

RECURSOS DEL PROGRAMA WOLF CUB SCOUT



RECURSOS DEL PROGRAMA WOLF CUB SCOUT



Índice

| | |
|---|-----|
| Septiembre 2009 — <i>Bolsillos Cub Scout</i> | 88 |
| Octubre 2009 — <i>Safari en la selva</i> | 90 |
| Noviembre 2009 — <i>Saludo Cub Scout</i> | 92 |
| Diciembre 2009 — <i>Obras de arte</i> | 94 |
| Enero 2010 — <i>¡Energía!</i> | 96 |
| Febrero 2010 — <i>Feliz cumpleaños, BSA</i> | 98 |
| Marzo 2010 — <i>A volar</i> | 100 |
| Abril 2010 — <i>Ponte en acción</i> | 102 |
| Mayo 2010 — <i>El centro de atención</i> | 104 |
| Junio 2010 — <i>¡Canasta!</i> | 106 |
| Julio 2010 — <i>Celebra la libertad</i> | 108 |
| Agosto 2010 — <i>Olas de diversión</i> | 110 |

Avance Wolf Cub Scout

Aunque mucho del avance en Cub Scouting tiene la intención de ser completado con la familia, muchos requisitos pueden ser logrados acudiendo a las juntas organizadas del den. Los esquemas de la junta del den en este capítulo incluyen varios requisitos de avance cada mes.

Completar las actividades del den junto con las tareas en casa asegurará que cada niño reciba su siguiente insignia de rango en el banquete azul y oro del pack en febrero. Si un Wolf Cub Scout no ha completado aún Bobcat, necesitará hacer todos los requisitos en casa con su familia. La tabla a continuación tiene una lista de las actividades recomendadas para Wolf Cub Scouts que los líderes del den pueden asignar para que se completen en casa cada mes.

Algunas cosas que debe tener en mente:

- La participación de la familia es un propósito importante de Cub Scouting, e incluye que la familia se involucre en el proceso de avance. Para aquellos requisitos completados en el den, el Cub Scout debería compartir sus logros con su padre, madre o tutor, quien a cambio firma el manual del niño.
- El avance es un método de Cub Scouting, no un propósito. Los niños aprenden y crecen mediante una variedad de actividades. Los líderes del den deberán ser flexibles con los planes de las juntas del den conforme averiguan qué funciona para su den de niños en particular.

Por cada tema mensual, la página de la izquierda tiene una tabla de planeación de cuatro semanas. En muchos meses, la tercera semana es una excursión relacionada con el tema o el avance.

La página de la derecha del tema mensual contiene canciones, manualidades, juegos y ceremonias para apoyar el tema mensual. Todas estas están incluidas como parte de la tabla de planeación.

Puede encontrar más ideas en el *Libro de cómo hacerlo para líderes Cub Scout*, en el Cubcast mensual (www.scouting.org), y en las mesas redondas mensuales del distrito y en su pow wow anual del concilio o Universidad de Scouting.

Planifique una junta con todos los padres de familia o tutores durante el verano o a principios del otoño para informarles todo lo divertido que hará el den durante el siguiente año. Intente incluir cuantos más adultos pueda en varias actividades para su den, desde traer refrigerios, conducir rumbo a las excursiones, hasta ayudar con el papeleo del boletín del den. El capítulo 5 del *Libro para líderes Cub Scout*, tiene una larga lista de posibles oportunidades de voluntariado para padres de familia y tutores.

|  | LOGROS por completar en la JUNTA DEL DEN | LOGROS por completar en CASA | ELECTIVAS que pueden ser completadas en la JUNTA DEL DEN |
|---|--|---|---|
| Septiembre | 4a, 6b, 6c, 9d, 12d | Sendero Bobcat 1-8* | |
| Octubre | 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f, 1g, 1k, 1l, 2a, 2b, 2e, 2f, 7a, 7c | 2c, 2d, 7b, 7e, 11a, 11b, 11c, 11d | 2e |
| Noviembre | 2a, 2b, 2e, 2g, 7d, 7f | 6a, 6b, 6c, 8a, 8b, 8c, 8d, 8e | 4, 5, 11a, 11b |
| Diciembre | 2b, 4c, 5d, 5e | 4a, 4b, 4d, 4e, 4f, 5a, 5b, 5c | 11b, 12a |
| Enero | 1f, 3a, 7c, 7d, 7f | 3b, 3c, 10**, 12a † | 11c |
| Febrero | | | 4c |
| Marzo | | | 5a, 5b |
| Abril | 2e, 7c | | 11a |
| Mayo | | | 11 |
| Junio | 1a, 1d, 1e, 1g, 2b, 3a | | 11a, 11c (parcial), 15c, 20m |
| Julio | 2a | | 9a |
| Agosto | 2b, 4a, 4b, 5d, 5e, 8b | | 11b, 12a |

* si aún no se completa, ** más cuatro de 10, † más cuatro de 12



JUNTAS DEL DEN WOLF CUB

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las tardes o los fines de semana.

Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

| CUÁNDO | PRIMERA SEMANA | SEGUNDA SEMANA | TERCERA SEMANA | CUARTA SEMANA |
|--|--|---|---|--|
| El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario. | | | | |
| ANTES DE INICIAR LA JUNTA | Preparar la lista de números telefónicos. Preparar los objetos para el juego ¿Qué hay en el bolsillo? Conseguir los ingredientes para las canicas comestibles. | Preparar los materiales para el juego Seguridad Vial. Reunir los materiales para el Tiro con canicas (Electiva 4b). Tener en exhibición diferentes ideas para organizar colecciones. | Llamar al lugar de la excursión para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc. | El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tener los objetos para jugar canicas y Chop Suey de canicas (<i>Libro de cómo hacerlo para líderes Cub Scout</i>). Reunirlos materiales para la Caja del tesoro. |
| El líder del den recolecta las cuotas. | | | | |
| MIENTRAS SE REÚNEN LOS CUB SCOUTS | El jefe del den practica el Sendero del Bobcat 3, 4 y 7 con los nuevos miembros del den. Hacer parejas con miembros del año pasado y los nuevos. | Recoger las boletas de permiso. Jugar Tiro con canicas (Electiva 4b). | | Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. El jefe del den ayuda a los niños a jugar Chop Suey de canicas (<i>Libro de cómo hacerlo para líderes Cub Scout</i>). |
| APERTURA | Jugar Tiro con canicas (Electiva 4b). | Usando el saludo Cub Scout, decir el Pledge of Allegiance. Usando la señal Cub Scout, decir el lema Cub Scout (Sendero del Bobcat 3, 4 y 7). | | Los niños se ponen de pie y recitan el lema Cub Scout y la Ley del Pack. |
| El líder del den revisa en los manuales de los niños los logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno. | | | | |
| ASUNTOS DEL DEN | Presentar el tema de este mes y las colecciones. Preguntar a los niños qué clase de cosas coleccionan y qué creen que sería un buen objeto para coleccionar (Logro 6b). Anunciar que los niños mostrarán sus colecciones en tres semanas. | Discutir los planes para la junta del pack. Los niños comparten información sobre sus colecciones. Animar a todos los niños a comenzar una colección si aún no se han decidido por algo. Discutir varias formas de organizar las colecciones. | Hacer una excursión a un museo, biblioteca, casa privada u otro lugar que tenga una colección. | Los niños muestran sus colecciones (Logro 6c). Discutir la excursión y escriban notas de agradecimiento. Repasar la colaboración del den para la junta del pack. |
| ACTIVIDAD | Hacer la Lista de números telefónicos (Logro 4a). Hacer las Canicas comestibles. Jugar ¿Qué hay en el bolsillo? | Terminen la Lista de números telefónicos. Jugar Seguridad vial (Logro 9d). | | Discutir con el den las opciones presentadas en el Logro 12d . Mostrar una colección de canicas y jugar con ellas (Electiva 4e). Hacer la Caja del tesoro. |
| CLAUSURA | Recordar a los niños traer su lista de números telefónicos la próxima semana. Recitar la Ley del Pack. Enviar a casa las boletas de permiso para el paseo de la TERCERA SEMANA. | Repasar los planes para la excursión. El líder del den presenta un pensamiento de clausura sobre el valor fundamental de compasión. | Al final de la excursión, entablar una discusión para reflexionar con los niños sobre el paseo. | Animar a los niños a traer amigos para que se incorporen al pack. Formar un Círculo viviente, hacer el saludo Cub Scout y recitar la Promesa del Cub Scout. |
| El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta. | | | | |
| DESPUÉS DE LA JUNTA | El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local al centro de servicio del concilio para la excursión planeada para la TERCERA SEMANA. | | El líder del den completa el reporte de avance para la junta de líderes del pack. | El líder del den envía la nota de agradecimiento. |

ANIMAR A LAS FAMILIAS A REGISTRAR LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LAS JUNTAS DEL DEN EN EL MANUAL DEL CUB SCOUT.

Posibilidades de avance resaltadas este mes: **logros 4a, 4b, 4e, 6b, 6c, 9d, 12d; requisitos Bobcat 1, 2, 3, 4, 7**

Los bolsillos pueden contener muchas cosas especiales, objetos para las colecciones de los niños, quizá; o números telefónicos importantes o una nota de la escuela. Los bolsillos, al igual que los niños, tienen cualidades especiales. Este es un buen mes para empezar a explorar ambos. Empiece bien el año y anime a los nuevos Cub Scouts a completar sus requisitos Bobcat. Los niños pueden trabajar juntos. Forme parejas con aquellos que han logrado el rango Bobcat y aquellos que no. Los logros adicionales se completan en el den; anime a los niños a compartir con sus papás cuando regresen a casa.

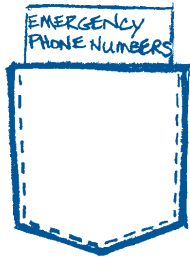
Anime a las familias Cub Scout a trabajar en logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- **Logro 10**, Diversión Familiar: las familias pueden disfrutar trabajando juntas en una colección. Reúnan hojas o piedras en una caminata; coleccionen tarjetas postales o folletos de lugares que visiten.
- **Electiva 4**, ¿Jugamos?: las canicas son un juego que puedes cargar en tu bolsillo.

LISTA DE NÚMEROS TELEFÓNICOS

(Logro 4a)

Semana 1. Con antelación, preparar una lista de números locales de emergencia. Dejar espacios para que los niños puedan escribir los números telefónicos que aplican a su familia. Copiar la lista para que los niños la lleven a casa y llenen los espacios.



Semana 2. En una hoja de gomaespuma, cortar la silueta de un bolsillo (un poquito más pequeña que el bolsillo en la camisa del uniforme). Pegar sólo el fondo y los lados en una segunda

hoja de gomaespuma. Usar marcadores para crear las "puntadas" en este bolsillo. Los niños meten su lista dentro del bolsillo.

¿QUÉ DEBERÍA HACER UN CUB SCOUT?

(Logro 12d)

Reunir a los Cub Scouts en un círculo o alrededor de una mesa; que sea una distribución cómoda. Presentar la idea de que hay un niño nuevo en la escuela que camina con muletas. Iniciar la discusión para que los niños examinen sus percepciones de otro individuo que lidia con un reto. Los líderes del den pueden modificar el punto central de esta discusión para reflejar un reto específico que un niño o niña enfrenta en la escuela o iglesia del Cub Scout.

