



MANADA DE LOBATOS SAN FRANCISCO DE ASÍS

ESTE REGLAMENTO ESTÁ CONSTITUÍDO POR LAS SIGUIENTES PARTES:

1. DE LA RAMA MANADA DE LOBATOS
2. DE LOS PASES
3. DE LAS ESTRUCTURAS
4. DE LA MANADA Y LAS SEISENAS
5. DE LOS NOMBRES DE CAZA
6. DE LA PROGRESIÓN
7. DE LAS ESPECIALIDADES
8. DE LAS CONDECORACIONES
9. DEL UNIFORME
10. FUNCIONAMIENTO DE EMERGENCIA

1. DE LA RAMA MANADA DE LOBATOS

- 1.1 El Lobato es un niño que habiendo cumplido con los requisitos establecidos por la rama, ha formulado su promesa y se dispone a mejorar para llegar a ser un buen Scout.
- 1.2 El sistema pedagógico se fundamenta en los Principios del Lobato, la Ley de la Manada, el Lema, las Máximas de la Selva y la Promesa.
- 1.3 Principios del Lobato:
 - 1 - El Lobato ama a Jesús y a la Virgen María
 - 2 - El Lobato ama a su Patria
 - 3 - El Lobato ama a su familia
- 1.4 Ley de la Manada:
 - 1 - El Lobato escucha y sigue al Viejo Lobo
 - 2 - El Lobato no se escucha a sí mismo
- 1.5 Lema del Lobato: "Siempre Mejor".
- 1.6 Máximas de la Selva:
 - 1 - El Lobato ante todo piensa en los demás
 - 2 - El Lobato dice siempre la verdad
 - 3 - El Lobato está siempre alegre
 - 4 - El Lobato abre bien los ojos y los oídos
 - 5 - El Lobato está siempre limpio y bien aseado
- 1.7 Promesa del Lobato: "Yo, prometo hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, mi Patria, mis Padres y la Ley de la Manada, y hacer cada día un favor a alguien".



- 1.8 Oración del Lobato: "Señor Jesús, Tú que fuiste niño como yo, te doy mi corazón todo entero. Llénalo de virtudes y enséñame a imitarte. Yo quiero seguir siempre mejor tus ejemplos, con la ayuda de la Virgen, tu dulce Madre y Madre mía. Yo quiero crecer en la virtud como crezco en la edad. Así sea."
- 1.9 El Patrono de la Manada de Lobatos es San Francisco de Asís.
- 1.10 El Lobatismo y su mística se encuentra fundamentado especialmente en los libros "Manual del Lobato" de BP y "El Libro de las Tierras Vírgenes" de Rudyard Kipling.
- 1.11 El color que identifica a la Manada de Lobatos y a la Ronda de Chispitas es el amarillo.
- 1.12 Cada Manada tendrá su propio nombre que podrá ser alguna de las características de los lobos, un hito extractado del LTV, el nombre de un santo o el que apruebe el CGS al momento de la formación de la Manada. No es recomendable usar ninguno de los nombres de los personajes del LTV, de manera de reservarlos para los dirigentes y los Nombres de Caza en general.
- 1.13 La Señá de Lobato es aquella por la cual nos damos a conocer. Se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el meñique y el anular, dejando extendidos los otros dos dedos hacia arriba, separándolos entre sí, con los que se obtiene el siguiente simbolismo: los 2 dedos extendidos y recuerdan las orejas atentas del Lobato y la Ley de la Manada; la unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la Hermandad Scout Mundial y la colocación del pulgar sobre el meñique y el anular recuerda que el mayor debe servirse de su fuerza para proteger al menor.
Con o sin la boina puesta, la Señá de Lobato se realiza apuntando al cielo.
- 1.14 El Saludo del Lobato se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la señá a la altura del hombro, ofreciendo la mano izquierda entrelazando el meñique y pronunciando el lema. Los meñiques entrelazados forman la cruz de Cristo y representan la Hermandad Scout.
- 1.15 Cada Manada tiene un Tótem constituido por un bordón rematado por un emblema que represente solamente la imagen de San Francisco de Asís y el lobo de Gubbio. El Tótem preside todas las actividades de la Manada. En él se colocarán cintas de colores con los nombres de los Lobatos que forman parte de la Manada indicando su progresión de acuerdo al color de las mismas.
Las cintas serán de color verde intenso para el uniforme, de color blanco para la Promesa, plateado para la Primera Estrella, dorado para la Segunda Estrella, amarillo para Lobo Rampante, negro para el Nombre de Caza, verde para una especialidad de cualquier campo y celeste para las condecoraciones (San Francisco de Asís y San Patricio). En la Cueva ocupa un lugar de privilegio. El Tótem podrá ser llevado únicamente por los Seiseneros, a excepción del Gran Aullido, en que será sostenido por un Cachorro.



