



SCOUTS
ASOCIACION DE SCOUTS DE MEXICO A.C.

La Reunión de Patrulla Marcelino E Gracia Gasca

Prólogo	Prólogo
Capítulo 1	El Consejo de Patrulla
Capítulo 2	La Patrulla en acción
Capítulo 3	La reunión de Patrulla
Apéndice A	Juegos para las actividades de Patrulla
Apéndice B	Tradiciones de Patrulla
Apéndice C	Actividades técnicas en la Patrulla

Actividades de Patrulla

Texto preparado por la Subcomisión Nacional de Tropas,
Comisión Nacional de Programa, noviembre 1985.
Editado por la Dirección Nacional de Publicaciones de
la Asociación de Scouts de México, A.C.

La Reunión de Patrulla

Prólogo

"Lobos, resistir... ¡es vencer!

Águilas, nuestra fuerza... ¡está en la unión!

Faisanes... ¡rumbo al éxito!"

Vibran los gritos de las patrullas; con los Scouts siempre dispuestos a agregar un nuevo galardón al historial de la patrulla y enarbolar orgullosamente su banderín, prestos a entregar todo de sí en pos de esa hermandad."

Quienes hemos vivido estos momentos sabemos la gran riqueza que encierra una Patrulla Scout en acción. La aventura que busca el muchacho tiene un marco espléndido en las actividades de la Patrulla. El reto de ser cada vez mejor cobra vida y es superado con la colaboración de todos; ¡la Patrulla es el grupo ideal para el desarrollo de los muchachos!

Y cómo olvidar las satisfacciones obtenidas, aquellas aventuras donde hombro con hombro salíamos a demostrar que nuestra Patrulla estaba preparada para afrontar cualquier reto. ¡Que nuestro Espíritu de Patrulla era capaz de llevarnos siempre al triunfo!

Es de todos conocida la respuesta de B.P. a la pregunta de qué cargo le gustaría más tener, si se le presentara nuevamente la ocasión; él contestó; "el de Guía de Patrulla".

Y es que en la Patrulla es donde el escultismo se vive más intensamente y el Guía es el eje de ese gran movimiento. Hay quienes dicen que el jefe "más jefe" del Movimiento Scout es el Guía de Patrulla.

Grandes experiencias se han vivido a lo largo de 80 años de escultismo y todas ellas han enriquecido la dinámica de la Patrulla Scout, desde tradiciones que han perdurado de generación en generación, hasta simples procedimientos para llevar a cabo alguna actividad.

Muchas de estas experiencias se han transmitido de generación en generación, pero otras se han perdido, al menos en algunas regiones. Es por eso que esta colección "Actividades de Patrulla" tendrá como objetivo mostrar todas esas experiencias, tradiciones, procedimientos, ideas, etc., además de las que continuamente surgen.

Así pues, este primer número se avoca a tratar el punto de inicio de todas las aventuras de la Patrulla: La Reunión de Patrulla, sus características, tradiciones, ideas, etc.

Aquellos que busquen ideas nuevas las encontrarán, pero sobre todo hallarán lo que hemos heredado de quienes nos precedieron; 80 años no son para olvidarse fácilmente.

Siempre Listo Para Servir

Marcelino E. Gracia Gasca



Capítulo 1 El Consejo de Patrulla

"Toda Actividad de Patrulla debe ser planeada y programada por el CONSEJO DE PATRULLA."

CONSEJO DE PATRULLA. Reunión de todos los Scouts de una Patrulla para la aportación de ideas, evaluación de acciones y toma de decisiones de la misma.

Art. 198 del Reglamento.



Los Scouts que han hecho su Promesa de Patrulla pasan a ser "Scouts de la Patrulla" y a formar parte del Consejo de Patrulla, participan así en la dirección de la Patrulla. El Consejo de Patrulla, presidido por el Guía de Patrulla, es la autoridad máxima en la Patrulla.

Es importante procurar que los Scouts aspirantes al ingresar a la Patrulla realicen a la mayor brevedad su Promesa de Patrulla; ya que de esta manera se integrarán plenamente a la Patrulla, sus tradiciones, actividades y metas comunes.

Para el mejor desempeño de sus funciones, el Consejo de Patrulla requiere de una adecuada organización y de programar las reuniones y actividades, tanto de la Patrulla como del Consejo mismo.

Dentro de las actividades de Patrulla existen dos que son exclusivas del Consejo:

- Consejo de Patrulla.
- Ceremonia de Promesa de Patrulla.

El Consejo de Patrulla se reúne como mínimo dos veces al mes, haciéndolo en más ocasiones si esto es necesario.

La reunión del Consejo de Patrulla se realiza habitualmente en el local de Patrulla; y cuando menos una vez al año, en la casa de cada miembro del Consejo.

Aunque el Consejo puede llevarse a cabo dentro de la Reunión de

La Reunión de Patrulla

Patrulla esto no es recomendable, pues al hacerlo así generalmente se presentan los siguientes problemas:



1. La Reunión de Patrulla se reduce a un lapso muy corto para cubrir el objetivo planeado para la reunión, o
2. Se dispone de un tiempo muy breve para llevar a cabo el Consejo de Patrulla.
3. Cuando hay aspirantes o Scouts sin Promesa de Patrulla, estos se verían relegados, lo cual no es conveniente si es a media reunión.

Es por eso necesario que al elaborar el Programa de Actividades de la Patrulla se tomen en cuenta las Reuniones del Consejo y se les designen las fechas en que se celebrarán.

El orden del día de un Consejo de Patrulla se forma principalmente con los siguientes puntos:

Actividad	Responsable
1. Inicio. Oración Grito de Patrulla	Scout designado. G.P.
2. Lectura del acta de la reunión anterior.	Secretario.
3. Avisos de la Corte de Honor.	G.P.
4. Informe de las misiones (cargos) en la Patrulla	c/u
5. Evaluación de Actividades de Patrulla realizadas	Scout designado
6. Revisión del Programa de Actividades y Planeación de las próximas	G.P.
7. Proposiciones del Consejo de Patrulla a la Corte de Honor	G.P.
8. Tema del día, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none">• Asuntos del Reglamento de Patrulla,• Tradiciones de la Patrulla,• Promesas de Patrulla, etc.	G.P.
9. Asuntos varios Fecha y lugar de la próxima reunión.	G.P.
10. Final Oración Grito	Scout G.P.

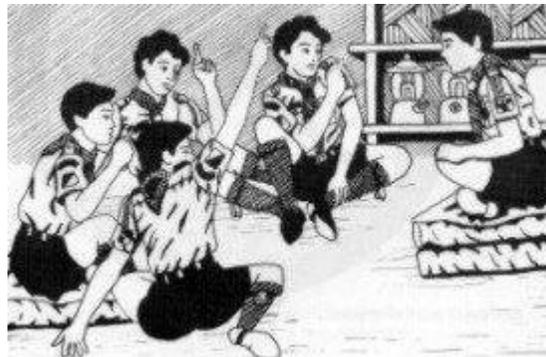
Según las necesidades de la Patrulla, el Consejo prestará más importancia a uno u otro punto del orden del día. Esto no quiere decir que se menosprecien los demás puntos, ya que cada uno de ellos es imprescindible para la operación de la Patrulla.

