente para actividades más serias.

El líder del den, el asistente de líder del den o el jefe del den podrían ser el líder regular para las canciones, pero no pase por alto la posibilidad de encontrar un posible líder para las canciones entre los niños. El líder de canciones en las juntas del pack debería ser alguien que pueda comenzar a cantar con el tono y el ritmo apropiados. Esta persona necesita transmitir un entusiasmo contagioso para lograr que los adultos canten junto con los niños. Una guitarra ayudará a mejorar el canto, por eso conviene encontrar a alguien en el den o el pack que pueda tocar la guitarra.

Es posible que los niños conozcan algunas de las viejas canciones tradicionales como, por ejemplo, "Old MacDonald Had a Farm", "Row, Row, Row Your Boat" y "She'll Be Comin' o 'Round the Mountain". El *Cub Scout Songbook* contiene muchas otras canciones que los niños pueden aprender fácilmente.

La selección de canciones depende del ambiente y el tema de la junta. Una canción patriótica es buena para comenzar o terminar las actividades. Durante la junta, use canciones animadas de acción para elevar el estado de ánimo y fomentar el entusiasmo.

Al enseñar nuevas canciones, será muy útil que los niños practiquen durante las juntas del den. Entonces,

en la junta del pack, se pueden escribir las letras de las canciones con letras grandes en una pizarra o en hojas grandes de papel o se puede usar un proyector, si se dispone de uno, de forma que todos puedan ver las letras de las canciones. Esto motivará a los adultos a sumarse a la canción.

CÓMO USAR LAS CANCIONES CREATIVAMENTE

Usted puede usar las canciones de diversas maneras. Pruebe algunas de estas ideas en las juntas del pack:

- Divida al pack en dos grupos y pídale a un grupo que cante el primer verso, al otro grupo que cante el segundo verso y así sucesivamente; o pídale a un grupo que cante mientras el otro grupo lleva el ritmo con las manos o tararea la canción.
- Omita algunas palabras y lleve el ritmo de la canción con palmadas. Por ejemplo, pídale al público que dé palmadas en lugar de una determinada palabra en la canción; o pídale que se ponga de pie cuando se llegue a una determinada palabra en la canción.
- Añada instrumentos musicales o instrumentos de ritmo.
- Cante "contracanciones", es decir, cantar dos o más canciones diferentes al mismo tiempo logrando un efecto agradable.
- Invente sus propias canciones adaptándolas al tema o a la ocasión especial, usando melodías bien conocidas.
- En *Cub Scout Program Helps* encontrará muchas canciones. También pueden presentarse nuevas canciones en la mesa redonda de su distrito y en los eventos pow wow anuales.

COMPOSICIÓN DE NUEVAS CANCIONES Y CANCIONES DEL DOMINIO PÚBLICO

No es necesario ser un compositor profesional de canciones para componer sus propias canciones. Simplemente adapte su propia letra al ritmo y la melodía de una canción bien conocida; *pero tenga cuidado al imprimir los cancioneros porque es posible que deban aplicarse leyes sobre la protección de derechos de autor.* Si usted quiere imprimir un cancionero, debe conocer bien las leyes sobre la protección de derechos de autor y saber cuáles son las canciones del dominio público. Encontrará un buen lugar para iniciar esta averiguación en la página de Internet: *http://www.pdinfo.com.*

A continuación presentamos dos normas básicas acerca de la música del dominio público:

- Las canciones compuestas y publicadas en los Estados Unidos en 1904 o antes pertenecen *probablemente* al dominio público en todo el mundo.
- Las canciones compuestas y publicadas en los Estados Unidos entre 1904 y 1922 pertenecen *probablemente* al dominio público en los Estados Unidos.

A continuación presentamos algunas canciones tradicionales incluidas en el dominio público (aunque es preciso tener en cuenta que algunos *arreglos* de estas canciones todavía pueden estar protegidos por los derechos de autor).

"A-Hunting We Will Go"—Tradicional

"Battle Hymn of the Republic"—copyright 1862

"Down By the Riverside"—copyright 1865

"For He's a Jolly Good Fellow"—1783

"Give My Regards to Broadway"—copyright 1904

"Home on the Range"—copyright 1873

"I've Been Working on the Railroad"—copyright 1894

"Rock-a-Bye Baby"—1765

"Skip to My Lou"—copyright 1844

"Yankee Doodle Boy"—copyright 1904

CANCIONES/CANTOS CON ECO

Las canciones/cantos con eco son los mejores para comenzar a cantar en grupo. El grupo reproducirá como un "eco" lo que usted cante o diga primero, de esta manera se le facilita en gran medida el arte de enseñar una nueva canción. A continuación presentamos un ejemplo de un animado canto.

"Boom Chicka Boom"

(El líder dice una línea y todos los demás la repiten.)
Yo digo boom!
Yo digo boom chicka-boom!
Yo digo booma-chicka-rocka-chicka-rocka-chicka-boom!
Uh huh!
Oh yeah!
Otra vez. . . Ajá

Algunas ideas adicionales:

- Canto bajo el agua: Canten haciendo tamborilear sus dedos contra sus labios.
- Alto: Canten tan alto como puedan.
- Lento: Canten tan lentamente como puedan y estirando al máximo las palabras.
- Estilo monstruo: Canten como Frankenstein.
- Estilo corral:
  Yo digo moo.
  Yo digo moo-chicka-moo.
  Yo digo moo chicka-bocka-chicka-bocka-chicka-moo.

CANCIONES DE ACCIÓN

Las canciones con movimientos son divertidas para niños y adultos. Son más difíciles de aprender y el líder debe conocer la canción muy bien para poder enseñarla a los demás, ¡Pero no permita que eso impida toda la diversión que pueden disfrutar los participantes! Si usted encuentra una canción que guste a todos, repítala en todas sus juntas y pronto todos recordarán las letras y los movimientos. Son canciones excelentes para iniciar una junta y poner a todos con el ánimo bien dispuesto para hacer bien sus actividades.

"Dino Drama"

Melodía: "Frère Jacques"

Estegosaurios, estegosaurios *(Abra la mano en la nuca.)*

Tricerátopo, tricerátopo *(Los dedos pulgar, índice y medio apuntan hacia delante; el dorso de la mano se coloca en el puente de la nariz.)*

Pterodáctilo, pterodáctilo *(Aletee con sus brazos.)*

Tyranosauro, tyranosauro *(Curve los dedos y mueva los brazos frente usted como si fueran mandíbulas que se cierran.)*

"Stop, Drop, and Roll"*

Melodía: "John Brown's Body"

Acciones:

- **Stop:** Extienda las manos frente usted con las palmas hacia delante.
- **Drop:** Doble las rodillas.
- **Roll:** Gire las manos una alrededor de otra en un movimiento rodante.

If your coattails catch on fire you should stop, drop, and roll.
If your coattails catch on fire you should stop, drop, and roll.
If your coattails catch on fire you should stop, drop, and roll.
It might just save your life!

"A Ram Sam Sam"

Acciones:

- **Ram sam sam:** Cierre el puño con ambas manos. Coloque un puño sobre el otro al decir "ram" y seguidamente invierta la posición de los puños al decir "sam" y luego vuelva a colocar los puños en la posición original.
- **Gooli gooli:** Las manos abiertas con las palmas hacia fuera. Cada vez que diga "gooli", doble los dedos hacia la palma ¡como un león que saca sus garras!
- **A rafi:** Agite sus brazos por el aire.

A ram sam sam, a ram sam sam
Gooli gooli gooli gooli ram sam sam
A ram sam sam, a ram sam sam
Gooli gooli gooli gooli ram sam sam
A rafi a rafi
Gooli gooli gooli gooli ram sam sam
A rafi a rafi
Gooli gooli gooli gooli ram sam sam

(Repita el canto varias veces, cada vez con mayor rapidez o, como alternativa, divida el canto en una ronda de cuatro partes.)

"Canto de la Rana"*

Acciones:

- Frog (rana): *Mmmm*—Pestañee deliberadamente con fuerza; *la-dee-da-dee-da*—ponga las manos frente a usted, con una palma hacia arriba y otra hacia abajo; agite los dedos y luego cambie la posición de las palmas.
- Bear (oso): ¡Grrr!—Las garras como las de un oso extendidas frente a usted; huggy-huggy—abrace a sus vecinos (primero al que tiene a su derecha y luego al que tiene a su izquierda).
- Fish (pez): *Splish-splash*—Agarre su nariz como si se estuviese sumergiendo en el agua; *na-nee-na-nee-una*—Dé vueltas hacia la izquierda y seguidamente hacia la derecha.

Mmmm, mmmm, went the little green frog one day,
Mmmm, mmmm, went the little green frog.
Mmmm, mmmm, went the little green frog one day,
So we all went mmmm, mmmm, ahh!
But we all know frogs go la-dee-da-dee-da, la-dee-da-dee-da, la-dee-da-dee-da,
We all know frogs go la-dee-da-dee-da,
They don't go mmmm, mmmm, ahh!

Grrr! Grrr! Went the big brown bear one day,
Grrr! Grrr! Went the big brown bear.
Grrr! Grrr! Went the big brown bear one day,
So we all went Grrr! Grrr! Grrr!
But we all know bears go huggy-huggy-huggy, huggy-huggy-huggy, huggy-huggy-huggy,
We all know bears go huggy-huggy-huggy,
They don't go Grrr! Grrr! Grrr!

Splish, splash, went the little blue fish one day,
Splish, splash, went the little blue fish.
Splish, splash, went the little blue fish one day,
So we all went splish, splash, splish!
But we all know fish go na-nee-na-nee-na! na-nee-na-nee-na! na-nee-na-nee-na!
We all know fish go na-nee-na-nee-na!
They don't go splish, splash, splish!

CANCIONES PARA FOGATAS DE CAMPAMENTO

Las canciones con eco y las canciones de acción pueden ser divertidas al cantarlas alrededor de la fogata de un campamento, pero las canciones tradicionales en ese ambiente pueden elevar los ánimos y tener un significado especial. No se olvide de esas canciones folklóricas y cantos espirituales bien conocidos.

"Make New Friends"*

Esta es una nueva forma de cantar una vieja canción. Cante la canción original, si conoce la melodía o cante esta canción siguiendo la melodía de "Twinkle, Twinkle Little Star". ¡Éste es un buen ejemplo de cómo se pueden "mezclar y combinar" letras y melodías!

Make new friends, but keep the old,
One is silver and the other gold.
A circle is round, it has no end,
That's how long I want to be your friend.
The fire burns bright, it warms the heart,
We've been friends from the very start.

***Haga que los niños practiquen esta canción o este poema en inglés, o bien, sustitúyalos con algo semejante en español.**

VARIACIONES DE LA CANCIÓN "CLEMENTINE"*

Con frecuencia a un grupo le gusta cantar, conoce la melodía pero no recuerda toda la letra. Una solución consiste en cantar las mismas letras siguiendo melodías diferentes. Así se aumenta el grado de dificultad y se añade humor a la canción.

Por ejemplo, la letra de "Clementine" puede cantarse siguiendo numerosas melodías. A continuación presentamos la letra tradicional de "Clementine" acompañada de una lista de algunas melodías que usted puede mezclar y combinar con la letra. ¡Esta lista no es completa, ustedes se divertirán probando otras combinaciones según se les ocurran!

In a canyon, in a cavern,
Excavating for a mine,
Lived a miner, forty-niner,
And his daughter Clementine.
Oh my darling, oh my darling,
Oh my darling Clementine.
You are lost and gone forever,
Dreadful sorry, Clementine.

Melodías alternativas: "The Marine Hymn," "Take Me Out to the Ball Game," "Yellow Rose of Texas," "Yankee Doodle," "Ghost Riders in the Sky," "La Cucaracha."

"FIVE DAYS OF CAMP"*

Melodía: "12 Days of Christmas"

On the first day of day camp my mommie sent with me
A brand-new Cub Scout T-shirt.

On the second day of day camp my mommie sent with me
Two kinds of sunscreen,
And a brand new Cub Scout T-shirt.

On the third day of day camp my mommie sent with me
Three squirts of bug spray,
Two kinds of sunscreen,
And a brand-new Cub Scout T-shirt.

On the fourth day of day camp my mommie sent with me
Four sack lunches,
Three squirts of bug spray,
Two kinds of sunscreen,
And a brand-new Cub Scout T-shirt.

On the fifth day of day camp my mommie sent with me
Five water guns,
Four sack lunches,
Three squirts of bug spray,
Two kinds of sunscreen,
And a brand-new Cub Scout T-shirt.

"FUN IN SCOUTING"*

Melodía: "Alouette"

Coro:
Fun in Scouting,
Lots of fun in Scouting.
Fun in Scouting,
Changing boys to men.

Primer verso:
Tiger Cubs are first in line,
Bobcat, Wolf, and Bears are fine.
So come have fun,
Come have fun,
OHHHH…

Coro

Segundo verso:
Webelos is Cub to Scout,
Finding out what it's all about.
To advance,
What a chance.
OHHHH…

Coro

Tercer verso:
Scout to Life, a mighty test,
Makes an Eagle, very best!
For a Scout,
So let's shout!
OHHHH…

Coro

"OH, GIVE ME A PACK"*

Melodía: "Home on the Range"

Oh, give me a pack
Full of Webelos tracks,
That will lead on to Boy Scouts someday.
Where we all tie our knots
And pitch tents for our cots,
And then eat everything that we cooked!
Scouts, Scouts all are we,
Where we play while we learn constantly.
Obey the Scout Law; a friend to one and all,
And we all like to do a Good Turn!

***Haga que los niños practiquen esta canción o este poema en inglés, o bien, sustitúyalos con algo semejante en español.**

Instrumentos Musicales

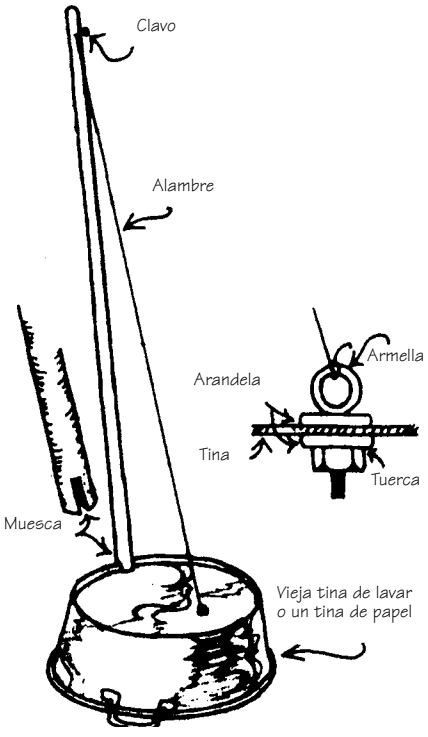
Los niños se divierten haciendo instrumentos musicales que realmente suenen bien. A los niños de su den les podría gustar la idea de formar su propia banda musical y aprender a tocar algunas melodías sencillas en instrumentos de fabricación casera. Los instrumentos vendrán muy bien en los circos o exposiciones de Cub Scouts, en las noches de entretenimiento del pack o del den o simplemente para aumentar la diversión en las juntas del den.

Ustedes podrán encontrar la mayoría de los materiales necesarios para estos instrumentos en sus propias casas.

BAJO DE UNA CUERDA

Materiales: **Una vieja tina de lavar o barril de papel; un palo de escoba; alambre; clavos, arandelas, tuercas, armella**

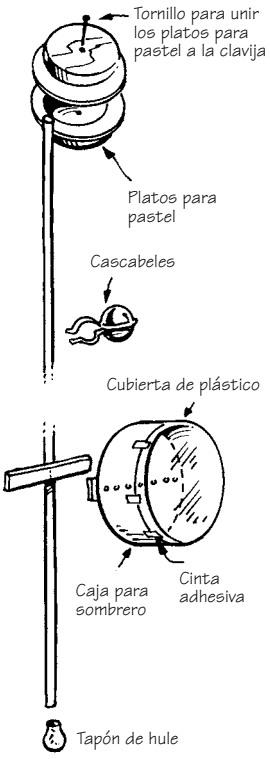
1. Use papel de lija en el palo de escoba, para evitar que el músico se clave alguna astilla al deslizar su mano hacia arriba y hacia abajo por el palo mientras toca el bajo.
2. Corte o haga con una muesca de media pulgada de profundidad en la parte inferior del palo de escoba de tal forma que entre bien en el borde de la parte inferior de la tina. Envuelva el palo justo por encima de la muesca con alambre grueso para impedir que el palo pueda partirse.
3. Clave un clavo en la parte superior de la escoba de tal forma que el extremo superior del alambre pueda sujetarse a ese clavo.
4. Perfore un orificio para la armella en el centro de la parte inferior de la tina. Enrosque una arandela, inserte la armella en la tina, añada otra arandela y la tuerca y apriete según se muestra en la figura.
5. Sujete un extremo del alambre en la armella en la tina. Encaje el palo con la muesca sobre el borde de la tina, sosteniendo el palo bien recto y estire bien el alambre. Sujete el otro extremo del alambre al clavo en la parte superior del palo. Corte el tramo sobrante del alambre.
6. Para tocar el bajo, póngase de pie y apoye la tina contra las piernas. Sostenga el palo en la parte superior con una mano y taña el alambre con la otra mano.



ZANCO CON RESORTES PARA LA MÚSICA

Materiales: **Una espiga o palo de escoba de 5 pies; un tambor hecho en casa y otros objetos "haceruidos"; dos planchas de lata para pasteles; tornillo, tapón de hule**

1. Sujete los diversos objetos "haceruidos" en el palo o espiga de madera. (Se puede hacer un tambor con una caja de sombreros, como se muestra en la figura.)
2. Usando un tornillo, sujete las dos planchas sin apretarlas demasiado a la parte superior.
3. El músico usa una mano para golpear el palo contra el suelo para marcar el ritmo y con la otra mano toca el tambor y suena los "haceruidos".

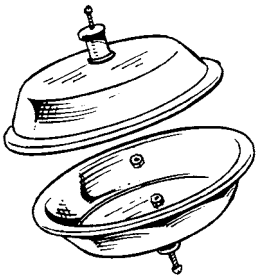


BLOQUES DE ARENA

Materiales: **Dos pedazos de madera de 1 por 2 por 4 pulgadas, papel de lija, chinchetas**

1. Corte trozos de papel de lija que tengan el mismo ancho que los bloques de madera y que tengan aproximadamente 4 pulgadas más de largo.
2. Extienda el papel lija sobre los extremos del bloque, con los lados ásperos hacia fuera y sujete el papel lija en su sitio.
3. Para tocar este instrumento, friccione las dos superficies de papel de lija una contra la otra para crear un agradable ritmo de arrastre.

PLATILLOS



Materiales: **Dos placas de hojalata (¡no de papel aluminio!), dos carretes, 15 pulgadas de cordón grueso**

1. Perfore dos orificios cerca del centro de cada plancha.
2. Pase el cordón a través de los orificios, atando un carrete apretadamente a la parte inferior de cada plancha para hacer un asa.

CHICHARRA

Materiales: **Peine, papel de seda o papel encerado**

Sostenga un trozo de papel de seda o papel encerado contra un peine. Coloque su boca contra el papel y tararee una melodía a través del papel y del peine.

BADAJOS DE COCO

Materiales: **Coco, sierra afilada, pintura o laca**

1. Corte un coco por la mitad usando una sierra afilada. Deje escurrir la leche del coco, saque toda la "carne" del coco y limpie totalmente el interior del coco.
2. Lije los bordes del coco. Píntelos o aplique laca por dentro y por fuera.
3. Experimente con diferentes sonidos y ritmos batiendo las conchas una contra la otra, golpeándolas contra una plancha o frotándolas con un papel entre ellas.

BOTELLAS MUSICALES

Materiales: **Surtido de botellas de diversos tamaños y formas, agua**

Alinee las botellas y sople suavemente por la boca de cada una para escuchar su tono. Al añadir un poco de agua a una botella, se puede cambiar el tono. Tanta más agua tenga la botella, tanto más agudo será el tono.

Use una pajita o popote para añadir o sacar agua y afinar las botellas. Inserte una pajita o popote en el agua, coloque un dedo sobre el extremo abierto de la pajita y extraiga agua de la botella.

Si desea tonos más precisos, use ocho botellas de 10 oz. Llénelas con agua hasta los siguientes niveles en pulgadas: 1 3/8, 2, 2 3/8, 3, 3 3/8, 4, 4 3/8. Deje una botella vacía. De esta manera debería obtener una escala musical bastante precisa y, luego de mucha práctica, podrá tocar una melodía.

ÓRGANO CON PAJITAS/POPOTES

Materiales: **Cartón corrugado (con grandes partes corrugadas), 1 1/2 por 8 pulgadas; ocho pajitas/popotes**

1. Corte las pajitas dándoles las siguientes longitudes en pulgadas: 8 1/2, 7 3/4, 7, 6 3/4, 6, 5 1/4, 4 1/2, 4 1/4
2. Presione las pajitas para insertarlas entre las partes corrugadas del cartón, comenzando a 1 1/2 pulgadas desde un extremo y dejando cuatro cavidades corrugadas vacías entre cada pajita.
3. Aplane los extremos superiores de las pajitas y recorte las esquinas. Sople el instrumento con sus labios colocados ligeramente alrededor de las pajitas, como haría con una armónica. Deslice el instrumento por sus labios a medida que sopla, ¡y escuche los sonidos extraordinarios que produce al soplar!

SONAJA DE MADERA

Materiales: **Paleta de madera, 12 tapas de botella, clavos**

1. Quítele el forro a 12 tapas de botella y martille las tapas hasta dejarlas planas. Perfore un orificio en el círculo de cada tapa.
2. Clave las tapas a la paleta dejando cierta holgura entre las tapas y la paleta, use 3 tapas por cada clavo.
3. Sacuda la paleta para obtener un ritmo de traqueteo.

MARACAS CON LATAS DE SOPA

Materiales: **Dos latas de sopa; piedras pequeñas, frijoles secos o arroz (o un surtido de clavos, tornillos y arandelas); cinta adhesiva; pintura**

1. Abra las latas de sopa justo lo suficiente para poder vaciarlas y lavarlas.
2. Ponga algunas piedras pequeñas o frijoles secos en cada lata o use un surtido de clavos y tornillos. Vuelva a cerrar cada lata y séllela con cinta adhesiva.
3. Sujete las dos latas por los extremos que abrió usando cinta adhesiva. Píntelas o cúbralas con papel adhesivo de gran colorido.

MARACAS DE PAPEL MACHÉ

Materiales: **Globos redondos pequeños; tiras de papel periódico; pasta de papel tapiz; piedras pequeñas, frijoles secos, arroz, etc.; un listón de madera de media pulgada de ancho y aproximadamente 12 pulgadas de largo**

1. Infle el globo para que tenga aproximadamente el tamaño de una toronja.
2. Cúbralo con una tira de papel maché como se describe en el capítulo de "Manualidades". Permita que se seque.
3. Perfore dos orificios de media pulgada en el papel maché en lados opuestos del globo. Inserte algunas piedras pequeñas, frijoles o un poco de arroz. Péguelo a un mango hecho con un listón de madera

de media pulgada de ancho a través de los orificios. Permita que el pegamento se seque y seguidamente pinte y decore las maracas según lo desee.

Narraciones

De todas las herramientas que un líder de Cub Scouts puede usar, ninguna puede compararse al arte de la narración. Los relatos son un medio para avanzar entrando en muchas otras partes del programa. Usted puede contar un cuento

- Para presentar el tema mensual
- Para explicar un juego
- Para introducir una sesión de manualidades
- En medio de una excursión
- Para explicar los requisitos de avance
- Para hacer énfasis en algún aspecto
- Para imprimir un cambio en el ritmo de las actividades
- Para el disfrute y la diversión

Los relatos pueden ayudar a los niños a desarrollar el amor por la lectura. Lord Baden-Powell, el fundador de Scouting, afirmó: "Si usted puede transmitir algo del amor a los libros a sus Scouts, les estará regalando amigos que nunca les fallarán."

Los niños en edad de Cub Scouts son muy curiosos. Ya se les ha hablado acerca del valor de los libros y la lectura en la escuela, pero esos libros no siempre son una fuente de entretenimiento o puro disfrute. Un líder puede tomar un libro en sus manos, leer algunos fragmentos bien escogidos, dejar el libro y seguidamente *contar* la historia de tal forma que ésta cobre vida para los niños.

TIPOS DE RELATOS

- **Historias divertidas** agradan tanto al narrador como a quienes lo escuchan. Las historias absurdas tienden a facilitar el uso de movimientos y sonidos. Contribuyen a que todos se relajen y disfruten.
- **Historias de aventuras** siempre tendrán gran atractivo para los niños. Esas historias incluyen aspectos como la ciencia-ficción, la fantasía y las aventuras auténticas.
- **Historias de enseñanza** pueden describir un momento en la historia, un invento o un descubrimiento o un atributo formador de la personalidad. Las historias con moraleja pueden ayudar a fomentar la disciplina entre los niños sin señalar a nadie con el dedo.
- **Historias animadas** pueden usarse para ayudar a los niños a aprender mímica. El líder les cuenta una historia mientras los niños la representan con gestos y movimientos.
- **Historias del tipo "¿Qué Harías Tú?"** son cuentos de acción en los cuales el líder describe un dilema y los niños aportan las soluciones.
- **Cuentos de misterio** son atractivos para los niños y los desafían a resolver el misterio antes que termine la historia. (Pero evite historias que sean truculentas o sangrientas.)

Asegúrese de utilizar únicamente relatos de buen gusto que sean apropiados para los niños en edad de Cub Scouts y sus familias.

CONSEJOS PARA LA NARRACIÓN

Además de los consejos para las narraciones que encontrará en el *Libro Para Líderes Cub Scout,* tenga en cuenta estas sugerencias que le ayudarán a ser un buen narrador:

- Conozca bien el relato.
- Siéntase completamente a gusto.
- Contribuya a que los oyentes también se sientan a gusto. Asegúrese de que estén cómodos.
- Despierte su interés mediante un comienzo emocionante o atractivo.
- Cree un ambiente un estado de ánimo mediante descripciones.
- Haga avanzar el relato. Mantenga el suspenso.
- Haga corresponder la velocidad y el tono de su voz con las acciones del relato.
- Conserve la atención de los oyentes variando la velocidad y el tono de su voz y usando gestos según sean apropiados.
- No prolongue el relato innecesariamente. Decida previamente cómo y cuándo terminar el relato. Un buen final resulta esencial.
- Haga un esfuerzo para que el relato sea breve y vaya al grano.

EJEMPLOS DE RELATOS

El Origen de las Pléyades:
Una Leyenda de los Indios Cherokees

Hace mucho, mucho tiempo atrás, siete niños que vivían en un pueblo de los Cherokees se hicieron famosos porque estaban más interesados en jugar a los bolos sobre la tierra que en cuidar los campos de maíz. Estos niños habían desarrollado una gran destreza en el juego de los bolos, pero sus madres pensaban que ese juego era un pasatiempo inútil y no comprendían que jugando a los bolos los niños también aprendían muchas cosas útiles.

En efecto, las madres estaban tan seguras de que se trataba de un pasatiempo inútil que decidieron curar la holgazanería de sus hijos. Las madres reunieron varias piedras como las que los niños usaban para jugar a los bolos y las sirvieron y se las dieron en la cena a sus hijos en lugar del pan caliente acostumbrado. A la hora de la cena, las madres dijeron: "¡Puesto que jugar a los bolos en la tierra es mejor para ustedes que trabajar en los campos de maíz, ustedes pueden comerse las piedras o morirse de hambre!"

A los niños no les gustó este tratamiento para nada en absoluto así que en lugar de sentirse apenados y prometer dedicar más tiempo al trabajo en los campos de maíz, decidieron que jugarían todo el tiempo. Así, se reunieron y comenzaron a bailar alrededor del pueblo. Bailaron y bailaron y bailaron hasta que sus madres vieron que los pies de sus hijos estaban girando a través del espacio en círculos. A medida que las madres los observaban con miedo desesperado, los niños se elevaban más y más por el aire hasta que siguieron subiendo y subiendo y llegaron al cielo.

Ahora al mirar el cielo en una noche despejada, verán a esos siete niños. Nosotros los conocemos como la constelación llamada las Pléyades, pero los Cherokees la llamaban "Ani'tsutã", que significa simplemente "los niños". *(Enséñeles una carta astronómica del cielo y las estrellas y señale dónde se encuentra esta constelación o, si está contando esta historia al aire libre en una noche de cielos despejados, señale a este grupo de estrellas en el cielo.)*

*Benny el Sapo**

Benny the Frog

Benny was a big bullfrog who lived in a swamp. This swamp was just an ordinary swamp, with nice big lily pads, nice houses for the frogs to live in, running water, televisions, and a rowboat parked in front of every house. It was just like any other swamp.

One day Benny decided he needed to have something special that would make all the other swamp creatures envy him. He thought and thought and finally decided he would like to have a beautiful, long, white beard. He wished so hard that one day the Fairy Frogmother appeared and said: "Benny, I will grant your wish. But if I give you a beard, you must promise never, never to shave it off. For if you do, I will turn you into an urn!"

Benny promised he would never shave it off, so the Fairy Frogmother waved her magic wand, and…Poof!…a big, long, beautiful white beard appeared on Benny's chin.

After a while, Benny's neighbors heard about the beard and came to see it. Everyone came: the alligators, the muskrats, the snakes, the raccoons, the turtles, and even the dragonflies. Benny was very proud of his beard. For days and days the creatures came from everywhere in the swamp. And then after a while, fewer and fewer came to see his beard, until finally, no one came at all. Benny wasn't as proud of his beard now as he had been at first. He was always tripping over it.

Finally, Benny just couldn't stand it any longer. He shaved! Suddenly, the Fairy Frogmother appeared and said: "Benny, I warned you about what would happen if you shaved your beard. Now I'm going to turn you into an urn!" So she waved her magic wand and…Poof!… Benny was turned into an urn.

And that just goes to show you that a Benny shaved is a Benny urned!

El Regalo de los Árboles

Los indios americanos creen que el secreto de la felicidad consiste en dar a los demás. Hace muchas, pero que muchas lunas, el Gran Espíritu llevó a las primeras personas a la Tierra que se sintieron atemorizadas al ver toda su extensión. "¿Dónde encontraremos agua y alimentos?"—se preguntaban ellos. Los árboles rieron silenciosamente. "Somos sus hermanos"—dijeron los árboles. "Les ayudaremos".

El arce habló: "Les daré agua dulce para beber y les daré azúcar". El olmo les aseguró: "Usen mi blanda corteza para hacer sus cestas y trenzarlas con mis fuertes músculos". El nogal les prometió: "Mis primos y yo llenaremos sus cestas con dulces nueces y frutos". Y el nogal llamó al castaño y la haya para pedir su ayuda. El gran pino murmuró suavemente: "Cuando ustedes se sientan cansados, hermanos y hermanas, les haré una cama. Mis primos, el bálsamo y el cedro, me ayudarán."

Los corazones de los seres humanos se llenaron con la luz del sol y alegría cuando comenzaron a explorar este nuevo mundo; pero pronto llegaron a un río muy ancho y profundo. "¿Cómo cruzaremos alguna vez este río" Preguntaron ellos. Los árboles rieron y rieron sin parar. "Tomen mi piel blanca", dijo el abedul. "Cósanla con los músculos del olmo y podrán hacer una embarcación que los lleve a través del más ancho de los ríos."

Cuando el sol cruzó el cielo hasta su cabaña en el oeste, los seres humanos sintieron frío. Entonces el pino les murmuró: "Pequeños hermanos y hermanas, hay mucho fuego del sol en mi interior. Froten mis ramas unas contra otras y crearán un fuego". Así descubrieron los seres humanos el fuego y esa noche durmieron profundamente bajo las ramas del gran pino. El viento del norte sopló trayendo mucho frío, pero los corazones de los seres humanos se mantenían cálidos y llenos del resplandor del sol.

Ahora cuando los niños de los indios americanos preguntan cómo pueden pagar la deuda que tienen con sus amigos los árboles, los sabios de la tribu responden: "Los árboles no piden recompensas, pero ustedes pueden darles su cariño y su atención. Ustedes pueden amar y cuidar a cada planta y a cada flor que embellece sus vidas."

*Las Aventuras de Icky Crane**

The Adventures of Icky Crane

(Los poemas largos con rima son particularmente buenos para contar relatos puesto que los oyentes disfrutan con el ritmo y la rima.)

'Twas a dark and gloomy Halloween in Sleepy
Hollow Land.
The moon cast eerie shadows that fell across the sand.

***Haga que los niños practiquen esta canción o este poema en inglés, o bien, sustitúyalos con algo semejante en español.**

This Cub Scout's name is Icky Crane, and he is not afraid
Of witches, ghosts, and goblins, whether alive or dead.

Wait! What's that I hear? Hoofbeats drawing near—
Surely it is just a friend; there's not a thing to fear.
But since he's not so sure of what it might or might not be,
Icky decides to wait behind the most convenient tree.

The thing is coming closer now, the hoofbeats louder still,
And Icky trembles in the dark, as even Cub Scouts will.
Then the horseman comes in view, a figure all in black,
And Icky wishes he were home, tucked safely in the sack.

But there is one thing very wrong; what kind of man is he?
For there is nothing on his neck where his head ought to be!
The mighty stallion rears up high; the horseman gives a shout,
"Who is the crook who stole my head? Where is that thieving lout?"

The rider spots our brave Cub Scout, crouching in the night,
And Icky knows he must stand tall; he tries with all his might.
He rises up on shaking legs to meet this gruesome foe,
With a heart so full of courage, a Cub Scout head to toe.

The horseman points a finger at him, shouts, "Are you the rotten heel?"
And Icky answers strong and true, "A Cub Scout would never steal!"
The rider stomps and shakes his fist, acts like a spoiled kid;
Our Cub Scout cannot help but laugh at this nut who's lost his lid.

"Could it be it was your temper, sir? Good manners aren't a bother,
And if some patience you could learn, perhaps you'd grow another."
The rider climbed back on his steed, rode quickly through the night,
And Icky sighed with great relief that he was still all right.

So all you Cub Scouts far and wide, remember what I've said:
Be patient and have good manners—or you just might lose your head!

El Mono Zorrillo

(Éste es un buen relato para contarlo en torno a la fogata de campamento.)

José, un valiente Webelos Scout, había escuchado muchas historias alrededor de la fogata del campamento acerca de la misteriosa criatura que vivía en la cordillera montañosa de la Cascada. El Mono Zorrillo era una criatura enorme y peluda que, según decía la gente, estaría emparentada con Pie Grande, pero era famosa sobre todo por su feroz temperamento y su horrible hedor. Mucha gente había afirmado que lo había visto y otros hablaban de las muchas personas que habían desaparecido después de encontrarse con el Mono Zorrillo. Sí, José había escuchado los relatos, pero creía que se trataba sólo de cuentos y leyendas. Así que un día José decidió que tenía que demostrar a sus compañeros del den que ese Mono Zorrillo era sólo un personaje de cuento.

José salió del campamento poco después del atardecer, bajo la brillante luz de la luna llena. Avanzó a pie un buen rato hasta llegar a unos establos de caballos. José escogió a un caballo grande y fuerte para recorrer el accidentado terreno cubierto de nieve de la Cascada.

José no tardó en llegar a un lago. Vio que había una canoa a su izquierda, se desmontó del caballo y lo ató firmemente a un arbusto. Se subió a la canoa y navegó lentamente atravesando el lago. Al llegar a la orilla opuesta, siguió avanzando más y más adentrándose en territorio de Pie Grande.

A medida que avanzaba, José se dio cuenta de que los árboles estaban cada vez más unidos y tenían mayor tamaño en este lado del lago. Era difícil ver por dónde se dirigía; por eso caminó con gran cuidado hacia el lugar conocido por las leyendas y testimonios de la gente que afirmaba haber visto alguna vez al Mono Zorrillo. ¡Y entonces ocurrió lo inesperado! *(Haga una pausa para dar mayor efecto al relato.)*

(Con murmullos) José escuchó un sonido a su derecha y quedó petrificado. El sonido se acercaba cada vez más y más. Los árboles estaban tan unidos unos a otros que José no podía ver lo que se aproximaba. Quizá era un jabalí. . . quizá era un inocente ciervo. . . quizá era. . . *(Pausa)*

(Con voz muy alta) Entonces lo olió. Era el hedor más espantoso que él había olido jamás. Era más fuerte que el que pudieran hacer veinte zorrillos juntos. Era peor que el olor de la basura en un relleno sanitario, era pútrido, fétido, nauseabundo. El ruido siguió acercándose cada vez más y antes que José pudiese darse vuelta y escapar, ¡dos grandes árboles cayeron frente a él violentamente y José se encontró frente a frente con el Mono Zorrillo!

La criatura emitió un aullido atroz y golpeó su enorme pecho con sus brazos poderosos. José luchó por alejarse y corrió tan rápidamente como pudo. *(Aumente el ritmo del relato.)*

José atravesó los árboles cerrados golpeándose muchas veces el cuerpo, pero seguía escuchando el avance de la criatura a sólo unos pocos pasos detrás de él, sin dejar ni por un momento de dar furiosos gruñidos. Al llegar a la orilla del lago, Joey no perdió tiempo al subirse a la canoa y hundía el remo una y otra vez en el agua para alejarse velozmente de la orilla con toda su fuerza. Pero entonces escuchó otro enorme aullido seguido por el estruendo causado por el Mono Zorrillo al zambullirse en el agua ¡KERSPLASH!…¡La criatura había entrado en el lago y nadaba arduamente detrás de la canoa!

José avanzó por el lago con toda su fuerza y llegó a la otra orilla en minutos. Giró su cabeza y vio los colmillos del Mono Zorrillo cada vez más cerca. Creyó que el caballo podría salvarlo y se montó en el caballo clavando duramente sus talones en el cuerpo del caballo para hacerlo correr con toda su furia.

El caballo era muy poderoso y galopó alejándose como un rayo; pero por más que galopaba, José no dejaba de escuchar los gruñidos y aullidos del Mono Zorrillo en su cruel persecución. José y vislumbró entonces las luces de la cabaña de un guardia forestal y se dirigió raudo hacia ella. Se desmontó de caballo y corrió entrando por la puerta principal y la cerró de un portazo detrás de sí. Subió por las escaleras hasta el dormitorio, pero el guardia forestal no estaba en la cabaña. Cerró la puerta del dormitorio y se preguntó qué iría a pasar entonces.

José escuchó un ruido terrible cuando el Mono Zorrillo destrozó la puerta de la cabaña. José olía al monstruo que resoplaba en las escaleras. Corrió a ocultarse dentro de un armario y cerró la puerta detrás de él, escondiéndose por debajo de la ropa; pero el Mono Zorrillo partió en dos la puerta del dormitorio y emitió un horripilante aullido al arrancar la puerta del armario. Miró directamente a los ojos de José y le dijo con una sonrisa. . .” ¡Tag! ¡Ahora te toca perseguirme!”

Yo Recuerdo a Davy

(A veces los relatos pueden mejorarse si se usan algunos sencillos objetos de utilería. Este relato puede ser narrado por un veterano vestido con ropas de explorador del siglo XVIII, hablando lentamente con acento sureño.)

Yo fui amigo del querido Davy Crockett. Era todo un hombre. ¡Caramba! Recuerdo a Davy cuando una vaca lechera le llegaba por las rodillas. ¡Por supuesto que eso era cuando Davy era un bebé acostado en su cuna que medía cuatro metros de largo! Su madre tenía que poner la cuna en un árbol para que el viento meciera a Davy y se pudiese quedar dormido.

Recuerdo el día cuando yo estaba tratando de clavar unos postes para una cerca. La tierra estaba congelada. El joven Davy saltó cayendo sobre cada poste, hundiéndolos en el suelo con sus pies. Saltó sobre ellos avanzando en una sola dirección, ¡porque si se hubiese dado la vuelta para saltar sobre ellos una vez más los hubiese clavado completamente en la tierra congelada!