- 1.17 La Manada tiene un Banderín que la identifica, confeccionado en pañolenci amarillo de forma rectangular de cuarenta (40) centímetros de base por veinticinco (25) centímetros de altura; con figuras, ribetes y letras de pañolenci negro. En una de sus caras se coloca el nombre, el número y la localidad del Grupo Scout con la flor de lis en el centro; en la otra cara el nombre de la Manada y el lema con la cabeza de un lobo en el centro.
- 1.18 El Banderín se lleva atado a un coligüe scout y no puede ser llevado en el bordón del Tótem.
- 1.19 El Banderín sólo se puede usar si la Manada tiene Lobatos.

2. DE LOS PASES

- 2.1 Existen dos formas de ingresar a la ML, desde la Colonia de Castores y desde el exterior del Grupo.
- 2.2 Para ingresar a la ML sin haber sido Castor y haber realizado el pase correspondiente es necesario:
- 1) Tener entre 8 y 10 años
 - 2) Ser aceptado por el Consejo de Manada
- 2.3 Para ingresar a la ML desde la Colonia de Castores es preciso:
- 1) Tener 8 años cumplidos.
 - 2) Realizar el pase correspondiente, habiendo sido autorizado por el organismo de Rama Castores que corresponda.
- 2.4 El pase de Castor a Lobato se hará atravesando un río místico, armado a una orilla por los Castores y a la otra por los Lobatos. El Castor ingresará en la seisena que haya decidido el Consejo de Manada.
- 2.5 El pase de Lobato a Scout se hará a través de una puerta mística, armada con los bordones de todas las patrullas. El pase debe ser autorizado por el Consejo de Manada.
- 2.6 Unos sábados antes de realizar su pase, para suavizar la brusquedad del cambio, el Lobato debe realizar interrrama en la Tropa Scout, estando parte de la actividad en la Tropa y parte en la Manada. La duración del período de interrrama lo definirá el CML según juzgue útil para cada Lobato en particular.

3. DE LAS ESTRUCTURAS

- 3.1 La Manada es el conjunto de Seisenas que están bajo la responsabilidad de un Dirigente llamado Akela, nombre del jefe de la manada de lobos en el "Libro de las Tierras Vírgenes".



3.2 En el caso de existir más de una Manada en el Grupo, los jefes de las diferentes manadas no se llamarán todos Akela, sino que uno de ellos será Akela, otro Bagheera, otro Baloo y así se irán eligiendo los nombres más importantes para la formación de Mowgli en el LTV, para nombrar a cada uno de los JML. El resto de dirigentes llevarán otros nombres.

3.3 Los nombres a usar por los dirigentes sacados del LTV son:

- Akela
- Bagheera
- Baloo
- Raksha
- Hermano Gris
- Hatti
- y otros que se juzguen necesarios, siempre incluyéndolos en los relato del LTV de manera educativa

3.4 Cuando se quiera hacer referencia a dos o más Dirigentes de Manada conjuntamente será bajo la denominación genérica de "Viejos Lobos".

3.5 La Manada está formada por un mínimo de 8 Lobatos y un máximo de 36..

3.6 La ML está gobernada por el "Consejo de Akela" y conducida por el "Consejo de Manada" y el "Consejo de la Roca".

3.7 CONSEJO DE MANADA: tiene por función impartir la formación del Método Scout correspondiente a la Rama Lobatos.

Integrantes: Está formado por el Jefe de Manada, el Subjefe de Manada, los Ayudantes de Manada y el Capellán de Grupo Scout.

La adecuada aplicación del Método Scout exige un dirigente cada seis Lobatos, como mínimo.

Funciones: El CML debe:

- 1) Planificar las actividades
- 2) Controlar todo lo referente a la ML y a la progresión de los Lobatos
- 3) Llevar siempre al día el planeamiento de la ML
- 4) Mantener actualizado el Libro de Caza
- 5) Aceptar a los niños que desean incorporarse en la ML desde fuera del Grupo

Insignias: El CML debe reunirse como tal para preparar y planificar las actividades, decidir los temas que serán llevados al Consejo de Grupo, etc. Esta reunión puede o no realizarse de uniforme.

Las insignias que distinguen a cada miembro como integrante del CML son:

JML – Cordón de Pureza amarillo

Banda verde en la charretera del hombro izquierdo.

SJML – Cordón de Pureza amarillo

Banda roja en la charretera del hombro izquierdo.

