

100 IDEAS PARA REUNIONES DE TROPA Y COMPAÑÍA

1.- PROBLEMAS CON CARTAS:

Entregue a cada G. P. en la próxima reunión de tropa una tarjeta en un sobre que contenga las siguientes instrucciones:

"Usted tiene 15" (minutos) a partir de este momento para coleccionar y traer a su rincón de patrulla la mayor cantidad posible de objetos que empiecen con la letra Q y N. Puntuación: por cada artículo 1 punto, por artículos raros o desconocidos 5 puntos.

2.- LLEVAR MENSAJES SECRETOS.

Los Scouts de la tropa se situarán a dos o tres Km., del campamento o lugar de reunión de la tropa,.

Usando equipos corredores , cada patrulla tratará de hacer llegar a través de bosques y matorrales el mensaje hasta los Scouters de la tropa, sin ser visto por los miembros de la otra patrulla.

Cada patrulla utilizará igual mensaje, pero distinto código. Ej.: Semáfora, Morse, código secreto de patrulla o tropa.

3.- PLAN PARA TRES AÑOS.

Toda reunión de tropa tiene uno o varios temas que tratar. Recuerde que el tiempo normal para un Scout llegue a convertirse en Scout de 1ra clase, es de dos años como máximo; por lo tanto incluya en sus programas semanales alguna materia, habilidad, nueva forma de hacerlo, en relación con las pruebas de la clase. Estimule a si scouts a pasar esta s pruebas. Tenga en cuenta que la 1ra clase requiere un trabajo conjunto del Scout y el Scouter, en el cual da uno pondrá un 50%.

4.- COSAS QUE TODO SCOUT DEBE CONOCER.

a) Cómo obtener comunicación con bomberos, policías, puestos de socorro, doctor más cercano al local de la tropa y casa.

b) Saber enviar: Giros telegráficos y postales, telegramas, cablegramas, llamadas telefónicas de larga distancia.

5.- BUENAS ACCIONES.

Realmente el promedio de buenas acciones individuales no anda muy alto. "Un Scout debe hacer una buena acción diaria" y aunque esto no es materia de discusión, si debemos recordarle de tiempo en tiempo, a los scouts de nuestra tropa, este deber de todo miembro del movimiento.

Así que:

- a. Deje a cada patrulla reunirse con sus patrulleros durante la reunión de tropa y que vaya haciendo una lista de las buenas acciones hechas por los miembros de la patrulla ese día, sin poner sus nombres. Por turno cada G.P. leerá las buenas acciones hechas (sin decir nombres) las que comentará el jefe de tropa en forma general a todos los demás Scout.
- b. Reúna todos los meses a su corte de honor y en esta reunión incluya el planear la buena acción colectiva del mes.
- c. Dé oportunidades a las patrullas para que hagan por ellas mismas buenas acciones colectivas en colegios, hospitales, asilos, etc.

6.- ADIESTRAMIENTO DE LA MEMORIA.

Antes de empezar la reunión lea un mensaje corto a cada Scout de la tropa.

El debe transcribir de memoria este mensaje (usando un código secreto, que sólo él conozca).

Al final de la reunión cada uno deberá entregar al jefe de tropa el mensaje transcrito y explicar a la tropa que código usó y por qué lo usó.

7.- USANDO LA TABLA DE AVISOS.

Antes de que los scouts lleguen, ponga en la tabla de avisos alguna foto, recorte del periódico, caricatura publicada en algún diario, etc., la cual los scouts por patrulla deberán identificar, diciendo en la próxima reunión: ¿Qué es?, ¿Cómo sucedió?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?, nombre de los participantes, etc.

Pueden tomarse como ejemplo:

Choques, eventos scouts, campamentos, fotos aparecidas en la "Revista Scout" etc.

8.- RECORDADO LA LEY SCOUT

Todos nosotros debemos recordar la ley Scout, pero en una reunión de tropa no hay lugar para los sermones.

Por ello

- a. El Scouter narrará una anécdota a los scouts y posterior a ella las patrullas dirán que ley o leyes fueron tomando parte en la historieta.
- b. Las patrullas prepararán representaciones en las cuales se ilustre alguna o algunas leyes Scout.
- c. Los G.P. consecutivamente leerán en cada reunión unos párrafos de un libro seleccionado por ellos previamente, en el cual haya algo relacionado con algún artículo o artículos de la ley Scout.
- d. Un Scout de una patrulla pedirá a otro Scout de diferente patrulla, que le explique, con sus propias palabras cualquier artículo de la ley

10.- AGILIDAD MENTAL.

Para mantener a los scouts alerta y al mismo tiempo comprobar su agilidad mental haga algo parecido a esto:

Durante una charla de primeros auxilios o cualquier otra materia, haga la siguiente pregunta

¿Cuál es el signo para la T en el código Morse? O ¿Con qué nudo se empieza el amarre cuadrado?, etc.

Compruebe y tome nota de cómo reacciona cada Scout.

11.- ARMAR TIENDAS.

Dé a cada patrulla de su tropa una tienda chica, sin estacas, parantes, cuerdas, mazos, etc.

El asunto es que la patrulla utilice los medios naturales que encuentren a mano para poder armarla.

La patrulla que mejor trabajo haya desarrollado, será la ganadora.

12.- ORIENTACIÓN MEDIANTE LAS ESTRELLAS.

Prepare un juego amplio en el cual las patrullas tengan que orientarse, mediante las estrellas.

El juego puede tener las siguientes direcciones:

- a. Dirigiéndose hacia la estrella polar encontrará un árbol a unos 200 metros en línea recta desde este lugar.

b. Continúe el curso del río por su margen derecha, al llegar al puente tome la dirección que cae perpendicularmente bajo la constelación de Orión y camine unos cien metros hasta encontrar la casa de:

c. Informe sobre el número de estrellas de 1ra. Magnitud que tienen las constelaciones de Orión, Lira y la Osa Mayor.