JUEGOS

¿Qué hay en el bolsillo?

Coleccionar aproximadamente 15 objetos naturales tales como piñas de árbol, frutos secos y conchas; colocar cada uno en una bolsita de papel. Pasar las bolsitas alrededor del círculo y dejar que los niños intenten identificar el objeto tocando la bolsa sin abrir o ver dentro de la bolsa.

Seguridad vial

(Logro 9d)

Preparar dos grupos de tiras de papel con las reglas de seguridad vial mostradas en el Manual del Wolf, Logro 9d. Dejar espacios en las reglas; por ejemplo, "No _____ en la calle" y "Utiliza tu _____ mientras viajas en un vehículo." Colocar un juego de tiras en una bolsa de papel doblada como bolsillo; colocar el segundo juego en otra idéntica. El líder del den vigila las bolsas.

Hacer dos equipos. Los niños comienzan en una línea de salida a 10 pies de las bolsas. Al dar la señal, cada niño corre hacia la bolsa de su equipo, saca una tira y le susurra la respuesta al líder del den o al asistente. Si la respuesta es correcta, el niño conserva el papel; si no, la devuelve a la bolsa. De cualquier forma, el Cub Scout corre de regreso a la línea de salida y toca al siguiente niño de su equipo. El equipo que conteste correctamente todas las respuestas y tenga todos los papelitos de la bolsa, gana.

IDEAS PARA ORGANIZAR COLECCIONES

Exploren el mundo de las colecciones. Se pueden coleccionar muchas cosas además de sellos postales, monedas y juguetes. Los niños verán que hay muchas formas de exhibir los objetos que son especiales para ellos.

- Usar cartones de huevo pintados para guardar piedras, canicas u objetos similares.
- Un estandarte de fieltro con palos arriba y abajo es una excelente forma de exhibir broches distintivos o parches.
- Pegar los objetos en bandejas de espuma que se utilizan para la carne y cubrir con plástico.
- Usar álbumes para guardar y conservar objetos Cub Scout, fotografías, folletos o postales de lugares visitados en paseos.

CAJA DEL TESORO

Materiales: pequeña caja de madera o metal, o recipiente de plástico, pinturas de acrílico, pinceles, sellador, calcomanías de los objetos favoritos de los niños, envolturas de paquetes de tarjetas de béisbol, o coloridas decoraciones de publicidad.

Pintar el recipiente con pinturas acrílicas dejando secar entre capas. (Para acelerar el proceso, utilizar una secadora de pelo.) Terminar con una capa de sellador. Cortar logotipos, frases e imágenes de las envolturas o publicidad y pegarlas en el recipiente. La caja del tesoro puede ser terminada con otra capa de sellador.

CANCIÓN: POCKET SONG

Melodía: "Good Night, Ladies"

I've got a pocket,
You've a pocket,
We've got pockets,
To show our Cub Scout fun.
Earning badges,
Earning pins,
Earning everything—
Cub Scouting's lots of fun.

REFRIGERIO: CANICAS COMESTIBLES

Ingredientes: un paquete de: galletas de chocolate con relleno de vainilla (tamaño regular); 8 onzas de queso crema (suave), chispas de chocolate blanco.

Colocar todo el paquete de galletas en una bolsa resellable, grande; aplastar las galletas. Para mezclar el queso crema suave (a temperatura ambiente) con las galletas aplastadas, echar el queso en la bolsa y amasar. Formar bolitas de aproximadamente ½ pulgada con la mezcla; colocar las bolitas en el congelador para que endurezcan un poco. Derretir las chispas de chocolate a baño maría. Retirar las bolitas del congelador, colocar en papel encerado y bañar con el chocolate derretido. Disfrutar o refrigerar para después.



JUNTAS DEL DEN WOLF CUB

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las tardes o los fines de semana.
Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