Recuerdo el oso de Davy; le llamábamos Abrazo Mortal. ¡Ése sí que era un oso! Un día el oso y Davey navegaban por el río sobre un tronco que Davey había cortado para usarlo como canoa. Hicieron una carrera con un barco de vapor. Davy remaba mientras el oso en el pegamento de la canoa controlaba el rumbo con su rabo. ¡Es una pena lo que le pasó a Abrazo Mortal, Davy le enseñó a cerrar puertas, hacer mantequilla, remendar zapatos, ¡y muchas cosas más! ¡Aquel bendito animal estaba tan civilizado que un día se murió de sarampión!

Una tarde la mamá de Davy le dijo que le prohibía irse a cazar ciervos a la montaña hasta que no terminase de moler cien fanegas el maíz. Entonces Davy vio que se aproximaba un huracán por la costa. Salió a buscarlo y lo trajo hasta el viejo molino para moler el maíz rápidamente y poder irse a cazar. ¡Así lo hizo y el maíz quedó tan fino que la mamá de Davy tuvo que clavar los pasteles de maíz en la mesa para que no se escaparan flotando por el aire!

Recuerdo lo que hizo Davy la mañana en que se congeló el amanecer. ¡El mundo entero se había congelado durante la noche! Esa mañana estaba todo tan oscuro como a medianoche. Davy escaló la montaña más alta y vio que todo el planeta se había congelado en su eje. ¡Simplemente la Tierra había dejado de girar! Por casualidad Davy cargaba consigo una tonelada de grasa de oso, así que la vertió por el suelo; la sopló con fuerza para calentarla y la derritió hasta que la grasa caliente se corrió llegando al eje de la Tierra. ¡Todo salió tan perfecto que la Tierra comenzó a girar, amaneció por fin y todos pudimos desayunar!

Luego, cuando se hizo todo un hombrecito, Davy se presentó como candidato al Congreso. Todos decidieron votar por él. Incluso los animales de cuatro patas soñaban con que Davy llegase a Washington. Cuando contaron los votos, descubrieron que Davy había sido electo por unanimidad. . . ¡e incluso recibió 463 votos más!

Sí, ¡claro que recuerdo a Davy! ¡Un hombre muy bien plantado!

Recuerdos

Hace muchos años existía un pequeño reino pacífico gobernado por un rey que había dirigido a su pueblo desde su juventud y que todavía contaba con el amor de toda su gente. Todos los habitantes de este reino habían tenido siempre alimentos en su mesa, oportunidades de trabajar para mejorar sus vidas y felicidad. Todos trabajaban arduamente, pero se deleitaban con su trabajo. Los niños jugaban y soñaban con el día cuando ellos tam-

bién tendrían la madurez suficiente para contribuir a la felicidad y la prosperidad del reino.

Llegó el día cuando el viejo rey comprendió que debía entregar su corona a una persona más joven. Reunió a su pueblo y les dijo que ya no se sentía con fuerzas para seguir dirigiendo el reino de la manera y con la energía que él consideraba que debía tener un rey verdadero. Había llegado la hora para un nuevo monarca; pero el rey no tenía hijos y por eso la sucesión no podría pasar automáticamente a un valioso príncipe o princesa.

Entonces el viejo rey le preguntó a su gente si había entre ellos personas que se considerasen dignas de tal honor. Les pidió a los que creyesen que estaban a la altura de las circunstancias que se pusieran de pie ante el rey y ante los habitantes del reino.

Quizá ustedes piensan que todos se apresurarían a aprovechar una oportunidad así; pero los habitantes de este reino sabían la alta responsabilidad que significaba ser el monarca y sabían que el nuevo rey tendría que ser una persona sumamente especial. Por esa razón, sólo tres jóvenes se pusieron de pie y dieron un paso al frente. Todos eran ciudadanos de valor bien respetados por los demás. Todos eran fuertes y grandes trabajadores que estaban ansiosos de dirigir al reino durante muchos años.

El rey se sintió orgulloso de estos jóvenes y los conocía y los respetaba a los tres por igual; pero admitió que no podría escoger a uno entre ellos y por eso les planteó el siguiente desafío: "Viajen hasta la montaña más alta en el norte de nuestro reino y tráigannos el objeto más precioso que puedan encontrar en esa montaña. Cuando todos hayan retornado, yo decidiré cuál de ustedes es el más digno de este trono. Para tomar mi decisión consideraré qué es lo que ustedes creen que es lo más precioso para los habitantes de este reino."

El primer joven supo inmediatamente lo que quería hacer. Corrió hasta su casa, tomó algunas provisiones y galopó con confianza adentrándose en los espacios silvestres de las montañas.

El segundo joven actuó con mayor lentitud. Se fue a su casa, reflexionó cuidadosamente algunos minutos y luego reunió algunos utensilios. No sabía cuánto tiempo duraría su viaje, por eso llevó consigo alimentos y mantas para acampar.

El tercer aspirante era una joven mujer. Ella se tomó las cosas con mucha más calma. Se fue a su casa. Encendió la chimenea y se quedó contemplando las llamas y reflexionando acerca del desafío. Al llegar la mañana, también reunió algunas provisiones y partió para un largo viaje.

El primer joven regresó pronto. El rey convocó a todos los habitantes y este joven le entregó al rey una rosa roja perfecta. "Ésta es la cosa más preciosa que encontré en la montaña", le dijo al rey. "Es un rojo perfecto y una flor sin igual. Esta rosa le recordará a nuestra gente que debemos esforzarnos en busca de la perfección y la belleza y dar solamente lo mejor de nosotros mismos."

El viejo rey tomó la rosa y asintió lentamente con su cabeza. La puso a su lado en el trono y esperó el regreso de los otros dos jóvenes.

No tuvo que esperar mucho tiempo por el regreso del segundo joven quien entró en el palacio temprano a la mañana siguiente. Le entregó al rey una bella piedra azul, afirmando que no sólo era una piedra preciosa por su belleza sino que también sería útil. "Podría ayudarnos a moler la harina de maíz; así la gente de nuestro reino nunca pasará hambre", le anunció al rey. El viejo rey asintió con la cabeza y puso la piedra al lado de la flor y se sentó en su trono para esperar el regreso de la joven.

Transcurrió un día, y otro y otro. En efecto, no fue sino hasta el cuarto día cuando la joven regresó al reino. Caminaba lentamente, con su cabeza baja y se aproximó al rey abriéndose paso con humildad entre la gente porque en sus manos no tenía nada.

Entonces levantó su cabeza y habló dirigiéndose al rey: "Mi rey, he regresado con las manos vacías. Durante cuatro días y cuatro noches recorrí toda la montaña, en busca del objeto más precioso y vi muchas cosas que creí que eran bellas, pero comprendí que eran bellas *únicamente* allí en la montaña. Si las trajese aquí conmigo ya no tendrían aquella belleza. Contemplé, por ejemplo, un hermoso pájaro que construía un nido en las cenizas de la montaña para criar a toda su familia. Vi una mariposa incomparable de muchos colores flotando entre las brisas de la montaña. Pasé despierta toda la última noche esperando que se me ocurriese alguna idea acerca de lo que yo podría traer a este querido reino y mientras meditaba y meditaba se alzó ante mí una enorme esfera roja de fuego elevándose por encima del horizonte. Brillaba con los colores más bellos que yo haya visto jamás. Había tonos amarillos y dorados y matices de rojo y naranja que anunciaban la llegada de un nuevo día. Aquel amanecer fue la cosa más preciosa y sobrecogedora que vi en las montañas, pero yo no podía traer esas bellezas conmigo. Sólo conservo y sólo traigo los recuerdos de lo que vi."

El viejo rey asintió lentamente y se pasó toda la noche reflexionando acerca de lo que había escuchado, preguntándose quién sería el mejor gobernante para su pueblo. Por último, al final del quinto día, convocó a su pueblo para anunciarles su decisión. Llamó a los tres aspirantes pidiéndoles que se pusieran de pie frente a él y habló dirigiéndose a todos:

Al primer joven le dijo: "Tú flor era ciertamente muy bella cuando la trajiste aquel día, pero mírala ahora. Se ha marchitado y ha muerto y ya no tiene nada de preciosa ni bella. Era algo temporal. Con frecuencia la inspiración es algo así, se marchita si no la alimentamos con el arduo trabajo y las buenas decisiones necesarias para conseguir nuestras metas."

Al segundo joven le dijo: "Tu piedra es muy bella y es útil también; pero ¿qué ocurrirá cuando luego de moler la harina de maíz durante algún tiempo la piedra comience a desgastarse y desaparezca con el tiempo?

Entonces la piedra dejará de ser útil y dejará de ser preciosa. El arduo trabajo por sí solo da esos frutos temporales. Hace falta sabiduría para planificar y aprovechar las múltiples posibilidades que se abren ante nosotros a lo largo de los años."

A la joven le dijo: No debes apenarte por no haber traído nada. Porque, en efecto, trajiste lo más precioso que alguien pueda tener. Trajiste los recuerdos que te conmovieron profundamente y siempre tendrás esos preciosos recuerdos contigo. Los recuerdos nos dan calor en las largas noches de invierno. Cuando compartimos nuestros recuerdos con los demás, todos los que nos escuchan aprenden de nosotros. La felicidad de la gente depende de líderes sabios que tomen buenas decisiones. Las buenas decisiones vienen de todo lo que recordamos haber visto y aprendido. Son los recuerdos los que te darán la sabiduría para ser justa y creadora para tu pueblo."

De esa manera, entregó su corona a la joven quien dirigió a su pueblo con sabiduría como reina durante muchos años.

Chistes

Los chistes ayudan a lograr uno de los objetivos más importantes de Cub Scouting: ¡diversión! Use los chistes para alegrar las reuniones y lograr que el grupo se contagie de felicidad y ánimo. También se pueden usar chistes para romper el hielo o para contribuir a cambiar el ritmo durante una junta.

PARODIAS BREVES

Las parodias breves son similares a las sátiras, pero son mucho más cortas y requieren sólo la participación de una o dos personas. Las parodias breves son buenas para un cambio de ritmo durante una junta del pack; pues permiten que todos se rían y se relajen. Resultan muy convenientes durante los espectáculos y circos del pack como rellenos entre los actos. También sirven en las fogatas de campamento para llenar el tiempo muerto o animar el programa.

Tortícolis: La primera persona entra en la sala, mirando hacia arriba. Otra persona entra, ve a la primera y también se pone a mirar hacia arriba. Luego entra otra persona, ve a la segunda y también se pone a mirar hacia arriba y así una tras otra hasta que más de diez personas están mirando todas hacia arriba: Entonces la última persona que entra pregunta: "¿Qué están mirando?" Cada persona se encoge de hombros y le hace la misma pregunta a la que tiene al lado hasta que la primera persona responde: "No sé qué miran ustedes, yo sólo sé que tengo tortícolis".

En el Pie Equivocado: Una persona entra en la sala con los zapatos al revés. Otra persona entra, mira a la primera, que se está quejando y le pregunta: ¿Qué pasa?" "Mis pies me están matando", dice la otra. "¿Tiene algún callo?". "No", responde la que se queja. "Oh, ya veo, tiene los zapatos en los pies equivocados". La primera persona responde: "¡Pero si son los únicos pies que tengo!"

Me Rodea: La primera persona entra en la sala gritando: "¡Me rodea!" "¡Me rodea!". Alguien le pregunta: "¿Qué le rodea?" La respuesta: "¡Mi cinturón!"

Cuerda Floja: Una persona entra en la sala tirando de una cuerda. El líder le pregunta: "¿Por qué tira de esa cuerda?" La persona responde: "¿Alguna vez trató de empujar una cuerda? (La parodia puede terminar aquí o más adelante en la junta la misma persona puede regresar, empujando una cuerda ante el deleite del público. Simplemente inserte un alambre rígido a través de la cuerda de tal forma que se ponga dura y recta y pueda empujarse.)

¡No Me Digas Eso! La primera persona levanta un teléfono imaginario y dice: "¡No me lo digas! ¡No me lo digas! ¡No me lo digas!" (haciendo un mayor énfasis cada vez). Y cuelga el teléfono. Otra persona le pregunta; "¿Quién era?": "No lo sé. ¡No me lo dijo!"

Está en la Bolsa: Una persona entra en la sala llevando una bolsa inflada de papel que agarra firmemente por arriba. Otra persona le dice: "¿Qué llevas en esa bolsa?" "Leche", responde la primera. "¡No puedes llevar leche en una bolsa!" "¡Eso sólo lo hacen las vacas!"

Tengo un Resfriado: Cuatro personas entran en la sala caminando de puntillas con gran cautela. La primera de ellas murmura: "¡Allí fue que vi al fantasma!" y señala el lugar. Este mensaje se va pasando de uno en uno en murmullos cada vez más altos. La última persona pregunta: "¿Dónde?" La pregunta va pasando de uno a otro en murmullos. La primera persona responde también con un murmullo "¡A unos seis metros de aquí!" (La respuesta se transmite de una a otra persona en murmullos.) "¿Qué tamaño tenía?" (El mensaje recorre toda la fila hasta llegar a la primera persona.) "Medía unos tres metros." "¿Cuándo lo vio?" "Hace dos meses". "¿Entonces por qué estamos murmurando?" La primera persona responde en voz alta, "¡No lo sé. Yo tengo un resfriado!"

Hay una Mosca en mi Sopa: El cliente grita al mesonero, "¡Mesonero! ¿Qué hace esta mosca en mi sopa?" El mesonero se acerca a la mesa, mira el plato y responde: "¡Creo que está nadando de espaldas, señor!"

CHISTES DEL TIPO NOC-NOC

Esta serie de chistes noc-noc pueden contarse todos de una vez o intercalarlos en diversos momentos durante la velada.

Noc-noc
¿Quién es?
Repite.
Repite, ¿quién?
Quién, quien, quien.

Noc-noc
¿Quién es?
Fascinador.
Fascinador, ¿quién?
Fascinador, ¿verdad?

Noc-noc
¿Quién es?
Este
Este ¿quién?
Este, Oeste, Norte, Sur

Noc-noc
¿Quién es?
Mario
Mario, ¿quién?
Marionetas y títeres

Trucos y Magia

La magia y el misterio son dos formas que nunca fallan para capturar la imaginación de un niño. Casi todo el mundo disfruta con la magia, pero nadie disfruta más que un niño en edad de Cub Scout.

En combinación con los enigmas y los rompecabezas (en la sección "Rompecabezas"), el líder del den o jefe del den querrá tener un nuevo truco que demostrar en casi todas las juntas del den. Usted también puede usar trucos durante las juntas del den, en las que los niños y sus familias pueden disfrutarlos juntos.

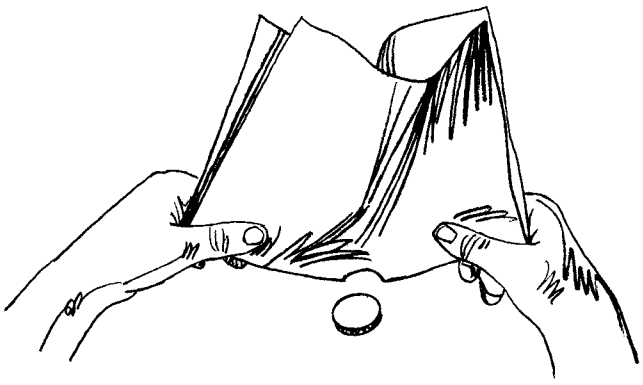
Uno de los más importantes secretos para hacer bien un truco consiste en practicarlo hasta poder hacerlo a la perfección varias veces seguidas. Es aburrido y vergonzoso ver a alguien ensayando un truco y llevarlo a cabo con errores y torpes esfuerzos. Los trucos que incluimos aquí parecen complejos a simple vista pero son fáciles de aprender y muy divertidos al ejecutarlos. Usted puede hallar los materiales necesarios en su propia casa.

TRUCOS CON MONEDAS

El Agujero en Expansión

Materiales: **Hoja de papel, tijeras, una moneda de 25 centavos**

En el centro de una hoja de papel, recorte un agujero redondo que tenga aproximadamente el tamaño de una moneda de 25 centavos. Entregue el papel y la moneda



a un amigo y pregúntele si él puede hacer pasar la moneda a través del agujero sin romper el papel o tocar la moneda. Él no podrá hacerlo.

Solución: Pliegue el papel por la mitad, de tal manera que el pliegue divida en dos el área del agujero. Deslice la moneda entre los pliegues. Sostenga los extremos del papel donde está el pliegue. Levántelos y acérquelos. Sacuda el papel suavemente y la moneda pasará a través del agujero.

Pila de Monedas

Materiales: **Seis o más monedas de un centavo, una mesa lisa, una moneda de 10 centavos**

Forme una pila con cinco o más monedas de 1 centavo sobre una mesa lisa. Con el dedo índice y el pulgar, dispare una moneda de 10 centavos a lo largo de la mesa de tal forma que golpee al primer centavo de la pila, dejando el resto de los centavos intactos en la pila. Usted puede repetir la operación disparando la moneda de 10 centavos contra la pila de monedas de un centavo, una y otra vez retirándolos de uno en uno.

Explique la razón de este fenómeno a los niños. El impulso de la moneda de 10 centavos se transfiere al primer centavo de la pila que es la única moneda que golpea. El resto de los centavos tiende a mantenerse en su sitio debido al principio de *inercia,* por lo que la pila simplemente desciende. Fíjese que la moneda de 10 centavos rebota un poco hacia atrás. Fíjese también que si empuja el primer centavo de la pila lentamente con la moneda de 10 centavos, toda la pila se vendrá abajo. El primer centavo debe recibir un fuerte impacto.

Mesa Giratoria

Materiales: **Dos monedas, una mesa**

Tome una moneda en cada mano y estire sus brazos tanto como sea posible. Dígales a todos que va a lograr que ambas monedas queden en una sola mano sin lanzar la moneda ni unir sus brazos.

Mantenga sus brazos extendidos, gire su cuerpo y coloque una moneda en la mesa. Entonces gire su cuerpo hasta que la mano que tiene la otra moneda llegue adonde está la primera moneda. Usted puede recoger la moneda y ambas monedas estarán en una sola mano sin haber unido sus brazos y sin tirar la moneda.

Desaparición de la Moneda

Materiales: **Dos monedas idénticas, un vaso cristalino con un fondo plano**

Dígale a su público que usted va a hacer desaparecer una moneda. Deje caer la moneda en el vaso que usted sostiene en su mano y muéstreles la moneda en el fondo del vaso. Cubra el vaso con un pañuelo y diga algunas palabras mágicas. Seguidamente entregue el vaso cubierto a otra persona pidiéndole que le quite el pañuelo. Al quitar el pañuelo, la moneda ya no estará donde estaba.

Truco: Use un vaso cristalino con un fondo plano. Cuando usted "deja caer" la moneda en el vaso, usted hace sonar el vidrio con un anillo que tiene en su dedo. Al mostrarle al público la moneda en el vaso, en verdad la moneda está debajo del vaso en su mano. Mientras el público observe con asombro el vaso vacío, usted puede ocultar secretamente la moneda.

La Moneda que Atraviesa la Cabeza

Materiales: **Una moneda de 10 centavos**

Enseñe una moneda de 10 centavos en su mano derecha. Doble su brazo izquierdo y ponga su mano izquierda cerca de su oreja izquierda. Ponga la moneda en su codo izquierdo y frótelo con un movimiento circular de su mano derecha, diciendo todo el tiempo que la moneda se está haciendo cada vez más pequeña hasta que desaparece. Deje caer "accidentalmente" la moneda y recójala con su mano izquierda. Ahora simule que la pasa a su mano derecha, pero en realidad mantenga la moneda en su mano izquierda.

Vuelva a la posición original con su mano izquierda cerca de su oreja derecha. Vuelva a frotar el codo izquierdo y siga hablando acerca de la moneda que se vuelve cada vez más pequeña, mientras la pone en su oreja izquierda. En ese momento estará listo para mostrar que la moneda ha desaparecido enseñando sus manos vacías. Diga entonces que aunque la moneda ha desaparecido, usted puede hacerla pasar a través de su cabeza. Coloque la moneda fantasma en su oreja derecha y ¡listo! La moneda real saldrá por la oreja izquierda.

Toque a la Baraja

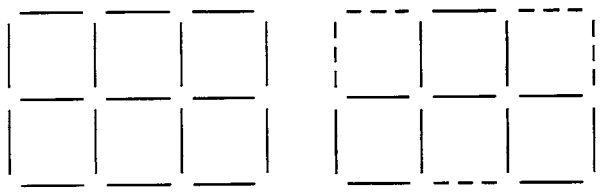
Materiales: **Una baraja, una moneda, un vaso**

Ponga una baraja sobre un vaso y coloque una moneda sobre la baraja. Pregunte si alguien puede poner la moneda en el vaso sin levantar la baraja.

Truco: ¡Es fácil! Golpee con su dedo el borde de la carta, que saldrá volando en dirección paralela al borde del vaso. La moneda caerá en el vaso.

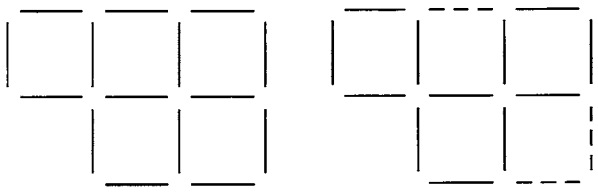
TRUCOS CON PALILLOS

Truco de Sacar Cinco



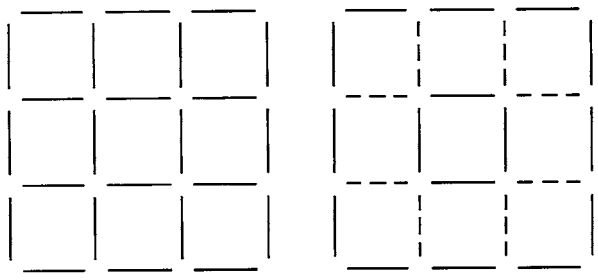
Coloque los palillos en la forma indicada en la ilustración. Reorganícelos de tal manera que se formen sólo tres cuadrados retirando sólo cinco palillos.

Truco de Sacar Tres



Coloque los palillos en la forma indicada en la ilustración. Reorganícelos de tal manera que se formen tres cuadrados retirando sólo tres palillos.

Truco de Sacar Ocho



Coloque los palillos en la forma indicada en la ilustración. Saque ocho palillos de forma que sólo queden dos cuadrados.

TRUCOS CON PAPEL

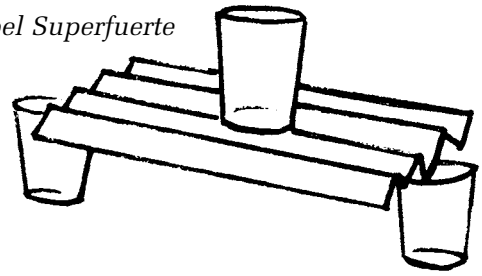
Romper la Cuerda

Materiales: **Servilleta de papel, agua**

Tuerza una servilleta de papel formando una cuerda y desafíe a los miembros del público a que intenten romperla. No podrán hacerlo y, sin embargo, usted sí podrá.

Solución: Simplemente moje sus dedos. Al intentar romper la cuerda de papel, toque el centro del papel con el agua que tiene en sus dedos y la servilleta se romperá fácilmente.

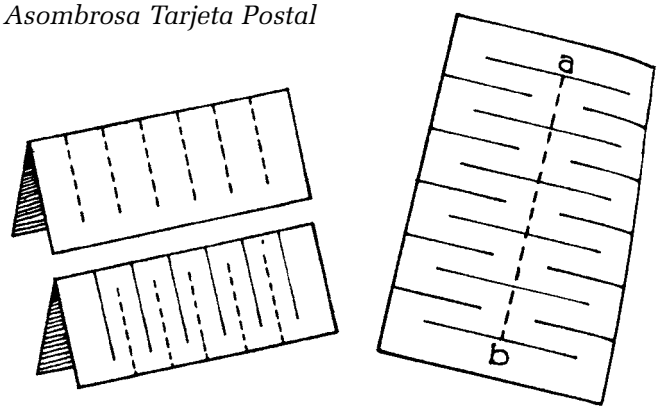
Papel Superfuerte



Materiales: **Tres vasos, una hoja de papel**

Pregunte si alguien ha visto el nuevo papel superfuerte que soporta el peso de un vaso. Muestre una hoja normal de papel y póngala como puente entre los dos vasos. Por supuesto que no podrá soportar el peso de un vaso. Entonces haga pliegues de media pulgada en el papel y tiéndalo sobre los dos vasos otra vez. Ahora sí soportará el peso del otro vaso.

Asombrosa Tarjeta Postal

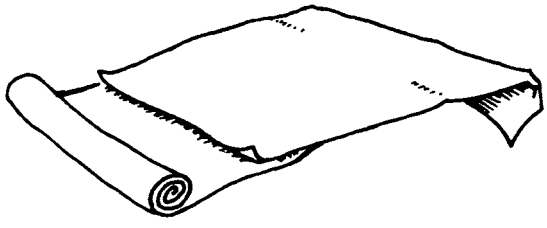


Materiales: **Tarjeta postal, tijeras**

¿Puede usted creer que su pie puede caber dentro de una tarjeta postal normal? La respuesta es "sí," si usted sabe cómo hacerlo. Pliegue la tarjeta a lo largo y haga cortes en el lado plegado, como se muestra en las líneas punteadas en la ilustración. Seguidamente dele vuelta a la tarjeta y haga cortes en la otra dirección, casi hasta el borde plegado. Abra la tarjeta y córtela a lo largo de la línea a-b. Abra cuidadosamente la tarjeta y tendrá un espacio suficientemente grande para poner su pie.

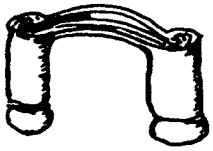
Escalera de Papel Periódico

Siga las instrucciones y figuras para hacer una escalera con papel periódico.



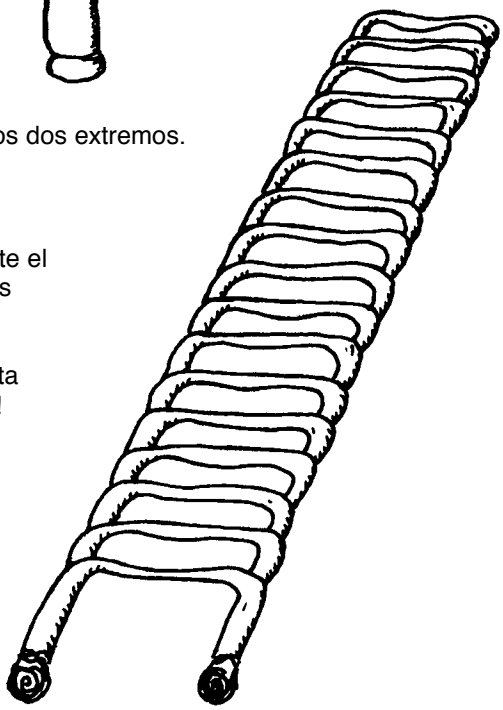
1. Enrolle páginas de papel periódico de diferente espesor. Permita que quede un espacio superpuesto de unas 5 pulgadas.

2. Sujete los extremos con bandas elásticas de caucho. Aplane el tubo. Rompa o corte una sección del centro.

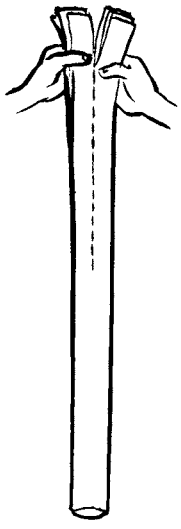


3. Pliegue los dos extremos.

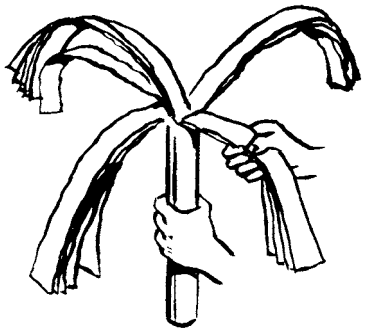
4. Retire gradualmente el centro de los extremos enrollados, ¡y tendrá lista su escalera!



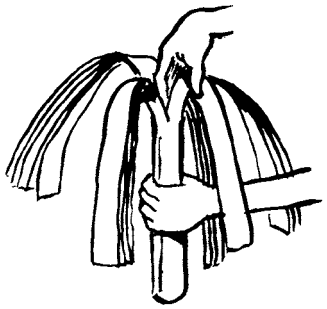
Árbol con Papel Periódico



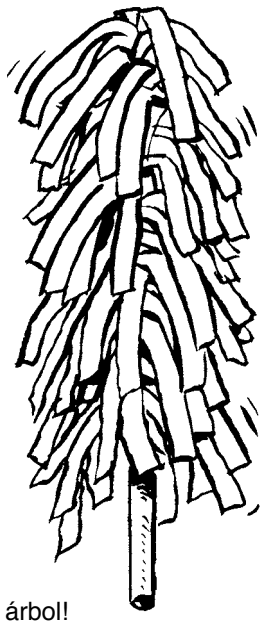
1. Haz un rollo de papel periódico igual que en la Escalera de Periódico. Aplana la mitad y córtala en el centro hasta aproximadamente el centro, tal como se muestra.



2. Aplana las tiras que cortaste y vuélvelas a cortar hasta la mitad. Las cuatro secciones cortadas consisten de varias tiras cada una. Dóblalas hacia el frente del extremo doblado del periódico para que puedas ver una apertura en la parte de arriba.



3. Pon un par de dedos en la aperture y jala poco a poco las tiras hasta que tengas un árbol terminado.

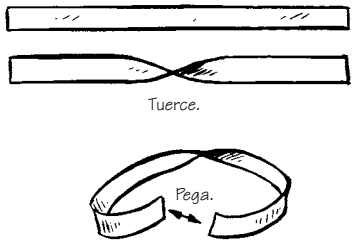


4. ¡Tienes un árbol!

La Cinta de Möbius

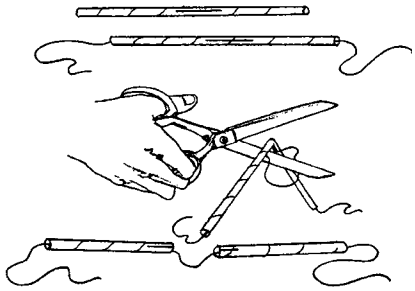
Materiales: **Papel periódico, pegamento, tijeras**

Tome una página larga de periódico que tenga aproximadamente una columna de ancho. Antes de pegar los extremos dele media vuelta a uno de ellos. Habrá formado una cinta continua. Ahora corte la cinta continua a lo largo. ¿Qué le queda? ¿Dos cintas? ¡Sorpresa! Tendrá una sola cinta continua.



Parece magia, pero no lo es. La cinta de Möbius se mantiene unida al cortarla por la mitad porque tiene una sola superficie continua. Un matemático alemán descubrió este principio en el siglo XIX. Usted puede demostrar sin ayuda que se trata de una sola tira continua trazando una línea a lo largo de la tira (antes de cortarla por la mitad) sin levantar su lápiz. Usted regresará al punto inicial y habrá cubierto ambos "lados" del papel.

TRUCOS MÁGICOS



Pajita (Popote) Mágica

Materiales: **Pajita, cordón, hojilla de afeitar**

Corte una raja en medio de una pajita con una hojilla de afeitar.

Pase el cordón por la pajita. Dígale al público que usted puede cortar la pajita por la mitad sin cortar el cordón.

Solución: Doble la pajita, tire del cordón sacándolo por la raja, y corte la pajita. Muéstrele al público que el cordón no está cortado, ¡pero la pajita si lo está!

Número Mágico

Piense en un número. Multiplíquelo por 2, súmele 10 y divídalo por 2. Luego réstele el primer número. Independientemente del número con el que haya comenzado la respuesta siempre será 5.

Semilla Mágica

Deje caer una semilla de uva en un vaso de agua. La semilla llegará hasta el fondo. Pero cuando usted dé una orden, la semilla se elevará hasta la superficie y luego se hundirá otra vez en el fondo.

Solución: Lo que el público no sabe es que usted está usando agua de seltzer, no agua ordinaria. El gas presente en el agua se adhiere a la semilla y la hace elevarse. Cuando el gas se libera, la semilla se hunde. Esto se repetirá varias veces en tanto haya gas en el agua. Observe la semilla detenidamente y cuando vea que va a comenzar a elevarse o hundirse, dele su orden mágica.

Sombrero Mágico

Materiales: **Tres caramelos, tres sombreros**

Ponga tres caramelos en la mesa y cubra cada caramelo con un sombrero. Levante el primer sombrero, cómase el caramelo y ponga el sombrero otra vez donde estaba. Haga lo mismo con el segundo sombrero y con el tercer sombrero. Ahora diga: "Ustedes me han visto comerme los caramelos que estaban bajo los tres sombreros, pero yo puedo usar la magia de tal forma que pueda poner los tres caramelos bajo un solo sombrero. ¿Cuál sombrero eligen ustedes?"

Después que los miembros del público escojan un sombrero, levántelo, póngalo en su cabeza y anuncie: "¡Ahora los tres caramelos están debajo de un solo sombrero!"

El Papel Misterioso

Materiales: **Se reparte una papeleta a cada uno de los participantes, del mismo tamaño y forma; lápices o bolígrafos; un niño actuará como cómplice**

Éste es un buen truco para una junta del den y requiere un cómplice. Deles a todos una papeleta del mismo tamaño y forma. Pídales que escriban una frase corta con cuatro o cinco palabras. Las palabras deben escribirse con letra clara y sin mostrarse a nadie más. Todos pliegan sus papeletas y se las dan a una persona que actúa como "guardián". Nadie debe tratar de leer las palabras escritas en las papeletas.

Pídale al guardián que le dé una de las papeletas. Cierre los ojos como si se estuviese concentrando. Coloque la papeleta plegada contra su frente y permanezca unos momentos fingiendo que está hundido en sus pensamientos. Entonces diga cualquier frase y pregunte quién la escribió. El niño que actúa como su cómplice y no escribió ninguna frase reclama ser el autor. Abra la papeleta y léala como para verificar lo que dijo y memorice esa frase para usted mismo. Coloque esta papeleta en su mano izquierda y pídale otra al guardián.

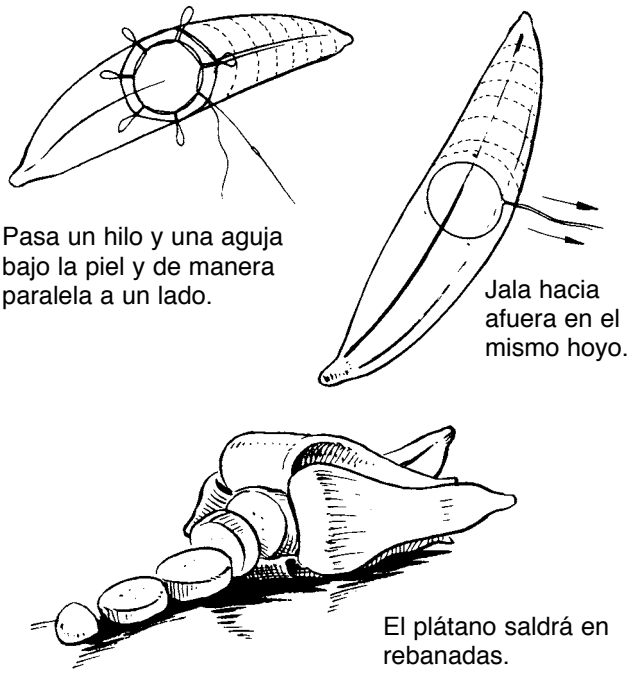
Repita el mismo procedimiento, diciendo la frase que acaba de leer cada vez. Se tratará de una respuesta correcta, que uno de los niños tendrá que admitir que la escribió. Prosiga la farsa hasta leer todas las papeletas. El cómplice debe guardar su secreto.

Lectura de Cabeza

Elija a un cómplice y pídale que abandone la sala. Dígale al grupo que es posible transmitir el pensamiento tocando la cabeza de una persona. Pídale al grupo que seleccione un número del 1 al 10 y llame a su cómplice otra vez a la sala. Pídale que coloque sus manos en las sienes de usted y que después de una "seria concentración" diga en voz alta el número que adivine.

Solución: Usted puede "transmitir" el número tensando y relajando su mandíbula el número necesario de veces, haciendo que sus sienes se muevan de una forma que pueda sentirse con las manos pero no pueda verse.

Plátano Enigmático



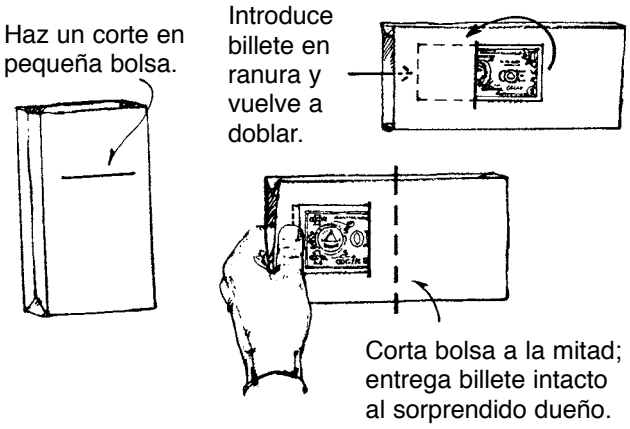
Materiales: **Una aguja, hilo, una banana**

Inserte una aguja con hilo bajo la piel de una banana en dirección paralela de un lado a otro. Repita la misma operación en cada lado hasta formar un círculo de hilo alrededor de la fruta. Sostenga juntos la aguja y el extremo del hilo y sáquelos por el mismo orificio, de esta forma se habrá hecho un corte a través de la fruta. Repita esta operación varias veces para cortar la banana

en varias rebanadas debajo de la piel. Los pequeños orificios de la aguja no se verán a simple vista, pero cuando usted pele la banana, ésta se caerá en rebanadas.

Dinero Misterioso

Pídale a alguien del público que le dé un billete de un dólar. Meta el billete en una bolsa y corte la bolsa por la mitad. Parece que también cortó el billete por la mitad, ¡pero entonces usted devuelve el billete intacto al sorprendido dueño!



Solución: Corte una raja en una pequeña bolsa de papel que tenga el tamaño suficiente para que el billete salga por la raja. Al deslizar el billete en la bolsa, asegúrese de que la mitad del billete sobresalga por la raja. Mientras distrae al público con su conversación, pliegue el billete de tal manera que no pueda verse ni cortarse.

Inamovible

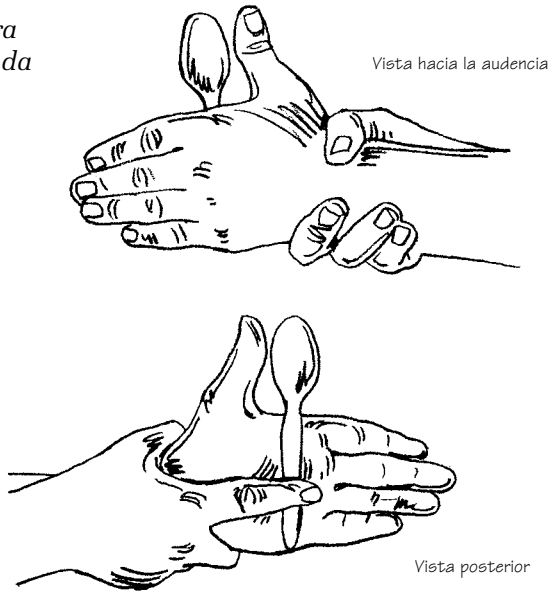
Dígale a un amigo que usted va a hipnotizarlo de tal forma que no pueda levantar un pie. Su amigo no creerá sus palabras. Pídale que se ponga de pie con su lado derecho pegado a una pared que no tenga ningún saliente ni nada a que agarrarse. Su pie derecho debe estar paralelo a la pared y tocándola, mientras que su pie izquierdo queda a una distancia natural separada del pie derecho. Entonces"hipnotice" a su amigo, diciéndole que no puede levantar el pie izquierdo lentamente del suelo y mantenerlo levantado. ¡Notará que no puede hacerlo!