Para su mejor funcionamiento, los Consejos de Patrulla establecen reglamentos internos, de los

La Reunión de Patrulla

cuales las reglas más comunes son:

- Cada miembro del Consejo tiene una misión específica de la cual responde ante el Consejo: G.P.—Presidente, S.G.P.—Vicepresidente, Secretario, Tesorero, etc.
- El Consejo es Presidido por el G.P., en ausencia del Guía será el Subguía de Patrulla quien presidirá el Consejo.
- Todos los asuntos que interesan a la Patrulla son sometidos a votación; cada miembro del Consejo tiene un voto y el Guía de Patrulla tiene voto de calidad en caso de absoluta necesidad, votando siempre al final.
- Las discusiones no deben ser interminables; la decisión de la mayoría debe ser acatada y evitar las obstrucciones al Consejo. Todos los miembros del Consejo deben guardar silencio cuando no están en el uso de la palabra.
- Terminado el Consejo, se acaban todas las discusiones; el G.P. es el único Jefe y sólo en el Consejo de Patrulla los Scouts pueden dar su parecer sobre el funcionamiento de la Patrulla.



Además existen otras reglas que más bien podríamos llamar tradiciones, tales como:

- El Consejo se reúne alrededor de una mesa o sentados en el suelo formando un círculo.
- El Consejo se reúne cada quince días y la asistencia de cada Scout debe ser puntual y uniformado.
- etc.





Capítulo 2 La Patrulla en acción

Las Sendas de la Aventura establecen el marco de referencia para las actividades que debe realizar una Patrulla. Los retos planteados en cada una de las sendas señalan los conocimientos que deben adquirir los Scouts para aspirar a cada una de las insignias de adelanto.

Estos retos, sin ser "estrictamente obligatorios" -ya que pueden ser sustituidos por otros- nos exigen la realización de actividades para superarlos satisfactoriamente.

Esto no quiere decir que la Patrulla se limite únicamente a las actividades que surgen de las Sendas de la Aventura; hay cientos de actividades que puede realizar una Patrulla y que podemos ubicar dentro del cuadro del Escultismo. Al Consejo de Patrulla le corresponde escoger las mejores, según las necesidades e inquietudes de la Patrulla.

A continuación encontrarás una clasificación de estas actividades. Ésta no es la única forma posible de clasificar las Actividades de Patrulla, pero estarás de acuerdo que lo importante no es clasificarlas sino **llevarlas a cabo**.

- De acuerdo al sitio donde los Scouts desarrollamos nuestras actividades, encontramos dos grupos importantes:
 - 1) Actividades en el Campo,
 - 2) Actividades en la Ciudad.

Las actividades en el campo son las que probablemente más nos entusiasmen y agraden, mas no por ello las únicas importantes en el funcionamiento de una Patrulla. No olvidemos que la mayor parte de nuestro desarrollo es dentro de la comunidad, y ahí también es donde la Patrulla llevará a cabo un buen número de actividades.

ACTIVIDADES EN EL CAMPO

Dentro de las actividades en el campo destacan las excursiones y campamentos; actividades que presentan una gran cantidad de variantes, tantas como imaginación tenga la Patrulla.



La Reunión de Patrulla

* **Excursiones:** Las características comunes de las excursiones son:

- Para su realización requerimos de un solo día.
- El lugar al que se acude es conocido, al menos por un miembro de la Patrulla.
- El programa de actividades está determinado en gran medida por las características físicas del lugar.

Algunas variantes de las excursiones son las siguientes:

Exploraciones.- Cuando la Patrulla ha adquirido mayor experiencia, podrá aventurarse a un recorrido por zonas que no conozca. ¡Eso sí!, sin olvidar una buena brújula y el mapa topográfico del lugar.

Rastreos.- un reto interesante para la Patrulla es seguir las huellas de animales silvestres; o si no los hay en la zona, huellas dejadas por el Guía de Patrulla u otro Scout que va adelante.

Excursiones Nocturnas.- Este tipo de excursiones es el que más pone a prueba la habilidad de la Patrulla para seguir una ruta previamente trazada.

Y existen muchas más. Sobre todo si las clasificamos por las actividades específicas a realizar en la excursión, por ejemplo:



- De observación de la naturaleza.
- De conservación de la naturaleza.
- Cacería de Buenas Acciones.
- Deportivas.
- Culturales.
- etc.

* **Campamentos:** La característica que diferencia a los campamentos de otra actividad scout, es la de dormir en el campo bajo tienda de campaña. Cuando esto lo hacemos en cabañas lo llamamos "acantonamientos".

Los campamentos pueden ser de un fin de semana o más días (esto último regularmente en vacaciones), pero de cualquier forma la Patrulla deberá procurar ir de campamento cuando menos 2 veces cada 3 meses.

Existen varios tipos de campamentos, entre los más comunes encontramos:

Campamentos fijos, que por el programa a desarrollar pueden ser:

- de observación de la naturaleza.
- de conservación de la naturaleza.
- de competencias técnicas.

La Reunión de Patrulla

— de esparcimiento.

— etc.



Campamentos volantes, con la particularidad de que no se duerme 2 veces en el mismo sitio. Para este tipo de campamentos se requiere de un mínimo de 3 días (2 noches).

Los campamentos volantes pueden ser sobre una ruta conocida o bien de exploración. En ambos casos se llevará a cabo siguiendo una ruta previamente trazada en el mapa de la zona.

Campamentos en refugios (Vivacs). En este tipo de campamento el ingenio y la habilidad de la Patrulla se pone a prueba, aprovechando los recursos naturales, la Patrulla acampa (sin tienda); en estos casos se debe poner especial atención en no dañar la ecología.



Campamentos flotantes, acampar sobre una balsa es un reto interesante. En estos campamentos hay que extremar la seguridad, en principio, todos deben llevar salvavidas.

Y la lista puede continuar. . - El ingenio de la Patrulla es el límite.

Éstas son algunas de las actividades que las Patrullas desarrollan en el campo, pero hay muchas más posibilidades; desde un sencillo día de campo hasta recorridos en balsa por un río o la ascensión de una montaña, estas últimas con la ayuda de especialistas y después de una adecuada preparación de la Patrulla.

No olvides que nuestro verdadero local es la "Naturaleza inmensa de Dios". Una verdadera Patrulla es aquella que convive con la naturaleza frecuentemente, cuando menos 2 veces al mes.

ACTIVIDADES EN LA CIUDAD

Las actividades en la ciudad son imprescindibles para el buen funcionamiento de la Patrulla. El conocimiento de nuestra comunidad, sus virtudes y carencias, es necesario para identificar cuál es el papel que debemos desempeñar y así colaborar en su desarrollo, ya sea a través de acciones que beneficien a la

La Reunión de Patrulla

comunidad en pleno, a la Patrulla o a nosotros mismos.



- La primera actividad a desarrollar en la ciudad es la Reunión de Patrulla, en ella la Patrulla se prepara para participar con mayor eficiencia en las diversas actividades de la Tropa, Provincia o Nacional; también se trabaja en el plan de adelanto de cada Scout y desde luego, se convive en la gran hermandad que es la Patrulla.