| CUÁNDO | PRIMERA SEMANA | SEGUNDA SEMANA | TERCERA SEMANA | CUARTA SEMANA |
|--|--|--|--|---|
| El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario. | | | | |
| ANTES DE INICIAR LA JUNTA | Sacar copias del rompecabezas de palabras; preparar lápices. Preparar los materiales necesarios para el Logro 1 . | Preparar las bolsas de papel, papel cartoncillo, pegamento, tijeras, cinta adhesiva, marcadores, estambre, etc. | Llamar al lugar de la excursión para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc. | El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Preparar las tarjetas con las pistas de animales de la selva para la apertura, una por cada niño que la leerá. |
| El líder del den recolecta las cuotas. | | | | |
| REUNIÓN | Hacer el rompecabezas Búsqueda de palabras Safari en la selva. | Recoger las boletas de permiso. Practicar la canción, "Old Akela Had a Zoo", con diferentes animales. | Recoger las boletas de permiso. Repasar y recordar a los niños sobre el sistema de compañeros y su uso. | Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. Hacer Hazañas de habilidad (Logros 1g, 1k, 1l). |
| APERTURA | Realizar una ceremonia de honores a la bandera y decir el Pledge of Allegiance (Logros 2a, 2b). | Pasar lista y los niños contestan diciendo cuál es su animal de la selva favorito y por qué lo es. | | Usar la actividad de apertura Pistas de animales de la selva. |
| El líder del den revisa en los manuales de los niños los logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno. | | | | |
| ASUNTOS DEL DEN | Discutir el tema Safari en la selva. Parte de la discusión se puede centrar en el valor fundamental Cub Scout, cooperación. Explicar cómo los animales de la selva cooperan unos con otros para sobrevivir. Por ejemplo: Todos los animales pueden estar en el bebedero al mismo tiempo. | Trabajar en los Logros 7b, 7c, 7e y 7f . Hablar sobre el respeto hacia nuestro mundo y lo importante que es respetar a los animales y sus hábitats (7b y 7e deberían completarse en casa). Hablar sobre el sistema de compañero y cómo lo usarán la próxima semana en el paseo. | Hacer una excursión a un zoológico, santuario de animales salvajes, instalación de rescate de animales, o algo parecido. | Practicar el uso de las máscaras con bolsas de papel mientras cantan "Old Akela Had a Zoo". Realizar el Enlace del carácter sobre ingenio. Explicar cómo los animales de la selva deben ser ingeniosos para sobrevivir. Hablar sobre cómo necesitan planear con antelación. |
| ACTIVIDAD | Trabajar en las Hazañas de habilidad (Logros 1a-f). Hablar sobre cómo los animales de la selva utilizan sus hazañas de habilidades para sobrevivir. El líder del den lee la historia del Akela y Mowgli en el <i>Manual del Wolf</i> . | Hacer las máscaras de animales con bolsas de papel para usar en la junta mensual del pack (Electiva 2e). Practicar el uso de las máscaras cantando "Old Akela Had a Zoo". | Al final de la excursión, entablar una discusión para reflexionar con los niños sobre el paseo. | Trabajar en los Logros 2e-f . Contactar a la tropa local Boy Scout o a la delegación local de VFW para ayuda con esto. Es preferible un asta al aire libre para esta actividad. |
| CLAUSURA | Cantar "Old Akela Had a Zoo". Enviar a casa las boletas de permiso para el paseo de la TERCERA SEMANA. | El líder del den repasa las Leyes para todos (Minuto del líder del den). Los niños se despiden del líder del den y del asistente con el apretón de manos Cub Scout y se retiran en fila. | | Los niños forman un Círculo viviente y dan el grito del den. |
| El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta. | | | | |
| DESPUÉS DE LA JUNTA | El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio para la excursión planeada para la TERCERA SEMANA. | | El líder del den completa el reporte de avance para la junta de líderes del pack. | El líder del den envía la nota de agradecimiento. |
| ANIMAR A LAS FAMILIAS A REGISTRAR LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LAS JUNTAS DEL DEN EN EL MANUAL DEL CUB SCOUT. | | | | |

Posibilidades de avance resaltadas este mes: Logros 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f, 1g, 1k, 1l, 2a, 2b, 2e, 2f, 7a, 7b, 7c, 7e, 7f; Electiva 2e

La selva es un lugar divertido para que los niños exploren el mundo fuera de sus patios. Comience las juntas con la historia de Akela y Mowgli. Los Cub Scouts tienen la oportunidad de trabajar en el avance aprendiendo la forma adecuada de exhibir y honrar la bandera de nuestro país, al averiguar sobre el mundo que les rodea y desarrollando habilidades físicas. Usando la información que han aprendido, crearán máscaras y practicarán el compartir esta información con otros miembros del pack en la gran junta de este mes.

Anime a las familias Cub Scout a trabajar en logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- **Logro 4d**, Conoce tu hogar y tu comunidad: Los niños pueden practicar apagar las luces y cerrar el agua cuando salgan de casa.
- **Electiva 13**, Aves: los niños pueden aprender sobre las aves en su área local y su cuidado.
- Premios Conservación y Leave No Trace: completar el **Logro 7** es necesario para ganar el Premio de conservación mundial Cub Scout y el Premio de concientización Leave No Trace de Cub Scouting.

TU BANDERA

(Logros 2b, 2e, 2f)

Materiales: Manual del Wolf, bandera de EE.UU.

Hallar un área para realizar una ceremonia de honores a la bandera al aire libre. Si no se dispone de un asta, puede utilizarse una hecha en casa que sea apropiada para un campamento del pack (base, mástil, polea, cuerda de poco diámetro y seguros para sostener la bandera). El líder del den puede solicitar ayuda de una tropa local Boy Scout (quizás la tropa de su jefe del den) o una organización cívica comunitaria como los Veteranos de Guerras Extranjeras (VFW, por sus siglas en inglés). Si la escuela, a la que acuden los niños, iza y arria la bandera, hacer arreglos con la escuela para que el den ice y arrie la bandera algún día.



Una exhibición de diferentes versiones y nombres de la bandera de nuestro país sería muy educativa. Se pueden utilizar fotografías a color en vez de banderas reales.

TU MUNDO VIVIENTE

(Logros 7^a, 7e, 7f)

Preparación: buscar y fotocopiar tres historias que cuenten cómo la gente está protegiendo nuestro mundo.

Leer y discutir en el den. Invitar a un experto local para explicarlo el reciclaje y decir porqué es importante. La organización Leave No Trace (www.lnt.org) tiene programas disponibles en formato adaptado a los niños para demostrar el impacto que tenemos en nuestro mundo. Completar los requisitos 7a, 7e y 7f. Encabezar una discusión con los niños sobre nuestro impacto en el mundo y cómo cambia nuestras vidas así como la de los animales.

APERTURA: PISTAS DE ANIMALES DE LA SELVA

Prepare tarjetas con diferentes animales de la selva en ellas. Añada pistas a la parte posterior de las tarjetas para ayudar a los niños a adivinar los nombres de los animales, si es necesario.

MÁSCARAS DE BOLSAS DE PAPEL

(Electiva 2e)

Materiales: bolsas de papel de estraza grandes (o tamaño más pequeño para títeres más pequeños), pinturas, marcadores, estambre, papel cartoncillo, pegamento, tijeras, pinceles, cinta adhesiva, fotografías de animales

Los niños usan papel cartoncillo, estambre, pinturas, marcadores, etc., para decorar la parte frontal de las bolsas con caras de animales. Estas máscaras se usan en la junta del pack en una representación original creada por los niños. *Ideas:* usar la información que los niños descubrieron sobre los animales o mostrar cómo los humanos afectan nuestro planeta y a nuestros amigos los animales. Los diálogos pueden escribirse en la parte de atrás de las máscaras o en los títeres para ayudar a los niños en caso de que se les olvide.