Lector de la Mente

Su cómplice se jacta de que puede salir de la sala y, al regresar, decir el nombre de cualquier objeto que los jugadores hayan seleccionado en su ausencia. El cómplice sale, los jugadores seleccionan un objeto y el cómplice vuelve a entrar en la sala. Usted nombra un objeto después del otro, diciendo "¿Es un *(nombre del objeto)*?" La respuesta es siempre "No". Usted dice por último el nombre del objeto seleccionado y el cómplice dice: "Sí, ¡ése es!"

Truco: Usted dice el nombre del objeto correcto inmediatamente después de decir el nombre de un objeto que sea de color negro. Ésta es la señal para que el cómplice sepa que el siguiente objeto que usted va a nombrar es el correcto.

Cuchara Imantada



Materiales: **Cuchara**

Frote una cuchara vigorosamente, diciéndole al público que usted la está imantando. Pronuncie algunas palabras mágicas. Sostenga la cuchara como se muestra en la figura, mostrándosela a los miembros del público quienes pensarán que la cuchara está pegada a su mano.

Huevo en Equilibrio

Materiales:

Cáscara inflada de huevo	**Sal**
Papel de sea	**Huevo cocido**
Hoja de papel	**Cucharilla**

Este huevo mágico se quedará parado verticalmente cuando usted lo ponga en la palma extendida de su mano. Se mantendrá en esa posición en cualquier superficie plana.

Truco: Se trata de un huevo vaciado que contiene sal. Para prepararlo, perfore un huevo en ambos extremos y vacíe el contenido en un plato. Permita que se seque la parte interior de la cáscara. Selle un extremo pegando un trocito de papel de seda sobre la cáscara. Haga un pequeño embudo con papel y vierta 2 cucharadillas de sal en la cáscara. Selle el otro extremo. Al final de su acto de equilibrismo ponga el huevo donde nadie pueda verlo.

Pídale a alguien del público que trate de sostener un huevo en posición vertical como lo hizo usted; pero deles un huevo duro. Por supuesto que no podrá lograrlo. Entonces tome el huevo duro y dele un pequeño golpe al ponerlo sobre la mesa. La cáscara se romperá ligeramente y el huevo quedará firme en posición vertical.

El Dinero Sirve Para Todo

Materiales: **Un lápiz de madera, un billete de un dólar**

Pídale a alguien que sostenga un lápiz de madera en ambos extremos y en posición paralela al piso. Después de plegar el billete de $1 a lo largo, anúnciele al grupo que usted va a romper el lápiz por la mitad con el billete y pídales que le den tres oportunidades de hacerlo. En los dos primeros intentos, use únicamente el billete, pero en el tercer intento, ponga su dedo índice en el pliegue del billete y golpeé el lápiz con su dedo. El lápiz se partirá si se le sostiene firmemente.

Polvo Mágico

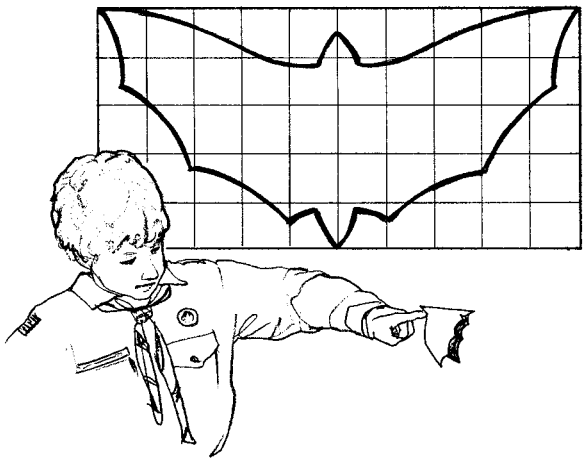
Materiales: **Vaso de agua, cubo de hielo, un trozo de hilo de 10 pulgadas, sal**

Coloque un vaso de agua que contenga un cubito de hielo en una mesa. Dígale a sus amigos que usted puede levantar el cubito de hielo usando el trozo de hilo. Sus amigos pueden intentarlo, pero no podrán hacerlo. Coloque el hilo sobre la parte superior del cubito de hielo, arroje polvo mágico (sal) sobre el cubito y levante el hilo con cubito y todo.

Truco: La sal derrite el hielo que se congela otra vez rápidamente, congelando también el hilo que queda pegado al cubito.

VARIEDAD DE TRUCOS

Murciélago Equilibrista



Materiales: **Cartón negro para carteles, tijera, cinta, dos monedas de un centavo**

Éste es un acto de equilibrismo que intrigará a sus amigos. El murciélago hará equilibrismo en la punta de su dedo, el borde de una mesa o el borde de un vaso. Amplíe el patrón y trácelo sobre cartón duro de color negro. Recorte la figura del murciélago y sujete con cinta una moneda a la cara inferior de la punta de cada ala. Con un poco de práctica, usted puede lograr que el murciélago parezca volar levantándolo y bajándolo con su mano.

Molino de Viento

Materiales: **Palo o listón con muescas, hélice, alfiler o clavo, lápiz**

Este molino de viento sorprenderá a sus amigos. Usted puede hacer que la hélice gire, se detenga o invierta su dirección sin que los demás noten lo que usted hace y la gente creerá que lo está haciendo con su fuerza de voluntad. Para hacer el molino, sujete con un alfiler o un clavo una hélice liviana al extremo de un palo o listón. Frote un lápiz a lo largo de las muescas del palo para provocar una vibración que hará que la hélice gire rápidamente. Usted puede controlar la dirección aplicando una suave presión con su dedo pulgar o índice en uno u otro lado del palo con muescas.

¡No Es Posible!

Dígales a sus amigos que usted puede saltar hacia atrás más lejos que lo que ellos pueden saltar hacia delante, si hacen exactamente lo que usted hace. Pruébelo sosteniendo los dedos de sus pies con sus manos y saltando hacia atrás unos cuantos centímetros. Cuando sus amigos asuman la misma posición, notarán que no pueden moverse cuando tratan de saltar hacia delante.

Lápiz Mágico de Colores

Materiales: **Lápiz, papel**

Tome un lápiz normal. Dígale a su público que este lápiz normal escribirá cualquier color que ellos piensen. Pida que alguien diga el nombre de un color. Entonces escriba ese color (R-O-J-O, A-Z-U-L, etc.) y muéstrele la palabra escrita.

Fuera de Alcance

Pídale a su amigo que coloque su mano derecha donde su mano izquierda no pueda alcanzarla. Tras varios intentos, muéstrele cómo se hace: coloque su mano derecha debajo de su codo izquierdo.

Sal Saltarina

Materiales: **Sal, peine**

Ponga una pequeña cantidad de sal sobre una mesa. Pase un peine por su cabello. Seguidamente sostenga el peine a una pulgadas sobre la sal. La sal saltará y se pegará al peine.

¿Rojo o Verde?

Materiales: **Papel rojo, papel blanco, tijeras, una luz**

Recorte la figura de un cerdo u otro animal de una pieza de papel rojo brillante que tenga aproximadamente 4 pulgadas de tamaño. Coloque la figura sobre una hoja de papel blanco. Cuelgue la imagen en la pared. Al lado de esta imagen, cuelgue una hoja grande de papel blanco. Ponga la luz a brillar sobre el cerdo y el papel blanco, mire fijamente a los ojos del animal rojo y cuente hasta veinte. Entonces mire directamente a la hoja grande de papel blanco. ¡Allí usted verá un animal verde!

Pelota Flotante

Materiales: **Pelota de tenis de mesa, pajita**

Sostenga una pajita en su boca e incline su cabeza hacia atrás. Coloque una pelota de tenis de mesa sobre el extremo de la pajita y sople suavemente. Suelte la pelota que se mantendrá suspendida en el aire sobre la pajita mientras usted siga soplando.

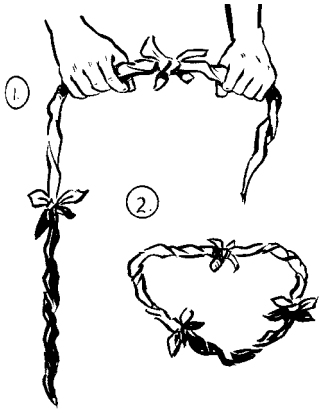
Ilusión del Agujerito

Materiales: **Dos tarjetas de visita, alfiler**

Perfore tres agujeros pequeños en una tarjeta de visita con la punta de un alfiler. Estos agujeros deben estar cerca entre sí y no deben cubrir una superficie mayor que el tamaño de la pupila de un ojo. En otra tarjeta, perfore un solo agujero. Sostenga la tarjeta que tiene los tres agujeros tan cerca de su ojo como sea posible y sostenga la otra tarjeta aproximadamente entre 2 y 3 pulgadas frente a la primera tarjeta. Al mirar a una luz, tendrá la impresión de que la tarjeta más alejada también tiene tres agujeros en ella.

Truco del Pañuelo

Materiales: **Dos pañuelos blancos, un pañuelo de cualquier color**



Ate los dos pañuelos blancos y seguidamente ate el pañuelo de color a uno de los pañuelos blancos. Pídale a alguien que ponga el pañuelo de color entre los dos pañuelos blancos sin desatar ningún nudo.

Solución: Ate simplemente un tercer nudo creando un círculo con los tres pañuelos.

Soplar la Llama

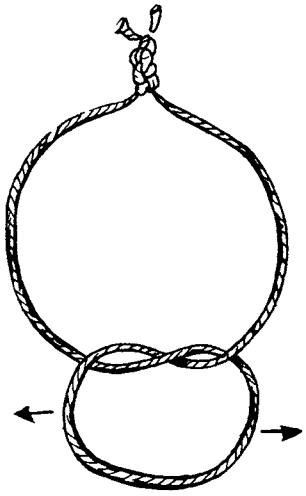
Materiales: **Vela, cerillas, tarjeta**

Dígales a sus amigos que usted puede hacer que una llama se mueva hacia usted.

Solución: Sostenga una tarjeta entre usted y la vela y sople contra la tarjeta. La llama se dirigirá hacia usted.

Desaparición del Nudo

Materiales: **Un cordón de 18 pulgadas**


Jala hacia los lados.

Ate un cordón de 18 pulgadas de tal forma que se pueda hacer un nudo llano, suelto y abierto, en el centro. Ahora ate los dos extremos con varios nudos formando un círculo con el cordón. Seguidamente pídale a alguien que examine el cordón. Entonces usted explica que va a eliminar el nudo llano sin desatar los otros nudos. Ponga el cordón detrás de su espalda por un instante, seguidamente muéstrelo al público, de tal forma que puedan ver que el nudo de arriba ha desaparecido del círculo.

Solución: Mientras el cordón está detrás de su espalda, abra el nudo llano y muévalo hacia arriba para unirlo a los demás nudos donde no se notará su presencia.

Superaliento

Materiales: **Tres trozos pequeños de papel**

Coloque tres trozos pequeños de papel en el dorso de su mano. Pídale a alguien que seleccione uno de los trozos. Afirme que usted puede controlar su aliento de tal forma que puede soplar y volar sólo el trozo seleccionado de papel. Parece imposible.

Solución: Coloque dos dedos sobre los otros dos trozos de papel y seguidamente sople el trozo seleccionado.

Pajita Obediente

Materiales: **Pajita, mesa**

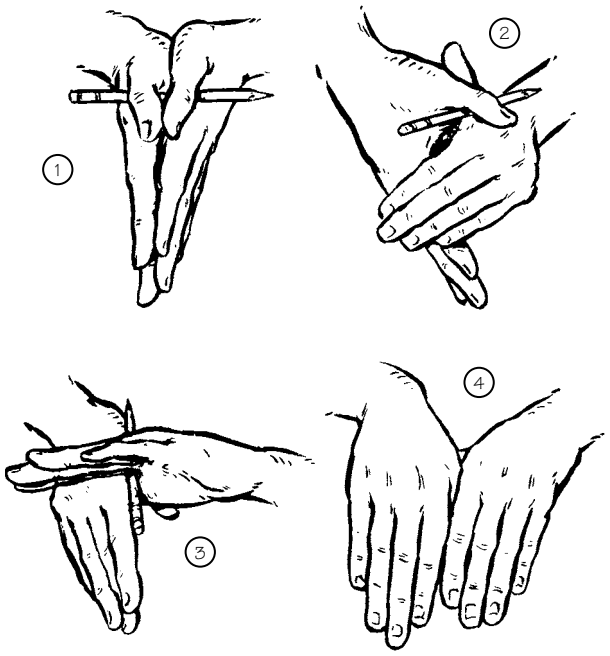
Dígale al público que usted puede hacer que una pajita ordinaria obedezca sus órdenes. Ponga la pajita en una mesa con su dedo índice separado a unas 6 pulgadas de ella. Al mover su dedo alejándolo de la pajita, la pajita sigue al dedo.

Truco: Al mover su dedo, sople suavemente la pajita.

Para Desaparecer Lápices

Materiales: **Lápiz**

1. Una las manos, con los dedos extendidos, y un lápiz corto colocado en forma atravesada debajo de los dedos pulgares.
2. Gire las manos un cuarto de vuelta (con los dedos de la mano derecha hacia arriba los dedos de la mano izquierda hacia abajo), doblando los dedos de la mano derecha sobre la mitad izquierda del lápiz y la mano izquierda.
3. Ponga el pulgar de la mano derecha debajo del pulgar y la palma de la mano izquierda y continúe la rotación, permitiendo que las manos giren de tal forma que ambas palmas queden hacia abajo.
4. ¡El lápiz ha desaparecido!



Para reaparecer el lápiz, invierta el movimiento colocando el pulgar derecho sobre el pulgar izquierdo y el lápiz y haciendo girar el pulgar derecho hacia la muñeca izquierda, a lo largo de la parte externa del pulgar izquierdo. Una las manos como al principio, colocando el lápiz otra vez debajo de los pulgares.

Para Desaparecer el Agua

Materiales: **Servilleta, vaso de agua, mesa**

Ponga un vaso de agua en una mesa y cúbralo con una servilleta. Dígale a un amigo que usted puede beber el agua sin tocar la servilleta. Camine dando una vuelta alrededor de la mesa, diga algunas palabras mágicas y entonces pídale a su amigo que levante la servilleta para ver si el agua todavía esta allí. Cuando él levante la servilleta, agarre el vaso rápidamente y bébase el agua. Usted se bebió el agua sin tocar la servilleta, ¿verdad?

Jefe Eléctrico del Den

Materiales: **Linternita de llavero, bombilla mateada**

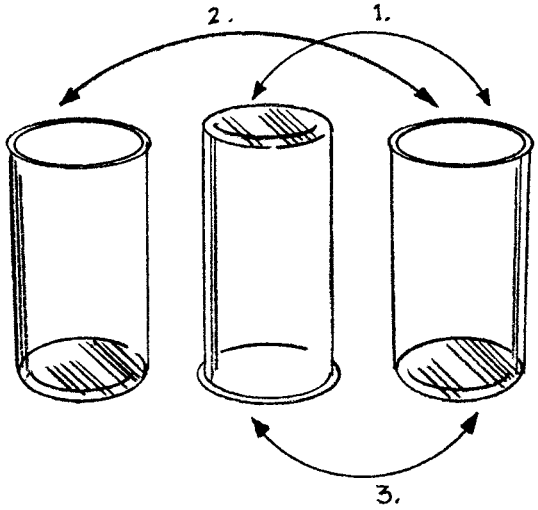
Un jefe del den puede aprender a dominar este truco con un poco de práctica. Cuando esté listo para ejecutarlo, él puede decirle a los niños que él puede iluminar una bombilla en su mano con la electricidad de su cuerpo..

Truco: Sostenga una bombilla mateada por su base, al mismo tiempo sostenga una linternita de llavero detrás de la bombilla con el dedo anular y el dedo meñique de su mano. La bombilla mateada ocultará la linternita impidiendo que los niños la vean. Con su dedo meñique encienda la linternita de forma que parezca que la bombilla mateada se ha encendido.

La Vuelta del Vaso

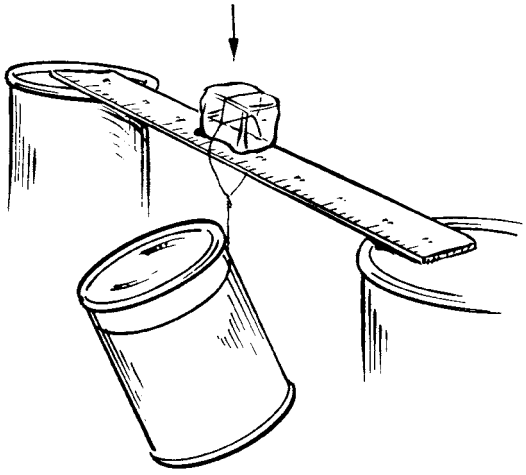
Materiales: **Tres vasos, mesa**

Ponga tres vasos en línea sobre una mesa, con el vaso del medio en posición invertida. Pídale a alguien que ponga todos los vasos en la misma posición con el fondo hacia abajo, usando tres movimientos y escogiendo dos vasos a la vez, dándoles vuelta con cada movida.



Solución: Primera movida: Dele la vuelta al segundo y al tercer vaso. Segunda movida: Dele la vuelta al primero y al tercero. Tercera movida: Dele la vuelta al segundo y al tercero otra vez.

El Misterioso Cubito de Hielo



Materiales: **Cubito de hielo, regla, dos latas altas, alambre, una lata de sopa sin abrir**

Quizá usted no pueda cortar a una persona por la mitad, pero sí puede hacer un truco similar con un cubito de hielo. Ponga una regla entre dos latas altas. Ponga un cubito de hielo sobre la regla, Gire un extremo de un largo alambre alrededor de una lata de sopa sin abrir u otro objeto pesado. Pase el alambre sobre el hielo y sujételo a la lata de forma que quede suspendido. Pronto el alambre pasará a través del cubito de hielo. ¿Ha quedado cortado por la mitad o está todavía de una sola pieza?

6 ACTIVIDADES ESPECIALES DEL PACK

Planificando Eventos Especiales 6-1
Actividades Para la Semana de Aniversario..... 6-2
El Banquete Azul y Oro 6-3
Festival de Otoño 6-10
Día de Seguridad y Bicicleta 6-11
Día de Conservación 6-12
Día de Concientización Sobre las Discapacidades 6-14
Carnaval Acuático 6-14
Día de Pruebas Cub Scout..... 6-15
Cub-anápolis 400..... 6-18
Celebración de Verano 6-18
Bienvenidos a los Juegos de la Feria..... 6-20
Pasteles en Familia..... 6-21
Día de Campo del Pack..... 6-22
Rodeo del Oeste y Día de los Pioneros 6-23
Derbies y Regatas..... 6-26
- Pinewood Derby 6-26
- Derby Espacial 6-29
- Regata en Canales Para Lluvia 6-32
- Derby de “Cubmóviles”..... 6-33
- Derby de Todo Tipo de Carreras 6-37
- Derby de Pesca..... 6-37
- Derby de Cometas 6-38

Este capítulo incluye una gran variedad de eventos especiales probados durante mucho tiempo y que han sido usados con éxito por dens y por packs. Algunas son actividades bajo techo, otras son al aire libre; algunas son apropiadas para el verano, otras para el invierno, y otras pueden efectuarse durante cualquier época del año.

Muchas de las actividades ofrecen a los Cub Scouts oportunidad de avance. Es importante que los líderes aprovechen estas oportunidades para que los niños no sólo se diviertan sino también tengan oportunidad de avanzar de rango.

La mayoría de las actividades requieren de muy poco material y equipo. A pesar de ser simples, y estar dentro de la capacidad de los niños en edad de ser Cub Scouts, todas requieren de cierta preparación preliminar por parte de los líderes para que resulten exitosas.

Planificando Eventos Especiales

Cuando planee alguna actividad especial, considere la tarea primero y siga estas instrucciones a medida que evalúe sus necesidades y recursos:

Objetivo: ¿Por qué estamos haciendo la actividad? ¿Ayuda a lograr los propósitos de Cub Scouting?

Liderazgo: Deberá haber un liderazgo adecuado. En las actividades principales del pack, el comité del pack generalmente nombra a un presidente y se recluta a un comité para el evento que desempeñará varias responsabilidades.

Instalaciones: ¿Qué tipo de instalaciones se necesitan? ¿Puede realizarse el evento en el lugar normal de las juntas del pack? ¿Es ésta una actividad al aire libre? ¿Es necesario hacer reservaciones? ¿Habrá algún cargo por las instalaciones?

Arreglos Materiales: ¿Cómo se deben colocar los asientos? ¿Qué tanto espacio hay disponible? De ser al aire libre, ¿qué hay disponible, y qué necesitamos proporcionar?

Itinerario: Un itinerario o un programa escrito será muy útil. ¿Cuándo se llevará a cabo la actividad? ¿A qué hora empieza? ¿Quién hace qué y cuándo? ¿A qué hora termina? Y por supuesto, comunique este itinerario a todas las familias del pack.

Alternativas: Planee tener un líder de relevo para que se haga cargo en caso de emergencia. Si es una actividad al aire libre, tenga un plan alternativo en caso de lluvia.

Relaciones Públicas: Asegúrese de que todas las familias del pack sean informadas sobre la actividad. Hable de ello en sus juntas del pack y del den para que se transmita la información de boca en boca. ¿Es éste un evento que puede ser publicado en los periódicos locales y otros medios informativos?

Reglas: Para los eventos de competencia, establezca reglas claras y simples que todos entiendan. Asegúrese de que todos sepan con anticipación las reglas. Esto ahorrará muchos desacuerdos y ayudará a prevenir resentimientos.

Jueces y Premios: Cualquier actividad especial del pack que reemplace la junta regular del pack deberá incluir premios para avance, y así los niños reciben reconocimiento rápidamente. Si es una actividad de competencia, asegúrese de que cada niño reciba algo por participar. Deberá preguntar: "¿Cuándo y cómo se entregarán estos premios y qué tipo de premios serán usados? ¿Quién servirá como juez?" Conteste estas preguntas con bastante antelación.

Salud y Seguridad: El plan debe incluir supervisión adecuada y asegurar el uso correcto del equipo. Un objeto inocuo puede ser peligroso cuando éste es usado en forma incorrecta. Tome las medidas necesarias para asegurar la salud y seguridad de los niños así como la de los otros participantes. Lea la publicación de BSA *Guía Para un Scouting Seguro* y téngalo a mano en todos los eventos.

Materiales y Equipo: ¿Qué materiales y qué equipo son necesarios? ¿Quién los proporcionará? ¿Se pueden obtener donaciones? Consulte las Hojas de Encuesta Para Padres y Familiares Sobre Talento como recurso entre los miembros de las familias.

Finanzas: Calcule el costo de la actividad, si lo hay. ¿Se cubrirá este gasto con el presupuesto del pack? En caso contrario, ¿cómo se cubrirán los gastos?

Inscripciones y Procedimientos Para Registrarse: La mayoría de los eventos de competencia requieren de algún tipo de procedimiento para registrarse. ¿Cómo se hará esto y quién será responsable?

Transportación: ¿Se necesitará transportación? ¿Proporcionará cada familia su propia transportación? En caso contrario, ¿qué arreglos necesitan hacerse? ¿Se requieren permisos para visitas guiadas o licencias para el lugar de la actividad?

Preparativos Finales: ¿Saben todos los que participan lo que se espera? Recuerde el secreto de Cub Scouting: *Manténgalo Sencillo, Hágalo Divertido.*

CALENDARIO PARA PLANIFICAR CON ANTICIPACIÓN

Para asegurarse de que no se omita nada importante debe hacerse un calendario para cada evento especial como el que se muestra aquí. Indique todos los pasos que deben seguirse antes de la actividad, con una fecha plazo para completar cada fase de la planificación.

Seis meses antes	Seleccionar el presidente y el co-presidente del evento.
Cinco meses antes	Reclutar el comité del evento.
Cuatro meses antes	Tener un plan detallado por escrito con tareas específicas asignadas.
Tres meses antes	Ordenar materiales y premios. Hacer arreglos para las instalaciones.
Dos meses antes	Hacer última revisión de materiales, equipo e instalaciones.
Un mes antes	Hacer un anuncio durante la junta del pack y comunicarse con las demás familias del pack. Volver a comunicarse con los medios de comunicación para la publicidad.
Dos semanas antes	Hacer última revisión de materiales, equipo e instalaciones.
El día del evento	Llegar temprano para organizar lo necesario. Llevar a cabo el evento. ¡Divertirse!
Una semana después	Evaluar el éxito del evento. Agradecer a aquellos que ayudaron.

LLAME AL EQUIPO DE RESERVA

Al planificar y llevar a cabo las actividades especiales del pack, no olvide usar su equipo de reserva, es decir, los padres de los Cub Scouts y los otros adultos. Esta es una buena manera de conseguir la participación de las familias, para fortalecer el pack y crear espíritu.

En la conferencia anual de planificación del pack, seleccione a un presidente y a un co-presidente para cada evento especial, e identifique a otros adultos a los que les gustaría ayudar. De este modo, el liderazgo es identificado al principio para así iniciar la planificación con anticipación. El presidente y el co-presidente trabajarán juntos, para que en caso de que el presidente sea transferido repentinamente fuera de la ciudad, los planes no se queden pendientes.

Actividades Para la Semana de Aniversario

Cada mes de febrero, empezando el domingo de la semana que incluye el 8 de febrero, Boy Scouts of America celebra su aniversario. BSA fue fundado el 8 de febrero de 1910. Febrero es también el mes en que nació el fundador del Scouting, Lord Robert Baden-Powell. Durante la semana de aniversario, las unidades de Scouting son alentadas a llevar a cabo ceremonias de reafirmación de su dedicación y a hacer demostración de actividades de Scouting pertinentes.

Servicios Religiosos: Muchos packs asisten a la iglesia o a la sinagoga en uniforme durante el Domingo Scout o el Sabbath Scout. En algunas iglesias y sinagogas, los Cub Scouts toman parte dentro de los servicios religiosos.

Actividades Cívicas: Muchas veces, el gobierno local, los distritos escolares y las organizaciones fraternas autorizarán a los packs Cub Scout a presentar los honores a la bandera en la apertura de sus juntas. Es particularmente apropiado durante la semana de aniversario.

Use el Uniforme: Se alienta a que los Cub Scouts usen el uniforme para ir a la escuela un día durante la Semana de Aniversario del movimiento Scouting. Este día puede ser el día de su junta normal de den o cualquier otro día de esa semana.

Demostraciones de Cub Scouting: Una de las mejores maneras de celebrar la Semana de Aniversario es con demostraciones en vivo. Pueden llevarse a cabo después de clases o en sábado durante todo el día en dondequiera que haya bastante tráfico de peatones (como un centro comercial, un lote baldío, un parque bien ubicado, o inclusive en el escaparate de alguna tienda). Muestre el movimiento Cub Scouting en acción—niños compitiendo en un pinewood derby, jugando, presentando parodias, o espectáculos de títeres. Los Webelos Scouts pueden hacer exhibiciones y dar demostraciones de varios proyectos para emblemas de actividad. Asegúrese de tener un letrero grande que identifique a su pack, a la organización autorizada, y el nombre y número de teléfono del líder con quien comunicarse para información sobre cómo unirse.

Monte una sátira teatral para una demostración de Cub Scouting durante la Semana de Aniversario del Scouting. Los payasos Cub Scout desempeñaran varias proezas de diferentes técnicas (Logro Wolf 1).

Good Turns: Haga una Good Turn para la organización autorizada del pack o para la comunidad. Piense en un proyecto que valga la pena y que incluya a los padres y a los otros miembros de la familia así como a los Cub Scouts.

Exhibición: Las exhibiciones en escaparates atraerán la atención hacia su pack. Haga arreglos previos con una biblioteca pública, su organización autorizada o una tienda para usar uno de sus escaparates. Una exhibición en escaparate puede estar ligada a un tema particular de Cub Scouting, o puede cubrir las actividades del pack durante el año. Decore con estandartes, banderas, banderolas, etc. para que así la exhibición tenga colorido y sea atractiva. Asegúrese de tener un letrero identificando al pack y a la organización autorizada, con el nombre y el número de teléfono del líder con quien comunicarse para información. Coloque su exhibición a tiempo y quítela a tiempo. Después asegúrese de mandar una carta de agradecimiento.

Fondo World Friendship: Planee y consiga la aprobación del concilio y del comité de su pack para efectuar un proyecto de recaudación de fondos que serán donados al Fondo de World Friendship (Amistad Mundial). Este es un fondo administrado por Boy Scouts of America para ayudar a Scouts y Scouters menos afortunados alrededor del mundo. Pida más información en su distrito local o concilio.

El Banquete Azul y Oro

La mayoría de los Cub Scouts celebran la Semana de Aniversario del Scouting con una fiesta de cumpleaños llamada banquete azul y oro. Casi en todos los packs, el banquete azul y oro es uno de los eventos más importantes del año. Reúne a todas las familias del pack para una noche de diversión e inspiración.

La finalidad de este banquete azul y oro es el de celebrar, reconocer e inspirar. Reconocer a los Cub Scouts, líderes del pack y otros adultos involucrados en Scouting durante este evento, presentando premios de avance, honores y reconocimientos, o simplemente con un gran aplauso del público por su servicio al pack.

PLANIFICACIÓN DEL PROGRAMA

Es necesario planificar con antelación para lograr un programa exitoso. El comité del pack debe designar a un presidente de banquete, el cual selecciona a las demás personas involucradas en el programa. El comité del banquete reserva el lugar, hace arreglos para el banquete, envía las invitaciones, decide del tema y cuida de la limpieza del lugar después del banquete. El comité debe mantenerse en contacto con el comité del pack, asistiendo a sus juntas mensuales. Una buena comunicación es esencial para el éxito del banquete azul y oro.

Calendario Sugerido

Cuatro meses antes: Seleccione a un presidente azul y oro y a un comité. Determine la fecha, hora, lugar, tema y tipo de comida para el evento. Reserve el lugar.

Tres meses antes: Planifique el programa. El comité del banquete reporta el progreso y facilita los detalles al comité del pack.

Dos meses antes: Determine la lista de invitados y envíe las invitaciones por correo. (Incluya una tarjeta de respuesta con las invitaciones para poder planificar de manera acertada la cantidad de comida y el espacio requeridos.) Los niños empiezan a trabajar en las decoraciones y presentaciones. El comité del banquete reporta el progreso y facilita los detalles al comité del pack.

Un mes antes: Los niños continúan trabajando en las decoraciones y presentaciones; revise nuevamente las instalaciones; imprima el programa. El comité del banquete reporta el progreso y facilita los detalles al comité del pack.

Dos semanas antes: Recopile las solicitudes de premios, termine las decoraciones, haga el recuento de las respuestas a las invitaciones y verifique la planificación de la comida.

El día del banquete: Prepare y acomode la sala, DISFRUTE EL BANQUETE, limpie el lugar. . . y luego, ¡relájese después de un trabajo bien hecho!

Durante los siguientes días: El comité azul y oro escribe un reporte que incluye las sugerencias que puedan ayudar el siguiente año a organizar un banquete aún mejor.

EL BANQUETE

El banquete puede ser servido de diferentes maneras. Su pack puede escoger que se encargue una cena a un servicio de banquetes o a un restaurante. Varios packs preparan un postre azul y oro o helado. La mayoría de las veces el banquete azul y oro es una reunión familiar en la que cada uno trae algo de comer. Aunque parezca sorprendente el tipo de cena no es una finalidad en sí; lo que cuenta de verdad es el esfuerzo del Cub Scouting para hacer de este evento un momento especial con la familia y los compañeros.

Si su pack opta por una comida, plantéese qué platillo sería el más adecuado para el pack. Si su plan incluye el que cada uno traiga algo de comer, asegúrese de que sea variado. Una de las opciones es asignar los diferentes tipos de elementos de acuerdo a la primera letra de los apellidos: A-E ensaladas y verduras, F-K aperitivos y pan, L-P platillos principales, Q-T platos, bebidas y condimentos, y R-Z postres. Otra forma de hacerlo sería repartiendo la responsabilidad de la comida entre los dens, por ejemplo el Den 1 trae las ensaladas, el Den 2 los platillos principales, etc. A veces, el pack proporcionará los artículos o utensilios de papel o un gran pastel para el postre.

Es importante asegurarse de que haya bastante comida para todos. Un buen consejo para una comida donde cada uno trae algo, es que cada familia considere que cuenta con dos miembros adicionales.

Finalmente, dado que el banquete es para niños, intente servir comida que *les* guste, el tipo de alimentos que disfrutan y que ellos escogerían.

Caramelos de Menta Azul y Oro

Ingredientes:

6 cucharadas de margarina o mantequilla
2 cucharaditas de extracto de menta
3 libras de azúcar en polvo
7 cucharadas de agua (mitad con colorante azul para comida y la otra mitad con amarillo)
Una pizca de sal
Azúcar granulada

1. Batir la margarina o mantequilla. Añadir el extracto y la sal.
2. Dividir en dos partes. Añadir diferente agua a cada una de las partes.
3. Añadir 1 libra de azúcar en polvo a cada parte. Mezclar con una batidora y agregar luego media libra adicional de azúcar a cada parte.
4. Separar la masa en pequeños bolitas de masa y revolverlas en azúcar.
5. Aplanarlas en moldes hasta obtener el espesor deseado y recortar o moldear los caramelos de menta. Déjelos secar en el refrigerador encima de una bandeja. Guardar en una caja hermética para evitar que se endurezcan de más.

FINANCIACIÓN

¿Cómo pagará el pack este banquete? La mayoría de los packs lo incluyen en su presupuesto anual y cubren cualquier gasto por medio de sus proyectos regulares de recaudación de fondos. Su pack puede cobrar por la comida especialmente si es encargada a un servicio de banquetes o restaurante (asegúrese de que *cada* familia se pueda permitir dicho gasto), o bien puede que la organización autorizada cubra el gasto como regalo al pack. Si las familias contribuyen económicamente de alguna forma, colecte el dinero por adelantado.

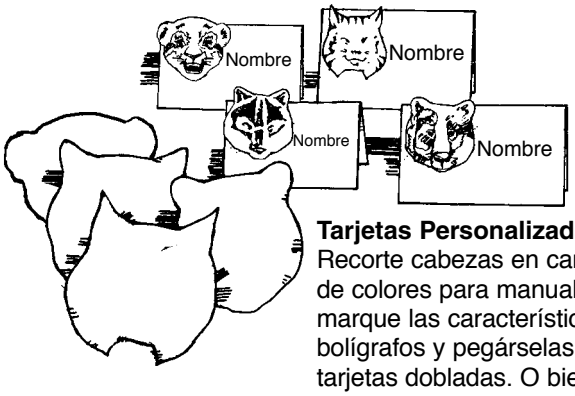
LAS INSTALACIONES

Asegure un lugar adecuado *con lo menos* seis semanas de anticipación; cuanto antes mejor. El número de invitados confirmados y los arreglos para servir la comida, determinarán el lugar que necesita. Una buena manera de calcular aproximadamente la cantidad de participantes es multiplicando el número total de niños por tres. Esto le ayudará a determinar qué tan grande debe ser el lugar. Las instalaciones pueden ser las de una cafetería de colegio, la sala de juntas de una iglesia o sala grande de un centro social, el ayuntamiento, un restaurante o cafetería.

Considere los siguientes factores: gastos de alquiler, si lo hay; capacidad ocupacional y número de mesas disponibles; estacionamiento adecuado; baños convenientes y accesibilidad para personas discapacitadas. Deberá determinar si hay equipo específico disponible tal como sistemas de audio y altavoces para hablar al público, estrado para el orador, y si necesita una autorización para poder usar algún equipo especial.

OTRAS CONSIDERACIONES E IDEAS

- Asegúrese de que los niños estén involucrados en las preparaciones del banquete. Por ejemplo, los dens pueden proporcionar sus propias decoraciones para las mesas. Los niños pueden hacer centros de mesas, colocar los manteles, las tarjetas personalizadas, los anillos para servilletas y las copas para nueces.



Tarjetas Personalizadas: Recorte cabezas en cartulina de colores para manualidades, marque las características con bolígrafos y pegárselas a las tarjetas dobladas. O bien, use etiquetas.

- Haga la lista de los padres que ayudarán específicamente para este evento. Por ejemplo, uno de los padres al que le gusten las computadoras puede diseñar los programas. Utilice las Hojas de Encuesta Para Padres y Familiares Sobre Talento para encontrar a adultos con talentos "escondidos".
- Invite por supuesto a los niños y a sus familias. Puede también desear incluir a algunos de los siguientes invitados:
  —El director de su organización autorizada
  —Los representantes de la organización autorizada
  —El alcalde u algún otro dignatario político local
  —Miembros de la policía o del departamento de bomberos
  —El director de su colegio
  —El Scoutmaster de la tropa local Boy Scout
  —El ejecutivo de distrito
  —Los miembros del comité de distrito
  —El personal de la mesa redonda de Cub Scout
  —El comisionado de la unidad

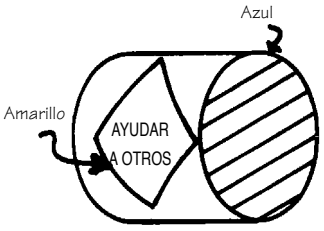
Carteles Para Invitaciones:

Use cartulina azul u oro y escriba con un marcador azul o amarillo. Una las diferentes hojas con pegamento o cinta adhesiva para crear carteles dobles.

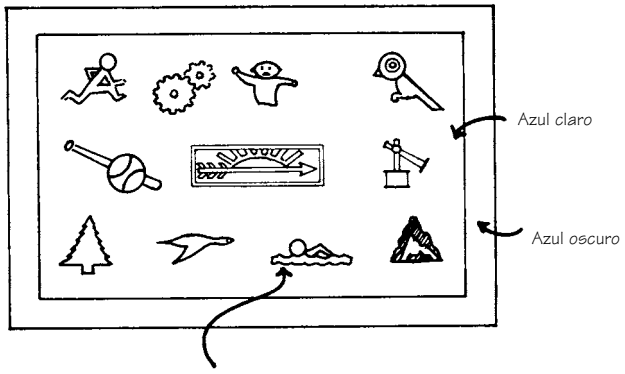
- Incluya en el banquete azul y oro una ceremonia de honores a la bandera. Una de las finalidades del movimiento Cub Scouting es ayudar a los niños a desarrollar hábitos y comportamientos de buen ciudadano. (Hay diversas ideas para ceremonias de honores a la bandera en la publicación inglesa *Cub Scout Ceremonies for Dens y Packs.)*

Anillos Para Servilletas

Recorte una figura en forma de rombo en cartulina y escriba "Ayudar a Otros" en su centro. Si lo desea, añada el nombre del invitado también. Pegue el rombo en un aro de cartón cubierto con cartulina azul.



Tapete Webelos

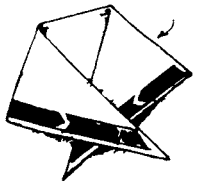


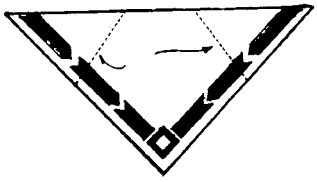
Recorte emblemas de actividad en cartulina gris y péguelos en el tapete.

Pegue un pedazo de cartulina azul oscuro de 11 por 17 pulgadas sobre un pedazo de cartulina azul claro de 12 por 18 pulgadas. Pegue los emblemas de actividad sobre el papel para manualidades. Recorte el Arrow of Light en cartulina amarilla.

Invitación en Pañoletas

Recorte un triángulo en cartulina amarilla. Remarque las orillas con un marcador azul e inscriba la fecha, hora y lugar del banquete. Doble como indicado.

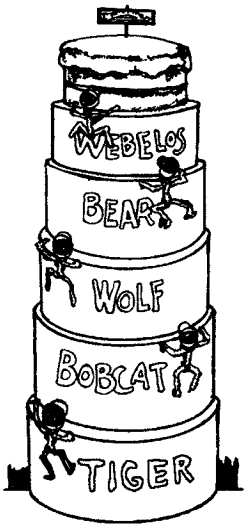




Abrir orillas para leer invitación.

Centro de Mesa en Forma de Pastel

Use cajas para sombreros y contenedores para helados y arme los diferentes componentes del pastel. Cubra los componentes con cartulina blanca o amarilla y añada los rangos de Cub Scouting con un marcador azul. Coloque hasta arriba un verdadero pastel lo suficientemente grande para todas las familias del den. Fabrique escaladores Cub Scout con limpiapipas y pelotitas de poliestireno para las cabezas. Diseñe los sombreros y pañoletas con trozos de cartulina azul y amarilla ¡No olvide hacer una Arrow of Light para colocarla encima del pastel!