AML – Cordón de Pureza amarillo



Bandas roja y blanca en la charretera del hombro izquierdo.
CaGS – Cordón de Pureza cuatricolor o amarillo
Banda violeta en la charretera del hombro izquierdo.

3.8 CONSEJO DE AKELA: tiene como función reunir los elementos que permitan al Consejo de Manada animar, organizar y evaluar la marcha de la Manada.

Integrantes: Está formado por el Consejo de Manada y los Seiseneros. Los Seiseneros serán únicamente vehículos de expresión de los intereses e inquietudes de la Familia Feliz.

Funciones: El CAk debe:

- 1) Formar a los Seiseneros en lo que concierne a liderazgo scout para su etapa.
- 2) Conversar con los S' a cerca de los intereses, aptitudes y situación de cada uno de los lobatos.

Insignias: El CAk debe realizarse de uniforme.

Los S' usan dos cintas amarillas paralelas en el brazo izquierdo. Las cintas son de raso, de 1 cm de ancho y rodean toda la manga. Se colocan debajo del parche de Seisena.

3.9 CONSEJO DE LA ROCA: La Manada debe reunirse en la Roca de Consejo para que Akela hable, se intercambien opiniones, se armen los proyectos de la Manada y sean tratados los temas importantes de la Manada. Debe reunirse una vez de cada tres.

Integrantes: El Consejo de la Roca está formado por el CML y todos los Lobatos..

Funciones: El CRoca debe:

- 1) Formar en todos los lobatos la actitud de análisis, decisión y respeto, según lo indica el Método Scout para la rama.
- 2) Definir proyectos que encarará la ML.

Insignias: El CRoca debe realizarse de uniforme.

3.10 Los SS' (Subseiseneros) usan una sola cinta amarilla como la de los Seiseneros.

4. DE LA MANADA Y LAS SEISENAS

4.1 La unidad metodológica de la rama es la Familia Feliz, que consiste en la Manada completa, donde todos los Lobatos son hermanos.

4.2 El local donde se reúne la Manada se denomina "Cueva".

4.3 Los Miembros de la Manada se organizan en Seisenas.

4.4 El lugar propio de cada seisena se llama "Cubil".

4.5 Cada una de las Seisenas está formada por un máximo de seis (6) Lobatos, uno de ellos denominado Seisenero y otro Subseisenero ambos designados por el



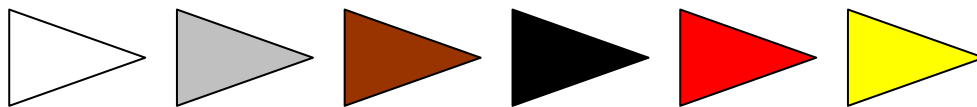
Consejo de Manada. La función del Seisenero y del Subseisenero es la de colaborar con los Viejos Lobos a mantener el orden y a conducir la Manada.

4.6 Cada Seisena se identifica por un color, que representa el pelaje de los lobos. Los colores que pueden usarse son: blanco, gris, marrón, negro, rojo y amarillo.

4.7 El "Grito de Seisena" consiste en lo siguiente:

1. El Seisenero pronuncia con voz fuerte y clara el nombre de la Seisena y luego la primera palabra del lema: "Siempre..."
2. El resto de los Lobatos de la Seisena responden completando el lema con la palabra: "¡Mejor!", exclamada con mucho espíritu.

4.8 Las Seisenas se distinguen por un Banderín triangular de pañolenci que mide veinticinco (25) centímetros de base por treinta y cinco (35) centímetros de altura, de acuerdo con su color y sin inscripción alguna. según sean las costumbres de cada Manada, podrán o no usarse banderines.



4.9 Los integrantes de una Seisena se distinguen por un parche triangular de pañolenci que mide siete (7) centímetros de lado y es del color de la Seisena, colocado en el brazo izquierdo con el vértice superior hacia arriba y cerca del hombro. El Seisenero lleva dos (2) cintas paralelas de raso amarillo de 1 cm de ancho que se colocan rodeando toda la circunferencia de la manga izquierda, debajo del parche de seisena. El Subseisenero lleva una cinta como la del Seisenero, en vez de dos.