MINUTO DEL LÍDER DEL DEN: LEYES PARA TODOS

Existen vínculos entre la Ley del Pack y la ley de la selva. Con la Ley del Pack, la gente trabaja en equipo. Con la ley de la selva, los animales viven juntos y cooperan con su medio ambiente.

JUEGO: SHERE KHAN Y BALOO

Un jugador es Shere Khan, el tigre. Todos los otros niños son lobos de la manada. Los lobos forman una fila con las manos en la cintura del otro. El último de la fila es Baloo, quien tiene una cola colgante que sale de su cinturón. Shere Khan intenta atrapar a Baloo jalándole la

cola, pero los lobos ayudan desesperadamente para mantener a Baloo a salvo. Si Shere Khan atrapa a Baloo en tres minutos, gana. Si no, los lobos ganan.

CANCIÓN: OLD AKELA HAD A ZOO

Melodía: "Old McDonald"

Old Akela had a zoo;
Would you like to hear?
And in this zoo he had a tiger;
Would you like to hear?
With a grr-grr here and a grr-grr there,
Here a grr, there a grr, everywhere a grr-grr,
Old Akela had a zoo.
Would you like to hear?

Añadir estrofas para los animales de la selva que los niños elijan. Ejemplos: león (rugir), elefante (barritar), cebra (relinchar), hiena (reír), mono (chillar o parlotear). También se pueden añadir movimientos animales.

BÚSQUEDA DE PALABRAS SAFARI EN LA SELVA

Agrandar este rompecabezas para usar en la junta del den.

BABUINO, MONO, CHITA, HIENA, TIGRE, ELEFANTE, ANTÍLOPE, CEBRA, JIRAFÁ, LEOPARDO, GORILA, LEÓN

A N F Y E O N O M I V E Q I T
N O I C T D U W D W R B M V I
T E L K E A P O E R B P D S V
I L R G T N P B F R A E Y K S
L E T N A F E L E Ñ R P O S F
O H D A T I H C A E G S O N L
P T O N I U B A B F H L E E A
E F R T T G S J I R A F A E L
P E F D I P G V O I U K F F L
A R B E C A U P M T A N E I H
X O D J Z L P R I E S P Q P Q
P C I R H I O M D M R W R J X
M G A R H R J X O R Z G G Z D
R I J Q B O X T T R E A I U E
F F P Y K G B O O E B U C T O



JUNTAS DEL DEN WOLF CUB

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las tardes o los fines de semana.

Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

| CUÁNDO | PRIMERA SEMANA | SEGUNDA SEMANA | TERCERA SEMANA | CUARTA SEMANA |
|--|---|--|--|--|
| El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario. | | | | |
| ANTES DE INICIAR LA JUNTA | Tener una bandera de EE.UU. y cuerda para la Carrera del nudo de rizo. | Tener una linterna, molde para pasteles y arandelas. Reunir los materiales necesarios para el cartel de bandera. | Llamar al lugar de la excursión para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc. | El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tener los ingredientes para la Banderas de galletas. |
| El líder del den recolecta las cuotas. | | | | |
| REUNIÓN | El jefe del den muestra a los niños cómo izar una bandera de EE.UU. para una ceremonia al aire libre (Logro 2e). | Recoger las boletas de permiso. Jugar Lanzamiento de arandelas (Electiva 4a). | Recoger las boletas de permiso. | Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. Hacer Banderas de galletas. |
| APERTURA | Formar un semicírculo alrededor de la bandera. El denner dirige a los niños a decir el Pledge of Allegiance (Logro 2a). | Formar al den en formación cuadrada. Los niños designados dirigen la ceremonia de honores a la bandera (Logro 2b). | | Cantar la primera estrofa de "The Star-Spangled Banner" (Electiva 11b). |
| El líder del den revisa en los manuales de los niños los logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno. | | | | |
| ASUNTOS DEL DEN | Encabezar una discusión sobre el significado y la historia del Pledge of Allegiance. Los niños pueden leer en su <i>Manual del Wolf</i> (Logro 2a). Discutir el tema Saludo Cub Scout y lo que significa ser un héroe. | Reparar los requisitos para el Premio de heroísmo BSA (Página del Programa del pack, 19 NOV). Practicar la demostración de cómo doblar la bandera adecuadamente para la colaboración del den a la junta del pack. | Visitar un lugar importante de la comunidad, tal como la estación de bomberos o la comisaría de policía, o bien el hospital de veteranos (Logro 4f) | Practicar una vez más cómo el den dará una demostración en la junta del pack sobre cómo doblar adecuadamente la bandera de EE.UU. |
| ACTIVIDAD | Aprender a doblar correctamente la bandera de EE.UU. (Logro 2g). Jugar Carrera de nudo de rizo (Electiva 17a). | Hacer Estrellas de cinco picos y combinarlas para hacer el cartel de bandera. El jefe del den dirige a los niños en el juego Carrera de saludos. | O BIEN Colocar banderitas en el cementerio nacional de veteranos en su comunidad; participar en un desfile del Día de los Veteranos; o invitar a un veterano o héroe local para que platique con los niños en su junta del den. | Recoger basura en su área local (Logro 7d). |
| CLAUSURA | Hacer que los niños se formen en círculo. Pídales que den el apretón de manos Cub Scout alrededor del círculo. Conforme cada niño se retira, da el saludo Cub Scout al líder del den. Enviar a casa las boletas de permiso para el paseo de la TERCERA SEMANA. | Apagar las luces, encender la linterna e iluminar la bandera de EE.UU. y cantar la primera estrofa de "América" (Electiva 11a). | Al final de la excursión, entablar una discusión para reflexionar con los niños sobre el paseo. | Realizar el Minuto del líder del den: nuestra bandera. Pedir a los niños que guarden un momento de silencio y salir del lugar de la junta de manera ordenada. |
| El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta. | | | | |
| DESPUÉS DE LA JUNTA | El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio para la excursión planeada para la TERCERA SEMANA. | | El líder del den completa el reporte de avance para la junta de líderes del pack. | El líder del den envía la nota de agradecimiento. |
| ANIMAR A LAS FAMILIAS A REGISTRAR LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LAS JUNTAS DEL DEN EN EL MANUAL DEL CUB SCOUT. | | | | |

