



# Siete reuniones de Tropa

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS  
Literatura básica para Tropa de Scouts,  
en el rango de adolescentes de 12 a 16 años.

México - 2004

## Prólogo

El Equipo Nacional de Adiestramiento, pendiente de los problemas que a diario tiene que afrontar el nuevo Maestro, sea este Jefe de Tropa o Ayudantes; ha querido colocar en sus manos esta sencilla obra.

La idea es darle sugerencias como hacer el Programa para sus reuniones con la Tropa Scout. Estos programas están detallados, explicando cada juego, cada actividad.

Se hizo este trabajo con el propósito de entregarlo entre los cursantes de los Cursos Precertificados, es decir el Curso elemental para dirigentes adultos, previa entrega del Certificado de cargo.

La idea sin embargo, es que los Maestros planeen, sus propios Programas a partir de la octava Reunión, para lo cual van algunas hojas en blanco, y desde luego, esta planificación deberá ser tan detallada como los ejemplos citados en este trabajo (1 al 7).

Esperamos que esta nueva ayuda, sirva al menos como paliativo a todos vuestros desvelos por los muchachos.

Les deseamos pues mucho éxito en su labor con la Tropa Scout.

Tus hermanos Scouts.

Equipo Nacional de Adiestramiento

Santiago, Octubre de 1967.

### Para tomar las Pruebas

- En lo posible deberá ser práctica. Evitar pruebas escritas
- Deben ser tomadas por el Jefe de Sección y Ayudantes o el Guía de Patrulla (Cuando lo indique el jefe de Tropa) o por un "consejero" autorizado.
- El jefe de tropa puede aprobar según su criterio algunas pruebas en forma conjunta. Por ejemplo, después de la explicación de la parte correspondiente a la salud, en la siguiente Reunión de tropa, durante la inspección aprobará a los que llevan a cabo las reglas de la materia de la charla presentándose correctamente uniformado y aseado ; esta inspección se pasara como de rutina, sin previo aviso.

### Sobre las actividades de Reuniones de Patrullas

- a) El Jefe de Tropa entregará a cada Patrulla los sobres conteniendo las actividades en indicaciones del caso, los mismos que deberán ser preparados con letra legible o a máquina en lo posible.
- b) Las Patrullas se retiran a sus Rincones de Patrulla una vez que hayan recibido los informes.

- c) En algunas de las actividades las Patrullas requieren de materiales (papel, lápices, cartulina, etc...).
- d) Tener presente que es una actividad de Patrulla; los Maestres no deben intervenir en su desarrollo como proporcionando sugerencias.
- e) Las actividades que se señalan en este folleto pueden ser modificadas o cambiadas. No necesariamente deben ser estas las actividades.
- f) El jefe de tropa evaluará las actividades sin dar puntuaciones.

### Sobre las Competencias

- a) Deben ser explicadas por el Jefe de Tropa o Maestro encargado de la dirección.
- b) Hay que proveerse anticipadamente del material que va a ser utilizado en dichas competencias.
- c) A los subjefes de Tropa hay que indicarles su misión dentro de las competencias, para la mejor realización y éxitos de éstos.
- d) No necesariamente deberá ceñirse a las explicaciones sobre competencias señaladas en este folleto. Está en la libertad de hacer modificaciones, adaptaciones o cambios.
- e) Tener presente, siempre, la buena presentación de las Patrullas al término de las competencias. Lo más importante es no haber terminado primero, sino reunir los requisitos de prontitud, corrección en el desarrollo de la actividad y la buena ejecución de las tareas al verificarse.
- f) Si cabe hacer un comentario u observación sean técnicos, disciplina, etc. Después de las competencias, indicarlas en lo posible dando pautas de cómo evitarse. Estimular o resaltar sea individualmente o por Patrulla, algo digno de hacer mención sobre la caballerosidad, habilidad, etc.
- g) Puede seguir esta tabla para calificar a las Patrullas
  - Al primero : 5 Puntos
  - al segundo : 3 puntos y
  - al tercero : 1 punto

Nota : Esto no es programa acabado al cual debe ceñirse estrictamente, es para que Ud. como Jefe de Tropa , tenga una idea de cómo desarrollar la Reuniones; más adelante tendrá que programar reuniones para la 2ª y 1ª Clase . Como apreciará un "programa" requiere ser preparado de antemano NUNCA ha de improvisarse.