13.- WOODCRAFT.

Trace una pista en un lugar donde exista una buena cantidad de árboles.

Las pistas serán puestas en los troncos de los árboles (utilizando tiza de color).

Las patrullas deberán hacer un informe diciendo en qué árboles estaban puestas las pistas y que utilidad tienen estos (maderables, frutales, etc.).

En caso de varias patrullas se puede combinar poniendo las mismas pistas: una en flores, otras en arbustos, otras en plantas acústicas, etc., identificando a cada una y rindiendo el informe.

14.- USOS DEL BORDÓN.

Practique con la patrulla completa como seguir una dirección en la oscuridad o con los ojos vendados, usando como unión los bordones de los scouts.

15.- SERVICIO PÚBLICO.

Usando un mapa local, haga que las patrullas estudien el sistema de tránsito (peatones, automóviles, camiones, etc.) de la localidad.

Señalen en dicho mapa los lugares donde hay zonas de estacionamiento, semáforos, etc.

Trabajo a realizar:

Cada patrulla reportará en la reunión un accidente automovilístico (buscar en los periódicos) y redactará un proyecto de reglamento del tránsito de la localidad.

16.- PROYECTO DE PIONERISMO.

En el próximo campamento de invierno, prepare un proyecto de pionerismo en el cual trabajen todos.

(Puente del mono, Torre de señales, Balsa, Puente aéreo)

Antes dé una explicación sobre pionerismo que incluya:

a.- Amarres

b.- Tensores.

c.- Carretes y carrillos.

d.- Anclajes.

17.- PROMESA Y LEY.

Dé a las patrullas varios periódicos.

El asunto es buscar en los cuales se pueda explicar la ley Scout.

"...Un niño salvó a su hermana de morir ahogada."

"...Atraparon un ladrón en el barrio de...."

"...Un hombre dio golpes a una mujer indefensa"

La patrulla que más rápidamente encuentre la aplicación de los 1º artículos de la ley Scout, ganará el juego.

18.- JUEGO DE KIM CON ANTEOJOS INVERTIDOS.

Haga un juego de Kim normal sólo que en vez de participar toda la patrulla, participará un Scout representante de la misma.

Los scout irán por separado y al observar lo harán por el antejo de larga vista puesto en forma invertida (alejando las cosas) dándole 1 minuto de observación.

19.- SISTEMA DE PATRULLA.

Dé a su tropa y en particular a los G.P. una explicación sobre la libreta de patrulla, su utilidad, tradición, cómo usarla, etc.

Usando madera fina, cuero o piel, pintura, agujetas de cuero, etc. Inste a sus patrullas a que hagan una libreta construida por ellos mismos, desde las tapas (de madera) hasta la pintura, cortado de hojas, presillado, etc.

Las tapas pueden tener superpuestos por fuera el animal de la patrulla.

20.- CONOCIMIENTOS DEL ESCULTISMO.

Proporcione a cada patrulla un número x de banderas de diferentes piases (hechas en papel) y un mapa del mundo.

El proyecto es, que cada patrulla situé las banderas que se les han proporcionado en los países que corresponda, en el mapa.

Si el jefe de tropa conoce la historia, o el por qué de la disposición de los colores, formas e insignias de una bandera, resultará de interés hacerla al final del juego.

21.- MOVILIZACIÓN DE LA TROPA.

Compruebe si el sistema de patrullas funciona en su tropa.

Sin aviso previo y sólo conociéndolo los Scouters de la tropa, cite a la tropa en un lugar, usando algún método similar a este:

Jefe de tropa llama a subjefe de tropa1 y al G.M.

El subjefe de tropa llama al S.J.T.2 y al G.P.1

El G.M. llama al G.P.2 y G.P.3

El subjefe de tropa 2 llama al G.P.4

En la patrulla:

G.P. llama a: 3 scouts, y S.G.P.:

El S.G.P. llama a. 3 scouts, los mensajes dejados serán algo como:

"Es necesario reunir a la tropa en 30 minutos en x lugar, avísale a:..."

22.- MEDIDAS PERSONALES.

Lleve cintas métricas, pesas, reglas métricas, etc., a la próxima reunión de tropa.

Anime a cada scout a que tome sus medidas personales. Ej.: Estatura, altura de la cadera al suelo, largo de los brazos, altura del suelo a los ojos, la cuarta, largo del dedo índice, largo de la segunda falange del dedo pulgar, etc.

Haga que los scouts las memoricen y haga prácticas en que tengan que usarlas.

23.- ORIENTACIÓN.

Lleve a la reunión un mapa de la localidad, donde aparezcan los principales edificios y también el lugar donde se esté celebrando la reunión.

Haga que todos encuentren el norte del lugar (campo o local) donde se celebre la reunión. Después de encontrar el norte por todos, pregunte a cada patrulla por orden donde quedan (rumbo) los edificios conocidos por todos. Ej.:

- a. ¿En qué rumbo se encuentra el estacionamiento.....?
- b. ¿En qué rumbo está la estatua....?
- c. ¿En qué rumbo se halla la plaza x?.

La patrulla que con más acierto conteste gana la competencia.

Posteriormente muestre el mapa local para rectificar los errores que se hayan podido cometer. Señálese el lugar donde la tropa está, y los edificios por los que se preguntó. Corrijase rumbos.

24.- CÓDIGO DE TROPA.

Anime a cada patrulla a que presente un tipo de "Código Secreto", escoja uno a través de la corte de honor. Úselo como "Código Secreto" en juegos, mensajes, etc., propios de la tropa.

25.- TENEMOS \$ 500.

Proporcione, de los fondos de la tropa a cada patrulla los \$500 para que en media hora hagan una de éstas cosas.

- a. Por cambio o compra obtener el artículo más grande que puedan.
- b. Para usarlo con el mejor provecho.
- c. Obteniendo el mejor provecho.