EL PROGRAMA

Tener un tema para su banquete azul y oro, le puede guiar en la planificación de su programa. Este tema ofrece a los niños una línea a seguir para elaborar las invitaciones y decoraciones. Por ejemplo, un tema como "Regreso al Futuro" puede incluir tarjetas personalizadas en forma de naves espaciales; el tema "El Circo" trae la posibilidad de incluir galletas en forma de animales para decorar el postre. Consulte *Cub Scout Program Helps* donde encontrará el tema sugerido para ese mes por BSA. Encontrará también diferentes ideas que le ayudarán para el programa especial del banquete azul y oro.

El programa del banquete tiene que ser atractivo tanto para los niños como para los adultos. La tarde puede desarrollarse como cualquier junta regular del pack (con canciones, parodias, sátiras, proezas y premios), o puede ser algo diferente y un poco más especial. Su pack puede elegir contratar entretenimiento externo, tal como un mago o narrador, e incluso organizar una presentación en video o computarizada sobre las actividades en las cuales participó el pack a lo largo del año anterior. Seleccione a un maestro de ceremonia quien se encargará de darle flujo a la tarde y hacerla agradable para todos.

Incluya los diferentes elementos en la agenda del programa. Colóquelos donde mejor cumplan con las necesidades del pack y asegúrese de que los aplausos y proezas llenen las transiciones o tiempos muertos. Intente mantener la duración total el programa en un periodo de hora y media, sin contar la cena.

Periodo de Preapertura o Llegada de Invitados: Tenga preparadas exhibiciones y muestras así como juegos y otras actividades que mantengan a los más jóvenes y a los Cub Scouts entretenidos hasta que se sirva la cena.

Ceremonia de Apertura: No tiene porque ser larga y elaborada, pero sí debe incluir a los niños.

Invocación: Ésta es una manera de incorporar el deber hacia Dios en el programa. Los Cub Scouts, un líder del pack, un líder religioso o alguien de la organización autorizada, pueden decir una oración o pronunciar unas palabras de apertura. Asegúrese de que dicha declaración no sea sectaria.

La Cena: Resérvele bastante tiempo para que todos puedan disfrutarla a gusto. Si se sirve un bufet o diferentes platos traídos por los participantes, organice varias filas de servicio colocando la comida en medio de cada mesa. Los Tiger Cubs suelen comer menos, con lo cual conviene servirlos justo después de los invitados de honor. Permita a los demás comer por orden de rango—Wolf, Bear, Webelos—o al azar por sorteo o rotación. Algunos packs colocan números en las mesas y sortean una o dos mesas a cada vez que se reduce la fila de servicio de la comida.

Bienvenida y Presentaciones: El maestro de ceremonia de la noche, a menudo el Cubmaster, deben dar reconocimiento a los líderes del pack y a los invitados especiales.

Discurso del Encargado de la Organización Autorizada: Otorgue unos minutos al encargado de la organización autorizada para explicar quién es él/ella y porqué ayuda al pack. Es éste un momento ideal para presentar el certificado de renovación de los estatutos del pack, si está disponible.

Canciones: Considere canciones ligeras, sencillas y no muy largas. Proporcione la letra impresa de las canciones a todos para que puedan participar. Las melodías familiares son las más adecuadas.

Representaciones, Proezas y Entretenimiento: El entretenimiento por parte del pack no puede fallar. Los dens habrán tenido mucho tiempo para ensayar. Si usa entretenimiento externo al pack, asegúrese de que sea adecuado para una multitud y apropiado para todas las edades.

Ceremonia de Premios y Avance: Haga de esta ceremonia un momento inolvidable. Para muchos de los padres y niños suele ser el momento más importante de la tarde.

Ceremonia de Graduación de Webelos: De ser posible, involucre a los Boys Scouts y Scouters de las tropas a las que se van a unir los Webelos. Si sus niños están tendiendo su puente hace la tropa y/o recibiendo el premio Arrow of Light, considere invitar a un equipo de ceremonia de la Order of the Arrow para que participe. (Contacte a su ejecutivo de distrito para más detalles.)

Reconocimiento de Líderes Adultos: Presente reconocimientos y premios a todas las personas que ayudaron al "buen funcionamiento" del pack. Incluya a los líderes del pack, padres e invitados especiales. Asegúrese de que los premios sean positivos y apropiados. Es el momento de hacer sentir bien a todos sobre su servicio al pack e inspirará a otros para ser voluntarios.

Presentación de los Friends of Scouting: Varios packs utilizan el banquete azul y oro como la oportunidad de lanzar la recaudación anual de fondos para Amigos del Scouting (Friends of Scouting–FOS) Esta recaudación de fondos del concilio proporciona dinero para el presupuesto anual de funcionamiento de dicho concilio. Consulte con su distrito local o concilio para planificar una presentación de Amigos del Scouting.

Ceremonia de Clausura: Póngase un poco más serio para la ceremonia de clausura, pero tampoco apague el buen humor y ambiente de la tarde. Intente clausurar con inspiración o patriotismo.

Declaraciones, Agradecimientos y Despedida: Es hora de mencionar los próximos eventos y de agradecer a las familias y amigos por su participación. La mayoría de las personas estarán listas para ir, con lo cual es prefer-

ible ser breve y directo. Dé las buenas noches a todos y deséeles una vuelta segura a casa.

Limpieza: La limpieza es el trabajo de todos. ¡Un Scout siempre deja el lugar en el mismo estado o incluso más limpio que antes del evento!

INVOCACIONES Y ORACIONES AZUL Y ORO

Bendición Sencilla de la Mesa

Melodía: "Frère Jacques"

O Señor, O Señor,
Oremos, oremos,
Danos su bendición
Danos su bendición,
Amen. Amen.

Agradecimiento Philmont

Por la comida, por el techo,
Por la vida, por la oportunidad
Por la amistad y compañerismo,
Te damos las gracias Señor.

Oración del Cub Scout

Señor, yo que haré mi mejor esfuerzo,
Vengo a ofrecerte una oración.
Ayúdame a ayudar a otros cada día,
Y enséñame a ser justo.
A honrar a mi madre y a mi padre,
Y a obedecer la Ley del Cub Scout, también.
Te pido lograr
Ser un Cub Scout leal. Amén.

CEREMONIAS AZUL Y ORO

La Luz Sobre la Historia del Movimiento Scouting

Personal: Cuatro narradores (o pregrabar la narración en una cinta)

Equipo: Linterna, cuatro velas en una mesa

Marco: La sala está totalmente a oscuras excepto la linterna aguantada por el primer narrador que se la pasa al siguiente narrador, etc.

PRIMER NARRADOR: En 1907, cuando Lord Robert Bade-Powell llevó a cabo un campamento experimental para niños en Brownsea Island, el movimiento Scouting salió a la luz. *(Encender la primera vela.)*

SEGUNDO NARRADOR: El 8 de febrero de 1910, nació Boys Scouts of America cuando William D. Boyce la declaró como corporación en Washington D.C. *(Encender la segunda vela con la primera.)*

TERCER NARRADOR: EL 15 de junio de 1916, Boys Scouts of America recibe su estatuto federal por parte del Congreso. Ése es el también el año en que Baden-Powell introduce el Wolf Scouting en Europa. Catorce años después, el Cub Scouting empieza oficialmente en Estados Unidos. *(Encender la tercera vela con la segunda.)*

CUARTO NARRADOR (encendiendo la cuarta vela con la tercera): Así como se difundió la luz por esta sala a medida que pasaba de una vela a otra, el movimiento Scouting se expandió y creció por el mundo entero. Hoy en día, comprende millones de miembros en cientos de países. Tomemos esta luz y extendámosla hacia otros por muestra de nuestra buena voluntad.

Invito a los Cub Scouts y antiguos Cub Scouts a levantarse y repetir conmigo la Promesa Cub Scouts. *(Encabece la Promesa.)* Levántese por favor y repitan conmigo el Pledge of Allegiance.

La Historia del Azul y Oro

Personal: Ocho Cub Scouts

Equipo: Un tablero de franela azul, tarjetas para el tablero de franela (VERDAD,

LEALTAD INCONDICIONAL, ESPIRITUALIDAD, CÁLIDOS RAYOS DEL SOL, ÁNIMO POSITIVO, ALEGRÍA), sol amarillo para el tablero de franela.

CUB SCOUT 1: En los viejos tiempos, los colores de las escuelas despertaban en las personas un sentimiento de orgullo y lealtad. Hoy el azul y oro del movimiento Cub Scouting ayudan a recrear ese espíritu entre los Cub Scouts.

CUB SCOUT 2 (apuntando hacia el tablero de franela azul): El azul nos recuerda el cielo. Simboliza la verdad, la espiritualidad y la lealtad incondicional.

CUB SCOUT 3 (colocando la tarjeta de la "Verdad" en la esquina superior izquierda del tablero): La verdad significa que debemos ser siempre honestos.

CUB SCOUT 4 (colocando la tarjeta de la "Espiritualidad" en la esquina superior derecha): La espiritualidad significa reconocer y ser sensible a los valores religiosos.

CUB SCOUT 5 (colocando la tarjeta "Lealtad Incondicional" abajo del todo): La lealtad incondicional significa demostrar fe y lealtad hacia Dios, el país y los seres humanos.

CUB SCOUT 6 (colocando el cielo en el centro del tablero): El oro representa la calidez de los rayos del sol. *(Colocar la tarjeta "Cálidos Rayos del Sol" debajo del sol.)*

CUB SCOUT 7: El oro simboliza también el ánimo positivo y la felicidad. *(Colocar la tarjeta del "Ánimo" y la de la "Felicidad" de cada lado del sol.)*

CUB SCOUT 8: Ojalá y el significado de los colores azul y oro nos hagan recordar nuestros ideales de Cub Scout: la Promesa Cub Scout y la Ley del Pack.

La Ceremonia de Apertura Azul y Oro

Imprima en letras grandes y negritas, una letra por hoja, A-Z-U-L y O-R-O. Imprima los siguientes guiones al dorso de cada tarjeta por página para que lo puedan leer los Cub Scouts.

A como ANIVERSARIO: Año (da número) de Cub Scouting

Z como ZUMBO de emoción: El que sienten los niños cuando trabajan en logros para avanzar

U como UNIDOS: Por los valores de lay Ley y Promesa del Cub Scout

L como LÍDER: El Cubmaster que nos guía.

Y como YO: La primera palabra de la Promesa del Cub Scout.

O como OPORTUNIDADES: Las que tienen los niños para aprender y divertirse con cosas nuevas y excitantes

R como RANGOS: De Tiger Cub, Bobcat, Wolf, Bear y Webelos

O como ORGULLO: El que sienten los niños en sus uniformes Cub Scout

Palabras de Clausura

NARRADOR: Lord Baden-Powell, el fundador del movimiento Scouting, escribió: "Mientras vivan su vida en la Tierra, intenten hacer algo bueno que perdure después de su muerte".

"Un escritor dice: 'A menudo pienso que cuando el sol se pone, el mundo se esconde detrás de una gran colcha que le impide ver la luz del paraíso, y las estrellas son agujeritos en la colcha hechos por personas que hicieron el bien antes de subirse al paraíso.'

"Intente usted también hacer su agujerito en la colcha con su buen trabajo, mientras esté en la Tierra. Ya es algo *ser* bueno, pero mejor aún es *hacer* el bien".

Recuerde las palabras de Baden-Powell cuando se prometa ayudar a otros.

Ideas de Ceremonias de Avance Para el Banquete

- Confeccione un gran pastel de cumpleaños con papel maché. (Ver "Manualidades".) Use espuma de jabón batida para cubrir el pastel. Antes de que se endurezca la espuma, inserte velitas (una por cada año). Las velas pueden ser encendidas antes de la presentación de los premios y sopladas después de la ceremonia.
- Introduzca los premios de los niños en los globos de cumpleaños (naranja para los Tiger Cubs, amarillo para los Wolves, azul para los Bears y rojo para los Webelos Scouts) antes de inflarlos. Con un marcador, escriba el nombre de cada uno de ellos en el exterior del globo. Todos los niños los reventarán a la vez.
- Empaque los premios individualmente en pequeñas cajas envueltas con papel azul y lazos de oro. Pida a los niños que se esperen hasta que todos los premios hayan sido entregados antes de abrirlos. Después, mientras los niños abren sus regalos, el resto del pack canta "Feliz Cumpleaños".
- Para más ideas sobre ceremonias, vea *Cub Scout Ceremonies for Dens y Packs.*

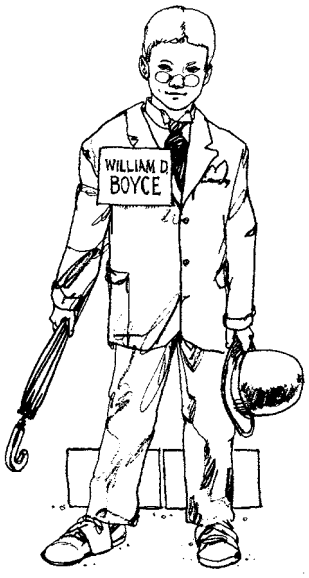
SÁTIRAS AZUL Y ORO

El Scout Desconocido

Personal: Un Cub Scout vestido de William D. Boyce, un Cub Scout vestido de antiguo Boy Scout, un narrador

NARRADOR: Durante una noche con niebla en Londres. Estamos en 1909 y el señor William D. Boyce, editor y filántropo americano, está perdido. *(Cuando se abre la cortina, Boyce está en el escenario. Deambula por el escenario como si estuviese buscando el número de una casa. Llega a un farol de la calle y mira atentamente un trozo de papel que trae en la mano.)*

BOYCE: No creo poder encontrar mi camino en esta niebla. *(Un Scout entra al escenario.)*



SCOUT: ¿Necesita ayuda señor?

BOYCE: Estoy buscando una dirección. ¿Me podría indicar dónde se encuentra? *(Le enseña el trozo de papel.)*

SCOUT: Claro que sí. Déjeme acompañarlo. *(Caminan hasta el otro lado del escenario.)*

SCOUT (señalando de la mano): Aquí es, señor.

BOYCE: ¡Muchas gracias! Aquí tienes, por ayudarme. *(Hace como que le va a dar dinero.)*

SCOUT: Gracias, señor, pero no le puedo aceptar este dinero. Soy un Scout y ésta es mi Good Turn. *(El Scout saluda despidiéndose con la mano, cruza el escenario y desaparece. Boyce sale por el otro lado.)*

NARRADOR: El Sr. Boyce se quedó tan impresionado por este Scout que se puso a investigar sobre el movimiento Scouting en Inglaterra. Trajo de vuelta a Estados Unidos una maleta llena de ideas e información. Fundó la corporación de Boy Scouts of America el 8 de febrero de 1910. Boy Scouts of America creció a pasos agigantados. El Congreso le concedió el estatuto federal en 1916, honor sólo reconocido a unas pocas organizaciones. En la actualidad, Scouting es una hermandad mundial, enlazada por ideales comunes. Los invito a levantarse y repetir conmigo la Promesa del Cub Scout.

¡Feliz Cumpleaños a Todos!

Equipo: "Pastel de cumpleaños" hecho de una caja de cartón lo suficientemente grande como para permitirle a un niño esconderse en ella, con una nota de papel en la parte de arriba.

Personal: Cinco Cub Scouts salen al escenario y se reúnen alrededor del enorme pastel.

CUB SCOUT 1: Bueno, pues aquí estamos. ¿Dónde está Mateo?

CUB SCOUT 2: Es típico de él, ¡invitarnos a una fiesta y luego no aparecer él!

CUB SCOUT 3: ¿Sabe alguien por casualidad de quién es el cumpleaños hoy?

CUB SCOUT 4: El mío no es. (Los demás niños sacuden la cabeza.)

CUB SCOUT 5: ¡Qué más da! Aquí está un pastel enorme, así que por lo menos habrá mucho para todos.

CUB SCOUT 1: ¡Qué lo digas! ¡Aquí hay pastel para todo un ejército!

CUB SCOUT 2: ¡No estando tú presente! ¡Ya te he visto comer refrigerios durante nuestras juntas del den!

CUB SCOUT 1: No lo puedo resistir, soy un niño en pleno desarrollo y crecimiento. La Ley del Pack dice que hay que crecer.

CUB SCOUT 3: Sí, ¡pero se supone que tenemos que crecer hacia *arriba* y no hacia *los lados!*

CUB SCOUT 4: ¡Miren! Aquí encontré una nota. *(Recoge la nota.)*

CUB SCOUT 5: Léela, a lo mejor dé una explicación sobre todo esto.

CUB SCOUT 4 (leyendo la nota): Somos un grupo de auténticos Cub Scouts, es nuestra semana de aniversario. ¡Cantemos todos. . . !

CUB SCOUT ESCONDIDO (saliendo del pastel): ¡ FELIZ CUMPLEAÑOS A TODOS NOSOTROS! (Todos entonan juntos "Cumpleaños feliz. Cumpleaños feliz, cumpleaños feliz Scouting. Cumpleaños feliz.)

Festival de Otoño

En otoño, planifique un día entero de diversión familiar en una granja con un festival de otoño. Aunque todo los van a disfrutar, será especialmente agradable para los Cub Scouts y sus familias que están acostumbradas a la vida de la ciudad.

Para prepararse a pasar un día de otoño en la granja, siga las instrucciones para planificar actividades del pack. (Ver página 6-1.) Si usted conoce a alguien que tenga una granja o rancho en producción, tiene una ventaja para esta actividad. Si no, comuníquese con la oficina agropecuaria del condado para que le ayuden a localizar una granja que se pueda visitar. Si su área no dispone de tal granja, puede llevar a cabo las actividades del festival de otoño en un parque público.

Las actividades se determinarán según los recursos disponibles. Aquí se incluyen varias sugerencias. El comité para el día en la granja quizá tenga más ideas. Para planificar y conducir los diferentes eventos, involucre a cuantos padres y adultos le sea posible. Si el grupo es grande, se pueden organizar varios eventos al mismo tiempo. Si su pack necesita viajar para el evento, asegúrese de obtener los permisos correspondientes. Puede ser que usted necesite hacer arreglos para el transporte; agrupando a la gente en los autos *(carpool)* reducirá los gastos.

Actividades Sugeridas

- Visita de la granja para aprender sobre las actividades cotidianas de la gente que vive en ella.
- Tallado de calabazas o dibujo de caras sobre manzanas o calabazas.
- Concurso de manzanas flotantes. (Si se preocupa por la seguridad, ate manzanas con cuerda y hágalas a colgar, en vez de ponerlas en una vasija de agua como se suele hacer tradicionalmente.)

- Relevos con plumas de pavo.
- Concurso para comer pasteles
- Concurso para desgranar maíz
- Concurso para llamar a los cerdos.
- Carrera de tres piernas.
- Lucha de la cuerda.
- Paseo en al carreta del heno.
- Asado de salchichas y de maíz tierno a una parrillada.
- Helado casero en congeladores de manija.

No olvide escribir notas de agradecimiento a los dueños de la granja y mandarles también algunas fotos si tomo durante el evento.

TALLADO O DIBUJO DE CALABAZA

Proporcione una calabaza a cada niño. Si se trata de tallado, los niños deberán usar utensilios especiales para el tallado de calabazas. Puede que los utensilios tengan mangos especiales para manos pequeñas pero, aún así, se requiere supervisión adecuada.

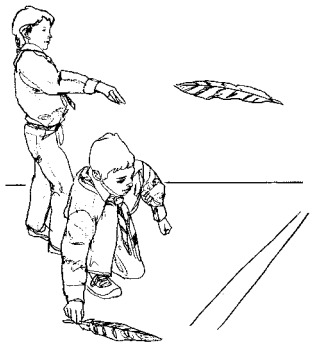
Los siguientes consejos les ayudarán a tallar sus calabazas:

1. Corte un agujero en la parte superior de la calabaza de manera que pueda usar esa parte como tapa otra vez.
2. Asegúrese que el agujero sea lo bastante grande como para poder sacar con una cuchara la pulpa y las semillas.
3. Dibuje a cara con un bolígrafo para poder recortarla luego.
4. Recorte las facciones; las pequeñas partes como los dientes u orejas pueden ser fijadas con palillos.

Si el tallado es inapropiado para su pack, los niños pueden dibujar con marcadores caras en las calabazas o manzanas. Si es conveniente, se pueden dar premios a la calabaza que asuste más, a la más cómica, a la más original, a la más rara, a la que se parece más al Cubmaster, etc.

RELEVOS CON PLUMAS DE PAVO

Divida al grupo en dos equipos. El primer jugador de cada equipo tiene una pluma de pavo larga. Al darse la señal, cada uno lanza su pluma hacia la meta, como si fuera jabalina. Tan pronto caiga al suelo, la recoge y regresa corriendo y se la entrega al siguiente compañero de equipo, quien hace lo mismo.



CONCURSO PARA DESGRANAR MAÍZ

Proporcione una mazorca de maíz a cada uno de los niños para que la coma. Los niños pelan las hojas y quitan los pelos de cada mazorca hasta ver quién logra tener la más limpia. Dado que se comerán luego, asegúrese que las manos de los niños estén limpias. Recoja también apropiadamente la basura resultante.

CONCURSO PARA LLAMAR A LOS CERDOS

Niños y adultos tratarán de "llamar a los cerdos" con su mejor "soo-i-i-i-i-i-i, aquí cerdito, cerdito". Seleccione al ganador según los aplausos del público.

Día de Seguridad y Bicicletas

Este evento ayudará a todas las familias del pack a ser más conscientes de la seguridad en bicicleta. Los adultos necesitarán tiempo suficiente para preparar cada área antes de la llegada de los niños. De ser posible, pídale a un Boy Scout que le ayude a preparar y organizar las actividades. Necesitará un área plana y amplia, tiza, harina o cal en polvo para preparar el área.

- Cada niño deberá traer su propia bicicleta. (Pero es buena idea prever una o dos bicicletas adicionales para los niños que no tengan una.)
- Todos los niños deberán llevar puesto un casco siempre que estén usando las bicicletas.
- Planifique que el evento vaya a durar gran parte de una mañana o tarde.
- El comité del evento debe seguir las instrucciones del programa y llevar a cabo una actividad especial del pack (página 6-1).
- Si su grupo es grande, querrá tener salidas escalonadas para los diferentes dens. Esto permitirá que cada niño acuda a la parada de inspección de seguridad antes de empezar la carrera.

INSPECCIÓN DE LAS BICICLETAS

De ser posible, incluya al departamento de policía en su inspección de bicicletas, con un representante que haga una demostración sobre las diferentes partes de una bicicleta y el funcionamiento de cada una de ellas. Cada niño deberá pasar por el control de seguridad antes de emprender la carrera. Los niños deben demostrar que se saben las señales de seguridad con la mano así como los requisitos básicos de seguridad antes de poder obtener su "licencia" para ir en bicicleta durante el evento sobre la seguridad.

CURSO DE SEGURIDAD PARA BICICLETAS

A continuación se describe un ejemplo de curso de seguridad junto con posibles eventos.

Salida: Súbase a la bicicleta y empiece a pedalear, moviendo la cabeza a derecha e izquierda pero no la bicicleta.

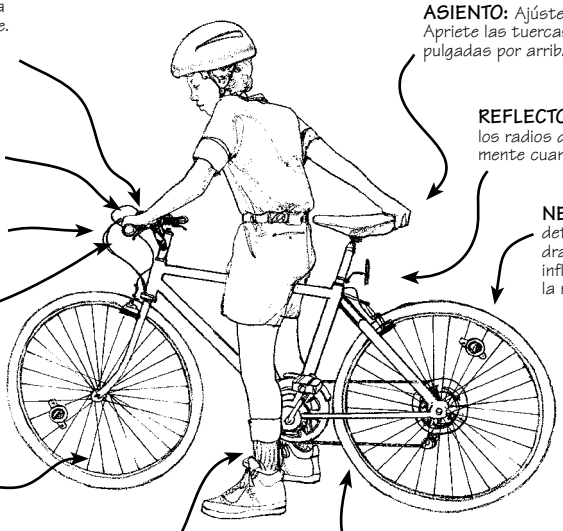
Intersección: Use señales de manos. Obedezca las luces y señales de tráfico. Fabrique señales de cartón en forma octagonal y píntelos para ser más realista. Haga luces de señales a partir de luces navideñas o lámparas cubiertas de celofán de colores.

Carrera de Dirección: Esta prueba verifica su habilidad para mantenerse en una línea recta en bicicleta. Pedalee a una velocidad cómoda.

Área de Recorrido en Círculos: Recorra la Figura 8 una vez y media.

Carrera de Dirección/Pista en Zigzag: Compruebe su habilidad de cambiar de punto de equilibrio al cambiar de dirección.

Recorrido en Espiral: Hágalo a la velocidad que quiera intentando no tocar las líneas. Ponga el pie a tierra en la X.



FRENOS: Controle sus frenos antes de empezar a ir en bicicleta. Deben de frenar parejo sin resbalarse. Verifíquelos regularmente y déles mantenimiento. Asegúrese que las pastillas de frenos no rocen con las ruedas.

MANUBRIO Y ASAS: Ajuste el manubrio a su medida. Reemplace las asas cuando estén desgastados.

TIMBRE O BOCINA: Debe ser fuerte y claro.

LUZ: ¡Use siempre luz si anda de noche o en el anochecer! Debe ser visible desde 500 pies.

RADIOS: Reemplácelos inmediatamente cuando se rompan.

PEDALES: Los pedales deben tener reflectores para la seguridad de noche o al anochecer. El brazuelo del eje del pedal debe estar firmemente ajustado al brazo de manivela.

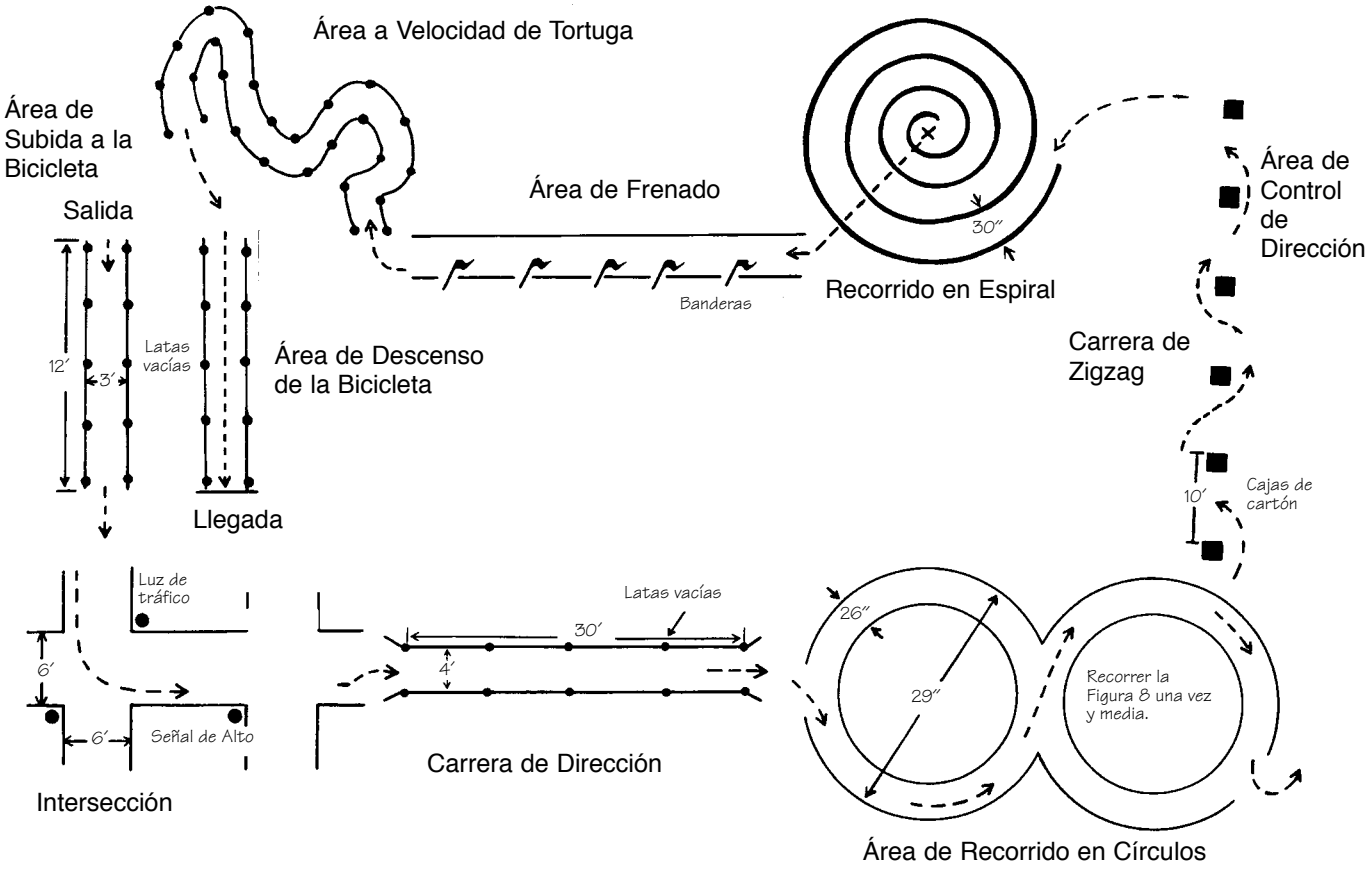
ASIENTO: Ajústelo a la buena altura y comodidad. Apriete las tuercas firmemente y deje el asiento a dos pulgadas por arriba del marco.

REFLECTORES: Debe tener reflectores adelante y atrás y en los radios de las ruedas. Por seguridad, remplácelos inmediatamente cuando se rompan o deterioren.

NEUMÁTICOS: Inspecciónelos con regularidad para detectar posibles desgastes o grietas. Quite las piedras, clavos, cristales, etc. encastrados. Manténgalos inflados a la presión indicada en la superficie lateral de la rueda.

RUEDAS: Las ruedas deben de girar sin roce alguno en ambas direcciones. Hágales una alineación si necesario. Las tuercas deben estar bien apretadas.

CADENA: Verifique regularmente la cadena para detectar posibles daños o aflojamientos. Lubríquela a menudo con un poco de aceite.



Área de Frenado: Pedalee a velocidad media hasta oír el silbato. Deténgase entonces sin derrapar. El líder tiene que silbar cuando el ciclista se encuentre a alturas de una bandera. El ciclista debe frenar antes de alcanzar la siguiente bandera.

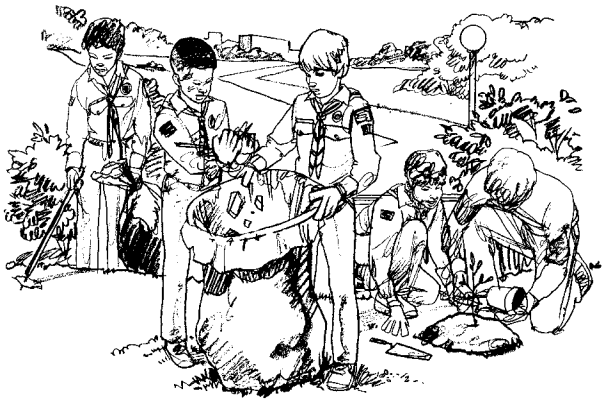
Área a Velocidad de Tortuga: Pedalee lo más lento posible, manteniendo su equilibrio sobre la bicicleta.

Día de Conservación

El enfoque de un día de conservación puede ser un proyecto o Good Turn de conservación. Dicho proyecto proporcionará a los Cub Scouts una oportunidad de ayudar a otras personas y a su país, así como de demostrar ser un buen ciudadano al proteger nuestro planeta y ofreciendo algo a cambio a nuestra comunidad.

GOOD TURN DE CONSERVACIÓN

Los niños deben entender *porqué* y *qué tanto* es importante un proyecto de conservación. Si por ejemplo, la Good Turn es limpiar y plantar flores en un parque, los niños deben entender que están haciendo más que meramente embellecer dicho parque. También están preservando la tierra al recoger contaminantes potenciales y al sembrar atractivas plantas que ayudan a reducir la erosión.



Una Good Turn de conservación, tal como limpiar la basura de un parque o plantar árboles y arbustos, mostrará a los Cub Scouts a ser un buen ciudadano en acción a la vez que ayudará a la comunidad y al planeta.

Considere diferentes factores cuando elija una Good Turn.

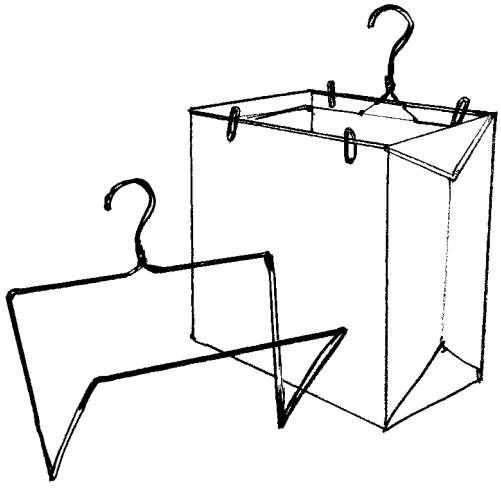
- ¿Qué se necesita hacer? Contacte a las autoridades locales tales como la ciudad y el departamento de parques del condado, a los responsables de escuelas o a lo mejor al encargado de su organización autorizada. Véalo también con las oficinas locales de los servicios

de conservación estatal o de pesca y naturaleza, el U.S. Forest Service (Servicio de Bosques de Estados Unidos) u otras agencias que tengan la conservación como parte de sus obligaciones. Estas agencias pueden sugerirle proyectos y tener asimismo ideas para llevarlos a cabo.

- ¿Tendrá sentido el proyecto para los niños? ¿Verán ellos más allá del arduo trabajo?
- Considere para este proyecto el número de niños participantes y sus edades. ¿Se pueden completar el proyecto en un plazo, digamos, de dos horas? ¿Los niños pueden hacer ellos mismos la mayoría del trabajo? Si los adultos hacen gran parte del trabajo, los niños aprenderán poco. Recuerde que este proyecto debe ser adecuado para niños de 6 a 10 años.

Ideas Para Good Turns

- Limpiar en el vecindario un parque, lote vacío, jardín de escuela o cementerio. *(Nota:* Cuando recoja la basura o vertidos, use siempre guantes de protección). Plante arbustos, flores o siembre hierba para reducir la erosión.
- Siembre plantones de árboles para crear sombra, paisajes o cubrir el suelo.
- Confeccione bolsas para recoger basura para las familias del pack y los vecinos.



Bolsa Para Recoger Basura: Use unas piensas para doblar los ganchos para la ropa como lo indica la imagen. Doble la parte superior de una bolsa de plástico o papel sobre el marco metálico y deténgalo con grapas o sujetapapeles. Si va a usar bolsas de papel, asegúrese de colocar una de plástico en el interior para protegerlo de la humedad o agua. Decórelas como lo desee.

- Quite la basura de una sección de un río o lago.
- Recoja periódicos, vidrio, aluminio, latas de plástico para reciclarlos, según las necesidades y recursos de su comunidad. Reciclar no sólo embellece la comunidad al recoger la basura, sino que también ayuda a ahorrar energía ya que se necesita menos para reciclar que para fabricar a partir de la materia prima. Asimismo, permite ahorrar valioso espacio en los vertederos.
- Siguiendo los consejos de una agencia de conservación, construya montículos de maleza o matorrales que servirán de refugio para los pájaros y pequeños mamíferos de un área natural.
- Siguiendo los consejos de una agencia de conservación, plante arbustos para alimentar y servir de refugio a pájaros y mamíferos.
- Siguiendo los consejos de una agencia de conservación, plante flores o cubra el suelo para frenar la erosión en terrenos inclinados.

CEREMONIA DE LECTURA DEL CÓDIGO DE CONVIVENCIA CON LA NATURALEZA

Equipo: Bandera de Estados Unidos, copia del Código de Convivencia con la Naturaleza para cada participante

El Cubmaster habla brevemente sobre la importancia de que el país se preocupe por preservar nuestros recursos naturales y procede luego a una lectura inteligente del Código de Convivencia con la Naturaleza, durante la cual niños leerán las respuestas.

CUBMASTER: Como estadounidense, haré lo mejor que pueda para ser limpio cuando esté afuera. . .

NIÑOS: Consideraré la naturaleza como un patrimonio heredado. La preservaré por mí y los demás. No dejaré mi basura tirada por los lagos, ríos, campos, bosques o caminos.

CUBMASTER: Tener cuidado con el fuego. . .

NIÑOS: Me esforzaré en prevenir los incendios espontáneos. Encenderé fuego sólo en lugares apropiados. Cuando deje de usar dicho fuego, me cercioraré de que quede totalmente apagado. Dejaré el lugar limpio y sin residuos quitando así todo rastro del fuego.

CUBMASTER: Tener consideración al estar afuera. . .

NIÑOS: Trataré toda propiedad pública y privada con respeto. Sólo usaré técnicas de excursionismo y acampada de bajo impacto.

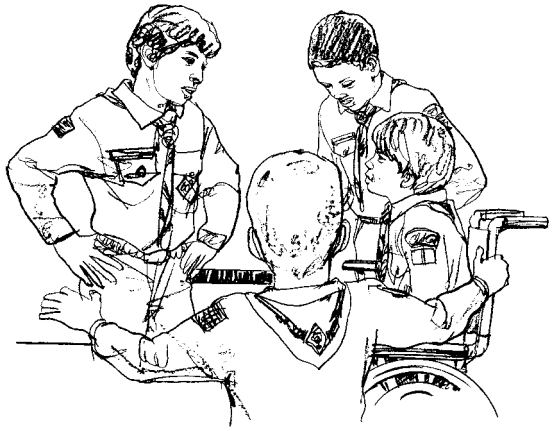
CUBMASTER: Y tener la mente enfocada en la conservación del medio ambiente.

NIÑOS: Aprenderé a practicar la conservación adecuada del suelo, agua, bosques, minerales, praderas, espacios naturales y energías. Alentaré a los demás a que sigan el mismo ejemplo.

CUBMASTER: Para concluir, cantemos “God Bless America”.

Día de Concientización Sobre las Discapacidades

La mayoría de los Cub Scouts gozan de buena salud; son físicamente fuertes y mentalmente alertas. Sin embargo, de acuerdo a la Bureau of the Census (Oficina del Censo)—1997—uno de cada ocho niños entre las edades de 6 y 14 años padece alguna forma de discapacidad. El día de concientización sobre las discapacidades ayudará a los niños a entender que algunas personas tienen necesidades especiales diferentes de las suyas. Por medio de actividades, los niños podrán ver algunos de los retos a los que se enfrentan las personas con necesidades especiales, y puede que tengan preguntas referente a ello. Esté preparado a contestar y profundizar estas preguntas.



Un día de concientización sobre las discapacidades ayudará a los niños a entender que algunas personas tienen necesidades especiales diferentes de las suyas.

Revise los lineamientos para la planificación de actividades especiales del pack (página 6-1). Debe también echarle un ojo a la información contenida en el *Libro Para Líderes Cub Scout* así como en el capítulo "Cub Scouts con Discapacidades" incluido en este libro.

CARRERAS DE OBSTÁCULOS A CIEGAS

Organice una carrera a lo largo de una cuerda para guiarse, con paradas cada 20 pies. Coloque la cuerda de guía entre los postes, a 30 pulgadas arriba del suelo para que los niños se puedan agarrar de ella durante la carrera. (Fabrique los postes a base de tubos en PVC fijados en latas rellenas de yeso. Perfore los tubos a 30 pulgadas del suelo para poder atravesarlos con la cuerda.) Recuerde a los niños que, por razones de seguridad, necesitan desplazarse lentamente. Asigne a un adulto por parada para dirigir las actividades. Los niños tienen los ojos vendados y se desplazan de parada en parada a lo largo de la cuerda.