## PRIMERA REUNIÓN DE TROPA

### Juegos

1. ( 00.00) Apertura : Bandera  
Oración e Inspección
2. ( 00.05) Juegos en Círculo. .... N° 1 y 2
3. ( 00.15) Instrucción General: Señal y saludo. Medio saludo – Saludo completo - Casos especiales de saludos. El apretón de mano izquierda. - Cuando se hace el saludo.
4. ( 00.25) Práctica por Patrulla a cargo de los Guías.
5. ( 00.30) Juego de equipos ..... N° 3
6. ( 00.30) Instrucción por Patrulla a cargo de los Guías :  
Nudos (Llano, ajuste, as de Guía, margarita, ballestrinque.
7. ( 00.55) Competencia por Patrullas sobre Nudos.
8. ( 01.05) Charla : Promesa
9. ( 01.15) Juego de Salón ..... N° 4
10. ( 01.30) Clausura : Bandera  
Oración e Inspección

### Desarrollo del Programa. Juegos

1. ( 7min.) Juego en Círculo ( N°1 ) “**Isaac y Jacob**”

Los jugadores se forman en círculo, dos de ellos se ubican en el centro con los ojos vendados, se les da el nombre de Isaac y Jacob. Isaac y Jacob se llamarán constantemente durante el juego. Isaac que tiene en la mano un pañuelo o una vara hecha con periódicos, trata de ubicar a Jacob para pegarle. Después de un breve turno, se cambian de turno. Jacob pasa a tener el pañuelo o vara de periódico e Isaac a escabullirse. Los Scouts que se encuentran en el círculo cuidarán de que Isaac y Jacob no salgan del círculo. El Jefe recomendará a los protagonistas que cuando escuchen el silbato dejen de pegarse.

- 2 ( 7min.) **JUEGO EN CÍRCULO** ( N° 2 ) La Vieja Lechuza “

Los jugadores en círculo. El Jefe de tropa dice: “La vieja lechuza “. Todos pasan de boca en boca una frase alrededor del círculo. El Scout que esta a la mano derecha del jefe, una vez que ha llegado la frase a él, agrega otra, por ejemplo: “La vieja lechuza y dos sapos “. Pasa de nuevo la frase alrededor del círculo. Luego el siguiente Scout agrega otra frase y así sucesivamente.

Van saliendo del juego aquellos que olvidan alguna frase de la lista, ganando el que queda al último.

El Jefe deberá escribir en un papel la frase que se vayan agregando a la lista.

- 5 (10 min.) **JUEGOS DE EQUIPO** ( N° 3 ) “ A quitar colas “

Se colocan dos equipos en fila india, uno frente al otro, cada uno toma al que está adelante por la cintura. El jugador que

va al final de la fila lleva un pañuelo pasado por el cinturón Scout como cola. El que va al frente del equipo Trata de quitar la cola al que va al final de la fila del equipo rival. Los equipos ondulan tratando de evitar que les quiten la cola, y ayudan a su Jefe a quitar la del contrario

- 7 (10 min.) Competencia de Patrullas
- Instrucción de Nudos.-  
Se distribuyen varios pedazos de cuerdas en el local y luego se apagan las luces. Se hacen entrar a los Scouts en el local. La Patrulla que logra presentar el mayor número de cabos y nudos es la que gana. De antemano se fija el límite de tiempo y no se encenderán las luces, sino hasta que el tiempo señalado haya transcurrido. El Guía de Patrulla entregará al Jefe de Tropa los nudos confeccionados para lo cual la Patrulla debe estar en correcta formación.
- 9 (10min) Juego de salón ( N° 4 )  
Los jugadores forman en círculo. Uno principia diciendo el nombre de un país, ejemplo Perú; el Scout que le sigue en el sentido de las agujas del reloj, debe mencionar primero Perú y agregar otro Ej. Francia; el tercer Scout dirá Perú, Francia y otro país; y así continuando el juego. Salen de este los que no logran repetir la lista, ganando el último que queda. El jefe deberá escribir los países conforme se vayan mencionando para evitar confusiones.