Los G.P. deben informar cuál fue el uso que le dio la patrulla, en el tiempo fijado.

26.- GUÍAS DE PATRULLA EN ACCIÓN.

Mediante los arreglos previos hechos por la corte de honor, deje que la próxima reunión sea dirigida por los G.P., incluyendo el programa.

27.- ASTUCIAS.

Dé a las patrullas 45 minutos y entregue a los Guías de Patrullas en sobres lacrados instrucciones sobre:

PATRULLA A.- Construya un telémetro.

PATRULLA B.- Pruebe la resistencia en lb. o Kgrs. De esta sogá.

PATRULLA C.- ¿Cuánto pesan 4 Kls. De pino después de quemados?

PATRULLA D.- Haga un colchón de hierba utilizando sólo cuerdas y yerbas en su confección.

28.- PERIODICO DE TROPA.

Lleve a la reunión:

- a) Máquina de escribir.
- b) Tinta china y plumas.
- c) Hojas de papel blanco y carbón.
- d) Reglas y lápices N° 1 y 2.

Haga un periódico de tropa que incluya onomásticos, campamentos, caricaturas, noticias scouts, chistes, etc.

Distribuya el trabajo entre las Patrullas.

PATRULLA A.- Redactores.

PATRULLA B.- Impresores (mecnografiado o mimeógrafo).

PATRULLA C.- Dibujantes.

PATRULLA D.- Reporteros y correctores.

Procure hacer una copia para cada patrulla. Los Scouters Sólo deben orientar el trabajo, pero no tomar parte de él.

29. JUEGO DE KIM CON ESTIMACIONES.

Haga un juego de Kim, pero con objetos pesados (hasta 12 Kgrs.).

Siente a la tropa en círculo y que se vayan pasando los objetos de unos a otros, tomándoles el peso.

Al final del juego se irán hacia sus rincones y en él harán la lista de los objetos poniendo también el peso estimado.

Notas: No deben ser más de 12 objetos. Los objetos seleccionados por el J.T. o encargado del juego, (que no serán del conocimiento de la Tropa), deben ser pesados antes, para saber su peso exacto.

30.- CHARLA DEL MES.

Al final de cada mes, brinde a su Tropa una charla de contenido moral, espiritual, humorista, aventuras, etc. Ej.:

Historias de David Livingstone, Cuentos de Mark Twain, Sir Ernesto Shackleton (Exploradores del Polo). Etc.

Estos tipos de charlas se pueden hacer al final de cada mes o utilizando el libro "Charlas Scouts", los "5 minutos del Jefe de Tropa".

Recuerde seleccionar pensando en Scouts y no en adultos.

31. MAQUETAS DE CAMPAMENTO.

Dándole los materiales apropiados a cada patrulla, haga que construyan un modelo o maqueta para campamento. Esto debe incluir:

- a. Situación de las carpas.
- b. Letrinas.
- c. Lugares de baño.
- d. Hoyos de desperdicios.
- e. Construcciones, etc.

Haga que los scouts usen su imaginación.

32.- NUDOS NUEVOS.

Haga que cada patrulla prepare 3 nuevos nudos para la próxima reunión de la semana. Deben explicar y demostrar al resto de la tropa su uso, ventajas y desventajas.

33.- INTERCOMUNICACIÓN.

Estimule a sus patrullas a que cada una invente un "código secreto" de comunicación entre ellos.

Efectúe un juego en la tropa en el cual tengan que poner este "código secreto" en funcionamiento.

34.- OBSERVACIÓN.

Celebre la próxima reunión de tropa al aire libre, después de haber sellados con preguntas como estas:

- a.- ¿De qué color son los clavos que están en la pared del cuartel?
- b.- ¿Describa los cuadros que adornan el cuartel?
- c.- ¿Qué cantidad de adornos cree usted que existen en el cuartel, aproximadamente? Etc., etc.

35.- ESTO ES BUENO PRACTICARLO DE CUANDO EN CUANDO.

Registrar:

- a. Paso Scout.
- b. Medidas personales
- c. Talonamiento (rectificar paso).

Para algunos Scouts será esto algo nuevo, pero para otros servirá de revisión de sus marcas ya que debemos pensar en que los Scouts crecen al pasar los años, y como consecuencia, las medidas personales aumentan.

36.- VARIANDO LA INSPECCION.

Resulta interesante para los Scouts, el variar las inspecciones en cada reunión de Tropa, Haciéndolo sorpresivo o avisándole de antemano a los Guías de Patrulla.

Ejemplo:

- a) Inspeccionar la limpieza del calzado de los Scouts.
- b) Hacer que sean los Guías de Patrulla quienes inspeccionen a los Scouts, concediendo puntos por: sombrero, cintas de Patrulla, insignias, bordones, etc. La puntuación debe ser con un mismo nivel para todas las Patrullas y los puntos los concede cada Guía a su Patrullero.
- c) Igual a lo anterior, sólo que los Guías de Patrulla se intercambian de una a otra Patrulla.
- d) Inspección de cuchillos.
- e) Inspección del contenido de los bolsillos del uniforme, observando si los Scouts llevan consigo, lápiz, identificación, pañuelo (limpio), etc.

37.- ALGO QUE TODO SCOUT DEBE CONOCER.

Nos pasamos el tiempo hablando sobre tiendas, hachas y demás, pero ¿hemos llevado a nuestros Scouts a ver como se manufacturan estas cosas?.

Veamos qué podemos hacer.

- a) Visita a una fabrica de sogas.
- b) Visita a un lugar donde se trabaje acero.
- c) Visita a una velaría o lugar donde se trabaje con lona. Si es posible haga gestiones para que le demuestren los diferentes tipos de puntadas, ojetes, etc.

38.- ARREGLOS DEL LOCAL.