Posibilidades de avance resaltadas este mes: **Logros 2a, 2b, 2e, 2g, 4f, 7d; Electivas 4, 11a, 11b, 17a**

Este mes los Cub Scouts aprenderán más sobre la bandera de su país y cómo exhibirla de manera adecuada. Asigne a diferentes niños oportunidades en la junta del den para que presenten las ceremonias de apertura y clausura con la bandera y demuestren sus habilidades. Conforme los niños hablan sobre héroes y lo que se requiere para ser uno, anímelos a que averigüen más sobre los diferentes tipos de trabajo que la gente realiza, ya que todos los individuos tienen la habilidad de ser héroes para los demás. Quizás el den haga un proyecto de servicio este mes para su comunidad o vecindario, tal como ayudar a un vecino de edad avanzada a rastrillar hojas o limpiar su jardín, unirse a un proyecto de conservación para plantar, o marcar la diferencia con un proyecto de limpieza de basura. Sus Cub Scouts serán los héroes de alguien.

Anime a las familias Cub Scout a trabajar en logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- **Logro 12**, Tomando decisiones: las familias pueden discutir cualquiera de los diferentes ejercicios.
- **Logro 9b**, Seguridad en el hogar y en la calle: los héroes mantienen a salvo a la gente. Es bueno que todos practiquen mantenerse a salvo en casa.
- **Electiva 16a**, Alerta familiar: las familias pueden evaluar las formas de mantenerse a salvo preparándose para saber qué hacer en caso de una emergencia.

JUEGO: CARRERA DE NUDO DE RIZO (Electiva 17a)

Materiales: un trozo de cuerda de tres pies por cada niño

Hacer que el jefe del den enseñe a los niños a atar un nudo de rizo. Luego hacer que formen un círculo y darle a cada niño el trozo de cuerda de tres pies. Cada uno ata su cuerda con un nudo de rizo a la cuerda del niño que está a su derecha. Una vez atados todos los nudos, el líder dice los nombres de dos niños en el círculo. Éstos desatan su cuerda, corren alrededor del círculo por fuera con la cuerda en la mano y vuelven a su lugar a atar el nudo. El primero en terminar con ambos nudos atados correctamente gana. Continuar la carrera hasta que todos hayan corrido.

CARRERA DE SALUDOS



Formar dos equipos. Dar a los niños unos cuantos minutos para practicar sus saludos, luego hacer que un equipo se forme frente al líder del den y uno frente al jefe del den. Al dar la señal, el primer jugador de cada equipo corre hacia su líder, se pone en alerta y saluda. Si el saludo es correcto, el líder dice "¡Correcto!" Si no lo es, el líder dice "¡Incorrecto!" Después de saludar, el niño regresa para tocar al siguiente niño de su equipo quien repite la acción. El primer equipo que haga 10 saludos correctos gana.

SILBAR YANKEE DOODLE

Materiales: galletas

El líder del den se asegura primero que todos los niños puedan silbar "Yankee Doodle." Para jugar: formar equipos. Al dar la señal, el primer niño de cada equipo corre hacia el líder y se le entrega una galleta. Se come la galleta y silba una estrofa de "Yankee Doodle". Luego corre de regreso y toca al siguiente niño, y así sucesivamente. El primer equipo que termine, gana.

AGRADECIMIENTO A LOS VETERANOS

Enviar una tarjeta de agradecimiento o felicidades a los miembros del servicio militar. Enviar las tarjetas firmadas a:

Red Cross Holiday Mail Call
P.O. Box 5456
Capitol Heights, MD 20791-5456

Su delegación local de VFW o American Legion puede tener otras sugerencias de cómo los Cub Scouts pueden marcar la diferencia con un acto de bondad.

CARTEL DE BANDERA CON ESTRELLAS DE CINCO PICOS

Materiales: papel delgado cortado en cuadrados de cuatro pulgadas, pliegos de cartulina, marcadores

Paso 1: doblar los cuadrados de papel delgado tal como se muestra.

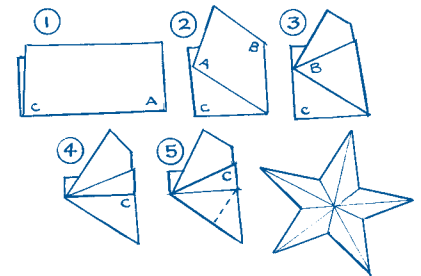
Paso 2: doblar la esquina A y plegar.

Paso 3: doblar la esquina B para que toque A y plegar.

Paso 4: doblar la esquina C sobre los otros dobleces y pliegues.

Paso 5: con tijeras, recortar sobre los dobleces en la línea punteada.

Paso 6: desdoblar el triangulito y se consigue una estrella de cinco picos.



Quando se hayan hecho suficientes estrellas, colocarlas sobre una hoja de cartulina y colorear un fondo azul. Añadir franjas rojas para crear la bandera de EE.UU.