Además de la Reunión de Patrulla, en la ciudad se llevan a cabo diversas actividades, entre las que se destacan:



Actividades de Servicio. - Existe una gran variedad de actividades de servicio que llevan a cabo las Patrullas. Desde el servicio a sí mismo que lleva a cabo cada Scout —que refleja a su vez a la comunidad— hasta el servicio a la comunidad.

Entre estas actividades de servicio se encuentran las "Buenas Acciones", individual y de Patrulla, y los "Siempre Listos".

Las "Buenas Acciones", recordemos, son las que se brindan de una manera espontánea y que no se nos han solicitado. Los "Siempre Listos" son los servicios a los que acudimos prontamente cuando éstos son requeridos, más comúnmente son las emergencias.

La diferencia entre un Servicio a la Comunidad y una "Buena Acción" o un "Siempre Listo", estriba en que un Servicio a la Comunidad es planeado y programado cuidadosamente por la Patrulla, es decir, se diseña para satisfacer una necesidad de la comunidad identificada con suficiente anticipación.

En los folletos "Amigo de Todos" y "Scout 2000" publicados en 1984 y 1985, respectivamente, puedes encontrar una gran cantidad de ideas de este tipo de actividades.

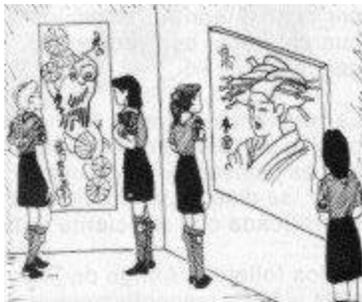


Actividades Sociales. - Estas son todas las actividades que permiten a la Patrulla conocer más a su comunidad, a través de la convivencia con otras Patrullas u otros grupos sociales.

Estas actividades pueden ser desde una visita a un parque de diversiones hasta los intercambios epistolares con Scouts de otros países.

Actividades Culturales. - Son aquellas que permiten ampliar los

La Reunión de Patrulla



conocimientos y la cultura de los miembros de la Patrulla, por ejemplo: visitas a museos, bibliotecas, monumentos históricos; asistencia a conferencias, al teatro, cine, etc.

Actividades Deportivas.- La práctica de uno o varios deportes por parte de la Patrulla, es también una actividad que comúnmente se lleva a cabo en la ciudad.

Habitualmente la elección de un deporte esta condicionado por "temporadas" o competencias en la Tropa; en todos los casos la Patrulla lo hará preparándose seriamente.



Actividades Técnicas.- Son las que permiten preparar prácticamente a la Patrulla para la realización de las actividades programadas o en técnicas de interés para la Patrulla.

Ejemplos de estas actividades: Primeros auxilios, mecánica, práctica automotriz, carpintería, alguna especialidad scout, caballería, semáforo, radio telegrafía, etc.



Éstos son solo algunos ejemplos de las actividades que pueden realizar en la ciudad, seguramente que sabrán encontrar la más necesaria y de mayor interés para la Patrulla.

A partir de 1986, las Patrullas cuentan con la opción de llevar a cabo una serie de actividades denominadas "Las Sendas de Patrulla". La información completa sobre éstas la pueden encontrar en el folleto del mismo título.

La conclusión evidente es que las *Actividades de Patrulla* Son una de las condiciones esenciales para el éxito de la "Vida de Patrulla".

La Reunión de Patrulla



Capítulo 3 La Reunión de Patrulla

La Reunión de Patrulla es el lugar donde la Patrulla se prepara para participar en las actividades de Tropa, ahí se adiestran los Scouts para superar los retos que se hayan propuesto y, sobre todo, es una reunión de hermanos que comparten aventuras, que se apoyan en los momentos difíciles y disfrutan juntos de los triunfos alcanzados.

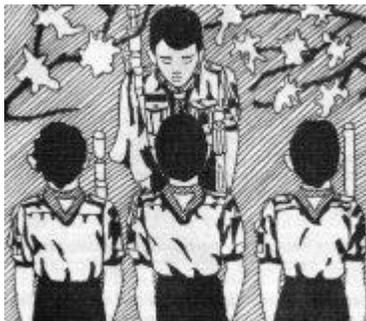
La Reunión de Patrulla se lleva a cabo semanalmente, y en ella la participación de todos y cada uno de los Scouts es importante.

Una de las principales causas para que una Patrulla posea fuertes lazos de unión entre sus patrulleros es sin duda la realización periódica de Reuniones de Patrulla, todas ellas con las siguientes características:

1. Debe ser preparada con anticipación.
2. El Programa debe:
 - ser atrayente,
 - ser equilibrado,
 - tener actividades Scouts.
3. El desarrollo de la reunión debe ser organizado.
4. Debe ser íntima.
5. Debe contar con objetivos que ayuden a la formación integral de los Scouts de la Patrulla.

Al cumplir con estas características, podemos asegurar que la reunión será un éxito y digna de ser llamada Reunión de Patrulla.

Preparación



Como toda actividad de Patrulla, la reunión deberá ser preparada con la participación de toda la Patrulla, especialmente el Consejo de Patrulla.

Es claro que el principal trabajo en la preparación y desarrollo de la reunión es responsabilidad del Guía de Patrulla, aunque este deberá cuidar de ser más un "coordinador" que el "principal y único" actor; el Guía de Patrulla debe evitar monopolizar la reunión y por el contrario propiciar la participación de todos los Scouts

Como en todas las actividades, el Consejo de Patrulla intentará contestar a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hacer?
2. ¿Cuándo hacerlo?
3. ¿Dónde hacerlo?

La Reunión de Patrulla



4. ¿Cómo hacerlo?
5. ¿Quién lo dirigirá?

Y las respuestas las tiene en dos etapas de la preparación de la reunión:

Planeación.

Esta primera etapa se habrá efectuado en el momento de elaborar el programa trimestral de la Patrulla, y en ella se habrá contestado a las primeras tres preguntas.

En el programa trimestral o mensual (según acostumbre la Patrulla) *se habrán establecido objetivos, temas a desarrollar, fechas de las reuniones y el lugar donde se llevarán a cabo.*

También se deberán tomar en cuenta las sugerencias que reciba el Guía de Patrulla por parte de la Corte de Honor o del Jefe de Tropa, éstas pueden ser muy útiles cuando se programe la reunión; otras ayudas son las ideas que le surjan al Guía de Patrulla o a los Scouts, todas ellas acordes al objetivo de las reuniones.

Con todos estos elementos como punto de partida, se elaborará el Programa, que es la segunda etapa de la preparación de la Reunión de Patrulla.

Programación.

El Programa de la reunión es la respuesta al ¿Cómo hacerlo? y ¿Quién lo dirigirá?.

Este programa generalmente es elaborado por el Guía de Patrulla y el Subguía de Patrulla, aunque es conveniente invitar en algunas ocasiones a los Scouts con mayor experiencia o a los que vayan a dirigir alguna de las actividades de la reunión. Es importante que el programa se diseñe con una semana de anticipación; de esta manera, si es necesario preparar material o documentar algún tema de la reunión; se tenga el tiempo suficiente para prepararlo; la improvisación (excepto en casos de emergencia) es uno de los principales enemigos de la vida de la Patrulla.