De tiempo en tiempo arregle su local de Tropa y movilice la decoración, equipos, banderas y gallardetes, bancos, etc., un cambio de muebles a tiempo es "vida nueva" en la Tropa.

39.- IMAGINACION.

Haga que cada Patrulla prepare un acto para la próxima fogata de Tropa:

Preparar una obra acerca de:

- a) La Cenicienta (dramatizada).
- b) Una obra en que aparezcan, un tornillo, un loro, una pluma, y una canoa.
- c) Un campamento de Tropa en el año 2000.
- d) Imitación de personajes sobresalientes de la Tropa, etc.

40.- INVENCION DE JUEGOS.

Distribuya esto entre las cuatro o las cinco patrullas de su Tropa.

- a) Preparar un nuevo tipo de Juego de Kim.
- b) Inventar un juego de nudos.
- c) Inventar un juego de señalización.
- d) Componer una canción.
- e) Inventar un juego nocturno.

41.- JUEGO DE KIM COMBINADO CON CABUYERÍA.

Prepare de antemano varios nudos de 3ra, 2da y 1ra clase, téngalos bien guardados en un saco.

Vende a todos los scout de la tropa y vaya pasando los nudos hechos uno por uno, por las manos de todos los scouts. Al final, las patrullas se retirarán a sus rincones y allí tratarán de identificar por sus nombres los nudos que fueron pasados.

42.- ARREGLOS PARA EL CAMPAMENTO DE VERANO.

- a. ¿ha ido usted a visitar lugares apropiados para celebrarlo?
- b. ¿conoce a los propietarios?
- c. ¿ha pensado en el transporte que utilizará?
- d. ¿ha pensado en el posible programa?
- e. ¿qué tal está el equipo de tropa, de acuerdo con el programa que va usted a desarrollar en este evento?
- f. ¿ha encaminado el adiestramiento de sus scouts y guías de patrulla a verano?
- g. ¿ha programado alguna excursión preliminar al campamento de verano, sobre todo para los pieterños?
- h. ¿qué sabe el comité y el consejo de grupo de todo esto?

Si aún no ha comenzado los preparativos, recuerde que la organización y preparación asegura el 50% del éxito.

43.- AQUÍ DEBE APARECER LA IDEA QUE A USTED LE HA SURGIDO.

44.- REPRESENTACIONES DE LA TROPA.

Prepare alguna comedia para ser representada por toda la tropa teniendo como espectadores e invitados a los padres de los scouts, comité de grupo, simpatizantes, etc. Se puede dividir la obra en tantas patrullas como tenga la tropa y a cada una asígnele una parte, para ser representada y preparada por ellos mismos.

En estos tipos de representaciones pegan mejor lo humorístico, aunque en determinadas fechas nacionales se pueden hacer representaciones de los hechos ocurridos años atrás.

45.- ENSEÑE NUDOS USÁNDOLOS.

(Esto puede ser usado al aire libre o en el cuartel)

El asunto está en dividir a la tropa en dos grupos. Unos serán accidentados y otros el material y personal de auxilio que vienen por ellos.

La tragedia tiene por escenario un incendio dentro del cual están las víctimas que tienen que ser sacadas. Algunas arrastrándolas (arnés de hombre) otras en estado inconsciente son descendidas desde un segundo piso (techo del cuartel o un árbol) al suelo (as de guía) otras en estado inconscientes tienen que ser bajadas al primer piso (balsa o por calafate).

Se puede combinar el juego haciéndolo más interesante e instructivo con algo de primeros auxilios.

Recuerde darle realismo, de modo que crean realmente que están en un incendio.

46.- ANFITRIONES.

Cada patrulla tiene que entretener a toda la tropa por 3 minutos (canciones, historietas cortas, sketches, etc.).

Avíselo de tal modo que tengan que entrar en acción casi inmediatamente.

PROVOQUE QUE USEN SU IMAGINACION.

47.- RECORDANDO A B. P.

Prepare algún acto de Tropa dedicado a honrar la memoria de Baden-Powell.

Se puede invitar a los demás Scouters del Grupo, Comité, Comisionado de Distrito, etc.

He aquí una sugerencia de Programa:

- a) Bienvenida por el Jefe de Tropa.
- b) Baden Powell como militar (charla de unos 20 minutos) J.G.
- c) Representación del sitio de Mafeking.
- d) Refrigerio.
- e) Baden Powell, Jefe Scout Mundial (charla de unos 20 minutos) J.T.

- f) Representación del 1° Campamento Scout en la Isla de BrownSea.
- g) Escultismo Mundial (15 minutos por el C.D.).
- h) Renovación de la Promesa Scout (J.G.).
- i) Oración Scout; retirada.

BIBLIOGRAFIA

- a Escultismo para Muchachos.
- a Baden-Powell por Renolds.
- a La vida de Baden-Powell en cuadros.

48.- METEOROLOGIA.

En la siguiente reunión de Tropa lleve los materiales necesarios para construir veletas, anemómetros, pluviómetros, etc., por supuesto estos serán aparatos para hacer "cálculos" solamente. Primero demuestre cómo se hacen y para que sirven.

49.- JUEGO AMPLIO EN CAMPAMENTO O EXCURSION (individual).

Algo muy ocurrente:

Cada miembro de la Tropa deberá hacer una Buena Acción entre 9:00 y 12:00 AM., y necesita llevar consigo un huevo todo el tiempo. El huevo no puede ser dejado en ningún lugar ni llevado en los bolsillos.