## SEGUNDA REUNIÓN DE TROPA

1. ( 00.00) Apertura : Bandera
2. ( 00.05) Juegos de Energía .....N° 5
3. ( 00.15) Actividad de Rincón de Patrullas
4. ( 00.35) Instrucción General  
Práctica : Reuniones y Formaciones : Rectángulo – Simia círculo – Filas - Línea
5. ( 00.50) Juego sosegado .....N° 6
6. ( 01.00) Instrucción por Patrullas a cargo de los Guías: Bordón usos – formaciones con el bordón.
7. ( 01.15) Charla : “ Bandera y Escudo “
8. ( 01.25) Juego en círculo .....N ° 7
9. ( 01.30) Clausura : Aviso – Bandera – Promesa e Inspección

### DESARROLLO DEL PROGRAMA

- 2 (10 m.) JUEGO DE ENERGÍA ( N° 5 ) “ Quien saca a quien “  
Se marca una superficie pequeña en el piso, capaz de contener solo a la mitad de los jugadores bien juntos. Los bandos se alinean alrededor del área marcada y a la señal convenida tratan de introducirse en ella. Sólo se permiten empujones con los hombros. El bando que después de 2 minutos tenga dentro del área señalada el mayor numero de componentes es el que gana

3. (20 m.) **ACTIVIDAD DE RINCÓN DE PATRULLA**  
 La presente instrucción deberá ser entregada a los Guías de Patrulla dentro de un sobre y escrito a máquina.  
**ORDENES A LOS GUÍAS**  
 a) Describir las tradiciones y costumbres del animal o ave, nombre de la Patrulla  
 b) Inventar una canción de Patrulla  
 c) Presentar dos nudos nuevos  
**NOTA**  
 1.- Pueden consultar libros  
 2.- Tienen 20 minutos  
 3.- Distribuir las tareas de tal manera que ningún scout se encuentre inactivo.
- 5 (10 m.) **JUEGO SOSEGADO ( N° 6 ) " JAMBOREE "**  
 Los Scouts se sientan formando un círculo amplio y a cada uno se les asigna el nombre de un país. Un scout con los ojos vendados se coloca al centro. El Jefe de Tropa dice una frase, por Ej. : "Los Scouts Belgas están acampando en Escocia "; otro Ej.: "Los Scouts Peruanos van al Jamboree de Grecia ", así sucesivamente. Al mencionar el Jefe la frase, los Scouts que representan los países citados tienen que intercambiar lugares sin que sean atrapados por el Scout que está en el centro. Si uno de ellos es atrapado, sustituye al que está en el centro con los ojos vendados. Cuando el Jefe de Tropa dice: "Jamboree Internacional" todos deben cambiar de ubicación. Deberá reinar silencio absoluto. Por tanto es necesario, que los Scouts se muevan sin hacer ruido, con el objeto de que el Scout que se encuentra en el centro con los ojos vendados, este muy atento para que pueda percibir el ruido de los que se mueven.
- 8 (5 m.) **JUEGO EN CIRCULO ( N° 7 ) " DELETREO**  
 Los jugadores en círculo. Cada uno va agregando, por turno, una letra con el fin de completar una palabra. Cualquier jugador que al cabo de cierto tiempo no ha podido agregar una letra o completando una palabra pierde. Si un jugador duda de que las letras que lleguen hasta él puedan formar una palabra, reta al anterior, y si le prueba que está en lo justo el retado sale del juego o viceversa.
- TERCERA REUNIÓN DE TROPA**
- ( Al Aire Libre ) Juegos
1. ( 00.00) Apertura : Bandera – Oración e Inspección
  2. ( 00.05) Juego de Energía N° 8
  3. ( 00.15) Instrucción por Patrulla a cargo de los Guías Nudos; Vuelta de Escota, Ballestrinque, Media Llave y dos cotas, Remate de un Cabo (Manual del scout).
  4. ( 00.30) Competencia de Patrullas sobre nudos.
  - 5 ( 00.40 ) Juego de Círculo
  - 6 ( 00.50 ) Practica de Formaciones: Columna cerrada – Columna Abierta – Estrella – Herradura y repaso de Rectángulo – Semicírculo – Fila y Línea.
  - 7 ( 01.15 ) Actividades de Rincón de Patrulla.