REFRIGERIO: BANDERAS DE GALLETAS

Ingredientes: galletas graham, glaseado blanco, colorantes para alimentos rojo y azul, bate lenguas, pequeños vasos de papel

Dar a cada niño tres vasos de papel con una cucharada de glaseado en cada uno. Poner colorante en dos de los vasos (uno rojo y uno azul), dejar uno con glaseado blanco. Dar a cada niño un bate lenguas para que mezcle el colorante con el glaseado. Los niños diseñan una bandera de los EE.UU. usando el glaseado de colores y el blanco sobre su galleta graham. ¡Luego a disfrutar!

MINUTO DEL LÍDER DEL DEN: NUESTRA BANDERA

Formarse en círculo. El líder del den comparte este pensamiento: "Hemos dedicado este mes a aprender sobre nuestra bandera y lo que significa. La bandera es un símbolo de nuestro país. Saludemos juntos a nuestra bandera conforme cada uno sale del círculo." Cada niño sale del círculo y a su paso saluda a la bandera, luego deja la sala.



JUNTAS DEL DEN WOLF CUB

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las tardes o los fines de semana. Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

| CUÁNDO | PRIMERA SEMANA | SEGUNDA SEMANA | TERCERA SEMANA | CUARTA SEMANA |
|--|--|---|---|---|
| El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario. | | | | |
| ANTES DE INICIAR LA JUNTA | Preparar la madera y el material para los sujetalibros; prever un martillo y gafas de protección para cada niño (Logros 5d-e). Prever clavos y trozos de madera adicionales. | Tener papel y marcadores para el dibujo. Prever material para terminar los sujetalibros empezados la semana pasada. | Llamar al lugar de la excursión para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc. | El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tener copias de la pirámide alimentaria actual disponibles para los niños. Prever material para las Delicias mágicas de mosaico. |
| El líder del den recolecta las cuotas. | | | | |
| REUNIÓN | El jefe del den muestra cómo usar correctamente un martillo (Logro 5d). Los niños practican clavar los clavos en madera. | Recoger las boletas de permiso. Hacer un dibujo (Electiva 12a). | Recoger las boletas de permiso. | Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. El asistente del líder del den encabeza un juego de roles con los niños para el Logro 4c . |
| APERTURA | El denner encabeza la ceremonia de la bandera en el den (Logro 2b). | Aprenderse y cantar "The Star-Spangled Banner" (Electiva 11b) | | El den forma un círculo viviente. El denner encabeza la Promesa Cub Scout. |
| El líder del den revisa en los manuales de los niños los logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno. | | | | |
| ASUNTOS DEL DEN | Discutir la importancia del arte y cómo éste afecta la vida de las personas. ¿Cómo hacen sentir a uno diferentes tipos de música y arte? Tener unos pocos ejemplos de arte famoso para mostrar. | Hablar de los preparativos para la junta del pack de este mes. Hablar de los diferentes tipos de arte: pintura, escultura, mosaico, diseño. | Hacer una excursión a un museo de arte local, galería de arte de algún colegio o una galería de arte comercial. | Explicar que el den encabezará el juego Consecuencias artísticas para el pack en la junta del pack. Traer mucho papel y lápices. |
| ACTIVIDAD | Con un compañero, hacer sujetalibros (Logros 5a). Dar a los niños papel y marcadores, crayones o pintura para decorar sus sujetalibros con dibujos. | Terminar y pintar los sujetalibros. Jugar Consecuencias artísticas (Libro de Cómo Hacerlo para Líderes de Cub Scouts). | | Revisar la Pirámide alimentaria para el Logro 8a . Confeccionar Delicias mágicas de mosaico. El denner las bendice. (Usar alguna sugerencia del Cancionero Cub Scout.) |
| CLAUSURA | Hacer que cada niño muestre su dibujo y diga quién recibirá sus sujetalibros. El líder del den clausura con un comentario elogiando la creatividad y la solidaridad de los Cub Scouts en el den. Enviar a casa las boletas de permiso para el paseo de la TERCERA SEMANA. | Dedicar un minuto de silencio completo a que cada niño reflexione sobre lo que significa la fe para él. Esto es un momento personal, no hace falta compartirlo. | Al final de la excursión, entablar una discusión para reflexionar con los niños sobre el paseo. | Decir la Ley del Pack. Recordar a los niños que compartan con sus adultos a cargo lo que hicieron para el Logro 4c . |
| El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta. | | | | |
| DESPUÉS DE LA JUNTA | El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio para la excursión planeada para la TERCERA SEMANA. | Verificar que nadie tenga alergias a los ingredientes para los tentempiés de la CUARTA SEMANA. | El líder del den completa el reporte de avance para la junta de líderes del pack. | El líder del den envía la nota de agradecimiento. |
| ANIMAR A LAS FAMILIAS A REGISTRAR LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LAS JUNTAS DEL DEN EN EL MANUAL DEL CUB SCOUT. | | | | |

Posibilidades de avance resaltadas este mes: **Logros 2b, 4a, 4c, 4f, 5d, 5e, 8a; Electivas 11b, 12a**

¿Van Gogh? ¿Rembrandt? ¿Klimt? ¿Quién sabe qué miembro de este den Wolf Cub Scout es un compañero artista? Dar a los niños la posibilidad de averiguarlo alentándoles a crear diferentes obras de arte. La electiva 12a proporciona muchas oportunidades de desatar ese artista interior escondido en el interior de cada quien. Las bibliotecas locales suelen tener reproducciones de calidad de obras de arte famosas. Llevar unas cuantas y repartirlas por la sala de junta del den. Los niños prepararán una obra de arte para adornar los sujetalibros que hacen. A lo mejor, esos sean un regalo para alguien especial; o bien, serán usados en casa para aguantar el manual Cub Scout de quien los creó.

Logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- **Logro 5a**, Herramientas para reparar y construir: con un adulto, visitar una ferretería local. Buscar y nombrar siete herramientas. Jugar "I Spy": dar consejos sobre el objeto "espiado", describir sus características (mango de hule negro, filo cortante largo y plateado, etc.).
- **Logro 5c**, Herramientas para reparar y construir: ayudar a un adulto a organizar tornillos en un contenedor o caja de herramientas. Aprenderse la diferencia entre un tornillo de estrella y un tornillo normal. Practicar el enroscar un tornillo y el desenroscarlo.
- **Electiva 12b**, Soy un artista: diseñar una tarjeta para las fiestas. Contar una historia festiva dibujando tres caricaturas en una cartulina doblada.

SUJETALIBROS

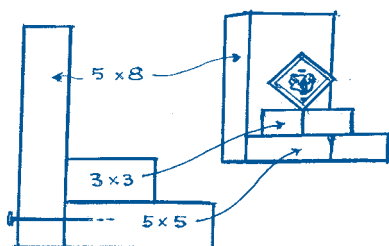
(Logros 5d, 5e)

Materiales: papel de lija, clavos (al menos 1 ½ pulgadas de largo), pegamento, trabajos artísticos tales como dibujos en papel, pinturas, piezas de madera para cada niño con grosor de 1 pulgada:

Dos piezas de 5 por 8 pulgadas (lados)

Dos piezas de 5 por 5 pulgadas (fondo)

Dos piezas de 3 por 3 pulgadas (inserciones decorativas para sostener los trabajos artísticos)



Clavo
atravesado

Semana 1: Lijar cada pieza de madera. Los niños clavan por detrás la pieza para el lado (la más larga) a la pieza que sirve de fondo.

Semana 2: Pegar trabajo artístico a la inserción de 3 por 3. Pegar la inserción en la esquina. Se puede primero pintar la inserción y luego pegar el trabajo artístico cuando se seque por completo.

LLAVERO

(Logro 5e)

Materiales: para cada niño, una pieza de madera de 3 por 8 por ¾ pulgadas, pintura o tinte, brochas para pintar, regla con pulgadas, un colgador de cuadros dentado, dos clavos pequeños, martillo, cinco ganchos.

Semana 1: Lijar pedazo de madera. Escribir nombre detrás con un lápiz. Teñir o pintar la madera

Semana 2: Centrar colgador en la parte de atrás a una pulgada de la orilla superior; sujetar con dos clavos pequeños. Voltar y colocar dos ganchos centrados y alineados uno arriba de otro, separados aproximadamente 1 ½ pulgadas.

LISTA DE TELÉFONOS PARA EMERGENCIAS

Materiales: hoja de papel blanco de 6 por 8 pulgadas, pedazo de cartulina o papel ilustración de color, pegamento

En una hoja de papel blanca pegada a una cartulina de color, hacer una lista de teléfonos necesarios en una emergencia. Colocar la lista de teléfonos en casa o colgar en un tablero de anuncios cerca del teléfono. Pedirle a los niños que agreguen el teléfono de su casa en caso de que lo necesite algún invitado o la niñera.

FOTODIARIO

(Electiva 4f)

Materiales: fotos, cartulina, perforadora, pegamento, cordón (listón, estambre o cuero)

Tomar fotos de lugares importantes que visiten en la comunidad. Escoger las fotos que quieren ver en su diario. Asegurarse de tener suficientes páginas de cartulina para todas sus fotos. Perforar hoyos en la cartulina para ensartar el cordón. Asegurarse de que los hoyos de las páginas se alinean. Ponerle pegamento a las fotos en la parte de atrás y colocarlas en el diario según la secuencia que escogida. Después de secarse el pegamento, atar las hojas juntas con el cordón. Disfrutar y compartir con el den.

CODIFICAR LA COMIDA CON COLORES

Materiales: papel, lápiz, crayolas

Planear las comidas de un día que debe de consumir la familia. Hacer un código para cada tipo de comida y poner el código en la parte superior del plan alimenticio. Por ejemplo, se

puede usar el verde para las verduras. Usar el código de colores para verificar que todas las comidas tienen alimentos de al menos tres de los grupos de la pirámide alimenticia.

JUEGO: RELEVO DE COLORES

Materiales: platos desechables baratos, colores o marcadores, tijeras, dos bolsas de babel grandes

Preparación: Hacer dos juegos de ruedas de color para los colores primarios y secundarios de la electiva 12c. Cortar los sectores.

Echar en cada bolsa un juego de sectores de colores primarios y un juego de sectores de colores secundarios. Preparar el área de competencia colocado las bolsas entre 10 y 15 pies de distancia de la línea de partida/meta.

Formar dos equipos de relevo. Comenzando en la línea de partida/meta, cada jugador va a la bolsa de su equipo, toma un sector de color y regresa a la línea meta para tocar al niño que sigue. Los niños pueden andar a paso de cangrejo o sujetándose los tobillos; o pueden correr, dependiendo de la habilidad de cada niño. Se puede establecer un patrón de maneras de llegar a la línea meta, alternando lo que hace cada niño, según su nivel de capacidad. El equipo que ensamble más rápido sus dos ruedas de colores completas, gana.

REFRIGERIO: MOSAICO DE MANJARES MÁGICOS

Ingredientes: cuadros precortados de ½ pulgada de queso, carne, fruta, etc. con palillos ensartados

Dar un plato desechable a cada niño y alrededor de 12 diferentes opciones de bocadillos con palillo. Cada niño organiza los bocadillos en su plato a manera de crear un diseño, figura o mosaico de colores (dejando los palillos ensartados). Los niños muestran los diseños que crearon. Comer y disfrutar