Durante ese tiempo además de la B.A., los Scouts necesitan hacer las siguientes proezas:

- a) Sentarse en un ómnibus 3 minutos.
- b) Pasar un puente corriendo.
- c) Obtener el nombre del operario de Guardia en alguna ruta de ómnibus.
- d) Nadar 50 yardas y salir del lugar con una flor en algún ojal de la camisa.
- e) Encontrar la dirección en que se encuentra el hidratante más cercano.
- f) Obtener la hora y lugar en que se celebrarán los servicios religiosos el próximo Domingo.
- g) Sostener conversación de 1 ó 2 minutos con:

- a) un bibliotecario.
- b) un vendedor de periódico.
- c) un inspector de ómnibus.
- d) un Lobato.
- e) un hombre de más de 70 años.
- f) un músico.

50.- AQUÍ DEBE APLICAR OTRA IDEA SUYA.

¿Cuál será?

51.- USO DE CÓDIGOS.

El uso de símbolos secretos en juegos amplios, cacerías del tesoro, etc., ayudan a dar romance y una atmósfera secreta a las actividades que hacemos.

a. Párrafo continuo.- clave 11622727

ENCUE ENCUÉNTAME 11

NTRAMEM MAÑANA..... 6

AÑANAEN EN..... 2

ELPALACI EL..... 2

ODECRISTA PALACIO..... 7

L DE 2

Podemos en la clave el número 11622727 que corresponde al número de letras puesto en cada palabra, estando éstas en columna.

a. Tome un lápiz o un objeto cilíndrico, enrolle en él una tira de papel de una pulgada y cuando el objeto esté forrado completamente, escriba un mensaje. Después desenróllelo y verá que diferencia para poder darle lectura.

52. "EL NUDO DE LA SEMANA".

El aprendizaje de nudos se hace al principio con gran interés, pero después de conocidos los de 3°, 2° y 1° el Scout cree que con respecto a nudos no hay que decirle nada.

Debemos darnos cuenta que los nudos que aparecen en los Manuales correspondientes son los mínimos y que no por conocer a fondo el uso y nombre de ellos, conocemos todos los nudos existentes.

Es muy conveniente enseñar prácticamente un nudo "NUEVO" todas las semanas y que los Scouts en la próxima reunión demuestren a los Guías de Patrulla cómo se hace el mismo.

BIBLIOGRAFÍA: " Cómo hacer nudos, Knott, B.S.A."

53. "INVITADO DESCONOCIDO".

Mediante arreglo previo, un amigo del Jefe de Tropa DESCONOCIDO PARA LA TROPA, visita el local de ésta cuando la misma está en reunión. Lo importante es, que entre de improviso contando, con alguna algarabía sobre un choque, herido, etc., que ha habido en los alrededores del local de Tropa; por supuesto habrá sobresalto por parte de todos.

El individuo sobresaltado vuelve a desaparecer en la misma forma que entró y aquí van las preguntas a las Patrullas para que las resuelvan por separado.

- a) ¿Cómo estaba vestido?
- b) ¿De qué color eran sus zapatos?
- c) Si tenía saco, ¿de qué color era la camisa?
- d) ¿Tenía o no pañuelo en el bolsillo superior del saco?
- e) ¿De qué color era su cinturón? Describa la hebilla

Este juego de observación se puede preparar también, haciendo el individuo invitado como mudo o inválido, lo cual atraerá la atención de la Tropa al querer explicar con mímica el hecho suscitado en los alrededores.

54. "PASEO POR LA TARDE".

Mande a las Patrullas afuera por una hora con los siguientes trabajos (uno por cada una).

- a) Dibujo o "sketchs" de un monumento o edificio cercano.
- b) Buscar a un hombre o mujer y pedirle un cabello para mostrarlo a la Tropa (pelirrojos).
- c) Averiguar el número de la chapa del policía de servicio en ese barrio.

d) Nombre de árboles de cierta calle.

f) Número de Farmacias en el barrio, su localización y días de turnos.

Los arreglos previos deberán ser hechos por los Scouters.

55. "BUENA ACCIÓN POR PATRULLAS".

Enviar a las Patrullas 15 ó 20 minutos fuera y que hagan una Buena Acción Colectiva a alguien.

56. "CHARLAS POR INVITADOS".

Invitar a la reunión a una persona que pueda hablarle a los muchachos por 20 ó 30 minutos sobre algo.

a) Proceso de la correspondencia (UN CARTERO).

b) Cuidados de una bicicleta (POR EL DUEÑO DE UNA CASA DISTRIBUIDORA).

c) Cuidados de una escopeta y reglas de caza (POR UN MIEMBRO DEL CLUB DE CAZA).

d) Seguridad marítima (POR UN MIEMBRO DE LOS AMIGOS DEL MAR).

57. "FONDO ROMÁNTICO E INSPIRACIONES".

Dé a su Tropa 5 ó 10 minutos de charla sobre algún tema inspiracional cada vez que pueda.

a) Historia del Escultismo nacional.

b) La condecoración máxima de su Asociación.

c) Mafeking.

d) Baden-Powell.

e) La Historia de la Insignia de Madera.

f) Brown Sea.

g) Chalet Scout de Kandersteg.

h) La Casa de Roland Phillips.

i) Jamborees.

58. KIM EN MINIATURA

Cinco (5) objetos deben ser reconocidos por los Scouts en 5 segundos. Ponedlos dentro de un saco y uno por uno de cada Patrulla tratará de reconocerlos metiendo sólo su mano en el interior del saco (TOTAL DE TIEMPO PARA CADA PATRULLA: 40 SEGUNDOS).

59. "DEDUCCIÓN DEL TIEMPO".

Vende a todos los Scouts de la Tropa y dígales que cuando crean que han pasado 3 ó 4 minutos, levanten la mano. Mientras más se adiestren se debe ir reduciendo el tiempo.

El asunto es que los Scouts tengan noción del tiempo.

El Scouter debe cronometrar los minutos, a fin de ver el margen de error.

60. "MENSAJES INVISIBLES".

Exprima una tapa de limón en una taza, moje el punto de una pluma de cabo en el zumo obtenido.