Antes de pasar a hacer el programa, *no olvidemos el programa trimestral*, ya que ahí se indican los objetivos de la reunión. Por ejemplo:

Una de las actividades de la Tropa es un campamento con aplicación de técnicas de conservación de los bosques; entonces en las Reuniones de Patrulla previas se trabajará en el adiestramiento de estas técnicas.

Tampoco olvidemos las características que debe poseer una

La Reunión de Patrulla

Reunión de Patrulla:

Atractiva, equilibrada, organizada, formativa, muy íntima y con actividades scouts. Esto la hará interesante y todos los Scouts siempre tendrán ganas de participar.

Una vez que se han tomado en cuenta estos aspectos, el Guía de Patrulla, el Subguía de Patrulla y quienes hayan sido invitados, precisarán cada punto del programa y el responsable de cada uno de ellos. En general decidirán sobre los siguientes puntos:

1. El Tema de las palabras del Guía. (En ocasiones es un tema común para toda la Tropa; designado por la Corte de Honor).
2. Las actividades técnicas.
3. Los juegos y canciones.
4. Pláticas o análisis de un tema de interés general.

Programa de la Reunión

Ahora presentamos aquí varias sugerencias del contenido de una Reunión de Patrulla; aclarando que son sólo muestras de cómo pueden balancearse las actividades en una reunión.

A cada Guía de Patrulla le corresponde elegir la mejor opción para su Patrulla, de acuerdo con las ideas de sus Scouts.



La Reunión de Patrulla

REUNIÓN DE PATRULLA 1

En este ejemplo encontrarás diversas opciones en los puntos de la reunión; el desarrollo que sigue la reunión es el que podríamos llamar "tradicional" en las Reuniones de Patrulla. El tiempo estimado para su desarrollo es de 1 hora y media a 2 horas.

1) Grito de Patrulla.

2) Oración Scout.

Si la Patrulla tiene oración propia, sería mejor iniciar con ella.



3) Lectura sobre Religión.

(5 minutos)

Puede realizarse una lectura de algún tema relacionado con el objetivo de la reunión, llevando a cabo una breve reflexión posteriormente. Con anterioridad se le encargará a un Scout la selección de la lectura.



4) Lectura sobre nuestra Patria.

(5 minutos)

Lectura sobre alguna fecha histórica próxima, o sobre algún hombre o mujer que hayan sido (o sean) ejemplo de buenos ciudadanos, con una reflexión posterior. Coordinado por un Scout que se le haya asignado la elección de la lectura.



5) Palabras del G.P.

(10 minutos)

Aquí es donde el G.P. dará la consigna de la semana, y lo hará por medio de:

- Una historia, anécdota o un ejemplo de actualidad; obteniendo una moraleja al respecto.
- Citar cómo puede crecer la Patrulla en ese aspecto.
- Dar la consigna, dando ejemplos claros de cómo llevarla a cabo. Utilizar un lenguaje sencillo y sobre todo recordar siempre que el G. P. debe predicar con el ejemplo.

6) Juego activo.

(5 minutos)

Organizado por el S.G.P. o el encargado de juegos en la Patrulla.



7) Actividad Scout colectiva.

(20 minutos)

Aquí puede utilizarse el tiempo para que la Patrulla se prepare en alguna técnica específica o especialidad. Por ejemplo: cabuyería, vendajes, morse, etc. Esta actividad es dirigida por el Scout más experimentado en el tema, o bien por el G.P. o el S.G.P.

8) Juego técnico:

(10 minutos)

Relacionado con el tema tratado anteriormente. Ejem.: Juego de cabuyería. Coordinado por el responsable del punto anterior.

La Reunión de Patrulla

9) Plática de interés general.

(15 a 20 minutos)

Es conveniente que sea preparada por algún integrante de la Patrulla, y cuando se considere conveniente invitar a algún especialista. Esta parte de la reunión es una verdadera aventura para la Patrulla, pues en ella tendrán la oportunidad de internarse en los temas que les inquietan y son desconocidos, cuando menos parcialmente. La sed de nuevos conocimientos es el punto de inicio para conducir a los Scouts a horizontes insospechados.

Es por eso que esta exposición debe ser muy preparada, auxiliándose con materiales como fotografías, dibujos, croquis, pinturas, etc, que la hagan más atractiva y logren motivar a los Scouts a seguir trabajando en el tema.

Los temas de estas pláticas deberán ser lo más variado posible; de esta forma cubriremos los intereses de todos los integrantes de la Patrulla; algunos ejemplos de temas que pueden ser expuestos son:

- Naturaleza: Vida de un animal.
- Historia: Historia del Escultismo.
- Arte: Fotografía, pintura, música, etc.
- Expedición: Desarrollo de una de ellas.
- Lecturas: Resumen de un buen libro.
- Estrellas: Leyendas y datos científicos de una constelación.
- Industria: Funcionamiento de una fábrica.
- Folklore: Costumbres de alguna comunidad indígena.

También es posible sustituir la plática por una actividad más recreativa, como: preparar alguna obra de teatro, realizar algún trabajo manual, etc.



10) Técnica individual.

(20 minutos)

Aquí los aspirantes y los nuevos Scouts recibirán el apoyo necesario para recorrer las Sendas de la Aventura. El G.P. se preocupará por apoyar y aconsejar a sus Scouts para que trabajen en su adelanto. Entre otras acciones se revisarán los planes de adelanto y se analizarán los avances obtenidos.

11) Juego tranquilo:

(5 minutos)

Como en todos los casos de juegos, se debe buscar que sean distintos en cada reunión.

12) Cantos:

(10 minutos)

Pueden intercambiarse a lo largo de la reunión. El responsable es el histrión o el guardián de tradiciones y procurará que éstos sean variados, balanceados entre nuevas y viejas canciones en el repertorio de la Patrulla.

13) Avisos:

(5 minutos)

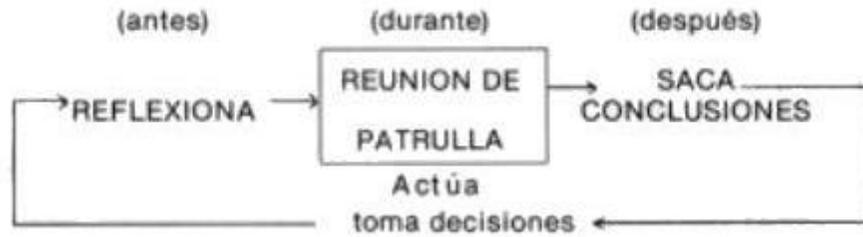
El G.P. recordará la consigna de la semana y avisará sobre las decisiones tomadas en el Consejo de Patrulla.

14) Oración Scout u Oración de Patrulla.

15) Grito de Patrulla.

La Reunión de Patrulla

Recuerda que este ejemplo es tan sólo una idea. Seguramente al estar elaborando el programa de la reunión de tu Patrulla encontrarás que hay mejores opciones, o por el contrario, será una de éstas las más adecuada. De cualquier forma, no olvides al finalizar la reunión evaluar los resultados y junto con tu Subguía de Patrulla sacar conclusiones que te sirvan para la próxima.