- **Parada 1:** Los niños encuentran una silla; se sientan en ella; se levantan y luego prosiguen.
- **Parada 2:** Los niños recogen bolitas de papel en el suelo y las tiran en una papelera. Indique a cada niño la cantidad de bolitas esparcidas por el suelo para que intenten encontrarlas todas.
- **Parada 3:** Los niños pelan una naranja y se la comen. Tiran luego la piel en un cubo de basura.
- **Parada 4:** Los niños se sirven un vaso de agua con una pequeña garrafa y luego se la beben.

MANIOBRAS CON UNA SILLA DE RUEDAS

Tome prestada o alquile una silla de ruedas dirigida manualmente. Organice una carrera que incluya una vuelta a la derecha y otra a la izquierda, superar un bache y un lugar de trasbordo donde los niños tengan que trasladarse de la silla de ruedas a un banco y viceversa sin usar las piernas. Ate las dos piernas de los niños juntas para que parezca más real.

VIDA SIN SONIDO

Utilice audífonos con alto nivel de protección acústica para cubrir las orejas de cada participante. Muestre a cada niños un mensaje escrito en papel que tendrá que trasmitir a otro individuo a cierta distancia de él que también tiene las orejas tapadas.

NO PUEDO USAR ESTA MANO

Cada niño escribe su nombre primero con la mano derecha y luego con la izquierda. Hágale colocar su mano dominante en su espalda para preparar únicamente con la otra un sándwich con crema de cacahuate y mermelada.

CLAUSURA CON CUBMASTER'S MINUTE

CUBMASTER: ¿Cuántos de ustedes se divirtieron hoy? Bueno, para muchas personas las actividades como éstas no son tan divertidas. Son una necesidad de cada día en sus vidas. Ustedes han tenido la oportunidad de experimentar algunos de estos retos que otros enfrentan día a día. Ahora tienen una idea de lo que puede resultar de gran ayuda para personas en este tipo de situaciones. Sin embargo, recuerde siempre que las personas que tienen necesidades especiales no son necesariamente por ello incapacitadas. En varios aspectos, son iguales que ustedes. Puede que no necesiten o quieran de su ayuda. Entonces, pregunte siempre si necesitan o no ayuda; no *asuma* de antemano que la necesitan.

Carnaval Acuático

Cuando el tiempo se vuelve caluroso, los Cub Scouts y sus familias quieren hacer actividades en el agua. ¿Por qué no organizar entonces un carnaval acuático? El nado y otras actividades relacionadas con el agua, son divertidas y excelentes para mejorar la condición física.

Para todas las actividades en o cerca del agua, siga siempre los principios de Safe Swim Defense (en la *Guia Para un Scouting Seguro).* Los principios incluyen la supervisión calificada, salvavidas en servicio, dividir a los niños en grupos de acuerdo a su experiencia, y el sistema de compañeros. Si se está nadando en la piscina

de una casa, siga las medidas de seguridad adicionales del *Libro Para Líderes Cub Scout.*

Además de los procedimientos para eventos especiales indicados al principio de este capítulo (página 6-1), el comité del carnaval acuático debe seguir las siguientes instrucciones adicionales:

- Antes del evento, todos los miembros del comité deben asistir a una capacitación de Safe Swim Defense proporcionado por BSA. Infórmese con su concilio local sobre la disponibilidad de esta capacitación.
- El día del evento, todos deben registrarse a medida que vayan llegando. Antes de irse del área de registro, cada niño debe formar equipo con un compañero. Organice varios controles de compañeros con frecuencia a lo largo del evento.
- Considere tener una comida familiar en el campo, ¡una vez que todos hayan salido del agua y que estén hambrientos!

Cualquier área publica donde se pueda nadar (piscina o lago) puede servir para su carnaval acuático, mientras tenga una sección bastante grande para poderse delimitar para el uso del pack, y cumpla con los requisitos de Safe Swim Defense. (Si el sitio no dispone de vigilancia y supervisión, los miembros del comité del carnaval deben llegar temprano para preparar los elementos requeridos, incluyendo la demarcación del área de nado sin obstáculos, la asignación de vigilantes salvavidas así como el montar un puesto de observación.) Otros posibles lugares pueden ser piscinas de escuelas, colegios o universidades, un YMCA local o incluso un motel local.

Para todos los eventos, la salud y la seguridad son prioritarias. Asegúrese de revisar y tener a disposición la publicación de BSA *Guía Para un Scouting Seguro* antes de empezar ésta o cualquier otra actividad Cub Scout.

EJEMPLO DE PROGRAMA

Hora de Reunión: Inscripción y asignación de equipos.

Preapertura: Disponga de un tiempo de nado libre para las familias del pack. Esto permitirá a los grupos de diferentes niveles de divertirse a su propio nivel de experiencia. (Puede que prefiera reservar ese periodo de nado libre para después de los eventos.)

Apertura: Avise a todos que se salgan del agua y pídale al líder de canción que entone una canción "acuática" en vivo, tal como "Be Kind to Your Web-Footed Friends"* (con la melodía de "Stars and Stripes Forever"):

Be kind to your web-footed friends,
For a duck may be somebody's mother.
Be kind to your friends in the swamp,
Where the weather is very dark and damp.
You may think that this the end,
Well, it is!

Carnaval Acuático: Seleccione juegos acuáticos en el capítulo "Juegos" de este libro. Los juegos acuáticos y relevos deben de incluir a todo el mundo. Si hay personas que no sepan nadar en el grupo, algunas actividades pueden no ser apropiadas. Los dens de Webelos Scouts pueden hacer demostración de rescate en el agua o de cómo usar la máscara, las aletas y el snorkel. Termine el carnaval con el juego de la Lucha por la Sandía. ¡Prevea bastante sandía para que todos puedan comerse una rebanada!

Lucha por la Sandía

Meta una sandía dentro de una bolsa de plástico grande. Ciérrela bien con cinta adhesiva, para que no ensucie el agua en caso de que se parta. Láncela al agua en un lugar donde el nivel de agua llegue a la cintura o pecho. Al darse la señal, los equipos saltan al agua e intentan llevar la sandía hasta un punto determinado.

***Haga que los niños practiquen esta canción o este poema en inglés, o bien, sustitúyalos con algo semejante en español.**

Día de Pruebas Cub Scout

El día de pruebas del pack es una tarde de diversión para los Cub Scouts y para sus familias. Permita que todos los niños y los miembros de sus familias participen en este día de diversión. Los eventos pueden ser competitivos o los competidores pueden ser medidos con base a sus propias habilidades.

Un día de pruebas puede incluir actividades para quemar energía, carreras divertidas, relevos y carreras a toda velocidad.

Para reconocimiento especial, haga una corona con hojas de olivo como la que recibían los atletas ganadores en las Olimpiadas en la antigua Grecia. Haga las coronas con papel cartulina verde, alambre y cinta adhesiva. La cinta adhesiva sostiene las hojas y cubre el alambre, que es el armazón de la corona.

En preparación para el día de pruebas, el comité del evento debe seguir los lineamientos para la planificación de eventos especiales (página 6-1). Considere aspectos tales como la ubicación, promoción, señalamiento, instrucciones para los eventos, equipo, cronómetros, marcación de las áreas de juego, tableros, decoraciones y premios. Haga una revisión final unas dos semanas antes del evento, para estar seguro de que los planes están progresando sin problemas. Cuando llegue el gran día, el comité deberá llegar temprano para decorar y poner los juegos. Colocar letreros grandes para informar a las familias sobre los eventos y en donde colocar lo que hayan traído para comer.

Junto con el presidente y los miembros del comité del evento, un día de pruebas quizá requiera también un comité para materiales (para letreros, permisos, colocación del equipo); comité de premiación; comité de refrigerios; y jueces de salida, jueces y personal encargado de la puntuación.

EJEMPLO DEL PROGRAMA

Los miembros del comité deben llegar temprano para disponer los eventos, la mesa de inscripción, las decoraciones, etc.

1:00–1:30	Inscripción y tiempo de reunión.
1:30–2:00	Ceremonias de apertura. Cada den marcha al estilo desfile, cargando su bandera del den.
2:00–4:00	Eventos.
4:00–4:30	Ceremonias de reconocimiento y clausura.
4:30–5:30	Comida estilo día de campo.
Después de la comida	Limpieza.

EVENTOS

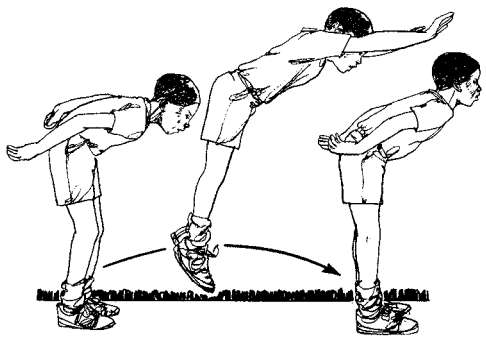
Lanzamiento: Los jugadores se quitan un zapato. Luego, recostados sobre sus espaldas, colocan el zapato flojo sobre sus dedos de los pies. Con un movimiento simulando una patada sobre su cabeza, los jugadores ven hasta donde pueden lanzar el zapato.

Silbido de Inicio: Este es un evento cronometrado. Empezando con la palabra "Fuera", el niño se come dos galletas saladas e intenta silbar una tonada sencilla. Mida el tiempo desde la palabra "fuera" hasta el final de la tonada. Si es necesario, proporcione una hoja con la canción para que los jueces puedan seguir la tonada.

Carrera de 30 Yardas: Este es un evento cronometrado. Prepare una pista con líneas de salida y meta a 30 yardas de distancia.

Carrera de Relevos de 100 Yardas: Este es un evento cronometrado. Disponga una pista de 100 yardas. Los equipos formados por cuatro niños corren los relevos. El primer niño comienza en la línea de salida; el segundo a las 25 yardas, el tercer a las 50 yardas y el cuarto a las 75 yardas. El primer niño comienza a correr desde la línea de salida sosteniendo un objeto pequeño o bastón y se lo pasa al siguiente niño. El segundo niño lo pasa al tercero y así sucesivamente.

Salto de Longitud de Pie y Corriendo: Para calificar estos eventos, mida desde una línea de salida hasta la parte del cuerpo del niño que está más cercana a la línea de salida. Para el salto de longitud de pie, el niño empieza con ambos pies en la línea de salida y luego salta hacia delante lo más lejos posible. Para el salto de longitud corriendo, marque una línea de carrera a 10 pies antes de la línea de salida. Los niños corren desde la línea de carrera y luego saltan hacia delante en la línea de salida en un movimiento continuo. Este evento debe tener una zona de aterrizaje sobre una superficie suave o se puede hacer un foso especial para este propósito ya que naturalmente el niño caerá hacia delante.

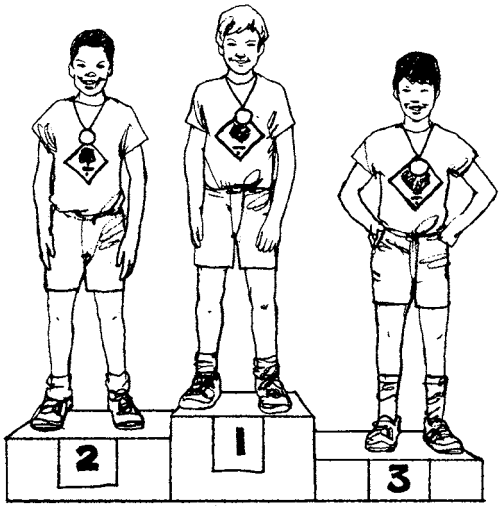


Lanzamiento de Softball: Cada niño lanza una pelota de softball lo más lejos que puede desde una línea de inicio determinada.

Lanzamiento de Disco: Utilice un equipo ligero en peso o haga su propio equipo. Haga un disco a partir de dos platos de cartón resistentes o use un disco volador comercial. El lanzamiento puede ser de una roca, pelota rellena de frijoles o de arena. Cada niño lanza el objeto lo más lejos que puede desde una línea de lanzamiento designada. Alguien que entiende el estilo correcto de lanzamiento para cada deporte podría enseñarle a los niños.

Lanzamiento de Jabalina: Haga una jabalina a partir del palo de una escoba o de una clavija de una pulgada de ancho. Mida la distancia a la que se lanzó desde la línea de lanzamiento determinada hasta la parte de la jabalina más cercana a la línea de lanzamiento. Debe tener una amplia zona para este evento y tener cuidado adicional por cuestiones de seguridad.

Carrera de Relevos con Botellas de Agua: Este es un evento cronometrado. Usted necesitará una botella con agua y dos cubetas, una llena con agua y otra vacía pero con una marca. Haga una determinada cantidad de hoyitos en forma aleatoria alrededor de la botella. En equipos con igual número de niños, llene las botellas en la cubeta con agua, entréguelos al estilo brigada de bomberos, y tiren el agua en la cubeta con marcas. Mida el tiempo que se necesitó para llenar la cubeta hasta la marca.



Haga un estrado de ganadores como el que se usa en los Juegos Olímpicos. Utilice cajas de madera y haga medallas sencillas para colgar en el cuello de los niños.

DÍA DE PRUEBAS LLUVIOSO

Aquí hay un evento para el pack que puede ser programado con anticipación o que puede usarse para proporcionar un programa alterno lleno de diversión, en un día en el cual el pack ha planificado una actividad al aire libre y sea cancelada debido a la lluvia. Puede almacenar la mayoría de los artículos que necesita en una caja resistente al agua y guardarlos para cuando los necesite. Su caja para el día lluvioso puede incluir plumas, frijoles crudos, platos de papel, pelotas de tenis de mesa, pelotas de tenis, globos, frascos y cubetas varias, bolsas de papel, pajillas y cuerda. Los niños pueden realizar estos eventos de manera individual o en equipo, ya sea en carreras o en relevos. Si esta actividad se utiliza como un plan de emergencia, todas las mesas directivas que coordinan eventos al aire libre deben estar al tanto de las posibilidades del programa.

Eventos

Lanzamiento de Bala Miniatura: Cada niño intenta meter 10 frijoles en un frasco de un cuarto de litro, desde una línea pintada con tiza en el suelo.

Voleibol con Globo: Divida a los niños en equipos. Use cuerda para colocar en el piso o atada entre dos sillas para que sirva como red. Puede marcar las delimitaciones con cinta adhesiva.

Lanzamiento del Martillo: Ate un globo inflado al extremo de un cordón. Cada niño lanza el "martillo" sosteniéndolo de la punta del cordón.

Empujar una Pelota con una Pajilla: A los niños se les da una pajilla y toman posición alrededor de una mesa. (Una mesa de cartón funciona bien.) Cada niño se arrodilla para que su cara esté al nivel de la superficie de la mesa. Coloca la pajilla en su boca y sus manos detrás en su espalda. Una pelota de tenis de mesa se coloca a la mitad de la mesa. Soplando a través de la pajilla, cada niño intenta mantener la pelota fuera de su área de la mesa. Esta es una buena actividad para el momento de reunirse y el juego puede comenzar en cuanto lleguen dos niños. Los demás niños se van uniendo al juego conforme van llegando.

Una Sonrisa Amplia: Los jueces miden la amplitud de la sonrisa. La sonrisa más amplia es la ganadora.

Lanzamiento del Disco: Los niños lanzan un plato de papel desde una línea pintada con tiza. El plato debe sostenerse plano en la mano contra la palma, con los dedos.

Lanzamiento de Bala Gigante: Los niños lanzan una bolsa de papel inflada o una bolsa llena de papel periódico hecho bolitas, con una cuerda atada al extremo de la bolsa para sellarlo, a la distancia. Los niños hacen su lanzamiento desde el hombro como si estuvieran lanzando una bala.

Carrera Punta Talón: Los niños caminan 10 pies moviendo sus pies en forma punta-talón tan rápido como puedan.

Carrera de Silbido: El niño que pueda mantener una nota silbando por el mayor tiempo, gana.

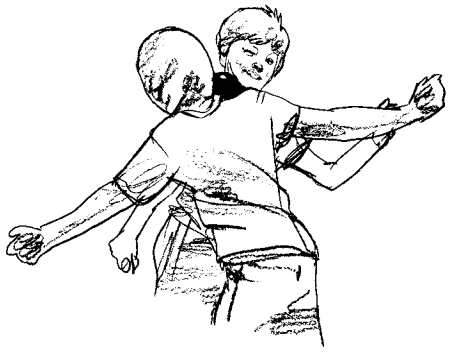
Relevos Soplando la Pluma: Sople una pluma a lo largo de 25 pies y regrese a tocar al siguiente jugador. Se puede utilizar una pajilla para dirigir el flujo de aire.

Carrera de 50 Yardas con un Pie: Cada niño salta sobre un pie y llevando consigo un vaso de papel con agua. El niño que llegue a la meta primero con la mayor cantidad de agua en su vaso, gana.

Concurso de Plumas: En una mano, el niño carga cinco plumas en un plato de papel a cierta distancia. Deben recoger cualquiera que se haya caído antes de poder continuar.

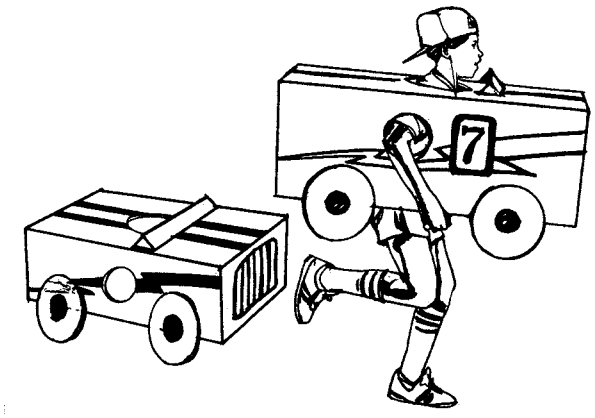
Relevos con Huevos: Los equipos para relevos utilicen un palo para rodar huevos de plástico a lo largo de una pista y de regreso.

Paso del Cuello de Tortuga: El primer jugador de cada equipo coloca una pelota de tenis o un pequeño globo inflado debajo de su barba. Los jugadores se pasan la pelota o el globo de barba a barba sin utilizar las manos hasta que todos los jugadores hayan recibido el objeto.



Cub-anápolis 400

La emocionante carrera Cub-anápolis 400 les permite a los niños y sus familias estar más involucrados de manera personal en una carrera de automóviles que en el tan popular pinewood derby, ya que los niños son los carros y los miembros de la familia son el personal del poso de inspección.



La diversión comienza cuando los niños y sus familias construyen los carros juntos. Elija una caja de cartón del tamaño adecuado para que el niño la pueda sostener alrededor de él como se muestra en el dibujo. Busque una que sea de 24 a 36 pulgadas de largo, de 12 a 18 pulgadas de ancho y con 12 pulgadas de profundidad. (Si la caja es muy honda, al niño quizá tenga problema al agarrarla.) Haga agujeros para la cabeza y los brazos, aproximadamente de 9 a 10 pulgadas para la cabeza y de 4 pulgadas para los brazos. Haga un parabrisas si desea, doblando un pedazo de cartulina en forma triangular y pegándolo a la caja. Haga cuatro ruedas de cartón con un radio aproximado de 4 a 5 pulgadas y péguelas a la caja también. Luego, pinte y decore al gusto. ¡Deje volar su imaginación!

Cada piloto debe utilizar lentes o gafas y un par de zapatos con agujetas con calcetines. (Ya verá porqué en un momento. . .)

Disponga una pista de carreras tan larga como se lo permita el local de juntas. Una pista al aire libre es lo mejor, en cualquier área grande al descubierto y con césped donde la pista puede tener vueltas y líneas rectas. Puede que encuentre más conveniente (y menos aglomeración) el llevar a cabo la carrera en eliminatorias de tres carros a la vez.

Al igual que en cualquier carrera larga de autos, éstos necesitarán pozos de inspección. La familia del niño dispone su pozo de inspección en cualquier parte a lo largo de la pista, pero deben estar lo suficientemente lejos de la pista como para no interferir con los otros competidores.

- Durante la primera vuelta, el carro necesitará que le limpien el parabrisas. Un miembro de la familia lava los lentes o gafas del niño, quizá rociándolas con una botella para agregarle diversión al asunto.
- Durante la segunda vuelta, el auto necesitará combustible. El niño se orilla hacia el pozo de inspección mientras la familia le da un pequeño vaso con jugo o agua que él deberá beber con una pajilla. (Asegúrese de que cada niño beba la misma cantidad de "combustible".)
- Durante la tercera vuelta, el auto necesitará que le cambien los neumáticos. Cada niño se orilla al pozo de inspección y el personal le quita los zapatos y los calcetines. Se los vuelven a colocar y luego le ponen y amarran los zapatos, y puede continuar para correr la vuelta final.
- Los autos no se detienen durante la última vuelta. ¡Ahora es una carrera hacia la bandera a cuadros!

Considere entregar premios especiales, como por ejemplo para el auto más largo, el más pequeño, los calcetines más elegantes, el carro más vistoso o el personal de pozo más organizado.

Celebración de Verano

El verano es una excelente temporada para celebrar e incluye muchos días festivos que celebrar: El Día de la Bandera, el Día de la Independencia y el Día del Trabajo por ejemplo. Una celebración veraniega es una excelente forma de que el pack participe en actividades que les ayudarán a obtener el Premio Nacional Estival del Pack y los mantendrá en el sendero adecuado para el Premio National Quality Unit. Elija el tema para su celebración para que le sirva de guía para hacer sus decoraciones y juegos. "Diversión en Norteamérica" es mostrada aquí como un ejemplo.

El comité del programa necesita encontrar un lugar conveniente (de preferencia al aire libre), hacer los arreglos necesarios y preparar los materiales. Un miembro del comité deberá coordinar un área para juegos y asignar a cada den para que ayude en la elaboración de los eventos. El comité deberá seguir los lineamientos para la planificación de actividades especiales del pack que se encuentran al inicio de este capítulo (página 6-1) e incluya muchísima participación por parte de los adultos.

Un adulto debe ser asignado a cada evento. Esa persona puede elegir llevar a cabo el evento o solicitar la ayuda de otros adultos. Otra opción es que el comité del programa asigne a cada den un evento en coordinación con un adulto.

EJEMPLO DEL PROGRAMA

9:00 Disposición de los eventos.

9:30 Ceremonia de apertura. Elija una apertura con un tema patriótico o haga que los dens participen en un saludo a la bandera y canten "America".

9:35 El Cubmaster o el maestro de ceremonias le da la bienvenida a todas las familias y pide un momento de silencio mientras el pack recuerda a todos aquéllos que han luchado por la libertad de nuestro país.

9:40 El director de porras da inicio con la porra El Brillante Mar: Divida al grupo a la mitad. Cuando el director de porras levanta su mano derecha, el grupo en la derecha grita "¡Atlántico!, Cuando levanta su mano izquierda, el grupo de la izquierda grita "¡Pacífico!", Cuando levanta ambas manos, todos gritan "¡Golfo de México!"

9:45 El presidente de la celebración del verano da instrucciones para llevar a cabo los juegos de la celebración. Esto se determinará de acuerdo al tamaño del pack. Para packs grandes, cada den puede ser dirigido a cierta estación a determinado tiempo. Para packs más pequeños, los dens pueden elegir moverse en dirección del sentido de las manecillas del reloj. El presidente también le indica al pack a qué hora terminarán los juegos y cuándo se llevará a cabo la ceremonia de premiación.

9:50 ¡Qué empiece la celebración!

11:30 Ceremonia de reconocimiento, premios de avance.

11:45 Ceremonia de clausura.

PREMIOS

Puede darle puntuación a los siguientes eventos o sólo jugarlos por diversión. Cuando sea posible, otorgue premios que correspondan a los juegos; por ejemplo, de una naranja de plástico para el concurso de Pelar la Naranja de Florida o un envase de leche para la Ordeña en Wisconsin. Cada participante podría recibir una banderita o broche de banderita como recuerdo de su participación.

JUEGOS DE CARNAVAL

Todos los tiempos cronometrados requieren un cronómetro o reloj con segundero; los relevos pueden ser cronometrados individualmente. Si los jugadores no comerán o no pueden comer algo en los eventos, sustituya dichos elementos por cosas no comestibles, por ejemplo, las tuercas pueden reemplazar las uvas pasas y las fichas o monedas pueden reemplazar las galletas.

Pelar la Naranja de Florida

Materiales: **Una naranja por cada participante**

Mida cuanto tiempo tarda cada competidor en pelar una naranja usando sólo sus dedos. Si el jugador quita la cáscara en una sola pieza, obtiene puntos extras. Después del concurso, el premio es comerse la naranja.

Relevos de la Campana de la Libertad en Philadelphia

Materiales: **Una campana**

Coloque una campana a 30 pies de la línea de salida, donde estarán los dens formados. Al dar la señal, la primera fila de participantes corre a la campana y la toca y corre de regreso a donde está el siguiente corredor. La carrera de relevos continúa hasta que todos los corredores hayan participado.

Caminata de Cangrejo Cajun

Cada participante camina como cangrejo una distancia de 30 pies. Esta carrera puede hacerse en forma de relevos o puede cronometrar a cada miembro del equipo de manera individual y calcule el tiempo aproximado de cada equipo dividiendo el tiempo total entre el número de miembros.

Relevos de Cacahuates en Georgia

Materiales: **Un cacahuate sin cáscara por persona, recipiente, una cuchara de madera por equipo, frasco**

Coloque todos los cacahuates en un recipiente y coloque un frasco vacío a 30 pies del recipiente. En relevos, cada jugador con una mano en la espalda, agarra un cacahuate del recipiente hacia la cuchara de madera. Luego corre hacia el frasco y deja caer el cacahuate dentro del frasco, regresa con su equipo, le da la cuchara al siguiente jugador.

Vientos de la Ciudad de Chicago

Materiales: **Pelota de tenis de mesa, una pajilla (popote) para cada niño**

Los jugadores, con manos y rodillas en el piso, colocan una pelota de tenis de mesa en una línea de salida en el piso y empujan la pelota hacia la meta soplando a través de la pajilla.

Ordeña en Wisconsin

Materiales: **Para cada participante, un guante de hule lleno de agua y colgado o agarrado sobre una cubeta o taza medidora**

Haga un pequeño hoyo en dos de los dedos del guante de hule. Cada participante lo "ordeña" durante un minuto. Califique el concurso según cuanta leche pudo ordeñar dentro de la cubeta cada participante. Para hacerlo más divertido coloque el guante debajo de un cartón en forma de vaca.

Pila de Galletas en Denver

Materiales: **Muchas galletas**

Los participantes cuentan cuantas galletas pueden apilar en 30 segundos. Si su pila se cae, están descalificados.

Lanzamiento de Papas en Idaho

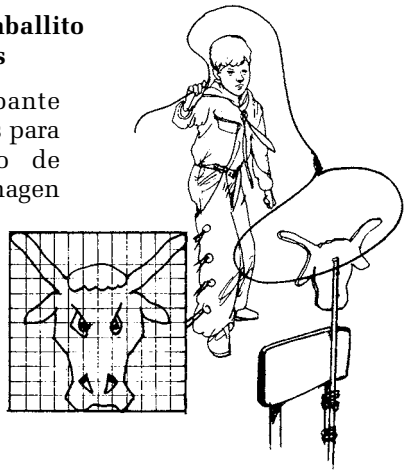
Materiales: **Globos con agua para cada pareja de participantes**

Los jugadores se lanzan un globo lleno de agua, entre cada lanzamiento deben caminar un paso hacia atrás. Si el globo cae en el piso y se rompe, la pareja está descalificada.

Laza al Novillo de Texas

Materiales: **Caballito de madera, cuerdas**

Cada participante tiene cinco intentos para lazar un caballito de madera o una imagen de novillo.



Lanzamiento de Uvas Pasas en California

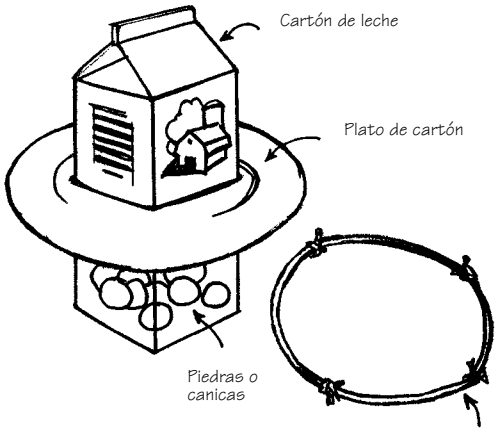
Materiales: **Platos de cartón decorados con paisajes Californianos de revistas o folletos de viajes, uvas pasas**

Cuente cuántas uvas pasas puede lanzar cada participante en un plato durante un minuto desde cierta distancia.

Lanzamiento de Aros Espaciales en Seattle

Materiales: **Cartones de leche, piedras o canicas, platos de cartón y limpiapipas**

Haga un "aro espacial" como se muestra en el dibujo. Cuente cuántos aros espaciales pueden meter los jugadores en determinado número de intentos.



Aro hecho con limpiapipas con extremos anudados

Bienvenidos a los Juegos de la Feria

La feria Cub Scout es un conjunto de juegos sencillos que pueden jugarse para obtener pequeños premios o sólo por diversión. Utilice las actividades de la feria descritas a continuación para una feria Cub Scout, circo, festival o cualquier otro evento especial con algunos globos y papel crepé puede convertir cada actividad en un espectáculo de feria.

- Lance una pelota hacia un papelero.
- Lance pelotas rellenas de frijoles hacia determinado blanco en el piso o a través de agujeros en un cartón.
- Voltee una silla boca abajo. Haga anillos con tapas de plástico quitándoles el centro y láncenlas sobre las patas de la silla.
- Marque un blanco en el piso. Lance tapas de envases pintadas hacia el blanco.
- Lance fichas dentro de vasos.
- Lance pelotas de tenis hacia un blanco de latas amarradas.
- Lance pelotas de tenis hacia un blanco de latas amarradas.
- Ruede una pelota para tirar los pinos de boliche de juguete, cartones de leche o botellas de agua colocadas en fila o en triángulo.
- Aventar una bolsa de papel inflada; medir la distancia.
- Lanzar cartas dentro de un sombrero.
- Adivinar el número de frijoles dentro de un frasco.
- En tres intentos, lanzar un sombrero en un perchero.
- Arrojar un clavo de una pulgada hacia una tabla de 2 por 4 pulgadas en cinco lanzamientos.
- Pegue vasos de papel enumerados a una caja de cartón. Lanzar fichas y dar premios de acuerdo a los puntos obtenidos.

OTRAS ACTIVIDADES PARA LA FERIA

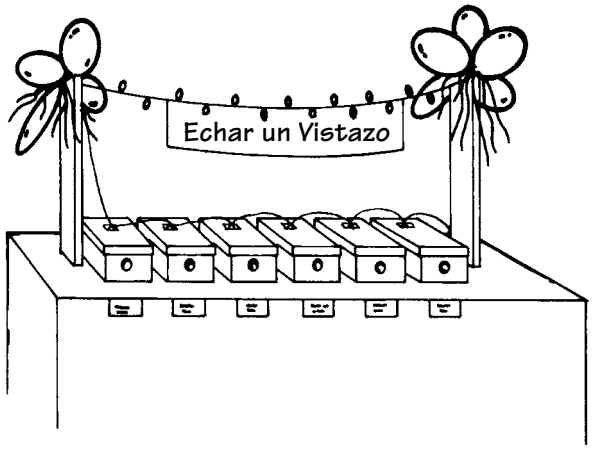
Puesto Para Hacer Sombreros: Tenga una buena cantidad de sombreros de papel y de sombreros viejos de fieltro junto con muchos botones, listones, plumas y otros artículos para decorar los sombreros. Tenga agujas, hilo y pegamento para hacer las decoraciones.

Galería de Retratos: Dibuje figuras cómicas de tamaño natural en murales de cartulina que midan 6 por 10 pies tal como se muestran en el dibujo. Corte círculos para las cabezas de los visitantes. Utilice cámaras instantáneas para tomar fotografías.

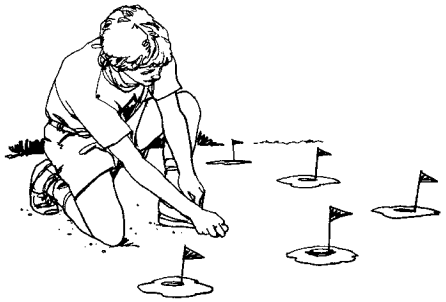
Mójalos: Lance esponjas mojadas a un voluntario.

Echa un Vistazo: Corte un pequeño agujero en una o varias cajas de zapatos. Haga una ranura de aproximadamente media pulgada de ancho en la tapa cerca del otro extremo de la caja. Pinte o decore las cajas. Ponga un objeto "atractivo" en cada caja cerca de la ranura y coloque las cajas de manera que los agujeros estén a nivel del ojo. Cuelgue luces navideñas en las ranuras para iluminar los objetos atractivos. Añada un letrero para identificar cada objeto. Ejemplos:

- Un Diamante en Bruto (un pedazo de carbón)
- Un Saca Lágrimas (una cebolla)
- Ruinas Ancestrales (un plato roto)
- Un Buzo Sorprendente (un nudo de una cuerda flotando en un vaso con agua)
- El Perro Más Pequeño del Mundo (una salchichita de coctel)
- El Mejor Cub Scout del Mundo (un espejo)
- El Extraordinario Pez Invisible (pecera con agua)



Golf con Canicas: Para hacer los hoyos de golf, entierre en el piso frascos de comida para bebés. Marque los hoyos con banderitas hechas con pedazos de papel cortados en triángulo y pegados a palitos para manualidades y numérelos. Agregue trampas de agua y de arena si desea. Haga los "tiros de golf" en la posición y respetando las reglas como cuando se lanzan las canicas de forma regular. El ganador es aquél que emplee menos tiros para completar el campo. Este juego se puede realizar al aire libre o bajo techo colocando una caja grande de 4 por 5 pulgadas, con tierra para macetas.



Pasteles en Familia

Todo mundo parece disfrutar esta actividad especial del pack, porque después de todo, al final de ella ¡todos se pueden comer el pastel! Realicia la actividad durante cualquier temporada en el año, pero en febrero los pasteles pueden usarse como postres en el banquete azul y oro. Otra opción es subastar los pasteles y utilizar las ganancias para las necesidades del pack o para donar al World Friendship Fund. (Si va a utilizar este o cualquier evento o actividad para obtener fondos, asegúrese de obtener aprobación del concilio. Llene y entregue la Solicitud de Recaudación de Fondos Para la Unidad para que sea aprobada mucho antes del evento.)

Tal como cualquier otra actividad especial del pack, siga los lineamientos al inicio de este capítulo para asegurar que la actividad se disfrute y esté bien organizada (página 6-1).

El presidente del evento se asegura que las familias sigan las reglas, recluta a los jueces y consigue los premios.

REGLAS

- Los pasteles deben ser entregados en un lugar, fecha y hora determinada.
- Los pasteles deben ser decorados de acuerdo a determinadas normas (tal como el tema del mes).
- Los pasteles deben ser hechos por un Cub Scout o un Webelos Scout y la mayor cantidad posible de miembros de la familia.
- Todas las partes del pastel deben ser comestibles, incluyendo las decoraciones.
- Se pueden utilizar mezclas para pasteles y glaseado en lata.
- Todos los pasteles deben tener un título o nombre, ya sea como parte de la decoración del pastel o en una tarjeta adjunta al pastel. Los pasteles deberán ser numerados para juzgarlos.
- Los pasteles deben estar sobre un plato o bandeja desechable.

CALIFICACIÓN DE LOS JUECES

Los pasteles serán juzgados y se otorgarán premios en la junta del pack. Aquí hay algunas sugerencias para las categorías que deben ser juzgadas:

- El Favorito de los Jueces (Ganador del Gran Premio)
- La Creación Más Original
- La Mejor Representación del Tema Mensual
- El del Nombre Más Apropiado
- El Más Grande
- El Más Pequeño
- El Más Plano
- El de Aspecto Más Delicioso

Día de Campo del Pack

En un hermoso día durante la primavera, el verano o el otoño, ¿qué actividad familiar puede ser mejor que un día de campo? Además, si lo lleva a cabo en la tarde, puede también agregar una fogata al programa. Debe ser una cosa familiar e informal. Esto no significa que no se necesita planificar. El sitio, los arreglos para la comida, el equipo, la transportación y otros detalles deben considerarse con tiempo.

Considere utilizar el tema del mes para su día de campo. Un tema de piratas trae a la mente la búsqueda de tesoros. Un tema de observación de aves puede incluir el contar cuántos tipos diferentes de aves pueden encontrar los niños en el área. Revise el material *Cub Scout Program Helps* y asista a las mesas redondas mensuales para obtener más ideas y añadirle chispa a sus programas del pack y eventos especiales.

Las actividades del día de campo deben incluir mucha diversión y actividades para toda la familia. Nunca está de más un buen partido de soccer y softball.

EJEMPLO DE PARA DÍA DE CAMPO

Puede pedírsele a cada familia que traiga salchichas y bollos de pan para su propia familia y ensalada o papas fritas para compartir. Los platos de papel, cubiertos, las bebidas, el postre y el carbón puede proporcionarlos el pack. También puede asignarle a los dens el traer ciertos artículos.

4:00–4:30	Las familias llegan al lugar del día de campo. Haga una actividad mientras llegan todos.
4:30–6:00	Juegos organizados. Un adulto de cada den se encarga de hacer el fuego y la preparación de la comida.
6:00–6:30	La comida.
6:30–7:00	Limpieza y preparación de la fogata.
7:00–8:00	Fogata. (Revise el capítulo "Al Aire Libre".)
8:00–8:30	Limpieza final.

ACTIVIDADES PARA EL DÍA DE CAMPO

Estas actividades han sido utilizadas con éxito en días de campo para Cub Scouts. Elija actividades que requieren mucha interacción y diversión para toda la familia. Por ejemplo, nunca puede fallar un partido de softball o soccer.

Relevos

Para los relevos, la primera persona de cada equipo realiza una determinada tarea, después de la cual el siguiente en la línea compite. Los relevos continúan hasta que todos los jugadores hayan participado. Los equipos pueden ser de den contra den, familia contra familia o adultos contra niños. Los relevos son una excelente forma de incorporar temas; por ejemplo el tema de la "Carrera del Espacio" puede incluir lanzar un plato de cartón como platillo volador hacia un determinado blanco. Vea la sección de "Relevos y Carreras" en el capítulo "Juegos" de este libro.

Campo de Golf en Miniatura

Usted puede jugar este juego de golf en miniatura casi en cualquier lugar. Las competencias pueden ser individuales, por familia o por den. Disponga un campo de golf utilizando latas o cualquier recipiente con una abertura amplia para los "hoyos". Coloque las latas de lado y lance las pelotas hacia ellas. Utilice trampas naturales del área o haga las suyas con pedazos de cartón. No haga el campo muy extenso. En un día de campo hay muchas cosas por hacer y el objetivo es conservar la atención de los niños.

- Lance pelotas (una pelota de plástico o de tenis) sin levantar la mano hacia el "hoyo".
- Haga los lanzamientos desde donde se detuvo la pelota. En una competencia por equipos o dens, numere a cada participante y deben rotarse para que cada uno lance un tiro en el campo.
- Lleve la puntuación dándole un punto a cada lanzamiento. El objetivo es tener el menor número de lanzamientos.

Pelotas Gigantes

Las pelotas gigante son inflables y generalmente de 4 a 6 pies de alto y se pueden conseguir en las tiendas de pasatiempos. Estas pelotas crean una actividad natural de equipo ya que se requiere de más de una persona para mover la pelota. Intente los relevos o el lanzamiento de pelotas gigantes. He aquí un ejemplo de un juego con pelota gigante.

No Se Detenga Aquí: Necesita una pelota gigante, dos aros hula hoop y una zona amplia y sin obstáculos para jugar. Cada equipo tiene un aro para utilizarlo como zona de gol y decide donde lo quieren colocar. (El lugar donde coloquen la zona de gol es importante estratégicamente porque una pequeña subida puede marcar una gran diferencia.) Para iniciar el juego, centre la pelota en medio de las zonas de gol. Al dar la señal, los jugadores intentan mover la pelota a la zona de gol del equipo contrario.