4.10 Los cargos de seisena son:

- Seisenero
- Subseisenero
- Lobatos

4.11 No existen las funciones de seisena (como cocinero, enfermero, etc. en las patrullas).

4.12 Las funciones del Seisenero son:

- Mantener en orden y animada a su seisena
- Preocuparse por el adiestramiento de sus lobatos
- Actuar como principal vía de comunicación entre su seisena y el Consejo de Akela
- Velar por el honor de la Manada junto con el resto de los Seiseneros

4.13 Las funciones del Subseisenero son:

- Ayudar en el desempeño de sus funciones al Seisenero
- Representar a su seisena junto con el Seisenero en el Consejo de Akela
- Reemplazar a su Seisenero en caso de ausencia



4.14 Se denominan Lobatos dentro de una seisena a todos los niños que hayan sido ya aceptados por el CML. Cada Lobato lleva el parche de su seisena, una vez que ha recibido el uniforme, junto con lo que comenzará a usar el pañuelo de juego de su seisena, que es liso y del color de la misma.

5. DE LOS NOMBRES DE CAZA

5.1 El CML decide cuándo cada Lobato puede recibir su Nombre de Caza, que lo identificará hasta tanto realice su Promesa Scout.

5.2 El Nombre de Caza es el de uno de los personajes del LTV, que se ajuste en parte al desempeño y características personales del Lobato. Los Nombres de Caza posibles son:

- Chill
- Ferao
- Kim
- Ko
- Mang
- Mysa
- Mor
- Ramma
- Rann
- Rikitikitavi
- Shada
- Wontolla

En caso de juzgarse necesario, podrán incorporarse nuevos nombres, siempre incluyéndolos de manera educativa en los relatos del LTV.

5.3 El Nombre de Caza sirve para encausar la costumbre natural de ponerse “apodos” entre los niños y para realzar la vivencia de los relatos del LTV.

5.4 Cada Manada tiene un “Libro de Caza”, donde se registra la vida y los acontecimientos especiales de la Manada (ceremonias, eventos, campamentos, Nombres de Caza recibidos por los lobatos a lo largo de la historia, anécdotas, etcétera) a través de relatos, fotos, recuerdos, firmas de personajes, etc. Lo confeccionan entre todos los Lobatos pero siempre hay un Viejo Lobo responsable del mismo. Su realización implica respeto y orgullo por el pasado.

6. DE LA PROGRESIÓN

6.1 La progresión de Lobato consta de las siguientes etapas:

- Cachorro
- Pata Tierna
- Lobato
- Primera Estrella
- Segunda Estrella



- Lobo Rampante

- 6.2 Mientras es Cachorro, el niño se prepara para realizar su Promesa de Lobato, con el acompañamiento de sus dirigentes y Seisenero. En esta etapa no se usa ninguna parte del uniforme.
- 6.3 Como escalón intermedio antes de realizar su Promesa, el Lobato recibe su uniforme pasando a llamarse Pata Tierna. Usará la Bananita de Grupo, la Bandera Argentina, el Escudo de Grupo, el Parche de Seisena y el Pañuelo de Seisena (pañuelo de juego).
- 6.4 Una vez preparado, el Pata Tierna realizará su Promesa de Lobato. En esa ocasión la Manada realizará en su honor la ceremonia denominada Gran Aullido. Esta ceremonia se realiza por segunda vez antes de que el Lobato pase a la Tropa Scout, a manera despedida. En circunstancias excepcionales puede realizarse el Gran Aullido fuera de éstos hitos particulares aquí descriptos. El Gran Aullido se realiza con la ML reunida alrededor del Tótem, que es sostenido por un Lobato pequeño (suele ser el más pequeño). Los detalles se aclaran en el documento “Ceremonial”. Una vez realizada la Promesa de Lobato, el niño obtiene su progresión “Lobato”, pasando a usar también el Pañuelo de Grupo y la insignia de Promesa de Lobato.
- 6.6 La insignias de Primera Estrella y Segunda Estrella representan cada uno de los ojos del lobato que se van abriendo, a medida que crece.
- 6.7 Los temas correspondientes a cada progresión se encuentran en el “Libro de Progresión” del Grupo Scout, así como también el uso de insignias se detalla en el documento “Uniforme”.
- 6.8 Los temas a aprender en las progresiones de Lobato se encuentran agrupados en tres “Áreas de Progresión de Lobatos”, a saber:
APL1 - Formación Scout
APL2 - Formación Técnica
APL3 - Formación Religiosa
- 6.9 El “Lobo Rampante” es la progresión de honor. La aprueba el CGS a solicitud del CML y distingue a los Lobatos de Segunda Estrella que sean sobresalientes y ejemplares para el resto de la Manada.
- 6.10 Cumplidos los 11 años el Lobato hará su pase a la Tropa Scout, en fecha decidida por el CML.

7. DE LAS ESPECIALIDADES

- 7.1 El Sistema de Especialidades sirve para ayudar a cada niño a orientarse en el descubrimiento de su vocación y alentarlos a desarrollar sus habilidades en diferentes campos.