Los siguientes ejemplos son ahora reuniones de Patrullas como la tuya, en ellos se especifican y explican cada una de las actividades. Esperamos te sirvan como referencia para cuando prepares las de tu Patrulla.

La Reunión de Patrulla



REUNIÓN DE PATRULLA 2.

El siguiente programa corresponde a una reunión de la Patrulla Jaguares.

Nota: Las reuniones de Patrulla se llevan a cabo todos los jueves de 16:00 a 18:00 Hrs., en el Rincón de Patrulla.

Tema de la Reunión: Observación de la Naturaleza.				
Objetivo: Interesar a los Scouts en la observación de la naturaleza.				
Fecha: 23-X -85				
Lugar: Rincón de Patrulla.				
Hora	Duración (minutos)	Actividad	Material	Responsable
16:00	15'	Inicio		G.P.
16:15	10'	Juego: Círculo de prendas	gises	S.G.P.
16:25	20'	Plática: La Expedición Kon-tiki	fotografías dibujos mapas	3er. Scout.
16:45	10'	Juego: abiertos y cerrados	2 plumas	2do. Scout.
16:55	10'	Técnica: Impresión de hojas	papel aluminio, velas, hojas blancas.	G.P.
17:05	15'	Juego: Realizar un herbario	igual	Todos.
17:20	10'	Juego: Cinturón escondido	cinturón	S.G.P.
17:30	10'	Cantos	cancionero	Histrión.
17:40	10'	Avisos		Secretario.
17:50	5'	Final		G. P.
17:55				

Descripción de las Actividades:

Inicio: Por tradición, la Patrulla Jaguares inicia sus reuniones con la siguiente rutina:

- Lista de Asistente; que es previa a la rutina. En esta ocasión estábamos los ocho. Ernesto, Mauricio, Raúl, Mario, Paco, Saúl, Jorge y Luis.
- Grito de Patrulla.
¡Jaguares! "Con astucia venceremos"
- Oración de Patrulla.
Te damos gracias Señor, por permitirnos seguir sirviéndote, y ahora te pedimos, que

La Reunión de Patrulla

mantengas en nuestros corazones, el deseo firme de reunirnos alguna vez contigo. Así sea.

- Lectura sobre nuestra religión. En esta ocasión el Subguía de Patrulla —Mauricio—, seleccionó un párrafo de la Biblia que nos habla de la naturaleza...
- Lectura sobre un ciudadano o institución que sea un ejemplo a seguir. Para esta reunión se le encargó al 4o. Scout que investigara sobre instituciones de apoyo a la conservación del medio ambiente.
- Palabras del Guía. Ernesto (G.P.) habló en esta ocasión sobre lo apasionante que es observar la naturaleza y comentó que la consigna de la semana era "observar la flora de la región, para hacer un reporte y que el mejor se anexará al Albúm de la Patrulla".

Juego: Círculo de Prendas.

Se pinta un círculo pequeño en el piso y uno exterior mayor; en el círculo menor se colocan tantas prendas menos una como participantes haya, en la franja que queda entre el círculo menor y el mayor se coloca la Patrulla; al dar un silbatazo el coordinador del juego, todos corren hacia la derecha, 2 silbatazos a la izquierda y 3 silbatazos tomamos una prenda. Se van quitando prendas y el que no tome alguna se va eliminando hasta quedar dos de la Patrulla. También cuando alguien ingrese al círculo menor sin que se den los 3 silbatazos, sale del juego. (Juego de desfogue).

Nota: En la Patrulla llevamos puntuación sobre los juegos, según el tipo de juego. Así se nombran los "cargos de acción", por ejemplo; Mauricio, el S.G.P. es el "atleta de la patrulla" en este trimestre y es el que coordina los juegos de desfogue y de agilidad, el que gane este trimestre será el nuevo "atleta de la patrulla" y coordinará entonces estos juegos.

Plática: La Expedición de la Kon- tiki.

Como uno de sus retos, Jorge propuso el hacer una exposición a la Patrulla sobre la aventura de la Kon-tiki, lo hizo muy bien; llevó fotos, dibujos y hasta un enorme mapa con la ruta que siguió la expedición. Todos aprendimos algo en ese momento y deseamos estar en medio del mar en una balsa, como los noruegos que hicieron esta travesía.



Juego: Abiertos y Cerrados

Este es un juego de observación; el que dirige el juego tiene dos plumas o dos objetos en las manos y las pasa al de la derecha diciendo: "las tengo abiertas y las paso... cerradas", el siguiente las toma cerradas y las pasa al compañero de la derecha repitiendo la frase según como las recibió, por ejemplo: "La tengo cerradas y las paso cerradas". Si la instrucción de como las pasa es equivocada, -el coordinador del juego corregirá, si no es así dejará que continúe el juego. En este caso la clave del juego fué cómo teníamos las piernas cada uno de nosotros, si el Scout de la derecha tenía las piernas cerradas, las pasábamos cerradas y si estaban abiertas las pasábamos abiertas.

Este juego puede hacerse con varias claves, por ejemplo la boca (abierta o cerrada), un botón (abierto o cerrado), los dedos de la mano (abiertos o cerrados); o invirtiendo las instrucciones, si están abiertas a la derecha, las paso cerradas y viceversa, y muchas variantes más.

El ganador del juego es aquel que identifica la clave.

En este tipo de juegos (de observación) el que acumula más puntos en el trimestre, es el "Observador de la Patrulla" los siguientes tres meses; ahora es Raúl.

La Reunión de Patrulla

Técnica: Impresión de hojas.

Material:

Hojas de papel aluminio.

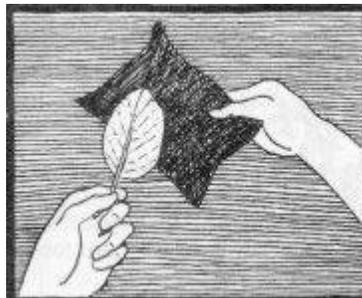
Velas.

Hojas blancas.

Hojas de plantas o árboles.

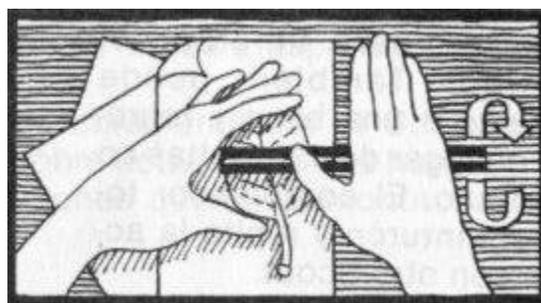
Como hacerlo:

1. Ahumar el papel aluminio por el lado opaco.



2. Tomamos una hoja de árbol o planta por el lado del envés, o sea por donde resaltan las nervaduras de la hojas (parte posterior) y tallamos ese lado de la hoja en lo ahumado del papel aluminio, hasta limpiar perfectamente el hollín que tiene. Ya que tenemos toda nuestra hoja impregnada de hollín, hacemos lo siguiente:

3. Para imprimir nuestra hoja, se coloca una hoja de papel blanca, y arriba de ésta la hoja, con las nervaduras hacia abajo; sobre esta última se coloca otra hoja para que frotemos sobre ella con un objeto como rodillo.



