

Manada

Escrito por Manu Escaño (Sin Totem)

Los inicios de nuestra Manada está en el año de fundación del Grupo Mainake, 1972, habiendo llegado a tener hasta dos secciones en algunos años, siendo la Manada Mowha la que continúa hoy en día. Tras su paso por la Colonia y al cumplir los 8 años, niños y niñas entran a formar parte de la Manada de Lobatos. Su imaginación está al servicio de una incesante actividad y del juego, su medio de aprender. Su compromiso es "Haremos lo mejor".

En el marco simbólico de "El Libro de las Tierras Vírgenes" de Rudyard Kipling, los lobatos y lobatas aprenden a crecer con la ayuda de sus "Viejos Lobos". De nuevo es el desarrollo de la imaginación la que permite al educador hablar un lenguaje accesible para el niño. En esta etapa los niños y niñas aprenden a convivir en pequeños grupos de seis, llamados "seisenas", en las que se reparten responsabilidades y aprenden a trabajar juntos, desplegando sus hábitos sociales y responsabilizándose de su tarea. A través del juego, el niño aprende a quererse y respetarse, y a querer y respetar a los demás. Es a través del juego como va adquiriendo también sus propios valores personales que le acompañarán toda su vida.

A través de talleres se inician en destrezas y habilidades, y a través de excursiones y campamentos, a desenvolverse por sí mismos de manera cada vez más autónoma. La característica de una Manada es ser una "familia feliz". El niño tiene una necesidad fundamental de ser amado, comprendido y de vivir en paz y armonía. La Manada le ofrece ese clima privilegiado.

Los scouters de la Manada se llaman "Viejos Lobos" y tienen una forma de ser muy especial ya que interiorizan mucho su personaje del marco simbólico de referencia, en este caso, "El Libro de la Selva" de manera que nadie los llama por su nombre de pila sino por Akela (lobo jefe de la manada), Baloo el oso, Bagheera la pantera, Kaa la pitón que salvo la vida a Mowgli, Raksha la loba que adoptó a Mowgli y otros como Hathi, Chill,... Durante este período, los niños, cualquiera que sea su medio, tienen características comunes mucho más claramente definidas que en períodos ulteriores. Ante todo el Juego es para ellos "el verdadero que hacer de la vida" (Vera Barclay) y todo aquello que no es juego en el sentido en el que ellos lo entienden está desprovisto de interés.

Los niños y niñas de una Manada de Lobatos se inician en el Gran Juego de la Vida con la ilusión de crecer sanos, fuertes, capaces de superarse y con ganas de descubrir el mundo. En las ocasiones más solemnes, la Manada se reúne alrededor de la "Roca del Consejo" con la presencia del Tótem de la Manada, con ocasión de una ceremonia, Promesa, progresión, o para resaltar la importancia de una decisión o de un acontecimiento. Los lobatos asisten

Manada

Escrito por Manu Escaño (Sin Totem)

silenciosos con los “ojos y los oídos abiertos” y escuchan a los Viejos Lobos y la Ley de la Manada.

Los niños/as evalúan su progresión valoran si ya son acreedores de una nueva “Huella”: Huella de Akela = Integración; Huella de Baloo = Participación; Huella de Bagheera = Animación.

En ocasiones muy solemnes entonan el “Gran Clamor” que solo recibe un Lobato en su promesa y en el paso a scout cuando le cantan “Te vas de la Manada siguiendo un nuevo rastro....”

PROMESA

“Yo... prometo hacer lo mejor por: Cumplir la Ley de la Manada y Hacer cada día una buena acción.”

LEY

El Lobato escucha y obedece al Viejo Lobo y no sólo se escucha a sí mismo

UN LEMA

Haremos lo mejor.

LAS MÁXIMAS DE BALOO

El lobato piensa primero en los demás.

Manada

Escrito por Manu Escaño (Sin Totem)

El lobato tiene los ojos y los oídos Abiertos.

El lobato es limpio y aseado.

El lobato está siempre alegre.

El lobato siempre dice la verdad.

El lobato cuida y respeta la naturaleza.

ESTRUCTURA

1. La Seisena

Una Seisena se compone de cinco Lobatos y un Seisenero. Prefigura a la Patrulla de Scouts, colocando de golpe al Lobato en un marco que ya le será familiar cuando acceda a la Tropa. Pero tiene una autonomía mucho de la Manada con el máximo de orden y de eficacia.

2. El Seisenero

El ha sus compañeros. Es capaz, pues, de simplificar el trabajo del Coordinador de Manada, dentro de los límites fijados un "sub-seisenero".