Lanzamiento con Paracaídas

Equipo: **Paracaídas, pelota de soccer o de voleibol**

Igual que los juegos con pelotas gigantes, los juegos de paracaídas requiere mucha cooperación. Intente un lanzamiento de paracaídas. Los niños se ponen alrededor de un paracaídas y lo estiran y así verán que tan alto o lejos pueden lanzar una pelota con el paracaídas. Ver el capítulo "Juegos" de este libro para otros juegos con paracaídas.

Atrapa la Bandera

Equipo: **Una bandera para cada equipo**

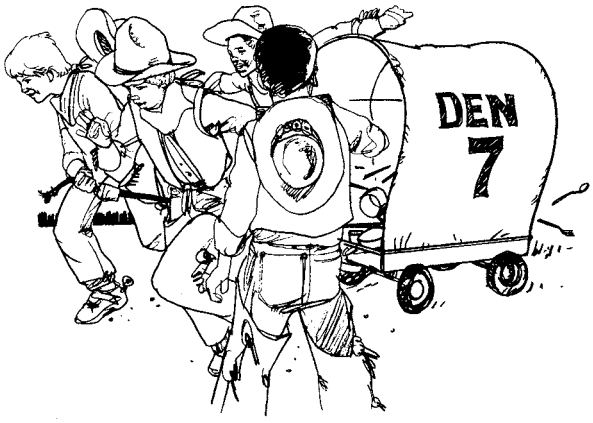
Cada uno de los dos equipos coloca su bandera en determinado lugar. El objeto del juego es tomar la bandera del equipo contrario y regresarla a la propia base primero sin ser atrapado. Si se es atrapado mientras se agarra la bandera, el jugador la puede soltar y la bandera puede ser recogida por un jugador de cualquier equipo y continúa la jugada. Otra variación es que el jugador que lleva la bandera debe regresar la bandera al sitio original de la bandera.

Rodeo del Oeste y Día de los Pioneros

Para un divertido día de rodeo en el Oeste o día de pioneros, el comité del evento seleccionará un lugar apropiado bajo techo o al aire libre y seguirá los lineamientos para la planificación y realización exitosa de las actividades especiales del pack que se encuentran al inicio de este capítulo (página 6-1). *Por favor recuerde excluir las peleas a punta de pistola al estilo Oeste y las imágenes y conceptos negativos de los indios americanos.*

CORRAL AL ESTILO OESTE

Un festival al estilo Oeste es una manera divertida de darles a los Cub Scouts una probada del Viejo Oeste. Para diversión adicional, sugiera que todos vengan vestidos como en el Viejo Oeste. Una manera sencilla de disfrazarse con el uniforme es ponerse un sombrero de vaquero y sustituir su pañoleta con un pañuelo a cuadros.



¡Arre Carreta! Puede ser el grito de reunión para el festival.

Si van a tener una comida, tengan una carreta con provisiones, tales como frijoles, maíz y barbacoa servidos en una mesa decorada en forma de carreta.

Ejemplo del Programa

6:00–6:15	Actividades mientras llegan todos (preapertura)
6:15–6:25	Ceremonia de apertura
6:25–7:10	Comida en la carreta de provisiones
7:10–8:00	Concursos y juegos
8:00–8:30	Reconocimientos y clausura
8:30	Limpieza final

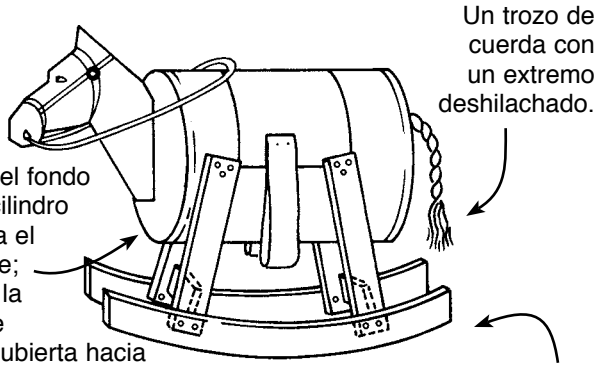
Actividades

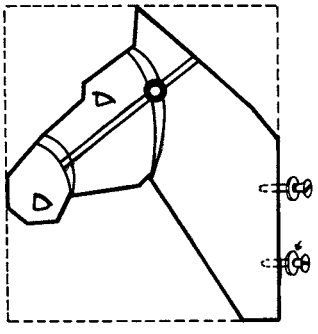
Ceremonia de Apertura: El Cubmaster o maestro de porras puede iniciar con un fuerte "¡Howdy!" seguido por una historia increíble a tono de vaquero. Por ejemplo: "¡Qué tal camaradas!, Soy Paco, el más rudo y fuerte vaquero de la región. He tenido que viajar cinco mil millas sobre los terrenos más inhóspitos, llenos de enormes montañas que llegan hasta el cielo, donde hay ríos del tamaño del mar, con víboras de cascabel que miden millas y millas y desiertos secos y áridos repletos de hambrientos animales. Pero no tardé mucho en llegar porque mi caballo Pinto era más grande que esas montañas y pudo brincar sobre el Gran Cañón de un solo salto. Sí, llegue hasta aquí montado en Pinto. Me trajo a tiempo aunque el pobre está lleno de tierra y sudoroso. Ya saben, lo hubiera traído para que jugaran con él, pero no cabe por la puerta. Además, aunque dejé atrás algunos bichos hambrientos, parece que por aquí andan algunos sueltos pero más bien tienen forma de Cub Scouts, así que demos gracias y sentémonos a comer."

Oración de Gracias

Señor, Tú que das agua a los campos, Tú que das tierra a las plantas, Tú que das fruto a los hombres, danos bendito este alimento para que, vuelto fortaleza, podamos servirte mejor. Así sea.

Montar un Caballo Bronco: Utilizando un cilindro o barril resistente para el cuerpo del caballo bronco, clave patas de madera, balancines, cabeza y estribos como se muestran en los dibujos. De ser posible, rodee el área donde montarán con paja suelta.



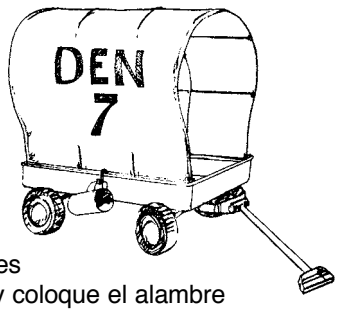


La Rueda del Búfalo: Fije a un poste una rueda de bicicleta vieja para que pueda girar. Quítele la mitad de los rayos y marque una puntuación en los rayos sobrantes con pedazos de papel. Haga el "búfalo" con dos calcetines rellenos de nueces a pequeños pedazos de madera, y uniéndolas con un nudo. Para anotar puntos, lance el búfalo a la rueda mientras está girando y cuente los puntos del número de rayos que están junto al "búfalo". Por razones de seguridad, asegúrese de tener a un adulto que vigile la rueda usada en esta actividad.

Sombrero de 10 Galones: Vea cuántas cartas puede lanzar cada jugador en un sombrero de 10 galones a cierta distancia en 30 segundos.

Relevos Correo del Oeste con Caballo: Divida al grupo en dos equipos iguales. Divida a cada equipo a la mitad y coloque a los miembros en líneas de 30 a 40 pies de distancia. El primer jugador de cada equipo se le da un caballito de madera sobre un palo y una bolsa de mensajería. Al dar la señal, corre hacia su compañero de equipo que está en la línea contraria, cargando la bolsa sobre su hombro. Le transfiere el caballo y la bolsa al nuevo jinete, quien galopa de regreso. El juego continúa hasta que todos los jugadores han participado. Por razones de seguridad, los palos de los caballos se pueden hacer utilizando tiras de hule espuma.

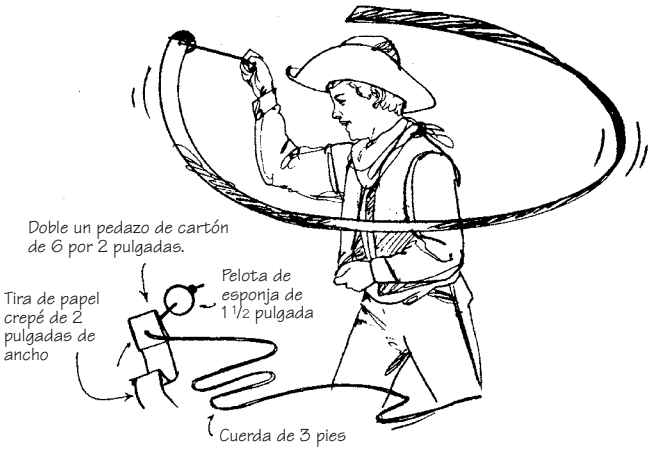
Concurso de Carretas: Cada equipo tiene una carreta de provisiones. Esta puede ser una carreta sin adornos o una carreta decorada con un pedazo de tela cubriendo un armazón de alambre. (Ver la ilustración.) Dos miembros del den son asignados como los caballos. (Los caballos pueden utilizar máscaras hechas con bolsas de papel.) Detrás de las carretas hay un número de sartenes, ollas y latas. Al dar la señal, todos los miembros del equipo menos los caballos, cargan las cosas en la carreta. Al terminar, gritan "¡Arre Carreta!" y los caballos salen apresuradamente jalando la carreta alrededor de un tramo determinado. Si uno de los objetos se cae, los caballos deben detenerse y el resto de los miembros del den lo colocan otra vez dentro de la carreta. Si sólo tiene una carreta, se puede cronometrar el tiempo de cada equipo.

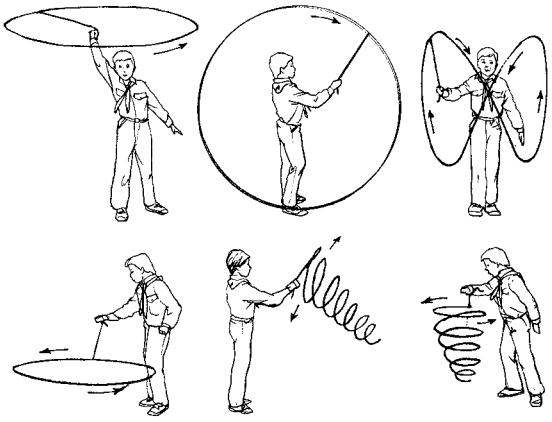


Carreta de Provisiones: Construya un armazón de madera que quepa dentro de una caja o carretilla. Para el armazón de la cubierta de la carreta, corte cuatro tramos de 6 pies de alambre resistente. Haga los agujeros correspondientes en el armazón de madera y coloque el alambre en ellos. Asegure los alambres con otro pedazo de alambre o con cordón grueso. Utilice una sábana vieja para la cubierta. Decore al gusto.

Pintando Caritas: Disponga un área para pintar caritas y utilice maquillaje soluble al agua para pintar las caritas de los payasos.

Listones: Pegue un trozo de 13 pies de papel crepé de colores a un trozo de cartón. Haga un agujero a una pelota de esponja con un pica hielos para unirle una cuerda. Agarre la cuerda e intente hacer movimientos con los listones.





DÍA DE PIONEROS

¿Recuerda a nuestros ancestros buscando un mejor lugar para vivir? Las familias se han desplazado hacia el oeste con la esperanza de encontrar su destino. Fueron muchos sus caminos y tribulaciones, pero más grande fue su celebración cuando alcanzaron su destino. El Sendero de Santa Fe o el de Oregon pueden ser los temas para un evento lleno de historia y celebración. Los disfraces de pioneros y la escenografía, añadirán chispa a la dicha de esta actividad especial del pack.

El Día de Pionero puede ser parte de su junta regular del pack o llevarse a cabo como una actividad independiente. De cualquier modo, asegúrese de incluir premios y reconocimientos.

Siga la muestra del programa mencionado anteriormente y adáptelo como sea necesario.

Pista de Obstáculos

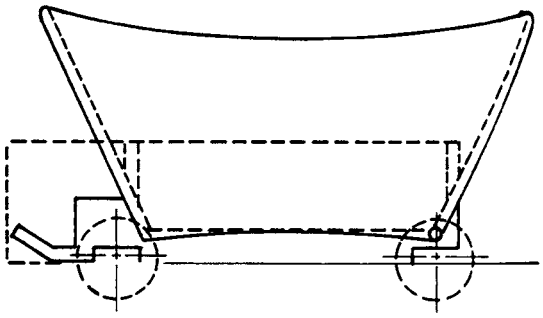
Haga una pista de obstáculos con cualquiera o todas estas ideas. Coloque a los dens en diferentes estaciones para que todos estén en movimiento.

- **Rueda Rota:** Ruede una llanta de bicicleta alrededor de un obstáculo.
- **Buey en el Lodo:** Utilice este como una actividad de equipo. Haga que el pack trabaje en dens o por familias para mover un objeto pesado varios pies. Si se utiliza como una actividad de competencia, cronometre cuánto les lleva mover el objeto.
- **Tormenta de Polvo:** Disponga un trayecto con cuerda a la altura de la cintura, alrededor de varios árboles o postes. Los niños siguen la cuerda mientras tienen los ojos vendados.

- **Atrapa al Castor:** Use un chapoteadero portátil para niños. Coloque cuatro recortes de castores en el "estanque de los castores". Haga que los niños lancen pelotas para "atrapar" a los castores. Cuente el número de castores que cada niño atrapa.
- **El Estrecho:** Utilice cinta gris para amarrar tres o cuatro cajas de cartón. Cada niño anda a gatas a través del estrecho.
- **Reparación de Arneses:** Cada jugador une dos cuerdas con un nudo de rizo.
- **Carreras de Carretas:** Disponga una pista para un pinewood derby o tan sólo una tabla en una zona con pendiente. Cada niño compite con una carreta hecha por ellos mismos.

Carreta Para el Derby

Usted puede convertir un equipo regular de pinewood derby en una carreta cubierta.



Materiales: **Material para un pinewood derby, un trozo de tela blanca de 6 1/2 por 10 pulgadas, dos piezas de 10 pulgadas de alambre u gancho de ropa**

Vea la ilustración para darse una idea general del bloque de madera. Una vez terminado, hágale agujeros para pegar el alambre. Cubra el armazón de alambre con la tela, volteando las orillas y pegando la tela en su lugar en el armazón de alambre. Pegue las ruedas y ¡está lista para competir!

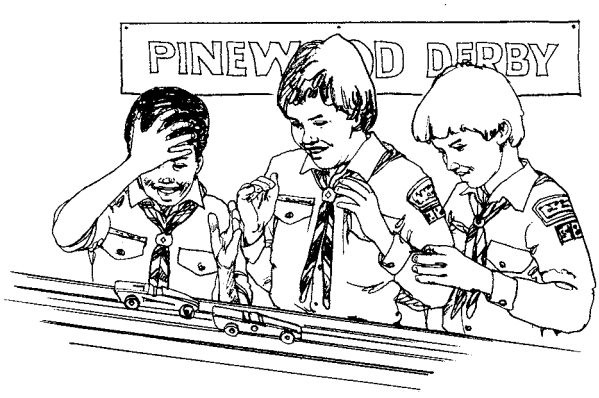
Derbies y Regatas

Todos los derbies y regatas tienen varias cosas en común: Todos requieren planificación y preparación; todos involucran competencias y premios; y todos proporcionan diversión para los niños y sus familias. *Siempre recuerde que en Cub Scouting es más importante "Haz Tu Mejor Esfuerzo" que llegar en primer lugar.* Enfatizar mucho el ganar puede desmoralizar a un joven Cub Scout que hace su mejor esfuerzo pero no gana.

El comité del programa para cada derby necesitará

- Seguir los lineamientos para la planificación de las actividades especiales del pack que se encuentran al comienzo de este capítulo (página 6-1) para que nada importante sea pasado por alto.
- Proporcione a cada familia del pack un paquete con las reglas y un horario.
- Planifique y lleve a cabo las ceremonias de apertura, premiación y clausura correspondientes.
- Hágase cargo de los premios. *Todos* los niños deben recibir un premio por su participación en el derby.
- Planifique cómo manejar y controlar a la multitud.
- Invente un método justo para juzgar.
- Planifique y proporcione las decoraciones adecuadas que incluya mucha participación por parte de los niños.
- Obtenga un sistema para dirigirse al público en caso necesario.
- Puede encontrar más información sobre pinewood derbies, regatas sobre canales de lluvia y derbies espaciales en la publicación de BSA *Cub Scout Grand Prix Pinewood Derby Guidebook.*

PINEWOOD DERBY



Pregunte a un adulto que haya sido Cub Scout qué es lo que más recuerda de haber sido un Cub Scout y quizá le responda, "¡Las carreras con los carritos de madera!" El pinewood derby es uno de los más populares y memorables eventos especiales en Cub Scouting. Como todos los eventos exitosos, requiere planificación y preparación, pero es muy valioso porque proporciona diversión y se ha comprobado a través de los años que también procura interacción familiar positiva.

Los carros del pinewood derby son simplemente modelos de un tamaño específico, creados, tallados, y armados por los niños, baje la dirección de sus padres u otros miembros de la familia. Los carros son impulsados por la gravedad y corren bajando una pista reglamentaria.

Los paquetes para construir los carros con instrucciones pueden comprarse individualmente o en paquetes con su distribuidor local de Scouting. Con frecuencia, el comité de la competencia los compra en grandes cantidades y los distribuye a las familias del pack. El distribuidor Scouting también tiene artículos "adicionales " como ruedas de refacción, calcomanías, listones, trofeos y muchas cosas más.

Personal y Procedimientos

Equipo de Inscripción, Antes de que Comience la Carrera:

- Marca números únicos en la parte de debajo de cada carro.
- Ingresa el número y el nombre de cada inscripción en una hoja de eliminatorias preliminares.

Equipo de Inscripción, Una Vez que la Carrera Comience:

- Ingresa los nombres y números de los ganadores de las eliminatorias en las hojas para las carreras semifinales.
- Determina la posición final de cada carro ganador y reporta los resultados al comité de premiación.

Equipo de Inspección, Antes de que Comience la Carrera:

- Pesa los carros con una báscula exacta.
- Revisa las dimensiones. Un método fácil es construir una pequeña caja que mida 2 1/2 X 7 X 1 1/2 pulgadas. Si el carro cabe en la caja, pasa la inspección.
- Obra como juez para los premios para manualidades antes de la carrera, tales como el Más Colorido, el Más Bonito, el Mejor Pintado, con Más Espíritu Scout, etc. Reporta los resultados al comité de premiación.

Equipo de Inspección, Una Vez que la Carrera Comienza:

- Ayuda en la línea de salida.

Equipo de Operación de la Pista:

- Dispone y mantiene en buen estado la o las pistas. Los packs grandes quizá encuentren que el tener varias pistas hace el evento más dinámico y rápido.
- Tiene una mesa de salida para colocar los carros hasta que es su turno en la competencia.
- Tiene un juez de salida al inicio de cada pista.
- Tiene dos o tres jueces al final de cada pista (dos para determinar el primero y segundo lugar, tres para determinar el primero, segundo y tercer lugar).
- Tiene dos o más guardabarreras para alinear a los niños.
- Reporta los ganadores al equipo de inscripción.

Personal Interino del Evento:

- Tiene actividades planificadas para los niños y sus hermanitos durante la preapertura mientras se lleva a cabo la inscripción e inspección.
- Hace banderas de papel para la carrera para marcar el área de competencia.
- Tiene actividades planificadas para los niños y sus hermanos entre las carreras eliminatorias y durante la ceremonia final de premiación.

Comité de Premiación:

- Se asegura de tener suficientes premios para el número de participantes en el pack.
- Informa al maestro de ceremonias el nombre y el premio para cada participante. Los packs grandes pueden considerar el que cada den vaya al frente y se le entreguen todos los premios al líder del den. Los packs pequeños pueden considerar el llamar a cada niño en orden alfabético y presentarle el o los premios que haya ganado. Debido a que todos los niños recibirán un premio por su participación en el derby, ninguno se quedará sin recibir algo.

Ejemplo del Programa

1:00 La preinscripción le da a los niños y a sus familias tiempo para corregir cualquier problema antes del derby. (Si es posible, los carros pueden ser inspeccionados la noche anterior al derby.)

2:00 Inspección final e inscripción.

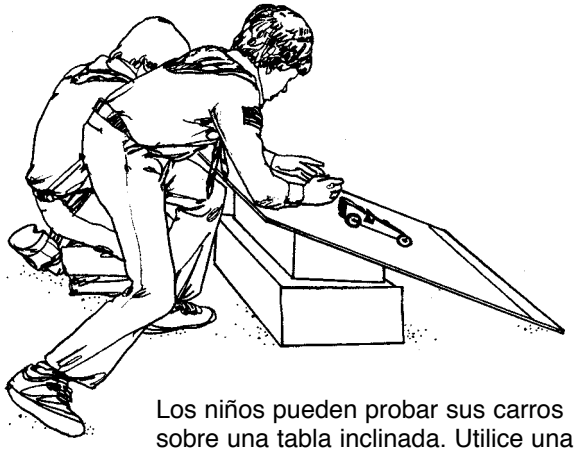
2:30 Ceremonia de apertura. ¡Que empiecen las carreras! Algunos packs quizá quieran dar listones y premios para las carreras eliminatorias durante el transcurso del derby.

4:00 Ceremonia de reconocimiento; asegúrese de reconocer también a los miembros del comité de adultos.

4:15 Ceremonia de clausura.

Ejemplos de Reglas

- El carro no debe exceder de 2 1/2 pulgadas de ancho y 7 de largo.
- El carro no debe pesar más de 5 onzas.
- Los ejes, las ruedas y el chasis deben ser de los materiales proporcionados en el estuche de construcción.
- Se prohibe el uso de chumaceras en las ruedas, rondanas o forros.
- Los ejes pueden ser lubricados con grafito en polvo o con silicio únicamente.
- El carro debe sostenerse solo, no debe estar montando sobre ninguna especie de resorte u otro dispositivo.
- El carro debe rodar libremente, sin ningún dispositivo de arranque.
- No se permite ninguna clase de material suelto en el carro.

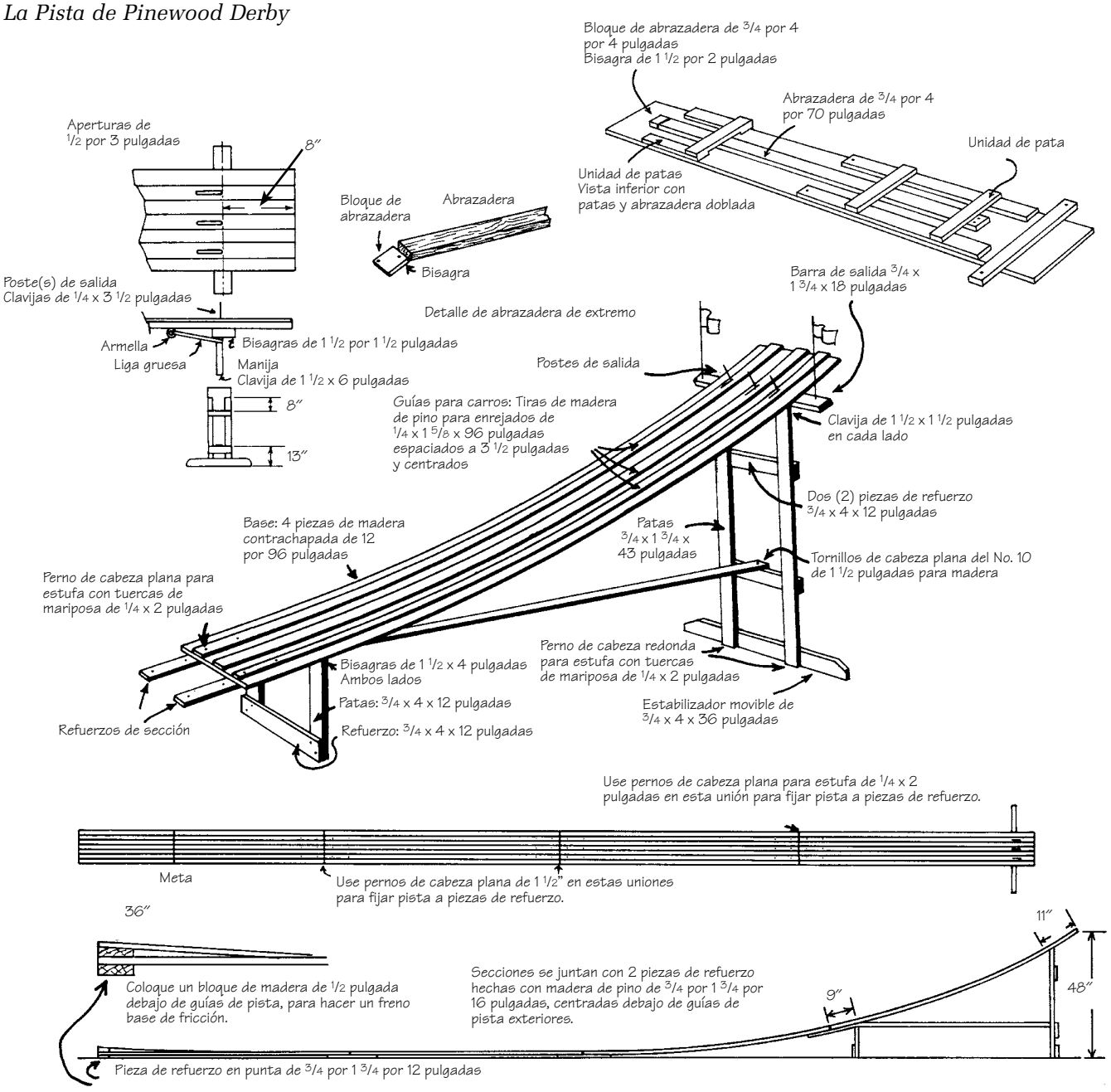


Los niños pueden probar sus carros sobre una tabla inclinada. Utilice una pieza de cartón resistente inclinado sobre una pila de libros o cajas. Afiance el extremo inferior al piso con cinta adhesiva.

La Carrera

- Cada niño lleva su carro a la mesa de inscripción para que su nombre y su número de carro sean anotados en la hoja de las eliminatorias.
- Después de la inscripción, cada niño lleva su carro a la mesa de inspección para que pase la inspección final y sea colocado, por den, en la mesa de salida.
- Al anunciarse cada eliminatoria, los pilotos retiran sus carros de la mesa de salida y los colocan en la línea de arranque. El juez de salida suelta la barrera.
- Los jueces de meta determinarán los resultados de la carrera. El carro cuya nariz cruce la meta primero es el ganador. En caso de haber un empate o si los jueces tiene dudas, la carrera se volverá a realizar.
- Después de la carrera, los carros se regresan a la mesa de salida en el caso de carreras eliminatorias.
- Si un carro se sale de la pista, se sale de su carril, interfiere con otro carro o pierde un eje u otra parte, es juzgado como si hubiera terminado en último lugar. Si un carro interfiere con otro carro y afecta de manera negativa el resultado del carro, la carrera debe hacerse nuevamente. En caso de la pérdida de partes, si el carro puede arreglarse rápidamente, se puede correr en eliminatorias adicionales.
- Las decisiones de los jueces son finales.

La Pista de Pinewood Derby



La Pista

Muchos packs construyen sus propias pistas para usarlas año con año. En muchos casos, los packs trabajan juntos compartiendo sus pistas según sea necesario. En cualquier caso, asegúrese de inspeccionar cada pista después de haberla usado y haga las reparaciones necesarias antes de almacenarla. De la misma manera, es importante revisar cuidadosamente cada pista antes del día de la carrera para corregir cualquier problema que haya podido ocurrir mientras estaba guardada.

La pista de la ilustración permite que corran tres carros a la vez. Puede construirse con herramientas ordinarias de taller. El uso de bisagras con pernos sueltos, permite que la pista se pueda desmontar fácilmente para almacenarla.

Las tiras de los carriles deben ser de 1/4 pulgada de alto. El fondo del carro de competencia del Gran Premio, está diseñado para estar solamente a 1/8 pulgada sobre la tira del carril. Si la tira del carril es muy alta, el carro se arrastrará.

Lije todas las superficies de la pista, especialmente donde hay uniones. Para darle mayor resistencia, use pegamento blanco en todas las uniones antes de fijar con tornillos. También, una buena capa de pintura de esmalte se recomienda para darle un terminado a la pista.

Consejos Para Construcción

Los Cub Scouts deben construir sus propios carros de cameras con dirección y ayuda mínima de un adulto. Muchos packs tienen una categoría especial para los autos construidos por los adultos para contribuir a que los niños y los adultos compartan la diversión y puedan trabajar juntos.

- Pinte las partes del chasis antes de ensamblarlas para evitar pintar los ejes de las ruedas.
- Para quitar las rebabas en los clavos de los ejes antes de colocar las ruedas, use papel de lija o papel de esmeril.
- Si hay una costura del molde en las ruedas, líjelas ligeramente. Las ruedas son huecas y pueden romperse si se lijan fuertemente. Otro riesgo que se corre si lija muy fuerte es que el carro se irá hacia el centro de la pista.
- Use pegamento blanco o para modelar aviones para sostener el perno del eje con el chasis. Mida la distancia central entre los ejes antes de fijarlos.
- Para aumentar el peso, pueden meterse en el chasis pesas para pescar o cualquier otro tipo de pesa, pero el peso total del carro no deberá exceder 5 onzas.

DERBY ESPACIAL

El derby espacial es parecida al pinewood derby, excepto que los modelos son "cohetes" en miniatura. Estos cohetes son impulsados por tres ligas y viajan a través de una línea gruesa para pescar de un filamento. Los cohetes son tallados y armados por los niños, bajo la dirección de un adulto de su familia.

Los estuches con instrucciones para construir los cohetes pueden comprarse individualmente o en paquetes con su distribuidor local de Scouting. A menudo el comité de la competencia los compra en grandes cantidades y los distribuye a las familias del pack. El distribuidor local de Scouting también tiene artículos "adicionales " como transportadores, equipos con accesorios, ligas de repuesto, listones, calcomanías y muchas cosas más.

Personal y Procedimientos

Equipo de Inscripción, Antes de que Comience la Carrera:

- Marca números únicos en la parte de debajo de cada cohete.
- Ingresa el número y el nombre de cada inscripción en una hoja de eliminatorias preliminares.

Equipo de Inscripción, Una Vez que la Carrera Comience:

- Ingresa los nombres y números de los ganadores de las eliminatorias en las hojas para las carreras semifinales.
- Determina la posición final de cada cohete ganador y reporta los resultados al comité de premiación.

Equipo de Inspección, Antes de que Comience la Carrera:

- Verifica cada registro para asegurarse el uso de materiales oficiales.
- Obra como juez para los premios para manualidades antes de la carrera, tales como el Más Colorido, el Más Bonito, etc. Reporta los resultados al comité de premiación.

Equipo de Inspección, Durante la Carrera:

- Tiene a la mano cajas adicionales de ligas. Se necesitan tres ligas para volar cada nave adecuadamente.
- Tiene pequeños taladros manuales para darle vueltas a las ligas. Esto ayudará a que el evento fluya más rápido. Verifique el radio de los taladros dándole un vuelta a la manivela del mango y contando el número de veces que da vuelta. La mayoría de los taladros tienen como promedio un radio de uno a cuatro; por lo tanto 40 vueltas equivale a 160 vueltas en un motor de liga (150 a 170 vueltas son suficientes).

- Ayuda a los niños a estirar las ligas de 12 a 15 pulgadas detrás de la cola. Una persona sostiene el cohete mientras otra da vueltas a la liga. Esto es muy útil cuando se usa un taladro manual para dar las vueltas.

Equipo de Operaciones de Lanzamiento:

- Dispone y mantiene en buen estado las plataformas de lanzamiento. Los packs grandes quizá encuentren que el tener varias plataformas de lanzamiento, hace el evento más dinámico y rápido.
- Tiene una mesa de salida para colocar los cohetes hasta que es su turno en la competencia.
- Tiene un juez de salida al inicio de cada pista.
- Tiene dos jueces al final de cada pista.
- Tiene dos o más guardabarreras para alinear a los niños.
- Reporta los ganadores al equipo de inscripción

Personal Interino del Evento:

- Tiene actividades planificadas para los niños y sus hermanitos durante la preapertura mientras se lleva a cabo la inscripción e inspección y entre las carreras eliminatorias. Los niños pueden hacer aviones de papel y hacer lanzamientos hacia cierto blanco o a distancia.

Comité de Premiación:

- Se asegura de tener suficientes premios para el número de participantes en el pack.
- Informa al maestro de ceremonias el nombre y el premio para cada participante. Los packs grandes pueden considerar el que cada den vaya al frente y se le entreguen todos los premios al líder del den. Los packs pequeños pueden considerar el llamar a cada niño en orden alfabético y presentarle el o los premios que haya ganado. Debido a que todos los niños recibirán un premio por su participación en el derby, ninguno se quedará sin recibir algo.

Ejemplo del Programa

7:00 Inspección e inscripción de los cohetes.

7:30 Ceremonia de apertura.

7:40 ¡Que empiecen las carreras! Algunos packs quizá quieran dar listones y premios para las carreras eliminatorias durante el transcurso del derby.

8:30 Ceremonia de reconocimiento; premios de avance, reconocimiento a los miembros del comité del derby.

8:45 Ceremonia de clausura.

Ejemplos de Reglas

- Para la construcción de los cohetes, sólo se permite el uso del material que se incluye en el paquete.
- El cuerpo del cohete no debe exceder 7 pulgadas de largo, sin incluir los propulsores ni las alas.
- No hay restricciones en cuanto al peso o diseño del cohete.

La Carrera

- Cada niño lleva su cohete a la mesa de inscripción para que su nombre y su número sean anotados en la hoja de las eliminatorias.
- Los concursantes se reportan con los guardabarreras, quienes los alinean en el orden en el que van a competir. A este punto, cada niño empieza a darle vueltas al motor de ligas de su nave espacial.
- Conforme se le va llamando, el niño engancha su cohete en la línea que le fue asignada. Debe centrarlo entre las clavijas verticales y asegurar el propulsor detrás de la clavija horizontal de la barrera de salida.
- El guardabarrera comienza la cuenta regresiva y al llegar a cero dispara mediante la elevación de la parte trasera del marco de la plataforma de lanzamiento que suelta a los cohetes.
- Cada carrera se corre en eliminatorias, con cuatro participantes al mismo tiempo. Cada niño puede intentarlo dos veces como mínimo. Por ejemplo, en un den de seis niños, haga eliminatorias con tres niños cada una.
- El cohete cuya nariz cruce la meta primero o viaje lo más lejos si ninguno logra llegar a la meta, es el ganador.
- El ganador lleva su cohete a la mesa de registro para que sea anotado.
- Las decisiones de los jueces son finales.

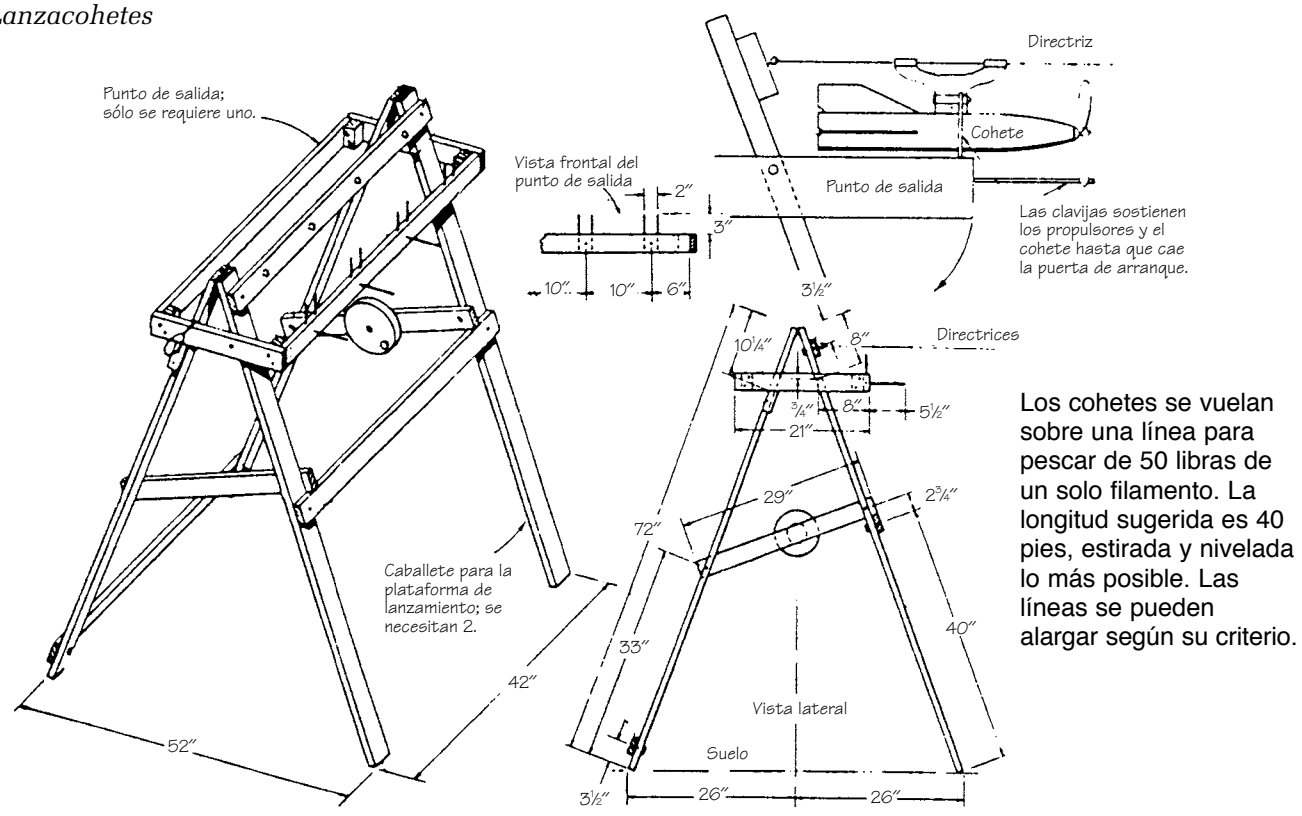
Construcción y Operación del Cohete

El paquete oficial del cohete incluye todos los materiales necesarios y las instrucciones para construirlo. Decore el cohete con colores brillantes y aplique las calcomanías.

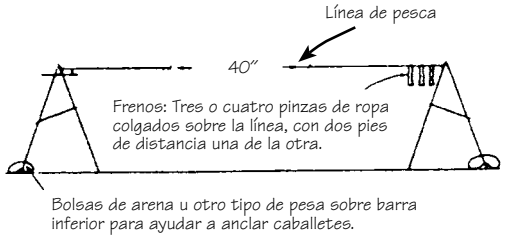
Consejos Para Constructores de Cohetes:

- Reduzca la fricción del aire o el arrastre haciendo todas las superficies tan lisas come le sea posible. Una nariz redonda sin filo, ocasiona menos arrastre que una nariz afilada. Un buen diseño tiene todos los lados principales redondeados y los de la cola afilados para disminuir el arrastre.
- Las ligas deberán ser lubricadas antes de la competencia. Estas son el "motor" y esto les ayudará a mantenerse resistentes y flexibles. Remójelas durante la noche en aceite de ricino, o mezcle dos partes de jabón verde con una parte de glicerina y una parte de agua; frote la mezcla sobre la liga una hora antes de la carrera.
- Use una navaja filosa para cortar las hendiduras para la pieza de unión y para las alas. Una navaja sin filo quebrará la madera de balsa o el poliestireno y hará que se astille.
- Cuando usted empiece a tallar, recuerde que el extremo con el agujero pequeño es la nariz del cohete.
- Un pelador para papas es útil para tallar la forma.