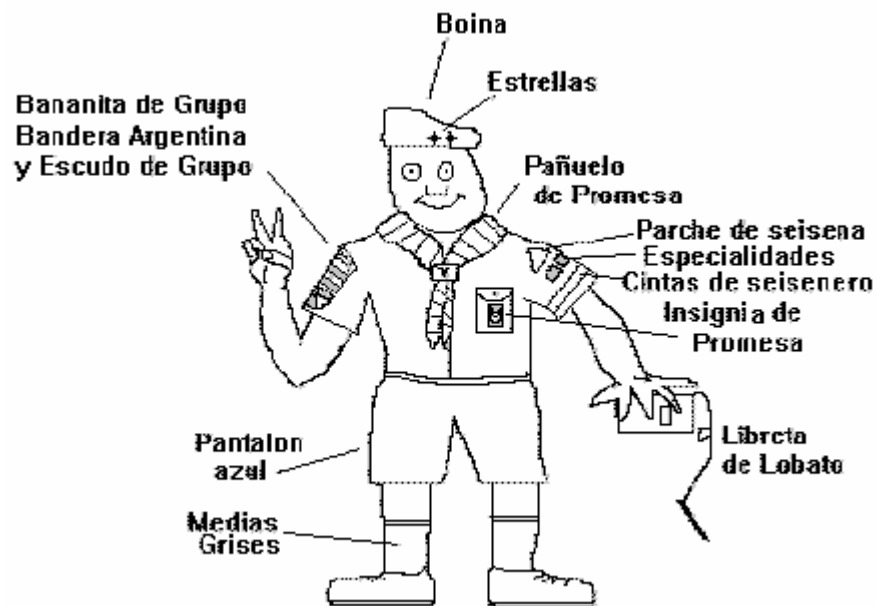
- 7.2 Las especialidades pueden comenzar a prepararse luego de realizada la Promesa de Lobato.
- 7.3 Todas las especialidades que pueden prepararse se agrupan en seis campos (y son infinitas), a saber:
- Campo Comunidad
 - Campo Naturaleza
 - Campo Técnica
 - Campo Religión
 - Campo Arte
 - Campo Deporte
- 7.4 Las especialidades se presentan a, y son aprobadas por, el CML.
- 7.5 La insignia de cada especialidad es un cuadrado con un dibujo determinado alusivo al Campo al cual pertenece. La insignia debe pegarse sobre un paño lenci amarillo que sobresalga prolijamente. Las especialidades que el Lobato tenga de Castor se usarán con paño lenci marrón. Si el Scout renueva alguna de dichas especialidades, se le agregará bajo el Paño marrón uno amarillo más grande.
- 7.6 Si un Lobato logra 3 especialidades en un mismo campo se le llamará "Especialista" en dicho campo.
Si un Lobato logra especialidades de los 6 campos se le denominará "Especialista".
Hay una insignia para la especialización en cada campo y al igual que para un Especialista.

8. DE LAS CONDECORACIONES

- 8.1 El sistema de condecoraciones apunta a incentivar a Lobatos sobresalientes.
- 8.2 El CML otorga, a fin del año Scout, la medalla al mejor Lobato del año (San Francisco de Asís).
- 8.3 El Consejo de Grupo otorga para la misma fecha la medalla al mérito (San Patricio).

9. DEL UNIFORME

- 9.1 El uniforme es como el esquema que sigue...



9.2 La Boina se usa caída hacia la derecha, con las estrellas a la izquierda –en caso de tener la progresión correspondiente-. La boina debe sacarse para entrar a la iglesia o al rezar. La boina se guarda bajo la charretera derecha.

10. FUNCIONAMIENTO DE EMERGENCIA

- 10.1 En caso de no haber ningún integrante del CML para conducir a la Manada debe solicitarse la ayuda otro dirigente del Grupo.
- 10.2 Si no hubiera dirigentes disponibles, el Primer Guía de la Tropa Scout integrará a las seisenas dentro de las patrullas scouts y conducirá a la Tropa junto con los Lobatos, como si fueran Scouts.
- 10.3 En situaciones de emergencia por la ausencia del CML, la Manada debe asirse fuertemente a su Ley y funcionar perfectamente dentro de la Tropa Scout.
- 10.4 Los Seiseneros deben asesorar a la Corte de Honor, en caso de que ésta lo solicite –o por defecto-, sobre cómo creen conveniente distribuir a los lobatos en las diferentes patrullas.

CONSEJO DE MANADA
MANADA DE LOBATOS SAN FRANCISCO DE ASÍS
GRUPO SCOUT SAN PATRICIO
9 DE ABRIL DEL 2005