3. La Manada

La Manada comprende un determinado número de Seisenas. La Manada envía a los Lobatos mayores cuando han alcanzado la edad de ser Scouts. La fundamental de ser amado, comprendido y de vivir en paz y armonía. La Manada le ofrece ese clima privilegiado.

4. El Coordinador de Manada

El tener éxito, amar y comprender a los niños, y haber conservado o reencontrado su "espíritu

de infancia". Al contrario de lo que pueda parecer, las reuniones y salidas se preparan con tanto más cuidado cuanto que la necesidad de cambio de los Lobatos puede acarrear más imprevistos. Las reuniones y salidas preparadas comporta normalmente salidas y celebraciones comunes.

5. El Consejo de Manada y la Roca del Consejo

El Consejo de Manada reúne a todos los Lobatos alrededor del Jefe de Manada para permitir a éste dar sus instrucciones con el silencio y la atención de todos, o también para discutir ciertos proyectos en curso que interesan a toda la Manada. En las ocasiones más solemnes, la Manada se reúne alrededor de la "Roca del Consejo". Esta clase de formación de una decisión o de un acontecimiento.

FINES

Los cinco fines del Escultismo son los mismos para la Rama Lobato, pero adaptados a las posibilidades del niño.
ser un chico limpio, atento, servicial, alegre y sincero, un futuro Scout.

1. Salud

La edad del Lobato es aquélla en la que se adquieren los buenos hábitos que dan salud. Se le enseña primero a ser limpio, a asearse con agua abundante, a desear el aire fresco, a respirar bien. Después se le inicia en la educación física mediante ejercicios que desarrollen la agilidad, la precisión y la coordinación de movimientos. Por último, los juegos al aire libre, individuales o colectivos, le dan el desahogo físico necesario.

2. Carácter

Forjado escucharse a sí mismo" y a vencer su natural individualismo para que "la Manada

tenga éxito y sea la alegría como las reglas de los juegos y la disciplina del campamento modelan su naciente personalidad y le hacen sentir que la felicidad no reside ni en el placer egoísta, ni en la agitación sin freno, sino en una actividad jovial, ordenada hacia un fin común.

3. Servicio

"Nunca un niño es tan dichoso como cuando está ocupado en hacer un servicio a alguien" (Vera Barclay). Pero le gusta encontrar por sí mismo lo que le complace, y poner en la manera de hacerlo una nota alegre, a menudo impregnada de humor y de fantasía. Es así que le gustará dar una sorpresa a sus padres con tal o cual trabajito realizado en secreto. El Jefe de Manada ayuda a su imaginación mediante sugerencias, dejándole libertad de obrar, recordándole que, el día de su promesa, prometió realizar cada día una buena acción.

4. Sentido de lo Concreto

Las juguetes, trabajar la madera, etc. Estas actividades también responden a su necesidad de obrar como los hombres apasionante como un juego. La expresión que permiten al niño reafirmarse, y son factores de alegría; alegría purísima de haber creado algo. Al mismo tiempo, desarrollan la paciencia, la perseverancia y el dominio de sí.

5. Sentido de la espiritualidad

El niño es particularmente sensible a lo sobrenatural: de ordinario no tiene, respecto a los grandes misterios de la fe, nuestras objeciones de adultos. Los Jefes de Manada se inspiran en la espiritualidad de San *** las criaturas, incluso a las más humildes.

MÉTODO

1. El simbolismo de "El Libro de la Selva"

A los niños siempre les han gustado las historias: incluso los más inquietos se quedan en silencio y tranquilos cuando una bonita historia se les cuenta bien. Es por lo que Baden-Powell tomó El Libro de la Selva y particularmente la historia de Mowgli como fundamento y método del Lobatismo. En efecto, esta historia en la que Akela, el viejo Lobo, desempeña el papel principal y en la que Mowgli, el "cachorro humano" aprende a vivir en medio de los habitantes de la jungla, está repleta de sabias lecciones que "hablan" a la imaginación de los niños con mucha fuerza.

2. La obediencia activa

"Haciendo de la obediencia el fundamento del Lobatismo, Baden-Powell construyó sobre roca" (Vera Barday). El individualismo de los niños les lleva en efecto a actuar cada uno por su cuenta, y a rebelarse contra cualquier coacción.

Tomando como ejemplo la obediencia del lobo joven al viejo lobo que le enseña los secretos de la jungla, Baden-Powell ha hecho aceptar esto a los chicos como la primera lección de la vida.

3. El sistema de Seisenas

Prefiguración del sistema de Patrullas, el sistema de Seisenas consiste en implicar a los Seiseneros en la buena marcha de la Manada y en la formación de los Lobatos.