El Lanzacohetes

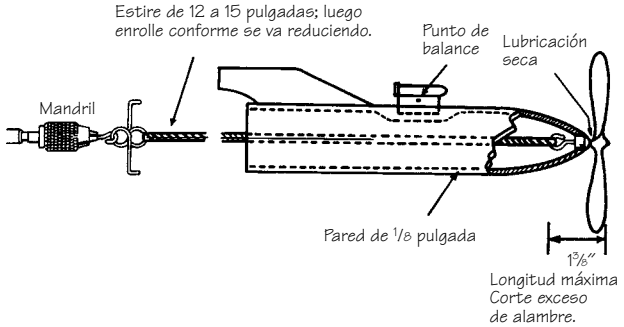


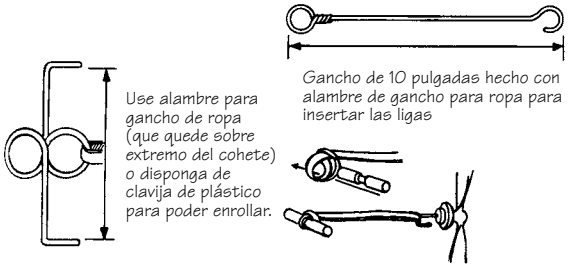
Los cohetes se vuelan sobre una línea para pescar de 50 libras de un solo filamento. La longitud sugerida es 40 pies, estirada y nivelada lo más posible. Las líneas se pueden alargar según su criterio.



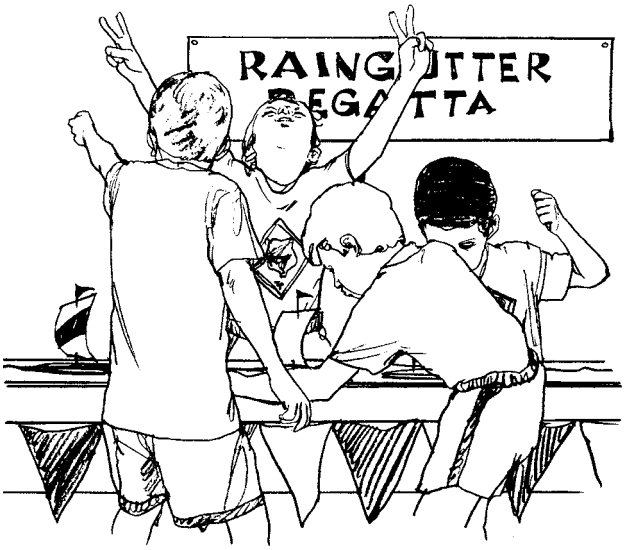
- Para ayudar a aumentar la velocidad del cohete, reduzca el grueso de la pared a un mínimo de 1/8 pulgada. No debilite el área alrededor del gancho para ropa (transportador) o talle el círculo del botón de la nariz.
- No aplique mucha pintura en el exterior a menos que la lije después de cada mano de pintura.
- Tenga cuidado de no poner pegamento en el transportador de plástico, especialmente en los agujeros por los cuales pasa la línea de un solo filamento. El pegamento puede afectar la operación correcta.
- Haga el eje del propulsor tan corto como le sea posible doblándolo cerca de la nariz. Corte el alambre sobrante con unas pinzas.
- Pruebe el equilibrio del cohete colgándolo de un cordón a través de la pieza de unión, hecha con el gancho para colgar ropa. Si el cohete tiene la nariz pesada, talle o lije un poco de la madera en ese extremo. Si está pesada la cola, quite un peco de madera del área de la cola.

Es posible que los dens quieran atar línea para pescar de un filamento de 50 libras y de 100 pies de largo para hacer vuelos de prueba antes de la competencia. Ate la línea a menos de 100 pies de distancia, lo más estirada que pueda.





REGATA EN CANALES PARA LLUVIA



¡Hola, compañeros! ¡Esta puede ser la regata de veleros del siglo! Aunque los mares son sólo canales para lluvia de 10 pies de largo llenos de agua, y los barcos son sólo de 6 pulgadas de largo, la carrera es un evento emocionante. Cada niño construye su propio barco, con la supervisión y la ayuda de un adulto. Él también proporciona el "viento" para la vela con la fuerza de sus pulmones.

El paquete para bote de regata con instrucciones, pueden comprarse individualmente o en paquetes con su distribuidor local de Scouting. Con frecuencia, el comité de la competencia los compra en grandes cantidades y los distribuye a las familias del pack junto con las reglas, consejos para construcción y otra información de mucha ayuda. El distribuidor local de Scouting también tiene artículos "extras", tales como calcomanías, listones, trofeos y otras cosas más. El paquete incluye tiene un casco premodelado, una quilla de metal, un mástil y una vela. El pack también puede decidir hacer la regata con botes con motor de liga. Sólo asegúrese que la profundidad de los botes elegidos no exceda la profundidad de la pista.

El personal necesario es similar al de cualquier evento de derby. (Consulte la sección "Personal y Procedimientos" que se mencionó anteriormente para el pinewood derby o el del espacio.) El equipo de inspección debe asegurarse de medir la quilla para asegurarse que no se arrastrará en el fondo.

Ejemplo del Programa

6:00 La preinscripción les da a los niños y a sus familias tiempo para corregir cualquier problema antes del derby. Si es posible, inspeccione los botes la noche anterior a la carrera.

6:30 Inspección final e inscripción.

6:40 Ceremonia de apertura. ¡Que empiecen las carreras! Algunos packs quizá quieran dar listones y premios para las carreras eliminatorias durante el transcurso del derby.

7:40 Ceremonia de reconocimiento; incluya el reconocimiento para los miembros del comité.

7:45 Ceremonia de clausura.

Ejemplos de Reglas

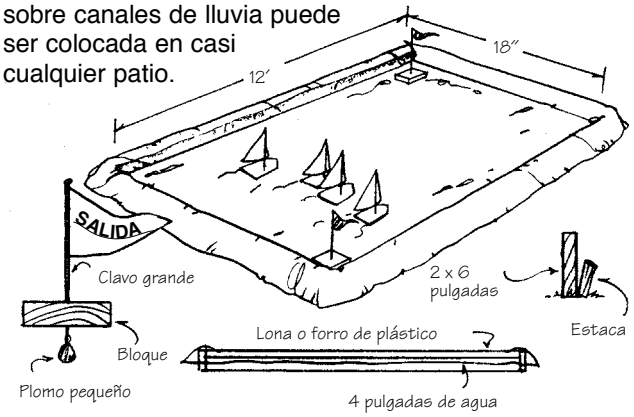
- El casco no debe exceder 7 pulgadas de largo, ni ser menor de $6^1/_2$.
- El mástil debe medir $6^1/_2$ pulgadas de la cubierta hasta la punta.
- La quilla y el timón proporcionados en el paquete deben ser utilizados y no ser alterados en lo absoluto.
- La vela no puede ser más grande que el material que viene en el paquete.
- No existen restricciones sobre color o diseño.

La Regata

- Los niños llevan sus botes a la mesa de inscripción para que sean revisados y numerados, y sean anotados en la hoja de las eliminatorias.
- Después toman sus barcos a la mesa de inspección para asegurarse que reúnen las especificaciones.
- La carrera se corre en eliminatorias. Los botes son impulsados por los niños soplando las velas de su propio bote.
- Los botes empiezan con la popa del barco tocando el extremo del canal. El juez de salida se para en el extremo opuesto, y a la señal los niños empiezan a soplar. Con una pista doble, dos niños compiten al mismo tiempo. El primer bote que llegue primero al final del canal gana. Una vez que la carrera ha empezado, los niños no pueden tocan el bote con sus manos. Si un bote se atora, un juez enderezará el bote y luego el niño puede continuar.
- Observe a los niños con atención ya que pueden sufrir hiperventilación.
- En pistas que no sean canales para lluvia, los botes debe ser sostenidos por los pilotos en la línea de salida y soltados al darles una señal. Una vez más, no se permite el uso de las manos y los botes no pueden ser empujados. Si algún bote comete una falta, la eliminatoria es considerada inválida y se realiza otra vez.

La Pista

Esta práctica pista para regata sobre canales de lluvia puede ser colocada en casi cualquier patio.

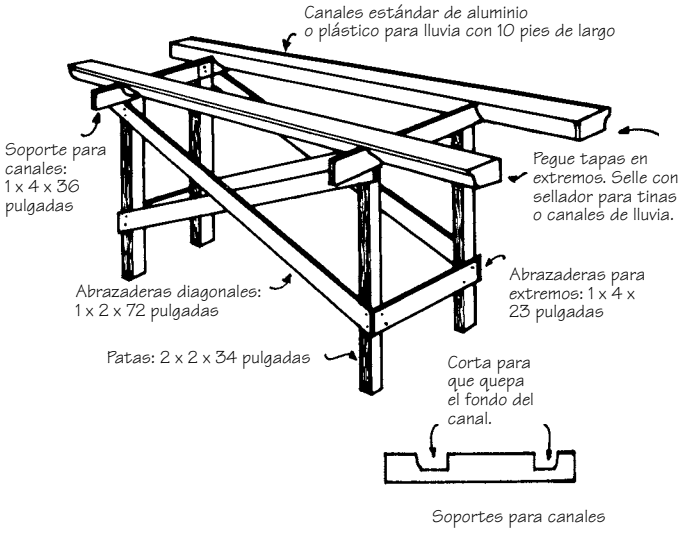


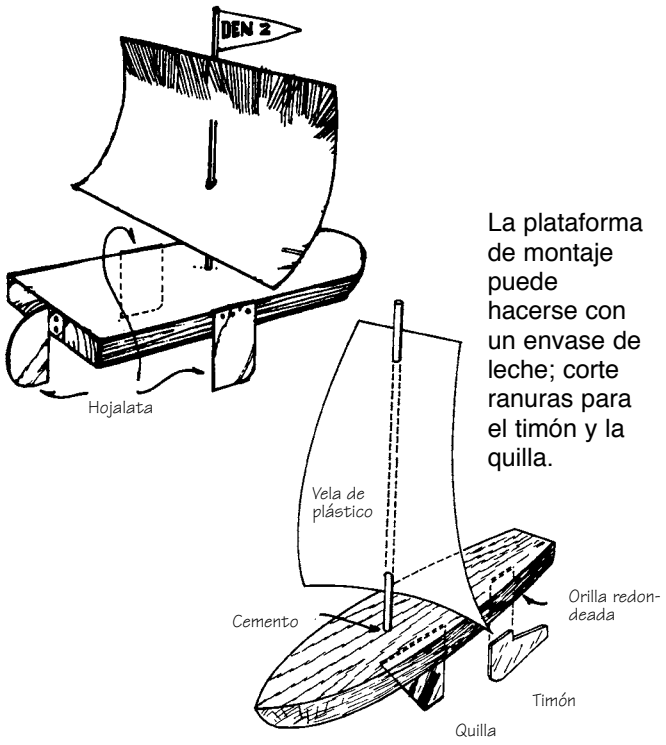
Una pista muy popular está hecha de un canal de lluvia estándar de 10 pies de longitud colocado sobre soportes de madera. (Ver la ilustración.) Otro método es colocar los 10 pies de canal en cada costado de una mesa larga. Una vez que los canales están en su lugar, eche una pequeña cantidad de agua en cada canal para asegurarse que está nivelado. Aún en la superficie más plana, es necesario hacer ajustes. Dos canales de 10 pies de longitud aguantarán unos 8 galones de agua, así que una vez que están llenos son difíciles de mover sin causar un derrame. Después de hacer los ajustes necesarios, llene los canales a aproximadamente 1/2 pulgada de la parte de arriba.

Las regatas también se pueden llevar a cabo en pequeñas piscinas inflables, piscinas, o lagos siempre y cuando se sigan las reglas del plan Safe Swim Defense y se observen los reglamentos de salud y seguridad.

Consejos Para Construcción

- Lije el casco de madera dándole la forma deseada, apegándose a las especificaciones requeridas. Primero use papel lija de grado mediano, después termínelo con un papel lija de grado muy fino.





La plataforma de montaje puede hacerse con un envase de leche; corte ranuras para el timón y la quilla.

Quilla de cemento y timón colocados en las ranuras donde se indica en el fondo del casco.

- Aplique dos capas de sellador al bote.
- Pinte el bote con dos capas de laca de color o pintura acrílica. No use pintura con base de agua o al temple.

DERBY DE CUBMÓVILES

La competencia de Cubmóviles es una emocionante actividad del pack llena de diversión para toda la familia. La planificación de la competencia debe iniciarse con varios meses de anticipación a la fecha de la carrera, para que así los Cub Scouts y los adultos de cada den tengan tiempo de construir su carro de carreras. ¡Así es! Cada den construye su propio Cubmóvil, con toda la ayuda posible de los adultos para supervisar la construcción. No tiene motor; el Cubmóvil funciona por gravedad.

Personal y Procedimientos

Comité del Programa: Además de las responsabilidades generales del comité del programa mencionadas con anterioridad (página 6-1), el comité del programa para un Derby Cubmóvil debe hacer los arreglos necesarios para tener un escuadrón de rescate de primeros auxilios que estén listos en caso de emergencias. *Recuerde:* Los niños son los pilotos. El presidente del comité es responsable de obtener cualquier permiso necesario por parte de la ciudad para el uso de las calles o el derecho de vía y para asegurar la aprobación de la autoridad correspondiente de la ciudad, condado o parque para cerrar la calle al tráfico.

Equipo de Inspección y Inscripción:

- Hace una plantilla de cartón o de madera para verificar las dimensiones totales de los Cubmóviles.
- Revisa que los aditamentos sean los correctos y que llenen los requisitos de seguridad poniendo especial atención al sistema de frenos y el cinturón de seguridad.
- Se asegura que haya cascos para bicicleta disponibles para cada piloto.
- Numera cada carro.
- Actúa como juez para premios de manualidades. Reporta a los ganadores al comité del programa.
- Registra a cada niño y le da un número dentro de su den.
- Ingresa cada carro y piloto para cada carrera en una hoja especial, para mantener el registro y control de quién corre cada eliminatoria.
- Obtiene el tiempo de quienes cronometran el tiempo en la meta y los registra.
- Determina la posición final de cada auto del den y reporta los resultados al comité del programa para la presentación de premios.

Equipo de Operación de la Pista:

- Asigna por lo menos a dos guardabarreras para alinear los carros.
- Tiene por lo menos dos jueces de salida para operar la rampa de arranque (uno para cada carril).
- Tiene en la meta dos oficiales con cronómetros (uno para cada carril).
- Marca con tiza los carriles en la calle, y donde sea necesario, cierre con cuerdas el área de carreras.
- Coloca pacas de heno u hoyos de arena al final de la pista para asegurarse que los Cubmóviles se detengan.
- Reporta los tiempos oficiales al equipo de registro.

Ejemplo del Programa

(Está diseñado para un sábado.)

9:00 Inscripción y reunión

9:30 Ceremonias de apertura

9:45 Eventos

11:15 Ceremonias de reconocimiento y clausura

11:45 Limpieza

La Carrera

- La competencia se corre en eliminatorias. Cada den tiene un Cubmóvil y cada niño del den corre el carro una vez. El den que tenga el tiempo promedio de carrera más bajo, es el que gana.
- Cada den se reporta con su Cubmóvil a la estación de inspección, en donde es revisado y numerado.
- Los Cub Scouts llevan al Cubmóvil a la mesa de inscripción donde se escriben los nombres de los niños en la lista de eliminatorias.
- Conforme el maestro de ceremonias va nombrando a cada niño, éste se reporta a la puerta de arranque y se le ayuda a subirse a su carro. Un adulto revisa que tenga puesto el cinturón de seguridad y que el casco esté fijo.
- Todos los pilotos deben usar equipo de protección, incluyendo un casco, rodilleras y coderas.
- Cuando los carros son soltados de la zona de arranque, los pilotos deben intentar mantenerse en sus propios carriles.
- No se permite impulsarse o empujarse con los pies.
- Después de haber manejado, el niño regresa a la sección de espectadores para animar a su den.

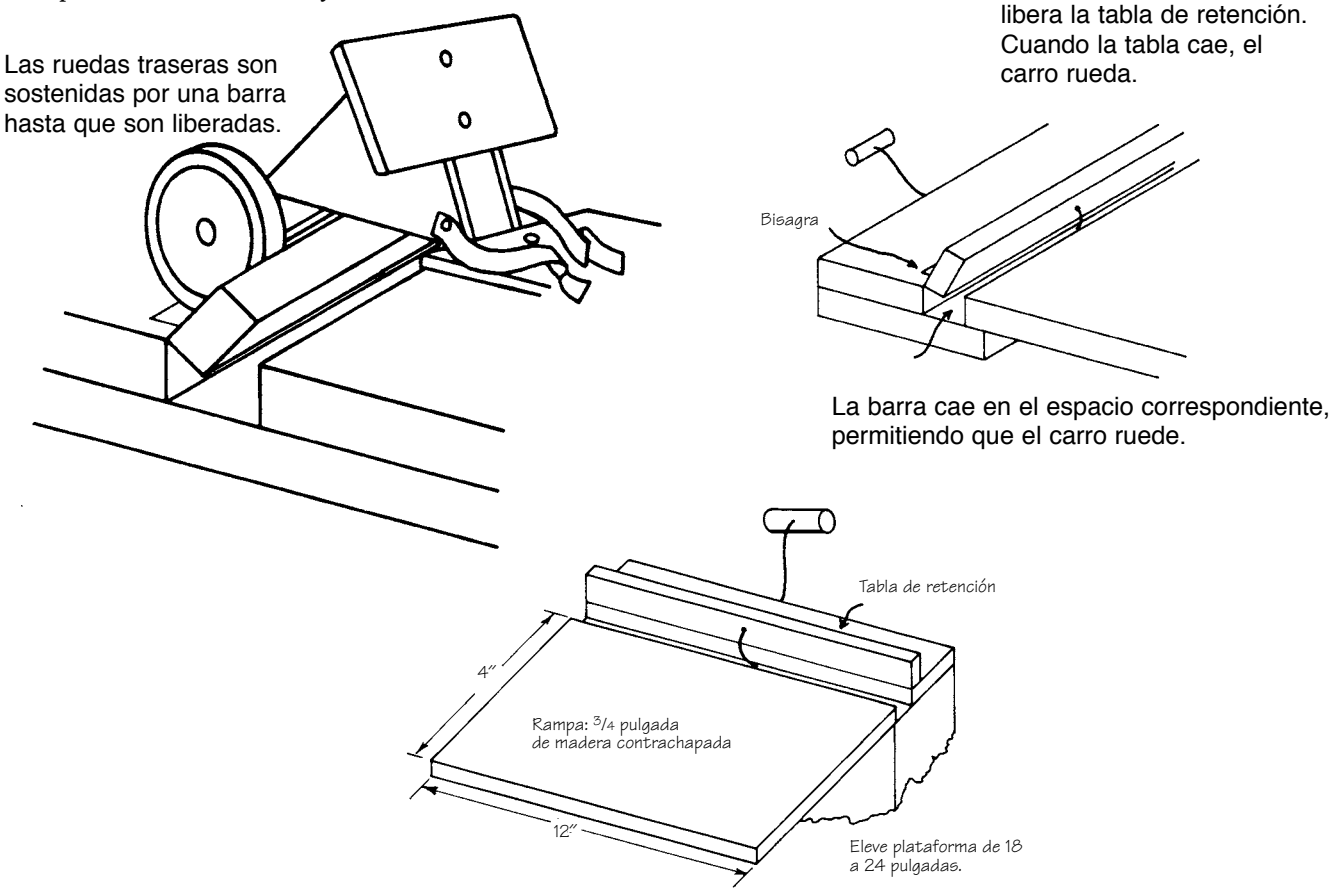
La Pista

La pista debe ser una calle con superficie lisa que tenga una pendiente gradual, que no sea ni muy larga, ni muy inclinada. La pista que se sugiere es de unos 150 pies, con espacio adicional para parar. Los carriles deben marcarse con tiza. Habrá quien se cruce de un carril a otro, especialmente con pilotos sin experiencia, pero se les debe indicar a lo niños que permanezcan en su propio carril. Los jueces deben observar cualquier falta en la carrera. Si se comete una falta en contra de algún piloto, a éste se le debe dar otra carrera.

La Rampa de Salida

Generalmente se coloca una rampa para arrancar los carros. Los Cubmóviles empiezan desde la parada y bajan la rampa y la pendiente hasta la meta debido a la gravedad. La rampa de salida puede ser tan sencilla o elaborada como el comité del derby lo desee. Las hojas de madera contrachapada son efectivas y generalmente se pueden rentar. Se pueden elevar desde la parte posterior con bloques de cemento. Otro tipo de rampa de salida se muestra en la ilustración. Tome en cuenta los factores de seguridad cuando determine el ángulo de la rampa de salida. La rampa deberá permitir espacio suficiente para el número de carros que empezarán la carrera al mismo tiempo.

Rampa de Cubmóvil Derby



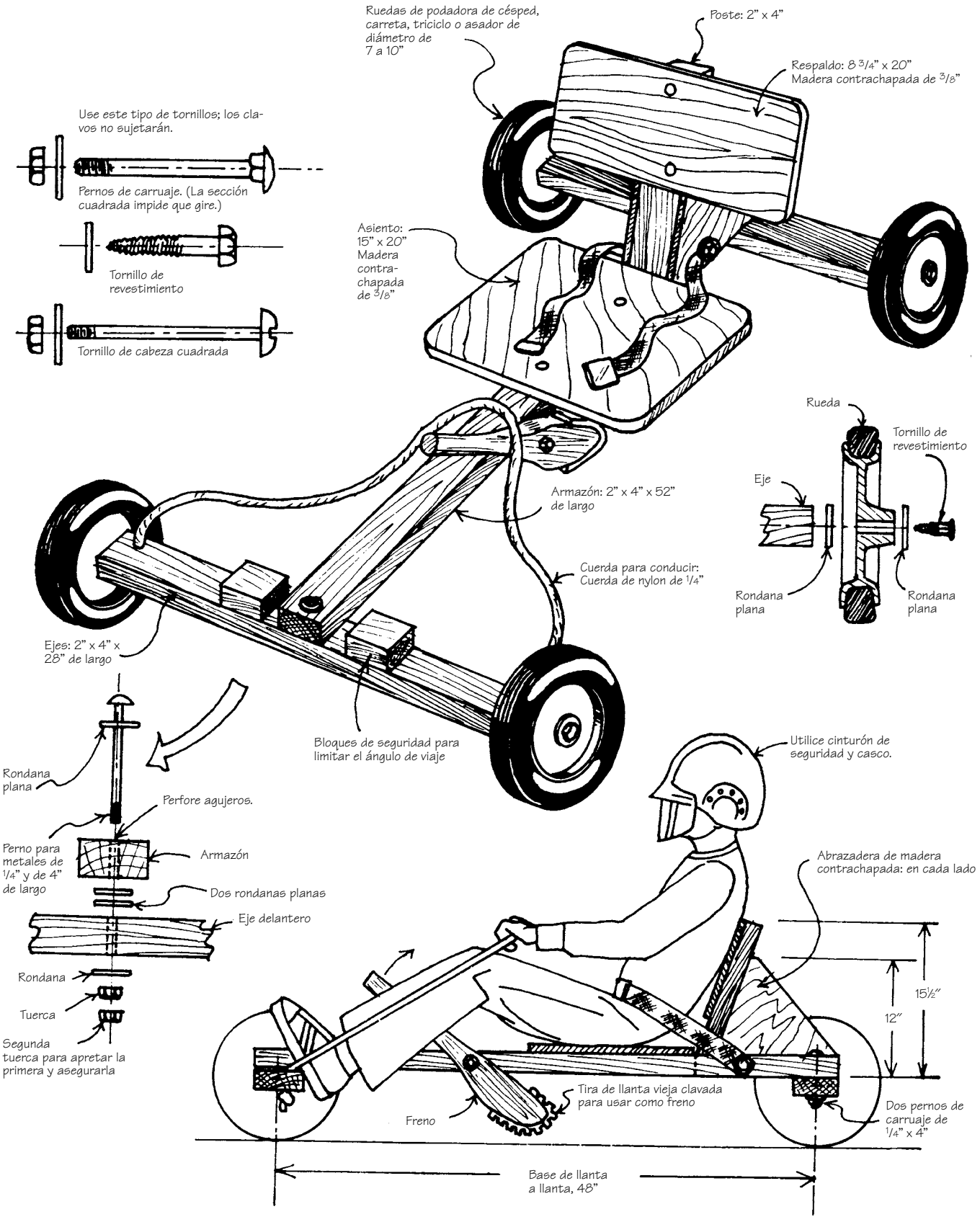
Especificaciones y Partes Para Cubmóviles

- Vea el dibujo para la descripción de los materiales de construcción y herramientas.
- Las ruedas no deben exceder de 12 pulgadas de diámetro.
- Todas las ruedas deben estar equipadas con llantas de hule.
- El armazón del carro se hace con madera para construcción de 2 por 4 pulgadas.
- El largo total del carro es de 5 pies como mínimo; la distancia entre los ejes es de 4 pies como máximo. La circunferencia exterior de las ruedas puede variar de 30 hasta 36 pulgadas.
- Use pernos de cabeza redonda de 1/2 pulgada para fijar el armazón. Como alternativa use tornillos. Los clavos NO SON apropiados, debido a que se pueden aflojar.
- Todos los carros deben tener un asiento con respaldo reforzado para que el niño pueda conducir cómodamente con los pies.
- Los carros deben estar equipados con un cinturón de seguridad adecuado, el cual debe estar firmemente sujeto al armazón del carro.
- La conducción se hace con los pies, que se colocan sobre el eje de las ruedas delanteras y con las manos se sostiene la cuerda que está atada al eje de las ruedas delanteras.
- Si se usan ejes con rosca, las tuercas deben ser aseguradas con chavetas o con alambre.
- Los carros deben estar equipados con un freno de mano que tenga la superficie de arrastre cubierta con un material de hule, tal come una tira de llanta vieja. Esto detendrá al carro cuando se arrastre sobre el piso.
- Durante una carrera, los bloques de madera de 2 por 4 pulgadas fijados a 1/2 pulgada del tablero central, limitarán el radio del viraje. Vea la ilustración.

Publicity

La competencia de Cubmóviles será de gran atracción para el público en general. Invite a fotógrafos para que tomen fotos para el periódico local. Haga que les niños estén correctamente uniformados, ya sea con el uniforme completo o con camisetas iguales. Use este evento para reclutar más niños, *pero un niño debe estar registrado con el pack para poder competir con un Cubmóvil.*

Especificaciones y Partes Para Cubmóviles



DERBY DE TODO TIPO DE CARRERAS

Si tiene alas, ruedas o timón, puede competir en un día completo de competencias. Este evento puede incluir cualquier número de actividades de derby según el número de adultos que haya para proporcionar servicios en el evento. Requiere de mucha participación, así que quizá quiera considerar el reunir otros packs o llevarlo a cabo a nivel distrito o concilio. Al igual que todos los derbies, el propósito no es ganar o perder, sino divertirse.

La planificación previa es un requisito indispensable para este evento especial. Siga los lineamientos que hay al inicio de este capítulo para que nada sea pasado por alto (página 6-1). Los niños y sus familias están invitados a traer cualquier auto, cohete o bote que sea recomendable para competir contra los demás sólo por diversión. Esta también es una excelente oportunidad para que el papá también desempolve su carrito para derby de cuando era Cub Scout—o para hacer uno nuevo.

Personal

- **El presidente del día de competencia** vigilará y coordinara los eventos del día de competencia, obtendrá el lugar y proporcionará la información necesaria a las familias.
- **El vicepresidente** para cada evento, es responsable de obtener las pistas o el equipo necesario para el área.
- **Los adultos asistentes** para cada evento son reclutados el presidente.
- **El comité de inscripción** registrará a cada participante y ayudará con el control de la multitud. Se llenará una hoja de registro para cada actividad en la que el niño desee participar. Las hojas se otorgan en el área de los representantes, quienes mencionarán los nombres de los participantes en cada carrera.

Eventos

Incluya pinewood derbies, carreras de Cubmóviles, derbies espaciales y regatas según se lo permitan sus recursos y personal se lo permitan. Para otorgar reconocimiento, puede utilizar calcomanías pequeñas o estrellitas con pegamento en colores oro (primer lugar), plata (segundo lugar) y azul (tercer lugar) y colocarlas en la parte de debajo de los carros, costados de los cohetes, superficie de los botes para indicar el lugar. Pero la idea principal de un día de competencias es *divertirse.*

Para realizar un evento, mencione los nombres en el orden en el que aparecen en las hojas de registro. Si alguien está en otro evento, cambie su nombre al final de la lista hasta que todos los competidores hayan participado.

Ejemplo del Programa

1:00 Inscripción. Complete una hoja por cada evento en el que el niño quiera participar. Cualquier medición o pesada se realiza en este momento. Después de la inscripción, el carro, bote, etc., se le entrega al comité y se guarda hasta que la carrera vaya a empezar.

1:30 Ceremonia de apertura.

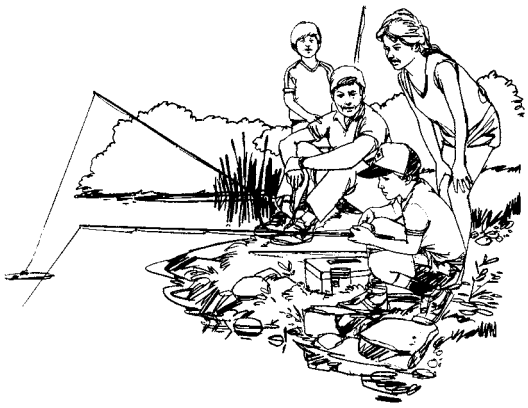
2:00 ¡Que empiecen las carreras! Algunos packs quizá quieran dar listones y premios para las carreras eliminatorias durante el transcurso de cada competencia.

4:00 Ceremonia de reconocimiento; incluya también reconocimiento para los miembros del comité.

4:15 Ceremonia de clausura y limpieza.

DERBY DE PESCA

Hay dos clases de competencia de pesca del pack de Cub Scouts; ambas son divertidas tanto para los niños como para los adultos. Una es un viaje de pesca para un compañero adulto y Cub Scout a un lago o río cercano donde los adultos y los niños puedan pescar desde la orilla. Los premios se otorgan por aspectos tales como el pez más grande, el primer pez y los que pescaron más. A menos que los peces se vayan a comer, la pesca se debe realizar bajo el plan de pescar y liberar. El otro tipo de competencia de pesca es una excursión familiar con juegos y premios relacionados con la pesca.



El comité de la competencia de pesca debe seguir las instrucciones para planificar eventos especiales (página 6-1). La planificación para cualquiera de los dos derbies incluye conseguir el lugar, hacer los arreglos necesarios para la transportación, y coordinar las actividades. El comité debe asegurarse de obtener las licencias y permisos necesarios. Entre las responsabilidades del comité también estar el conseguir los premios y asegurarse que hay suficiente equipo de pesca para cada niño que participara. Si se incluye la comida, el comité hace los arreglos necesarios para asegurar que hay suficiente comida nutritiva para todos. El comité quizá quiera intentar algunas ideas promocionales especiales, tales

como enviar invitaciones en forma de un pez o invitando a los pescadores locales para que ayuden.

Para la excursión familiar haga letreros de identificación para cada área del concurso. Para marcar las áreas de juego, use cuerdas, postes, banderolas de colores. Las áreas de pesca también deben ser marcadas y vigiladas ya que muchas familias llevarán niños pequeños. Considere un sistema de sonido con altavoces y siempre recuerde la seguridad.

Ejemplo del Programa

Las actividades y el horario que se muestran a continuación están programados para realizarse en un día de derby de pesca con juegos y concursos.

10:00–11:00	El comité llega con antelación para preparar las actividades.
11:00–12:30	Tiempo libre para pesca. Conforme los niños vayan llegando, provea al niño y al adulto con equipo para pescar y que comiencen a pescar. Es una buena idea que haya pescadores experimentados disponibles para ayudar a aquellos que son nuevos en el deporte.
12:30–1:30	Almuerzo y limpieza. Maíz tostado y pescado frito pueden ser preparados por el comité del derby de pesca; o haga un día de campo con perritos calientes, frijoles y sandía, o haga que cada familia traiga algo para compartir.
1:30–2:30	Concursos especiales.
2:30–3:00	Ceremonia de premiación.
3:00–3:15	Limpieza final del lugar.

Concursos

Juego de Adivinanza: ¿Cuántos huevos de pescado hay en el frasco? Llene un frasco con dulces de jalea rojos miniatura. (Cuente conforme llena el frasco.) Tenga a la mano papelitos y una caja para que los jugadores puedan escribir sus nombres y la cantidad que creen que es la correcta en el papel y echarlo en la caja. Aquél que más se acerque al número real de "huevos de pescado" se lleva el frasco y los dulces de jalea como premio.

Pescando: Llene con agua varias botellas de dos litros y ciérrelas. (Mientras más agua, más grande el reto.) Use una vara de 1/2 pulgada y amárrele un cordón de 30 pulgadas que tenga un anillo de 3 pulgadas atado en el extremo como si fuera una caña. Coloque las botellas llenas o "peces" de lado. Atrape un pez al parar la botella.

¿Están Mordiendo? Corte peces de cartón. Marque la parte inferior del pez con un valor. Aplique una pieza de imán a la cola de cada uno. Utilice una caña con imán para poder pescar un pez. (Los imanes con polos opuestos se atraerán.) Sume los puntos totales después de determinado tiempo.

Cruza el Estanque: Haga una carrera de relevos con el den donde cada niño anda descalzo en seis cazuelas con agua. También puede cortar dos círculos grandes de papel para cada equipo. Estos son las "piedras" de cada equipo, en las cuales se tiene que parar para cruzar el estanque y regresar. Marque o designe una línea de terreno de 10 ó 15 pies como el "estanque". Coloque las piedras en el estanque a cierta distancia una de la otra. El primer niño pisa de la "orilla" a la primera piedra, luego en la segunda. Ya que esto no deja más piedras para pararse, él debe voltear y recoger la piedra atrás de él y colocarla enfrente de él para dar el siguiente paso sin caer en el estanque. Si un participante cae en el agua, debe comenzar desde la orilla de la que acaba de salir.

DERBY DE COMETAS

Una competencia de cometas del pack puede ser una de sus mejores actividades para la primavera o el verano. Puede incluir varias demostraciones de cometas y concursos y también puede incluir una comida o cena en el campo. Algunas competencias de cometas se efectúan sólo por diversión, sin concursos especiales o premios. Otras incluyen concursos con premios para cada participante.

Siga los lineamientos para planificar eventos especiales que se encuentran al inicio de este capítulo (página 6-1). El comité del derby de cometas debe tener en cuenta el lugar (un campo abierto), el diseño del campo y los alimentos, en caso de que los haya. Si se van a incluir concursos, decida los requisitos para participar, cuáles eventos se llevarán a cabo, y las reglas y premios para cada uno. Usted necesitará un locutor, un juez de salida, y uno o dos jueces.

El plan para el derby de cometas se debe desarrollar con mucha anticipación para que los niños y sus familias sepan el tipo de eventos y las reglas, antes de que empiecen a hacer las cometas. La sección "Manualidades" de este libro contiene información sobre cómo hacer varios tipos de cometas. Las juntas del den previas a la competencia serán un buen momento para discutir con los niños las reglas de seguridad para volar las cometas. (Ver más adelante.)

Ejemplo del Programa

10:00 Inscripción, exhibición, muestra y calificación de las cometas

11:00 Ceremonia de apertura

11:15 Concursos de cometas

12:30 ¡Hora del almuerzo!

1:00 Reconocimientos

1:15 Ceremonia de clausura

Requisitos Para Inscripción

Para evitar mal entendidos a decepciones, el comité para la competencia de cometas deberá fijar can tiempo ciertas reglas. Aquí hay algunas sugerencias.

- Todas las cometas deberán ser hechas por niños y compañeros adultos.
- Los niños sólo pueden competir con una cometa.
- Cada cometa debe tener un número.
- Cada niño puede contar con la ayuda de su compañero adulto para echar a volar la cometa y para atraparlo al descender.
- Sólo la madera, tela o plástico se puede utilizar para hacer las cometas. No se permiten las cometas de combate; están prohibidos el vidrio, navajas o cuchillas y metales.
- No se permiten líneas de alambre para volar.
- Las cometas que queden atrapadas en los cables eléctricos de alta tensión se darán por perdidos y no se podrán recobrar.
- Las cometas pueden ser ajustadas y modificadas en cualquier momento durante la competencia.

Quizá quiera medir las cuerdas de las cometas antes de la competencia y marcarlas a las 100 yardas para ayudar a los jueces a determinar la altura a la que están volando. Otra opción es que el comité del derby de cometas proporcione cuerdas previamente medidas.

Calificación de los Jueces

Las cometas deberán ser clasificadas en tres grupos para la competencia:

- Cometas con lazo o sin cola
- Cometas planas o aquellas que tengan cola
- Cometas en caja o cometas combinadas

Quizá desee establecer un sistema de puntuación para simplificar la selección de los jueces y determinar a los ganadores. La calificación previa al vuelo puede darse por diseño, por mano de obra y creatividad. Los premios se pueden entregar a la cometa:

- Más pequeña
- Más grande
- Más cómica
- Más bonita
- Más rara
- Mejor mano de obra
- Más original
- Más representativa de Cub Scouting

Durante el vuelo, las cometas pueden ser juzgadas por:

- La primera en el aire
- La que vuele más alto después de 5 minutos
- La que vuele más alto después de 15 minutos
- La más estable en el aire
- La más graciosa en el aire
- La que ascienda más rápido

También puede calificar a los niños con base a

- El mejor espíritu deportivo
- El más persistente

Reglas de Seguridad Para Volar Cometas

- Siempre vuele las cometas lejos de los cables eléctricos de alta tensión, torres de transmisión, antenas de televisión y radio y de estanques.
- No vuele la cometa en días lluviosos; nunca vuele una cometa durante una tormenta eléctrica.
- Use madera, tela a plástico para hacer la cometa. Nunca use metal.
- Siempre use un cordón seco. Nunca use alambre como cordón para la cometa.
- Cuando esté volando una cometa, evite hacerlo en calles públicas, carreteras, o cruces de ferrocarril o avión.
- Si su cometa se atora en un cable de corriente, en la punta de un árbol, en un techo, o en un poste alto, nunca trate de rescatarlo.

Concursos de Cometas

Carrera de 100 Yardas: El concurso empieza al darse la señal, despegando de cualquier manera. Las cometas deben volar hasta el final de un cordón de 100 yardas y después enrollar nuevamente el cordón hasta la mano del niño que la está volando. Un asistente puede permanecer bajo la cometa mientras éste está siendo enrollado para atraparlo antes de que caiga al suelo. La carrera termina cuando el niño ha enrollado todo su cordón. Al finalizar, el que está volando la cometa, debe estar en la línea de salida con su cometa y la cuerda enredada en su mano.

Carrera de Altura: Al darse la señal, los que vuelan las cometas corren desde una línea de salida y hacen volar sus cometas a la mayor altura posible. Al final de 5 minutos, los jueces determinan qué cometa está volando más alto.

Carrera de Mensajeros: Todos los jugadores vuelan sus cometas hasta determinada longitud de línea, aproximadamente de unas 50 yardas. Se pone un papel mensajero a la línea que está volando y se deja que sea soplado hacia arriba hasta llegar a la cometa. (Ver el capítulo de “Manualidades” para ver como se realiza una cometa mensajera.) El niño cuyo mensajero llegue primero a su cometa gana la carrera.

7 CUB SCOUTS CON NECESIDADES ESPECIALES

Sintiéndose Aceptado en el Den 7-1
Sintiéndose Aceptado en el Pack 7-3
Sentimiento de Capacidad 7-3
Sentimiento de Satisfacción 7-5
Actividades Especiales 7-5

Cada niño tiene necesidades. Las tres más importantes son el sentirse aceptado por un grupo, tener un sentimiento de capacidad conforme se enfrenta a una tarea y sentirse satisfecho cuando la termina. Para algunos niños estas necesidades se cubren fácilmente, para otros, toma un poco más de reflexión y planificación por parte de los líderes para ayudar a dichos niños. De esto se trata este capítulo.

Los padres de un niño con necesidades especiales será el mayor recurso de información sobre las habilidades, límites y objetivos de su hijo. Otros recursos son los maestros del niño y el *Libro Para Líderes Cub Scout.*

Sintiéndose Aceptado en el Den

Mucha gente se pregunta cómo es qué un niño que es diferente a los demás miembros del den será aceptado. Se dará cuenta que con la adecuada preparación del den, estos niños son aceptados dentro del compañerismo del den fácilmente.