Ahora como si fuese tinta, escriba en un papel blanco y deje que se seque (sin utilizar el secante). Pase la hoja por sobre la llama de un fuego (reverbero, fogata, etc.) varias veces y obtendrá el mensaje escrito en su positivo.

61. ¿QUE ESTA MAL? (Observación).

Prepare un dibujo o cuadro donde aparezca una actividad Scout (campamento, local de Tropa durante la reunión, salvamento, etc.) Haga que en el cuadro existan varios errores, ejemplo: bandera nacional mal colocada, amarres mal aplicados, nudos mal hechos, uniformes mal puestos y falta de insignias, etc. El problema es que durante 1 minuto de observación, cada Patrulla retirándose a su rincón, tienen que enumerar, después de haber observado, todos o la mayor cantidad de errores que recuerden haber visto en el cuadro.

62. CARTA EQUIVOCADA.

¡¡Ojos muy abiertos!!

En el local o en la reunión de Tropa se recibe una misteriosa carta, pero tiene algunos defectos, los cuales las Patrullas deben identificar y decir ¿por qué? Ejemplo de carta:

Primero que nada quiero felicitarlos por su disciplina Yo espero que ustedes le harán 3 hoyos a sus sombreros para recordar siempre las 3 promesas Scouts. Yo estoy contento de saber que 3 de sus Rovers están haciendo exámenes para obtener la Insignia de Madera. Si ellos pasan yo estoy seguro que podrán usar 3 cuentas de madera en su correa. Ayer vi a una Manada de Lobatos dirigida por su Jefe de Seisena; estaban haciendo un buen trabajo. Yo pregunté al Guía mayor de su Tropa algo sobre los dibujos de las insignias de las

especialidades y él me explicó que la especialidad de Atleta lleva un par de guantes de boxeo, observador unos anteojos y Cocinero tres plátanos manzanos. Yo vendré a verlos personalmente. Por ahora hermanos Scouts soy su amigo".

63. TACTO.

La Tropa vendada debe conseguir dentro del local o en el patio o campo.

DENTRO DEL LOCAL

2 objetos con un hueco en su centro.

1 lápiz con goma,

1 puntilla

AL AIRE LIBRE

1 piedra de 2 Kgrs. de peso.

1 hoja de Almacigo.

1 flor.

64. REUNION DE DIA COMPLETO.

¿Por qué no reunimos un día completo a la Tropa?

Si en vez de hacer una reunión de Tropa de sólo medio día hagamos algo parecido a esto:

Mañana : Instrucción de pionerismo, Primeros Auxilios o brújula.

Tarde : Juego en combinación con otra Tropa cercana a la nuestra (El regreso se hará al local, donde se informará).

Atardecer : Merienda en el local.

Noche : Fogata corta con canciones y los "cinco minutos del Jefe de Tropa" (charlas Scouts).

65. APRENDER EL LENGUAJE DE SORDO MUDOS.

Algo interesante y útil que puede aprenderse rápidamente.

A los Scouts les gustará saberlo y será muy interesante poder comunicarse con otros miembros de la Tropa en lugares donde hay que mantener silencio, sin hablar y sólo haciendo sencillos gestos.

Existen folletos muy interesantes y a bajo costo.

66. RECONOCER SU CIUDAD.

Tome fotografías o haga dibujos de los principales edificios, calles y comercios de su localidad.

Cuando estén listos para exhibir, muéstrelos a las Patrullas para ser observados en un tiempo razonable.

Las Patrullas por separado deberán identificar cada foto o cuadro a que pertenece.

67. COSAS QUE TODO SCOUT DEBE CONOCER.

Hacia el final de la reunión haga estas preguntas en sobres sellados:

- 1.- ¿Quién es nuestro Jefe Scout Nacional?
- 2.- Diga el nombre de las personas que han sido directores de la Oficina Mundial.
- 3.- ¿Dónde está y qué es Gilwell Park?
- 4.- ¿Qué significan las dos cuentas de madera atravesadas por una agujeta de cuero, que usan algunos Scouters pendiendo de su cuello?

68. COMO INSTRUIR.

La regla de oro para instruir o adiestrar en algo es ésta:

- a) Primero: Teoría (charla o narración sobre la cuestión).
- b) Segundo: Demostración.
- c) Tercero: Práctica.

Siempre siga éste método si quiere obtener buenos resultados.

Para demostraciones use diagramas y cuadros que ilustren lo que usted dijo (mejor aún es que "usted mismo lo demuestre").

Después de demostrarlo:

Práctica: Recuerde que el método Scout es "APRENDER HACIENDO".

Al principio quizás haya dificultades por parte de los Scouts, pero usted esté SIEMPRE dispuesto a contestar preguntas y prestar su ayuda en todas las dudas que existan Compare resultados.

69. NUDOS.

Dé un proyecto general para ser hecho por cada Patrulla. Entregue materiales para hacer el trabajo (cuerdas de diferentes gruesos, pitas, madera, pintura o tinta china, chinchas, etc.)

Estimule a las Patrullas para que con estos materiales y sin consultar a ningún libro, haga en cuadro de todos los nudos que conozca, explicado después a toda la Tropa su utilidad y nombre.

Limite el tiempo para el trabajo y no sólo observe la habilidad en pionerismo sino también:

- a) Trabajo de Patrulla (cada uno haciendo algo).
- b) Presentación del trabajo (limpieza, orden, etc.).
- c) Tiempo utilizado.

70. RESPIRACIÓN ARTIFICIAL.

Demuestre prácticamente a la Tropa dos métodos de respiración artificial existentes, explicando su uso, ventajas y desventajas (La Cruz Roja, médicos, etc. pueden prestar ayuda).

Los métodos son:

- a) Método Prone.
- b) Método Shaeffers.
- c) Método Holger Nielsen.
- d) Método Silverter.
- e) Método de boca a boca.