Al retirar las hojas se habrá impreso la natural sobre el papel.



4. En la hoja que logramos la impresión anotaremos los datos que nos permitan clasificar nuestro "herbario impreso".

Con esta explicación el Guía de Patrulla nos enseñó su colección, en verdad se veía interesante, tenía datos como: el tipo de planta, tipo de ápice, de envés, forma, etc., también la fecha y dónde obtuvo la impresión.

Juego Técnico: Realizar un herbario.

Después nos dió una hoja de árbol a cada uno, el material necesario y todos nos dispusimos a iniciar nuestro herbario, luego nos cambiamos las hojas de árbol y al final hicimos una exposición.

Los más entusiasmados eran Jorge y Paco, pues en sus retos para la insignia Kon-tiki, ellos habían propuesto hacer un herbario y, Ernesto les acababa de dar una magnífica idea.

Juego: Cinturón escondido.

La Reunión de Patrulla

Se forma la Patrulla en círculo, sentados, cerrados los ojos y las manos atrás, el coordinador del juego entrega a uno de ellos el cinturón, colocándolo entre sus manos.

En ese momento, el que recibió el cinturón inicia la persecución de quien esta a la derecha (o a la izquierda, según se determine) golpeándole (con el cinturón) abajo de la cintura. El perseguido deberá dar dos vueltas al círculo, volver a su lugar y sentarse, para librarse del castigo. También puede correrse a una base y regresar, en lugar de dar vueltas en el círculo. El coordinador toma el cinturón y repite la acción con otro Scout.

En este juego no hay ganador, sólo diversión y ... algunas piernas enrojecidas.

Cantos: En la Patrulla tenemos la tradición de tratar de aprender una canción cada reunión y pocas veces no la hemos cumplido. También cantamos las que ya están en el repertorio; hasta ahora van 124, algunas casi ya olvidadas pero, ¡es imposible cantar todas!

El mes pasado se nombró "Histrión de la Patrulla" a Paco, pues desde que hizo su Promesa e ingresó a la Patrulla es uno de los más alegres y siempre trae una nueva canción scout.

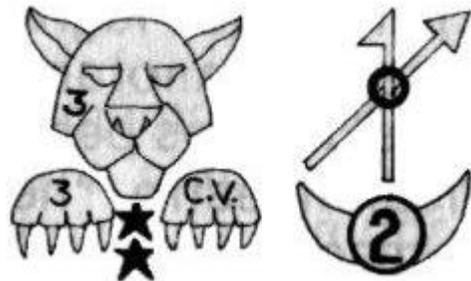
Avisos: Luego me tocó a mi dar los avisos, las decisiones del Consejo de Patrulla y recordar las próximas actividades.

Final: También tenemos una rutina para finalizar nuestras actividades, y es la siguiente.

- * Oración Scout.
- * Himno de Patrulla.
- * Grito de Patrulla.

Siempre puntuales acabamos nuestra reunión y nos despedimos entusiasmados, dispuestos a seguir preparándonos y lograr que nuestra Patrulla sea la mejor de la Tropa.

Quienes se fueron felices y con muchas ganas de regresar, fueron Saúl y Mario, los dos son aspirantes y ésta fue apenas su segunda reunión de Patrulla.



Secretario de Patrulla.

Esta es una copia de la reseña que hizo de la reunión el Secretario de la Patrulla Jaguares. Cada actividad es descrita y anexada al Album de la Patrulla y el secretario en turno es responsable de ello.

Así el álbum es consultado continuamente por el Consejo de Patrulla y les dá muchas ideas sobre actividades que han sido un éxito. También evita las repeticiones que harían monótonas las

La Reunión de Patrulla

acciones de Patrulla.

Ahora, como un reto a tu capacidad de observación, contesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se llama el Secretario?
2. ¿Quién es el 4o. Scout?
3. ¿Quién es el 2o. Scout?
4. ¿Quién es el 1er. Scout?
5. ¿Cuántos aspirantes hay en la Patrulla?

Puedes checar tus respuestas al volver a leer la reseña de la Reunión.

La Reunión de Patrulla

REUNIÓN DE PATRULLA 3.

Corresponde ahora su turno al programa de la reunión de la Patrulla Pollux.

En esta ocasión, la reunión se llevará a cabo en la casa de Lorena, pues su mamá amablemente nos invitó a desayunar. Lorena acaba de entrar a la Patrulla y cuando Laura que es la Guía de Patrulla fue a presentarse con su mamá, ésta manifestó su interés por conocerlas a todas, y como es tradición de la Patrulla hacer una junta al mes en la casa de una de las Scouts, se programó esta reunión.

La Patrulla Pollux hace su reunión todos los sábados de 9:00 a 11:00 hrs., excepto cuando hay campamentos, excursión u otra actividad; entonces se cambia a un día de la semana, avisándolo previamente.

HORA	DURACIÓN (minutos)	ACTIVIDAD	MATERIAL	RESPONSABLE
9:00	5'	Oración de Patrulla y Grito de Patrulla		G.P.
9:05	5'	Propósito de la semana: "Cómo mejorar en el Hogar"	Papel y lápiz.	G.P.
9:10	10'	Juego: Adentro y Afuera		S.G.P.
9:20	20'	Técnica: "Observatorio en el local"	Botes y lámparas, cartoncillo negro.	G.P.
9:40	10'	Juego: Identificación de constelaciones.		
9:50	10'	Canción	Cancionero	1era. Scout.
10:00	10'	Juego: "Rompecabezas con constelaciones"	Rompecabezas	S.G.P.
10:10	20'	Revisión del Adelanto.	Diverso	G.P.
10:30	10'	Juego: "Piso electrizado"	2 cartoncillos, reloj	G.P.
10:40	15'	Plática: "Factores físicos que afectan un ecosistema"	Hojas de rotafolio.	1era. Scout.
10:55	5'	Palabras de la Guía de Patrulla.		G.P.
11:00	5'	Oración Scout y Grito de Patrulla.		S.G.P.

Apéndice A Juegos para las actividades de Patrulla

En la siguiente página encontrarás más sugerencias para tus actividades de Patrulla. Como apéndices a los diferentes títulos de la Colección Actividades de Patrulla, presentaremos ideas que esperamos sean útiles al elaborar los programas de actividades de tu Patrulla.

Los juegos que aparecen en esta sección son para aplicarse en la Patrulla en cualquiera de sus actividades; algunos tal vez ya los conoces, pues también pueden jugarse entre varias Patrullas, en la Tropa.

Se presentan sin clasificación alguna, aunque sí se indican en cada caso el tipo de juego que es, por ejemplo: desfogue, ingenio, habilidad, etc.

1.- La Pesca del Pez.

(Juego de desfogue físico y habilidad).

Material:

Una pez de papel o cartón atado al extremo de una cuerda, por participante. (Ver figura).