Antes de que un niño con necesidades especiales se una al den, el líder del den deberá planificar algún tiempo para preparar a los niños para que conozcan al nuevo miembro. Durante las dos juntas preliminares a la llegada del niño al den, dedique parte de la junta regular a actividades que prepararán a todos. El asistente del líder del den y el jefe del den necesitarán tomar parte en la planificación de estas actividades y necesitarán entender las necesidades del nuevo Cub Scout.

PRIMERA ORIENTACIÓN DEL DEN

Materiales: **Pizarra, tiza, artículos apropiados de simulacro (vendas para los ojos, periódicos, cuerda, etc.) para simular las discapacidades del nuevo niño**

Avise que tendrán una sesión de "rap". Diga a los niños que un nuevo miembro se va a unir al den. Si aún no lo saben, dígale al den el nombre del niño y dígales que él es un poco diferente. Aún no mencione la discapacidad del niño. Pida a los niños que mencionen las cosas que ellos pueden hacer (correr, brincar, ver, andar en bicicleta, oír, etc.).

Si el den conoce al nuevo niño, haga que ellos compartan cualquier experiencia que hayan tenido con él. Pregunte a los niños si ya lo han ayudado en alguna forma. Escríbalo en la pizarra. También enumere las cosas en las que el nuevo niño es similar a los demás niños del den.

- Destaque que no todos pueden hacer todo. Cada uno de nosotros necesita ayuda en ciertas ocasiones. Identifique las cosas en las que cada miembro del den y los líderes necesitan ayuda.
- Describa la discapacidad en términos simples, explicando que el nuevo niño quizá haga algunas cosas de manera diferente a los demás. Utilice el lema del Cub Scout "Haz Tu Mejor Esfuerzo" para explicar que cada uno hace su mejor esfuerzo en todo lo que emprende y que cada "mejor esfuerzo" de cada miembro del den es diferente.

Juego de Simulacro: Después de una discusión sobre la condición del niño pregunte a los miembros del den si tienen una idea de qué sentirían si no pudieran hacer algo que disfrutan o que dan por hecho. Sugiera un juego para que se den cuenta. Por ejemplo, si el nuevo Cub Scout es ciego, por turnos, vende los ojos de cada niño y pídale que le traiga un objeto específico. Si el Cub Scout es sordo, haga que los niños se comuniquen sin hablar. Si el niño tiene problemas enfocándose en una determinada tarea o al realizarlas a un paso normal, jueguen una versión de "Simon Says" ("Simón Dice"). En esta versión todas las instrucciones son seguidas. Empiece despacio, permitiendo tiempo para que cada niño termine la instrucción. Después, aumente la velocidad del juego hasta que las instrucciones sean tan veloces que nadie puede hacerlas.

SEGUNDA ORIENTACIÓN DEL DEN

Junto con el den, planifique la siguiente junta cuando el nuevo Cub Scout irá por primera vez. Aprendan una canción de bienvenida. Haga que todos den sugerencias para las actividades del día. Siga la estructura de la reunión que se menciona en el *Libro Para Líderes Cub Scout.* Quizá quiera planificar bocadillos especiales durante esta junta de bienvenida para que parezca más una fiesta.

Con algunos niños con necesidades especiales un "sistema de compañero" puede ser muy efectivo. Si es apropiado para el nuevo Cub Scout, explique el sistema al den. Cada semana, un miembro diferente del den será responsable de ayudar al nuevo Cub Scout durante la junta. Haga énfasis en la importancia que tiene "Hacer Tu Mejor Esfuerzo" y que el niño que está ayudando debe ser *paciente,* no solo por las necesidades especiales que tiene el nuevo Cub Scout sino también porque el niño es nuevo en el movimiento Cub Scouting. Practique las actividades planeadas con cada niño, tomen turnos al ayudar y ser ayudado. Con frecuencia los niños aprenden más sobre ayudar a otros cuando ellos mismos son ayudados.

PRIMERA JUNTA DEL DEN
CON EL NUEVO CUB SCOUT

El proceso descrito aquí es uno muy positivo para la planificación de todas las juntas del den. Consulte los recursos *Cub Scout Program Helps* y *Webelos Leader Guide* para obtener ideas semanales para las juntas del den que se amoldan al tema mensual o a la insignia de actividad.

El propósito de esta primera junta del den es presentar al nuevo Cub Scout a los miembros del den. Use una ceremonia del libro *Cub Scout Ceremonies for Dens and Packs* para darle la bienvenida al nuevo niño.

Para Romper el Hielo

Escoja una o dos actividades para romper el hielo para que todos se conozcan. Puede usar una sencilla del recurso *Group Meeting Sparklers* o una de las que se sugieren aquí.

¿Alguna Vez Has?: Hable con los padres del nuevo Cub Scout para averiguar cuáles son sus intereses. Averigüe qué cosas él ha hecho que haya disfrutado especialmente. Ya equipado con esa información e información similar sobre los miembros del den, elabore una lista de preguntas. Dígale a los niños que levanten la mano cuando la respuesta sea "sí". Las preguntas deberán demostrar que no todos los miembros del den han hecho todo y que el nuevo Cub Scout tiene algo en común con los otros miembros del den. Considere preguntas como las siguientes:

- ¿Alguna vez has ido al circo?
- ¿Alguna vez has encontrado un caracol?
- ¿Alguna vez has comido un caracol?
- ¿Alguna vez has pescado un pez?
- ¿Alguna vez has viajado fuera del estado?
- ¿Alguna vez has dormido en una tienda de campaña?
- ¿Alguna vez has preparado tu propio desayuno?
- ¿Alguna vez has preparado el desayuno para alguien más?
- ¿Alguna vez has ido a un partido de fútbol?
- ¿Alguna vez has platicado con el cartero?

¿Quien Soy Yo?: Pídale a los miembros del den que se formen en dos filas cara a cara, a más o menos 6 pies de distancia. Pídale al niño nuevo que se pare a la cabeza de las dos filas y le aviente una pelota al niño cuyo nombre diga el líder. Al niño cuyo nombre se diga se le deberá animar a reaccionar de manera chistosa, saludar con la mano o de alguna otra forma llamar la atención del nuevo Cub Scout. Esto revelará personalidades y le ayudará al nuevo Cub Scout a aprenderse los nombres de los miembros del den.

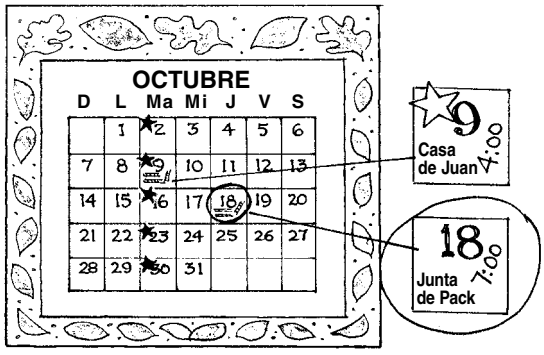
Juego

Escoja un juego de uno de los que hay al final de este capítulo (están organizados según la discapacidad en particular), escoja uno del capítulo de "Juegos" de este libro (con las habilidades de cada quien en mente) o adapte uno de los juegos para que todos puedan participar. La información sobre cómo adaptar los juegos se encuentra en la siguiente sección "Sentimiento de Capacidad".

Periodo de la Actividad

El periodo de la actividad deberá incluir solamente cosas que todos los niños puedan hacer fácilmente. Escoja uno de los muchos proyectos en el capítulo de "Manualidades", teniendo en mente las habilidades de todos, o use el siguiente proyecto. (La mayoría de los Cub Scouts pueden hacer esto con un poco de ayuda.)

Calendario Scout



Materiales:

Pedazo de papel grueso de 11 por 17 pulgadas o un pedazo de papel cartulina grueso de 9 por 13 pulgadas con calendario del mes impreso sobre él
Pintura al temple
Esponjas cortadas en trozos pequeños
Calcomanías para designar días de junta del den y del pack
Pinzas para la ropa
Pegamento

Moje las esponjas con agua y exprímalas completamente. Usando las pinzas para sostener las esponjas, remoje las esponjas en el temple y oprímalas sobre el papel de 11 por 17 pulgadas, dejando una marca impresa. Esto deberá repetirse al azar, usando diferentes colores de temple, si desea. Cuando se seque, pegue el calendario, dejando un marco de las impresiones de las esponjas alrededor. Pegue las calcomanías en los días de las juntas del den y del pack. Escriba la hora y el lugar para cada día.

Clausura

Para la clausura de la junta, el líder del den deberá hablar en breve sobre lo que se espera de cada miembro del den—que *hagan su mejor esfuerzo.* Luego, dígale a los niños lo que harán durante la siguiente junta. Si las discapacidades del nuevo Cub Scout son tales que el familiarizarse con las actividades antes de las juntas del den le ayuda, asegúrese de que sus padres estén concientes de esto. Una nota o boletín para los padres de todos los niños puede ser una forma sutil de comunicarse con los padres del niño. Cierre con un Círculo Viviente. (Consulte el *Libro Para Líderes Cub Scout* o el *Cub Scout Ceremonies for Dens and Packs.)*

DISCIPLINA DEL DEN

Un niño se sabe apreciado cuando sabe que a los demás les importa su comportamiento. Los padres de un niño son el mejor recurso para saber lo que un niño es capaz de hacer y qué tan estricto deberá ser el código de conducta. Si es necesario suavizar las reglas para un Cub Scout, será necesario hacerlo para todos los miembros del den. El capítulo "Acentúe lo Positivo" de este libro, tiene varias ideas útiles para controlar el comportamiento de los niños del den. La comunicación clara sobre lo que se espera y lo que se aprecia es una clave para el desarrollo de la disciplina en un niño.

Por ejemplo, en vez del típico "¡Bien hecho!", trate de decir algo como esto: "Me sentí _____ cuando tú _____ y me dieron ganas de _____." Al fomentar (o disuadir) algún comportamiento en particular, es útil llenar estos espacios en blanco en la forma más específica posible. No es necesario tenerlos en este orden. Otros ejemplos: "Me sentí tan contento cuando compartiste tu pelota especial con Carlos que me dieron ganas de gritar"; "Solamente quería decirte lo orgulloso que me sentí cuando le ayudaste a Carlos con su proyecto"; "Cuando le pediste a Carlos que se sentará junto a ti para que se sintiera bienvenido, me dio tanto gusto que quise darte la mano."

"¡NO ES JUSTO!"

No es raro que niños y adultos se den cuenta cuando un niño está recibiendo trato especial. En este caso puede que oiga la frase, "¡No es justo!" Primero, asegúrese que a todos los niños se les está tratando igual—que a nadie se le está corrigiendo por algo que a los demás no se les está corrigiendo. Si a todos los niños se les está tratando igual, puede que sea momento para que usted haga una o más de las siguientes actividades con el individuo que se está quejando o con el den entero.

- Discuta el concepto de *justo* y compárelo al de *igual.* "Justo" significa que las necesidades de todos los del den se están cumpliendo. Como esas necesidades no son iguales, el trato no es el mismo. Pregúntele si los adultos de su hogar reciben más comida en su plato que él. ¿Por qué será? ¿Sería justo esperara que todos en la familia comieran la misma cantidad que los adultos? ¿Cuándo alguien en la familia está enfermo y tiene que cenar en la cama en vez de con la familia, sería justo hacer que todos comieran en la cama? Pídale a los niños que generen otro ejemplo. Termine la conversación con, "¿Es justo que algunos niños no tengan las mismas capacidades que los demás?"
- Vuelva a jugar el juego de simulacro que jugaron en la junta de preparación para el nuevo Cub Scout. Ahora que ya todos están familiarizados con los límites del niño con necesidades especiales, este juego tendrá mayor significado.
- Repita la sesión de charla de la primera junta de orientación del den. Esta vez enfóquese en lo que cada niño puede hacer, incluyendo al niño con necesidades especiales y luego enfóquese en quién es el mejor en diferentes actividades. Puede ser que el líder del den tenga que sugerir varias cosas en las que cada niño es el mejor.

Sintiéndose Aceptado en el Pack

Para la primera junta del den que incluya al niño con necesidades especiales, el Cubmaster deberá considerar estas sugerencias:

1. Haga que el den presente a su nuevo miembro al pack y que digan una porra.
2. Use la ceremonia de presentación normal, incluyendo la presentación de los padres del niño, pero haga énfasis a la Ley del Pack y al Lema de Cub Scout, en particular "ayudar a otras personas."
3. Sea sensible: Trate de no avergonzar al niño o a su familia de ninguna manera.

Sentimiento de Capacidad

Todo niño debe sentir "¡Yo puedo hacer eso!" cuando se le presenta cada proyecto. Con frecuencia, un niño con necesidades especiales nunca antes ha sentido esto antes. Gracias a que el programa de Cub Scouts es flexible y está basado en la idea de que un niño deberá hacer su mejor esfuerzo, es importante considerar las capacidades de todos los niños y modificar las actividades o los requisitos de avance cuando sea necesario. Cada niño deberá sentir el reto, mas no deberá sentir que hay algo fuera del alcance de sus capacidades. Conquistar el reto fomentará un sentido de capacidad.

Es importante para todos los participantes considerar qué tan completa está la actividad en vez de que tan incompleta está. No se deberá usar el nivel de realización de ningún niño como estándar de medición para ningún otro niño. Se deberá celebrar cuando hay mejoramiento o cuando se haya determinado que un niño a hecho su mejor esfuerzo.

ADAPTANDO LOS LOGROS

El *Libro Para Líderes Cub Scout* tiene instrucciones para Cubmaster y el comité del pack sobre como sustituir requisitos para un logro. Al modificar un logro, considere lo siguiente:

- Es imperativo que los niños sientan que están trabajando y *ganándose* logros. Un logro no se deberá modificar tanto que el niño sienta que se le *está regalando.*
- Considere reducir el número de repeticiones de una actividad en particular.
- Sustituya una actividad que sea flexible para el niño, pero que esté dentro de sus capacidades.

- Si el niño no es físicamente capaz de realizar la actividad en sí, ¿puede enseñar o guiar a alguien más en la actividad?
- Si se aplica, considere sustituir el dictado por la escritura.
- Permita tiempo adicional para la terminación.

ADAPTANDO LAS MANUALIDADES

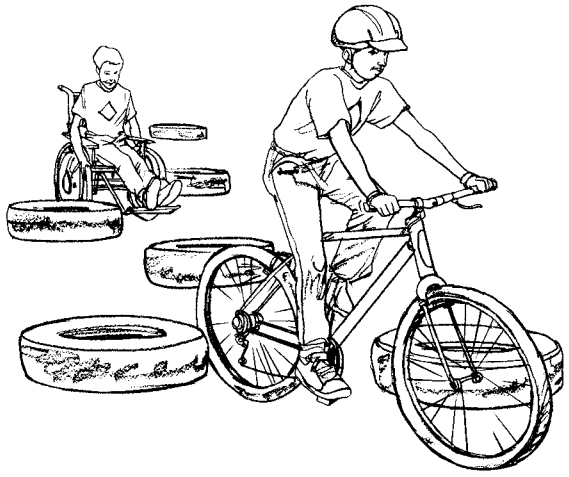
Aparte de la modificación de los logros, puede ser que tenga que adaptar algunas de las manualidades.

- Puede ser necesario precortar parte del proyecto para facilitar la construcción. Para algunos niños es mejor poner "sus" materiales en una bolsa para que sepan cuales son de quién. Si este es el caso, use bolsas para cada niño del den. Esta puede ser una forma sutil de asegurarse de que algunos de los niños reciban una bolsa con más de la preconstrucción ya hecha.
- El mantener las instrucciones sencillas y breves le ayudará a los niños a los que les cuesta trabajo enfocarse o retener información. Las manualidades que toman mucho tiempo para terminarse deberán ser divididas en varias tareas cortas para este tipo de niño.
- Puede ser necesario permitir tiempo adicional para que algunos niños terminen un proyecto (quizá en casa o después de una junta) mientras el resto del den continua con otra cosa.
- Algunas manualidades quizá requieran que un adulto, además de su "compañero de la semana", le ayude al Cub Scout con necesidades especiales.

ADAPTANDO LOS JUEGOS

Los juegos pueden ser un problema para un niño con necesidades especiales, pero puede adaptarlos con gran éxito. A veces, el ayudarle a un niño simplemente significa aclarar las instrucciones. Quizá las reglas necesitan ser simplificadas para que todos los niños puedan entenderlas fácilmente. Con frecuencia, un "juego de práctica" ayuda a clarificar las reglas y concretar el orden de juego para los niños a los que les cuesta trabajo retener instrucciones auditivas. Algunos niños necesitarán ver las instrucciones escritas. Competir contra el reloj o por el "mejor tiempo personal" en vez de contra los otros niños, puede ser una buena forma de permitirle a todos a ser ganadores.

Hay muchas formas de adaptar los juegos. Por ejemplo, si un juego incluye lanzar un avión de papel, pero hacer el avión es demasiado complicado, sustituya aventar un pedazo de papel hecho bola. Si un juego involucra el correr una distancia corta y uno de los niños no puede correr, quizá pueda usar sus brazos para moverse de un punto a otro, como un soldado en el campo. Quizá *todos* los niños puedan hacer esto. Considere, por ejemplo, formas en las que un niño en una silla de ruedas pueda emular las acciones de un niño en una bicicleta o corriendo. El escoger juegos cuidadosamente y adaptarlos puede hacer de esta parte de Cub Scouting algo divertido para todos.



ADAPTANDO LAS SÁTIRAS

Las sátiras deberán incluir a todos. Al planificarlas, asegúrese que todos en el den tienen una parte importante. Recuérdeles a los niños que los anunciadores y narradores son importantes. También lo son las personas que manejan los efectos especiales, los sonidos y las luces. Asegúrese que todos se roten entre estas posiciones para que todos tengan tiempo detrás y frente al escenario.

Al escribir sátiras, no pase por alto las contribuciones que pueda aportar un niño al que le cuesta trabajo mantener el enfoque. Como le prestan atención a todo a la vez, con frecuencia asocian dos cosas que son radicalmente diferentes—lo que puede ser la base del humor en una sátira.

ADAPTANDO LA JUNTA DEL DEN

Estructurar la junta del den teniendo en mente al Cub Scout con necesidades especiales puede ayudarle a tener mayor éxito en el den. Los niños a los que les cuesta trabajo prestar atención tienen mayor aprovechamiento cuando las actividades cambian muy a menudo—particularmente cuando una actividad o un juego "enérgico" sigue de uno "tranquilo". Si el niño aún necesita actividad adicional, pídale que haga mandados pequeños—ve por el pegamento, etc. Un líder del den siempre debe tener lista una actividad adicional para aquellos días en que las actividades planeadas se han agotado.

Sentimiento de Satisfacción

Todo niño quiere sentirse orgulloso de su propio logro. El avance y el logro pueden ser particularmente importantes para el niño con necesidades especiales—quiere sentir que él lo hizo tal como los demás. Con frecuencia, estos niños no pueden dominar una actividad al mismo nivel que otros en el den, pero son capaces de mejorar. La mejor forma para que ellos y el líder del den vean ese progreso es midiéndolo.

Al introducir una nueva actividad, pídale a todos los niños que hagan su mejor esfuerzo para realizarla sin ninguna instrucción. Haga una tabla. Mida la actividad de alguna manera. Quizá se haga un comentario por escrito, se tome una foto o se anote un número de repeticiones. Luego, dé la instrucción y establezca las metas para cada niño basándose en sus capacidades. Realice la actividad nuevamente. Mida otra vez. Celebre el progreso con una porra, una palmada en la espalda o algo tangible. Vuelva a evaluar las metas: ¿Demasiado bajas para otros? Realice la actividad nuevamente. Mida otra vez. Celebre cualquier mejoramiento. Cuando los niños hayan alcanzado su meta o cuando se haya determinado que el niño ha hecho su mejor esfuerzo, declare la actividad completada y celébrelo inmediatamente. El reconocimiento de avance para todos los niños deberá ocurrir lo más pronto posible.

Actividades Especiales

La cuidadosa planificación, el escoger actividades apropiadas y adaptarlas cuando sea necesario debería crear un atmósfera en el den en la que todos los miembros tienen éxito. Las siguientes actividades están agrupadas según la discapacidad especifica, pero considere usar una de una categoría distinta, si conoce a sus niños y piensa que pueda funcionar. Se espera que estas sugerencias le ayuden a aprender a crear y adaptar otros juegos y manualidades para introducirlas al den. Estas actividades comprobadas han sido disfrutadas por todos los niños—no sólo aquellos con discapacidades.

PARA NIÑOS CON IMPEDIMENTOS VISUALES

Escoja actividades que no requieren de la vista. Como a todo niño le gusta el misterio, ¿por qué no probar uno de estos?

El Juego de Kim

Materiales: **Bolsa, una variedad de objetos familiares para los niños**

Ponga todos los objetos fuera de la vista de los niños. Permítales a cada uno poner su mano en la bolsa sin ver y sentir cada uno de los objetos. Luego deberán de escribir o susurrar al oído del líder del juego todas las cosas de las que se puedan acordar.

No Te Comas a Carlos

Materiales: **Una hoja de papel cartoncillo dividido en nueve espacios del mismo tamaño, nueve dulces envueltos que irán en los espacios**

Cada niño toma su turno saliéndose del cuarto mientras el resto decide cuál de los dulces será "Carlos". Cuando regresa el Cub Scout, escoge un dulce tocándolo para comérselo—esperando que no sea "Carlos." Si sí lo es, el resto del den gritará "¡No te comas a Carlos!" Si no es "Carlos", se puede comer el dulce.

¿Qué es ese Ruido?

Este juego es bueno para jugarlo afuera o como una caminata nocturna. Todos los miembros del den deberán cerrar los ojos y guardar silencio durante 2 minutos. Al final del tiempo deberán escribir o susurrar al oído del líder todo lo que oyeron y pudieron identificar.

Lucha con Balón

Materiales: **Pelota de baloncesto, venda**

Dos niños se hincan cara a cara con una balón de baloncesto entre ellos. (El niño sin impedimentos visuales deberá usar una venda.) Colocan una mano sobre el balón y otra detrás de su espalda. El objetivo del juego es quitarle el balón al contrincante y parase con el balón sostenido arriba de la cabeza con una mano. Si nadie gana en 2 minutos, declare un empate.

PARA NIÑOS EMOCIONALMENTE PERTURBADOS

Escoja uno de los juegos no competitivos en el capítulo de "Juegos" de este libro o haga que los niños compitan para un registro personal en vez de los unos contra los otros. Escoja manualidades orientadas hacia el proceso en vez de hacia el logro.

Murciélago Volador

Materiales: **Caja, papel negro para aviones**

Corte un hoyo en una caja y decore el exterior como una cueva. Cada niño hace un avión de papel con papel negro y lanza su "murciélago" dentro de la cueva. Permita que cada participante tome todos los turnos posibles en el tiempo disponible.

Rueda la Canica

Materiales: **Caja de zapatos, cinco canicas por niño**

Quítele la tapa a la caja de zapatos y voltéela al revés. Corte dos o tres "puertas" en uno de los lados largos. Los niños disparan sus canicas por las puertas. Permita todos los turnos posibles en el tiempo disponible.

Variación: Aumente la distancia, reduzca el número de puertas o use canicas de diferentes tamaños.

PARA NIÑOS AUTISTAS

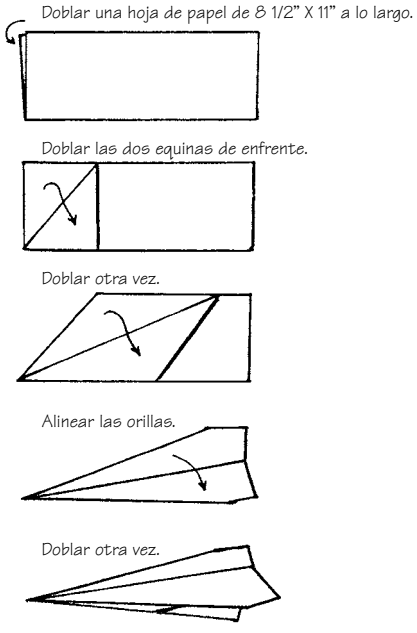
- Escoja juegos y actividades que tengan instrucciones sencillas y que se puedan completar en un tiempo corto.
- Describa las instrucciones clara y sencillamente varias veces.
- Muchos niños autistas son muy artísticos y pueden completar obras de arte muy detalladas.
- Presente todos los pasos de un proyecto como repaso general y luego permita que el den trabaje en el proyecto un paso a la vez. Es importante para el niño autista saber qué es lo que sigue.

Pilotea el Avión

Materiales: **Percha de alambre, papel para aviones de papel**

Cada niño hace un avión de papel. Cree un blanco para los aviones usando una percha, desdóblela y dele forma de círculo, cuélguela a la altura del pecho de los niños. El objetivo es lanzar el avión a través del aro. Para variar el juego, cambie la altura o mueva el blanco de lado al lado.

Hacer un Avión de Papel



Lanzamiento del Aro

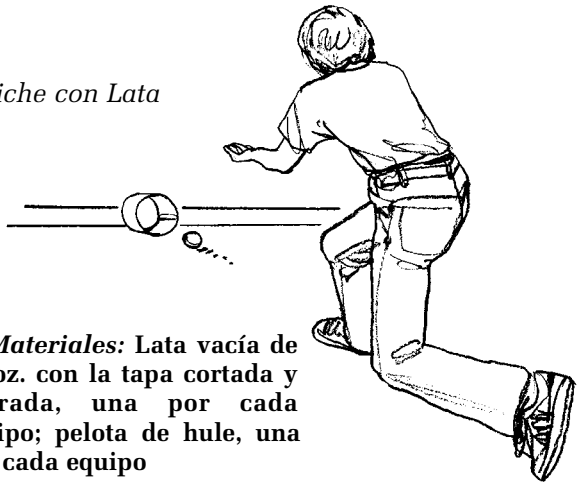
Materiales: **Arandela o aros de plástico, sartén para el blanco**

Lance la arandela o aro de plástico dentro del blanco. Otorgue un punto por cada intento logrado.

PARA NIÑOS QUE TIENEN MOVIMIENTO LIMITADO

Escoja actividades que mantienen a los participantes en un área pequeña.

Boliche con Lata



Materiales: **Lata vacía de 48 oz. con la tapa cortada y retirada, una por cada equipo; pelota de hule, una por cada equipo**

Coloque la lata vacía de lado contra la pared con el lado abierto hacia los participantes. Dos equipos se paran de 12 a 15 pies de distancia de la lata. Cada miembro del equipo tira o rueda la pelota hacia la lata. El objetivo es lograr que la pelota se quede adentro de la lata en vez de rebotar y salirse. Otorgue un punto por cada intento con éxito.

Pásalo

Materiales: **Un limón por equipo, un vaso de catón pequeño por cada participante**

Balancee el limón sobre el vaso de cartón pequeño. Sin tirar el limón, transfiéralo al vaso de cartón del próximo niño. Si se cae, recoja el limón en ese preciso lugar en la fila. El primer equipo en transferir el limón al final de la fila, gana.

PARA NIÑOS QUE TIENEN SÍNDROME DE DOWN

Escoja juegos que no requieran de mucha coordinación o energía.

Pinzas en la Botella

Materiales: **Frasco de boca angosta, cinco pinzas de ropa por equipo**

Coloque el frasco de boca angosta en el suelo. Los niños sostienen la pinza a la altura de su barba y la dejan caer dentro de la botella. Parece que no cabrá, ¡pero si lo hará! El equipo con el mayor número de pinzas dentro de la botella, gana. El líder lleva la puntuación acumulativa. Como esto no es una carrera, cada niño puede tomarse el tiempo que necesite.

Impresiones de Hojas

Materiales: **Una variedad de hojas, papel delgado, lápices de colores**

Coloque una hoja delgada sobre una hoja que ha colocado con la raíz hacia arriba. Con un lápiz suave, coloree sobre la hoja para que las raíces de la hoja sean visibles. Repita usando otras hojas y colores.

PARA NIÑOS QUE TIENEN PROBLEMAS RESPIRATORIOS

Escoja actividades adentro que involucren poca o nada de actividad física.

Matatenas de Frijol

Materiales: **20 frijoles secos para cada niño**

Arregle los frijoles en una capa sobre una mesa o sobre el suelo. Cada niño recoge un frijol con la mano derecha, lo transfiere a su mano izquierda y, con su mano derecha coloca el frijol sobre la parte de atrás de su mano izquierda. Se repite hasta que un frijol se caiga.

Palillos y Cacahuates

Materiales: **Palillos, cacahuates de hule espuma para empaque**

Usando palillos para enlazar los cacahuates, permita que los niños hagan lo que quieran. Esto hace un tiradero, pero a los niños les encanta. Para hacer de esta manualidad un juego, rete a los niños a crear un animal, una invención cualquier cosa que coordine con el tema del mes. Juzgue las obras y otorgue premios. Todos los niños deberán recibir un premio. Para variar la actividad, use pegamento y palos para manualidades.

PARA NIÑOS QUE TIENEN TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN

La mayoría del tiempo los niños con trastorno de déficit de atención únicamente necesitan más tiempo para procesar las instrucciones para un juego o proyecto de arte. Demostrar el juego o proyecto de arte puede ser de gran ayuda por el tiempo de proceso adicional que permite la demostración. Divida las instrucciones en pasos y permita que cada paso "se registre" antes de continuar. Limite el número de instrucciones que se dan a la vez.

Tiro de Clip al Cartón de Huevos

Materiales: **Un cartón de huevos por equipo, un clip por niño**

Abra el cartón de huevos y escriba un número al fondo de cada sección de tal forma que sea visible. Dele a cada niño un clip y alinee al equipo del lado opuesto del salón. Cada niño corre al cartón de huevos, sostiene el clip al nivel de su nariz y lo deja caer dentro de una de las secciones del cartón de huevos. Si el clip rebota y se sale, deberá recogerlo y volver a intentar hasta que el clip se quede dentro de una de las secciones. El líder documenta su puntuación. El niño regresa corriendo a su equipo y le toca al jugador que sigue.

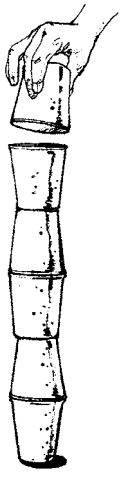
Salpicando Pintura

Materiales: **Pintura al temple o acrílica, un cepillo de dientes viejo por cada niño, guantes de huele, papel u objeto que se pintará**

Ésta es una forma excelente de decorar muchas cosas: una caja pintada o un librero, papel para doblar en notas o invitaciones, etc. El niño remoja las cerdas del pincel en la pintura y frota su dedo pulgar en las cerdas (con los guantes puestos) de tal forma que la pintura salpica sobre el objeto. Use un sólo color o muchos colores para crear diferentes efectos.

PARA NIÑOS QUE TIENE TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD

Aparte de los problemas que tienen los niños con trastorno de déficit de atención, estos niños son extraordinariamente activos. La clave para ayudarles es cambiar de actividad con frecuencia.



Torre de Vasos

Materiales: **Muchos vasos de cartón pequeños por cada niño**

Rete a los niños a que construyan una torre de vasos de cartón con sólo un vaso en la base. La torre más alta, gana. El truco es colocar vasos alternándolos boca arriba y boca abajo.

Llena el Cesto

Materiales: **Cesto grande u otro contenedor, el mayor número de pelotas posible**

Este es un juego de líderes de den contra den. Los niños se unen y tratan de llenar el cesto lanzando las pelotas dentro de él. El líder trata de mantener el contenedor vacío lanzando las pelotas lo más lejos posible. El ganador se determina según donde se localizan la mayoría de las pelotas al cabo de un tiempo determinado.

PARA NIÑOS CON DONES Y TALENTOS

Estos niños necesitarán actividades de enriquecimiento para mantenerlos interesados porque terminan los proyectos rápidamente.

Laberintos Para Canicas

Materiales: **Tubos de cartón variados (de papel higiénico o toallas de papel, etc.), cinta adhesiva, silla, varios libros, canicas**

Dele a estos niños varios tubos de cartón para hacer un laberinto para canicas. Necesitarán pegarlos con

cinta adhesiva o cortar algunos de los más largos para hacer piezas para esquinas. Cuando su laberinto esté terminado, pueden usar la silla y varios libros como punto de apoyo, para que el principio del laberinto se pueda elevar. ¡Y a rodar se dicho!

PARA NIÑOS CON IMPEDIMENTOS AUDITIVOS

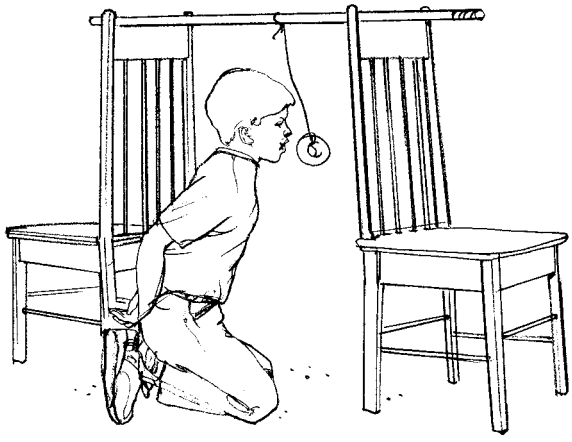
Los niños con impedimentos auditivos pueden jugar la mayoría de los juegos. Dependiendo de la severidad del impedimento, sin embargo, es posible que el líder le tenga que ayudar a seguir el juego.

Pantomima con Sombrero

Materiales: **Hojas de papel con instrucciones escritas, sombrero**

Escriba instrucciones en hojas de papel, como por ejemplo "Lava al perro", "Abróchate el cinturón de seguridad", "Saca la basura" o "Haz tu tarea." Colóquelas en un sombrero. Los niños toman turnos sacando una del sombrero y haciendo la pantomima de la acción para el resto del grupo. El jugador que adivina primero lo que está haciendo el niño, sigue.

Dona Colgada de un Hilo



Materiales: **Dona, hilo, escoba, dos sillas**

Ate una dona a un hilo. Suspéndala de un palo de escoba y sujete el palo de la escoba a través de los respaldos de las dos sillas. Con sus manos atrás de su espalda, los niños deberán hincarse y tratar de comerse la dona.

PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE MEMORIA

Asegúrese de apuntar las instrucciones para todas las actividades para que los niños con problemas de memoria se puedan referir a ellas.

Rally del Alfabeto

Materiales: **Papel con el alfabeto escrito verticalmente, lápices**

Cada niño tiene un lápiz y una hoja especialmente preparada. Asigne un área designada en el salón o en un área afuera. Pídales que escriban los nombres de las cosa que ven junto a la letra inicial apropiada para el objeto. Ejemplo: M—Manzana.

Anillo de Cuero Para Pañoleta

Materiales: **Trozos de cuero, sellos para cuero, martillo, pegamento, anillo de plástico, marcadores o tinte para cuero**

Proporcione varios sellos para cuero a los niños. Permita que ellos escojan un trozo de cuero y que estampen el diseño que deseen sobre él. Pueden colorearlo con marcadores o teñirlo con tinte para cuero. Cuando terminen pueden unir con pegamento un anillo en la parte de atrás.

PARA NIÑOS CON VITALIDAD LIMITADA

Los niños con vitalidad limitada funcionan mejor con actividades cortas y necesitan descansos frecuentes.

Croquet con Canicas

Materiales: **Un clip para cada niño, una canica para cada niño (preferiblemente de diferentes colores), centros de plástico usados en las pizzas para llevar**

Cada niño dobla su clip en forma de palo de croquet miniatura. Use los centros de plástico usados en las cajas de pizzas para hacer palos para la cancha. Cada niño puede usar su palo de croquet para mover la canica por la pista.

Tierra, Agua, Viento y Fuego

Materiales: **Pelota rellena de frijoles**

Los niños se sientan en un círculo con un niño al centro con una pequeña pelota rellena de frijoles. El niño le avienta la pelota a alguien y grita "tierra", "agua", "viento", o "fuego." Si es "tierra", el niño seleccionado deberá responder con el nombre de un animal antes de que el niño al centro logre contar a 10. Si es "agua", deberá pensar en un pez; si es "viento", un pájaro; y si es "fuego", deberá silbar como el camión de bomberos. Ya que una criatura se ha mencionado, no se podrá volver a mencionar. Si un niño no puede responder con un artículo nuevo a tiempo, cambia de lugar con el niño que lanza.

RECURSOS

Aquí hemos incluido una lista de los recursos de BSA a los que se ha hecho referencia en este libro, así como también recursos BSA que los líderes encontrarán de mucha ayuda dentro de sus cargos en Cub Scouting.

Los líderes siempre deben recordar que tienen a disposición abundante información para complementar aquélla proporcionada en este *Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout.* ¡Use su biblioteca local! También, no olvide los recursos e ideas disponibles con su concilio local, tales como las mesas redondas y las reuniones pow wow. Y por supuesto, la siempre creciente Red de Información es una emocionante fuente de juegos, manualidades, cuentos y trucos para niños.*

Recursos del BSA

Bear Cub Scout Book, No. 33107

Cub Scout Academics and Sports Program Guide, No. 34299

Cub Scout Ceremonies for Dens and Packs, No. 33212

Cub Scout Grand Prix Pinewood Derby Guidebook, No. 33721

Cub Scout Magic, No. 33210

Cub Scout Program Helps, No. 34304

Cub Scout Roundtable Planning Guide, No. 34239

Cub Scout Songbook, No. 33222

Cub Scouting's BSA Family Activity Book, No. 33012

Den Chief Handbook, No. 33211

Group Meeting Sparklers, No. 33122

Guía Para un Scouting Seguro, No. 94-210

Hoja de Encuesta Para Padres y Familiares Sobre Talento**

Libro Para Líderes Cub Scout, No. 94-217

Manual del Tiger Cub, No. 94-219

Pack Program Planning Chart, No. 26-004†

Programa de Fogata de Campamento†

Requisitos de los Cub Scouts para el Año 2000, No. 94-195

Revista *Boys' Life*

Revista *Scouting*

Solicitud de Permiso Para Excursiones Locales†

Solicitud de Recaudación de Fondos Para la Unidad†

Suplemento para Cub Scout Handbooks, No. 94-023A

Webelos Leader Guide, No. 33853

Webelos Scout Book, No. 33108

Wolf Cub Scout Book, No. 33106

AVANCE

Webelos Activity Badge pocket certificate, No. 33243
(Certificado de bolsillo de Insignia de Actividad Webelos)

Arrow of Light Award pocket certificate, No. 34219
(Certificado de bolsillo de Premio Arrow of Light)

Arrow Point pocket certificate, No. 34233
(Certificado de bolsillo de Arrow Points)

Bear Cub Scout pocket certificate, No. 34221
(Certificado de bolsillo de Bear Cub Scout)

Bobcat Cub Scout Badge pocket certificate, No. 34218
(Certificado de bolsillo de Bobcat Cub Scout)

Cub Scout Den Advancement Chart, No. 34192
(Tabla de Avance del Den de Cub Scout)

Cub Scout Insignia poster set, No. 4648
(Juego de carteles de Insignia Cub Scout)

Cub Scout Insignia stickers, small, No. 34457
(Calcomanías pequeñas de Insignia Cub Scout)

Immediate Recognition Kit, No. 01804
(Paquete de Reconocimiento Inmediato)

Pack graduation certificate, No. 33751
(Certificade de graduación del pack)

Webelos Scout Den Advancement Chart, No. 34187
(Tabla de Avance del Den de Webelos Scout)

Wolf Cub Scout Badge pocket certificate, No. 34220
(Certificado de bolsillo de Wolf Cub Scout)

Por favor, tome en cuenta que algunas actividades que se encuentran mencionadas en las páginas en Internet sobre Scouting, quizá no sean apropiadas para niños en edad de Cub Scout. Además, la información sobre la política de BSA sólo es correcta en la página oficial en Internet del Boy Scouts of America National Council: *http://www.scouting.org.

****Se encuentra en el apéndice del *Libro Para Líderes Cub Scout* y en el CD de Entrenamiento Básico Para Líderes.**

†Se encuentra en el apéndice del *Libro Para Líderes Cub Scout.*

NOTAS