71. COCINAR SIN UTENSILIOS.

Distribuya entre sus cuatro o cinco Patrullas las siguientes labores (teniendo por anticipado los materiales)

- a) Hacer un huevo frito en un cascarón de naranja.
- b) Hacer pan de cazador, empleando papel de aluminio.
- c) Hacer manzana en almíbar empleando papel de aluminio.
- d) Hacer carne asada.
- e) Freír un huevo en un cascarón de papa.

Ejemplo: ¿Qué animal es el distintivo de los ómnibus "... " qué característica tiene y cuál es su nombre científico?

72. JUEGO SOBRE ANUNCIOS LUMÍNICOS.

Prepare un juego amplio basado en los escudos, emblemas o esquemas de los anuncios lumínicos de los principales comercios, industrias o colegios.

73. BUENA ACCIÓN A LA COMUNIDAD.

Escójase en una reunión de la Corte de Honor un parque cercano al lugar de reuniones y que se encuentre algo abandonado, con el propósito de embellecerlo.

Luego distribuya entre las Patrullas las siguientes labores:

- a) Limpieza y arreglo de las estatuas.
- b) Arreglo de canteros o reatas.
- c) Siembra de plantas ornamentales.
- d) Dar lechada de cal a los troncos de los árboles.
- e) Podar árboles y enredaderas.

Asegúrense de obtener el permiso de la autoridad competente.

74. SEÑALES DE HUMO.

Cuando la Tropa efectúe una de sus reuniones al aire libre, es posible practicar Morse por medio de señales de humo; pudiendo hacer creando estaciones de relevos que hagan llegar el mensaje hasta el Jefe de Tropa.

75. TOPOGRAFIA.

Estimule a sus Patrullas a que levanten un croquis topográfico del parque más cercano al lugar de reuniones.

76. BOTANICA.

En una reunión al aire libre estimule a las Patrullas a que hagan una colección de no menos de 12 hojas de árboles, debiendo explicar al resto de la Tropa su origen y utilidad.

77. DEDUCCION.

Antes de que lleguen los Scouts al local de Tropa, prepare un simulacro de asesinato, incluyendo a la víctima. Los Scouts deberán deducir por las observaciones hechas, qué sucedió y cómo fue este hecho criminal. Ejemplo:

Un cadáver muerto de un tiro, dos casquillos de una bala calibre 22, un cigarro con pintura de labios y aún encendido, una mesa de trabajo llena de papeles y apuntes en desorden, una carta dejada a una mujer sin terminar, una pluma fuerte en el suelo, una mancha de tinta en el suelo justamente abajo de la misma puerta entreabierta y un pañuelo de mujer en el suelo. ¿Qué pasó?

78. OBTENIENDO DINERO.

La Tropa desea celebrar una reunión con golosinas y refrescos, pero los fondos andan algo escasos por los gastos del último campamento.

El Jefe de Tropa pudiera estimular en la reunión a que las Patrullas efectuasen trabajos a fin de aumentar los fondos para dicha reunión. Tipos de trabajos:

- a) Limpiando placas metálicas de profesionales.
- b) Limpiando y arreglando jardines.
- c) Fregando automóviles.
- d) Pintando ventanas y rejas de jardines.

79. PROYECTOS DE PATRULLA.

Encomiende a sus Patrullas tipos de proyectos como:

PATRULLA A: Hacer un proyecto de insignia para el próximo campamento de localidad.

PATRULLA B: Hacer un proyecto de canción para el próximo Curso de Guías.

PATRULLA C: Hacer varios proyectos sobre cómo construir un local de Patrulla.

PATRULLA D: Inventar un juego sobre Astronomía y otro sobre Estimaciones.

80. INVESTIDURA.

Prepare la próxima investidura Scout en la Tropa de manera que sea inolvidable para el Scout que se inviste (En ruinas, en lo alto de una montaña, en un bosque al caer la tarde, en el interior de una cueva, etc.) Ver "PARA SER SCOUT", Ceremonia de Investidura.

81. ENTOMOLOGIA.

Dé a sus Patrullas datos y sugerencias para que hagan estudios sobre los siguientes insectos:

PATRULLA A: Mariposas.

PATRULLA B: Abejas.

PATRULLA C: Hormigas.

PATRULLA D: Mosquitos.

82. HUELLAS.

En el tiempo limitado y dentro de la ciudad, estimule a sus Patrullas a que saquen huellas (en positivo) de animales asignados por el jefe de Tropa.

83. PASATIEMPOS.

Cada Scout en la Patrulla tiene un "hobby" o pasatiempo favorito. Estimule a ese Scout a través del Guía de Patrullas a que explique y demuestre durante media hora su "hobby" a su Patrulla en detalle.

Seleccione el mejor y pida al Scout que lo explique delante de la Tropa.

84. ESTIMACION DE MEMORIA.

Dé a sus Patrullas proyectos sobre investigación de qué cantidad de cuadras tiene la calle X y que estime el alto de los edificios más sobresalientes de la misma.

85. JUEGO DE KIM.

Seleccione una calle que tenga suficientes buzones, postes eléctricos, paradas de ómnibus, señales de tránsito, etc. Dé instrucciones a sus Patrullas para que observen estos, y que regresen al lugar de partida en 15 minutos. Al regreso pídale que hagan un esquema señalado dónde se encuentran los buzones de correo, las paradas de ómnibus, los postes eléctricos y las señales de tránsito.

86. ¿QUE HARIA USTED EN ESTE CASO?

Sin ninguna advertencia previa, invite a sus Patrullas a que vayan a sus rincones y en 5 minutos discutan y reporten, qué harán ellos en los siguientes casos:

- a) ¿Qué harían si la casa de enfrente al local se incendiara?
- b) Si el Jefe de Tropa se desmaya de improviso.
- c) Si un ladrillo es tirado y rompe la ventana del local de Tropa.
- d) Si tú y tu Patrulla están sentados alrededor de la cocina haciendo chocolate y anuncian de repente que la tienda se está quemando.