Desarrollo:

Cada participante se ata a la cintura un extremo de la cuerda, de tal manera que el pez (anudado al extremo) quede recostado en el suelo. A la señal los participantes intentan pisar el pez del contrario. El ganador es el que pesca más peces o el que quede con su pez intacto al final. También se puede jugar por parejas o por equipos.



2.- Zapatos Marcados.

(Juego de desfogue físico y habilidad).

Material

Gises

1 cuerda de 10 mts. aproximadamente.

Desarrollo:

Se designan dos miembros de la Patrulla que pasen dentro de un círculo delineado con la cuerda (3 mt. de diámetro aproximadamente).

Dentro del círculo, gis en mano esperan la señal y una vez dada ésta, intentan marcar con el gis el zapato del contrario. Gana quien lo marca primero. También pierde quien sale del círculo, aún cuando no haya sido marcado.

Si participa toda la Patrulla, será el vencedor quien logre más triunfos.



3.- Campo minado.

(juego de observación).

Material:

Globos.

Masking-tape o cinta adhesiva (o pequeñas estacas si el juego es sobre tierra o pasto).

Desarrollo:



La Reunión de Patrulla

Se inflan los globos y se colocan fijándolos al piso (con la cinta o las estacas). Los participantes pueden observar la distribución libremente y planear una ruta desde el punto de partida a la meta.

A una señal del coordinador del juego todos se vendan los ojos y a la segunda señal parten hacia la meta.

Al caminar deben marcar el paso con fuerza, estando prohibido arrastrar los pies.

El que logre llegar a la meta y haya hecho explotar menos globos en un tiempo determinado será el ganador. Una variante interesante es formar parejas para que uno de los dos (sin venda) dirija al que va vendado. El que dirige lo hace por medio de claves sonoras, quedando prohibido hablar.

4.- El Asesino.

(Juego de Observación).

Material:

Fichas o cartas.

Desarrollo:

Se coloca toda la patrulla en círculo, de tal forma que todos puedan verse a los ojos. Sin que los demás vean, cada uno toma una ficha (o carta); previamente se habrá marcado una de ellas. El que toma la ficha o carta marcada será el "Asesino". "El Asesino" intentará liquidar a los demás participantes guiñándoles uno de los dos ojos. Si aquel a quien va dirigido el guiño se percata de ello, deberá decir (después de 2 ó 3 segundos, para no delatar al asesino) "estoy muerto", bajando antes la vista.

Si algún jugador sospecha de alguien, podrá hacer una acusación; se le pedirá entonces al acusado que muestre su ficha. Si el acusador acierta, el juego terminó y al "Asesino" se le restará un punto y el acusador pondrá un punto a su favor; por el contrario si el acusador falla, se le restará un punto.

Si el "Asesino" logra liquidar a un número de jugadores establecido al inicio del juego (Por ejemplo 4 si en la Patrulla son 8), se descubrirá y se anotará un punto a su favor.

El juego se repite tantas veces como se desee, o según el tiempo destinado. El ganador será el que acumule más puntos.

5.- Novela en colaboración

(Juego de ingenio).

Material:

Reloj con segundero o cronómetro

Desarrollo:

Toda la patrulla se sienta en círculo. El que dirige el juego comienza contando una novela (el tema que se le ocurra) y la narra durante un minuto, al finalizar su tiempo el siguiente (a la izquierda) debe continuar la historia usando la última palabra que dejó el anterior jugador.

La Novela continúa con un minuto de participación por cada uno, hasta que llega nuevamente al coordinador.

En este juego no hay ganador, pero si mucha diversión.

6.- Busca pies

(habilidad)

Material:

Cada Scout con su bordón.

Desarrollo:

Se designan dos jugadores que se colocan cara a cara, con su bordón hacia el frente y tocándose

La Reunión de Patrulla

los regatones. El coordinador del juego da una patada a los regatones indicando así el inicio del juego. Cada jugador intentará tocar alguno de los pies del contrario y evitará ser tocado a su vez. Queda prohibido levantar el regatón del piso y aventar el bordón, los jugadores no podrán retroceder mas de 3 pasos, pues de hacerlo así quedarán descalificados. Si participa toda la Patrulla, el vencedor será quien obtenga más triunfos.

7.- Duelo con pistolas de agua. (juego de habilidad).

Material:

2 velas por cada participante.
1 pistola de agua por participante.

Este juego sólo te lo recomendamos para cuando vayan de excursión a un lugar cercano a un arroyo o manantial. Recuerda que en la ciudad debemos ahorrar el agua.



Desarrollo:

Divide a la patrulla en dos equipos, asignándole igual número de velas a cada equipo y una pistola de agua a cada participante.

Se colocan los dos equipos frente a frente con sus respectivas velas encendidas delante de ellos. A una señal cada equipo trata de apagar las velas del equipo contrario. El primer equipo que apaga todas las velas del equipo contrario puede dirigir sus pistolas sobre los contrarios, pero sólo entonces. Los contrarios no podrán defenderse hasta que hayan apagado las velas del equipo ganador.

8.- Golpe y bote (juego de habilidad).

Material:

2 troncos pequeños y
1 mazo grande por jugador.

Desarrollo:

Cada ganador coloca los dos troncos pequeños sobre el suelo en forma de cruz, el tronco de arriba descansando uno de sus extremos sobre el suelo. Después golpea con el mazo el extremo libre del tronco superior, de tal manera que vuele hacia arriba, golpeándolo nuevamente ahora hacia adelante; el jugador camina entonces hasta donde llegó el tronco y repite la operación.

Uno por uno van tomando turno. El ganador será el que llegue en el menor número de golpes a una marca previamente hecha.

9.- Pin-pon (Juego de agilidad mental.)

Material:

ninguno.

Desarrollo:

Se sienta la patrulla en círculo. El coordinador inicia el juego diciendo "uno", el Scout de la izquierda dice "dos" y se continúa la numeración hacia la izquierda. Cuando a un jugador le toca decir un número que sea múltiplo de "5" (5, 10, 15 etc.) o tenga un "5" (50, 56, 51...) en lugar de nombrarlo dirá "pin". Y cuando le toque a alguno un número que sea múltiplo de "7" (7, 14, 21,...) o tenga un "7" (17, 27, 37, 71, 72,..) dirá entonces "pon". Si se presentan los dos casos (35, 56, 57, 70,...) dirá "pin-pon".

La Reunión de Patrulla

La numeración es progresiva, es decir si a alguien le toca el "10" dirá "pin" y el siguiente dirá "11". Cuando alguno se equivoca, sale del juego; y se continúa con la numeración donde se hallan quedado. El ganador será quien quede al último.

10.- El Director de la Orquesta (Observación)

Material:
ninguno.

Desarrollo:

Se le pide a un miembro de la Patrulla que se retire unos metros y volteé. Entonces los demás se ponen de acuerdo quién dirigirá la orquesta.

El Director será el que indicará con mímica que instrumento se tocará y todos le imitarán de inmediato.

Se llama al scout que se retiró y éste se coloca en el centro del círculo que forma la patrulla, quienes están "tocando" y cambiando de instrumento cuando el director lo indica. El director deberá tener cuidado de no ser sorprendido por el "observador", que tendrá como objetivo identificar al director. Si después de un tiempo (por ejem.: 1 ó 2 minutos) no se ha reconocido al director o el observador ha tenido 2 fallas al decir quién es el director, el juego se interrumpe. Dándole la oportunidad entonces a otro observador.