ACTIVIDADES

1. El Juego

Para el niño, vivir es jugar. El juego no es pues para él una distracción o una actividad secundaria, sino la expresión constante de un instinto. Está "repleto de risas, luchas, apetitos,

audacias, si no, es anormal" (B.- P.). La habilidad del Coordinador de Manada es la de considerar el juego con los ojos de sus Lobatos, aportándole, preferir los Lobatos jugar con sus monitores antes que entre ellos solos, jugando de esta forma bien y limpio, carácter.

2. El Campamento

El Campamento es la culminación de todo un año de trabajo continuado. Siempre se prepara con cuidado, y culminación del año y el mejor trampolín para el año siguiente.

3. La progresión y las especialidades

Entrando como "Lobezno", el chico llega a ser Lobato cuando hace su promesa. Normalmente puede hacerla transcurridos seis meses.

ETAPAS DE LA PROGRESIÓN PERSONAL

El Lobato en su paso por la Manada se encontrará con tres fases de desarrollo, cada una de ellas marcará una forma de ser y de actuar. Las fases de progresión se verifican con una huella:

INTEGRACIÓN: HUELLA DE AKELA

PARTICIPACIÓN: HUELLA DE BALOO

ANIMACIÓN: HUELLA DE BAGHEERA

Cuando con una serie de Territorios (ámbitos de progresión), que le permitirán en todo momento saber el punto en el cual se encuentra su progreso. Cada Territorio contiene unos rasgos, es decir, unos contenidos educativos que el Lobato ha de desarrollar nos adentraremos más adelante, es la herramienta que nos ayuda a que el Lobato siga de una manera consciente su propio progreso. Nunca de nuestros Lobatos; nunca, este proceso, debe generar en ellos angustia o temor por llegar o no a la consecución de los objetivos previstos. Educar en la diversidad supone un esfuerzo por parte del equipo de Viejos Lobos al tener que ajustar los objetivos nuestra

Etapa de Integración: Huella de Akela

La Etapa de Integración es la etapa pensada para que el nuevo Lobezno se adapte y pueda sentirse feliz de formar parte de la Manada. En este periodo, el Lobato irá descubriendo las normas que rigen la vida de la Manada y los valores que éstas aportan a su vida. Permite que los Viejos Lobos realicen una evaluación inicial para descubrir las necesidades y aptitudes del niño facilitando de esta forma la tarea educativa, mejorando y enriqueciendo la andadura del Lobezno por la Selva.

Simbolismo: el Lobato no puede ir solo de Cacería por la Selva, es joven e inexperto y necesita ayuda; debe seguir la huella del lobo más experto. Akela lo introducirá en la Selva enseñándole los secretos de la caza. "Akela te guiará por la selva enseñándote a ser un buen Lobato, con él la caza será un éxito. **¡BUENA CAZA HERMANITO!**

Justificación pedagógica: En esta fase los contenidos educativos irán orientados al desarrollo de lazos afectivos

Etapa de Participación: Huella de Baloo

Comenzar Lobato se ha integrado adecuadamente en la vida de la Manada, ha sido capaz de aceptar las normas que rigen la vida en grupo y preparado para compartir con los otros Lobatos sus propias experiencias. Justificación de especialización del niño, teniendo siempre en cuenta sus intereses y actitudes. Las especialidades nos permitirán educar la individualidad, pues el niño tendrá libertad para elegir las especialidades, que como rastros,

Simbolismo: también quien le enseña el lenguaje de la Selva. "Tú y yo somos de la misma sangre". (El Libro de las Tierras Vírgenes de Rudyard Kipling).

Etapa de Animación: Huella de Bagheera

El niño que un día llegó a la Manada ha crecido, ahora ve cercano su paso a la Sección Scout, pero esto no debe de interrumpir su proceso educativo.

Justificación pedagógica: En esta fase hemos de dar al niño mayor protagonismo, debiendo colaborar con los Viejos Lobos en la toma de decisiones importantes, así como ayudar a los más pequeños a progresar adecuadamente, sirviendo de modelo para ellos. Sería también positivo tomar algún contacto con la Sección Scout que pronto lo recibirá, siendo ésta una forma de ayudarle a perder ese miedo infantil hacia el cambio.

Simbolismo: viviendo con éstos un tiempo. Bagheera es quien le enseñará la técnica suficiente para participar en la vida para participar en la vida de la aldea de Messua sin olvidar la vida de la selva.

CONCLUSIONES

La Rama Lobato, partiendo de un conocimiento directo del niño, y mirando la vida con sus ojos, le presenta, en el marco imaginado de El Libro de la Selva, un conjunto coherente de juegos y de actividades donde puede expandirse y mejorarse en el seno de una "familia feliz". Aunque forma un todo completo, desemboca en la Tropa, para quien es la mejor preparación.