87. MIMICA.

B.P. fue un gran actor y la mímica depende directamente de la observación. Entregue personalmente a varios Scouts de sus Patrullas, ideas cortas, las cuales deberán ser representadas mediante mímica ante la Tropa; ésta tratará de deducir lo que están representando. Ejemplos:

- a) Representar a un individuo caminando con una pesada carga.
- b) Usted está esperando al ómnibus, de pronto comienza a llover, usted corre a guarecerse de la lluvia, pero en ese preciso instante pasa el ómnibus.
- c) Represente a un fanático nervioso, que observa una pelea de boxeo.
- d) Usted va en su automóvil, de pronto se pincha el neumático delantero derecho, usted se baja, cambia la goma averiada y sigue su trayecto.
- e) Represente las siguientes ideas:
 - 1) Usted está siendo invitado a una fiesta.
 - 2) Le están presentando una joven. ..
 - 3) Está dando un pésame,
 - 4) Se ha ganado el premio mayor.

88. IMPRESION DE HOJAS.

Haga que sus Patrullas efectúen una colección de impresiones de (no menos de 12) hojas de árboles.

Empleando para las copias los siguientes métodos:

PATRULLA A: Impresión con hollín.

PATRULLA B: Impresión con plasticina.

PATRULLA C: Impresión con tinta y rodillo.

PATRULLA D: Impresión con papel carbón.

89. ORIENTACION.

Adiestre a sus Patrullas a encontrar el Norte sin la brújula. Con métodos tales como:

- a) Por las estrellas.
- b) Por el Sol.
- c) Observando las veletas de los edificios.
- d) Los copos de los pinos se inclinan hacia donde sale el sol.
- e) El musgo en los árboles es más tupido del lado que da al Norte.
- f) Las ramas de los árboles son más largas y numerosas del lado que da al Sur.
- g) La corteza de los árboles es más espesa y tosca del lado Nordeste.

90. PROYECTOS DE LA PATRULLA.

Distribuya, mediante sobres sellados, a sus Guías de Patrulla los siguientes proyectos (teniendo el material de trabajo).

PATRULLA A: Probar cual es el mejor ángulo, en el cual posee mayor resistencia una estaca.

PATRULLA B: Construir un reloj de sol.

PATRULLA C: Idear un método para medir la profundidad de un río.

PATRULLA D: Construya un modelo de cámara fotográfica sencilla.

91. PROBLEMA COLORIDO.

Entregue a cada Guía de Patrulla una tarjeta con el siguiente mensaje:

Su Patrulla tiene 15 minutos (comenzando en este momento) para buscar y depositar en su rincón la mayor cantidad de objetos rojos, que le sean posibles (dé a cada Patrulla un color distinto).

92. JUEGO AMPLIO.

Prepare a sus Patrullas un juego amplio basado en leyendas, tradicionales y hechos históricos de su localidad (para efectuarlo en un buen tiempo determinado).

93. CAMPAÑA DE REFORESTACION.

En una reunión al aire libre, invite a un técnico en materias de conservación para que le hable a los Scouts de "Reforestación".

Al terminar haga que sea sembrado un árbol por cada miembro de la Tropa.

94. ALARMA.

Introduzca un reloj despertador, listo para sonar el timbre de alarma, en una caja. Dé instrucciones a las Patrullas para que mientras suene la alarma trepen a lo alto de un árbol con sus equipos personales; al finalizar la alarma los Scouts que no se encuentren en el árbol serán dados por muertos.

Luego, para descender, los Scouts emplearán prácticamente los nudos de tercera clase.

95. INTERCAMBIO DE CONOCIMIENTOS.

Dé a sus Patrullas 5 minutos para confeccionar 6 preguntas sobre materias de escultismo (cada patrulla deberá conocer las respuestas de sus preguntas), las cuales serán formuladas 2 a cada Patrulla restante; el Jefe de Tropa supervisará la confección de las preguntas: La Patrulla que conteste más preguntas con acierto será la ganadora.

96. TORNEO.

Al muchacho le fascina el romance; organice una reunión de Tropa, basada en un torneo del tiempo de los Caballeros de la Mesa Redonda del Rey Arturo.

Emplee en su programa: juegos de equipo, competencia de materias técnicas (empleando el fondo propicio), competencias físicas, juegos de observación, etc.

97. PRIMEROS AUXILIOS.

Distribuya a cada Patrulla de su Tropa, un mensaje escrito explicando un supuesto accidente que ha ocurrido.

Estas, deberán representar el accidente y la forma en que aplicarían los primeros auxilios es en un caso similar.

98. BUENA ACCIÓN.

Efectúe una reunión de Tropa en los terrenos de una Casa de Beneficencia, un asilo de huérfanos, etc.

Proyecte al efecto un programa movido e interesante; trate que los niños del centro benéfico intervengan en los juegos, canciones, etc.

99. PROYECTOS DE CONSERVACIÓN.

Efectúe la reunión en un lugar adecuado a la labor, que ha de asignarse a las Patrullas.

PATRULLA A: Fabricar e instalar un refugio para pájaros.

PATRULLA B: Curar y preparar dos árboles dañados por descuido o accidente.

PATRULLA C: Construir una represa en un arroyo con el fin de ofrecer refugio a peces y mantener agua en los meses de sequía.

PATRULLA D: Estudiar la procedencia del agua potable que se emplea en el lugar. Qué aplicación se le da y en qué formase pierde un gran volumen.

100. CUANDO LAS VIEJAS IDEAS, SON NUEVAS.

En cinco años una vieja idea no usada en este tiempo es una nueva idea. Es necesario que los jefes de Tropa lleven una libreta de notas y que escriban en ella todas las ideas que hayan puesto en practica, porque las viejas ideas, puede que sean nuevas algún tiempo después.