Apéndice B Tradiciones de Patrulla

En la siguiente página encontrarás más sugerencias para tus actividades de Patrulla. Como apéndices a los diferentes títulos de la Colección Actividades de Patrulla, presentaremos ideas que esperamos sean útiles al elaborar los programas de actividades de tu Patrulla.

Las tradiciones son la estructura del Espíritu de Patrulla y visten a la Patrulla con una característica propia. Cuando en una Patrulla existen verdaderas tradiciones scouts, los scouts sienten orgullo de pertenecer a esta hermandad, llegando hasta el sacrificio en aras de un provecho común y llevar a la patrulla a superar cualquier reto.

Las tradiciones surgen de la Patrulla misma y sólo el Consejo de Patrulla puede aprobarlas, modificarlas o aumentarlas.



Las tradiciones van siempre ligadas a las actividades de Patrulla. Mientras más arraigadas son las tradiciones mayor es la participación de los Scouts y también al revés, cuando hay actividades, las tradiciones cobran mayor fuerza.

La Promesa de Patrulla. Es la tradición más importante; no es una actividad más; es la principal ceremonia de la Patrulla. El buen funcionamiento de una Patrulla depende mucho de esta gran tradición, por eso la Promesa de Patrulla no debe ser tomada a la ligera. Para ser aceptado el Scout que lo desea debe cubrir los retos que por tradición la Patrulla impone a sus integrantes:

Éstos pueden ser:

- Conocer las características del emblema de la Patrulla (Estrella o animal).
- Realizar un trabajo manual para decorar el Local de Patrulla.
- Superar algún reto de Técnica Scout (Ejem: Nudos, pistas, semáforo, etc.).
- Escalar una roca o subir a un árbol.
- Participar en una buena Acción de Patrulla.
- Aceptar el reglamento de Patrulla.
- Mejorar las calificaciones en la escuela.
- etc.

Estos son sólo algunos ejemplos. Los mejores retos los sabrá decidir la misma Patrulla; cuidando que en ellas no peligre la integridad del Scout que aspira a ingresar al Consejo.

De esta manera quienes ingresen lo harán estimando el esfuerzo realizado y le darán un alto valor al compromiso próximo ("La Promesa de Patrulla"), formando así un sólido círculo de hermandad alrededor del Banderín de Patrulla.

La Reunión de Patrulla

Realizando la Promesa de Patrulla el scout se compromete a colaborar en la superación de la Patrulla, y por consiguiente de todos los integrantes. En la Ceremonia de Promesa le serán entregadas las Cintas de Patrulla, insignia que en su simbolismo evocará las características de la Patrulla.

Además al hacer la Promesa de Patrulla pasará a formar parte del "Consejo de Patrulla", participando así en las decisiones importantes de la Patrulla. También podrá adoptar un nombre de patrulla y la firma scout que lo caracterice. La ceremonia deberá ser emotiva y sencilla y su desarrollo será creación de la Patrulla. Consulten con su Jefe de Tropa para que les dé algunas ideas.



Las tradiciones son una inyección de fuerza y ánimo por bien de la Patrulla, bien llevadas perduran por toda su historia y es el mejor legado para los Scouts que nos sucedan en la Patrulla.

En los siguientes títulos de la colección hablaremos de otras tradiciones, como por ejemplo:

- * El Tesoro de Patrulla.
- * La Buena Acción de Patrulla.

y muchas más que a través de los años se han hecho comunes en las Patrullas Scouts.

Apéndice C Actividades técnicas en la Patrulla

En este apéndice te mostraremos ejemplos de actividades típicas scouts, que podrás incluir en los programas de las reuniones, excursiones, campamentos, etc. Algunas por sí solas ya son una actividad bastante completa.

Quizás no encuentres la actividad que buscas, pero en los siguientes títulos publicaremos más ideas. De cualquier forma sabemos que con ingenio tú planearás muchas más.

Las actividades están agrupadas por temas, enunciándose sólo la idea; te corresponde a ti diseñarla con todos sus detalles y según el caso relacionarla con los retos que se hayan propuesto los Scouts en cada una de las Sendas.

OBSERVACIÓN

1. Juego de Kim. Incrementando su dificultad cada vez que se practique y aplicando la mayor cantidad de variantes.
2. Juego de Morgan. Consiste en observar un aparador y después tratar de describirlo recordando el mayor número de objetos expuestos.
3. Estimar alturas, pesos, volúmenes, etc.; todo a distancia.
4. Describir con mímica reacciones de las personas en situaciones imprevistas. Por ejem. ¿Qué hacen cuando están sentados y cae un objeto?
5. Observar dibujos con errores o hacer cacería de errores en un periódico (generalmente hay muchos).
6. Describir lo más exacto posible un objeto pequeño situado a 2 ó 3 metros de distancia.
7. Adivinar un oficio que es representado con mímica.
8. Describir a una persona conocida por toda la Patrulla, el color de sus ojos, cabellos, etc.
9. Calcular con los ojos vendados una cantidad de dinero en monedas.
10. Estudiar las huellas de animales de la región.



CABUYERÍA

1. Levantar un mástil.
2. Descender un piso a una persona con silla de bombero.
3. **Duelo de nudos.** Dos scouts, uno en cada extremo de una cuerda hacen un nudo a una señal, el primero en acabar jala la cuerda y gana el duelo.
4. Hacer un mensaje en morse en una cuerda. El punto: nudo simple; la raya: nudo en forma de ocho o nudo de capuchino.
5. Problemas que se resuelven con el nudo adecuado. Por ejemplo: acortar una cuerda: margarita, subir un barril: eslingas, etc.

La Reunión de Patrulla



PRIMEROS AUXILIOS

1. Juego de dominó con las partes del esqueleto. Por ejemplo: alguien dice; dibuja o escribe: húmero, el que sigue puede decir radio, por ser el hueso próximo en un sentido.
2. Hacer una camilla con diversos materiales, según la ocasión.
3. Conocer las plantas medicinales de la región, así como su aplicación.
4. Invitar a un médico a que explique a la Patrulla aspectos de los Primeros Auxilios.
5. Hacer un botiquín personal en una cajita no mayor a una de cigarros.



ESTUDIO DE LA NATURALEZA

1. Observar el desarrollo de un árbol durante un año.
2. Reconocer cantos de aves e imitarlos.
3. Conocer las plantas comestibles de la región.
4. Visitar una granja y realizar las actividades habituales del lugar.
5. Tomar fotos de animales en su hábitat, o dibujos.
6. Estudiar una comunidad de insectos en su hábitat natural.

La Reunión de Patrulla



HABILIDAD MANUAL

1. Reparar y mantener en buen estado el equipo de la Patrulla.
2. Aprender a dar mantenimiento a las lámparas y estufas de gas o gasolina.
3. Elaborar utensilios y herramientas para los campamentos con latas y objetos de desecho.
4. Hacer un mueble u objeto de decoración para el local de Patrulla.
5. Curtir una piel.