- 8 ( 01.20 ) Charla : Himno Nacional ( Manual del Scout )  
 9 ( 01.25 ) Juego de Salón N° 10  
 10 ( 01.30 ) Clausura : Avisos – Bandera – Oración e Informes

### Desarrollo de Programas

- 2 (10 m.) JUEGO DE ENERGÍA ( N° 8 ) “ DOBLES “  
 La Tropa se forma en dos círculos concéntricos. Los del interior son “Caballos” y los del exterior son “Jinetes”. A la voz de “ ya” o al silbato los jinetes montan el los “ caballos ” dándose diversas ordenes, por Ej. : una vuelta al círculo y pasar entre las patas de los “caballos “ ( los “ Jinetes” se desmontan y dan la vuelta al círculo y al llegar pasan por debajo de las piernas de los “ caballos” y vuelven a montar ). El último en hacerlo queda fuera del juego. Después de un breve lapso hacer que los “caballos” sean “jinetes” y viceversa.
- 4 (10 m.) COMPETENCIA DE PATRULLAS SOBRE NUDOS “ Carrera de Relevos”  
 Las Patrullas en formación de línea. Se le señala a cada Scout los nudos que puede ejecutar en el siguiente orden: al primero el As de Guía, al segundo el Rizo, al tercero el Vuelta de Escota, Pescador, Margarita sucesivamente. Todos estos nudos deben ir unidos conforme se van haciendo los nudos. El primer nudo debe ser hecho sobre un vertical fijo (un árbol o trípode, etc.) a una distancia prudencial. Las cuerdas deben ser de un mismo grosor. La Patrulla que termine primero y con los nudos correctos, gana.
- 5 (10 m.) JUEGO DE CIRCULO ( N° 9 ) “ BORDONES  
 La Tropa se forma en círculo, cada Scout sostiene perpendicularmente el bordón con la palma de la mano colocada sobre él. A la voz, según sea de izquierda o de derecha del que dirige el juego, los Scouts se mueven hacia el lado indicado soltando sus bordones, los que deberán ser atrapados por los Scouts antes que caigan al suelo, de tal manera que si el Jefe dice: a la izquierda, os Scouts darán un paso lateral a ese lado, tratando de agarrar, el bordón del compañero, pero sin mover el suyo. Cualquier Scout que no alcance a coger el bordón o que lo deje caer, sale del juego. Conforme van saliendo, el círculo se va reduciendo. Gana el último que quede.
- 7 (15 m.) ACTIVIDADES DE RINCÓN DE PATRULLA - Preparar tarjetas y sobres  
 Ordenes a los Guías  
 Contestar las siguientes preguntas; pueden consultar libros :  
 1. ¿Por qué lado deben caminar cuando transitan por la carretera?  
 2. ¿Qué es un Jamboree Mundial?  
 3. ¿Qué significa esta señal?  
 4. ¿Cuántos “NO “hay en la Ley Scout ?  
 5. ¿Por qué razón se usan todas las Insignias arriba del codo?

6. Nombre del fundador del Movimiento Mundial
7. Nombre del Fundador del Movimiento Scout en el país.

Nota

- a) Las respuestas deben ser anotadas en el mismo papel
- b) Tienen 15 minutos

Respuestas : Guía para el Jefe de Tropa

1. Por el lado izquierdo, si el transito de los vehículos es por la derecha, o por el lado derecho cuando el transito es por la izquierda.
2. Es un campamento Internacional de Scouts
3. Misión cumplida
4. Ninguno
5. El scout usa camisa manga corta o arremangada porque esto es más varonil, esta más de acuerdo con el uniforme, y lo mantiene dispuesto a la acción. Además, para que no le queden cubiertas al enrollar las mangas.
6. Lord Roberto Baden Powell.

“ X “ Don - *Personaje Local* -

- 9 (5 m.) JUEGO DE SALÓN N° 10 “ BARTOLO “

Los jugadores en círculo, se enumeran correlativamente. Comienza el numero 1 diciendo del 1 al 8 (cualquier número comprendido dentro de la cantidad de Scouts presentes), el 8 contestará del 8 al 15 y así sucesivamente. El último no se sumara, sino que llamará a Bartolo. Por ejemplo del 1 al 4; del 4 al 6; del 6 al 2; del 2 al Bartolo. Conforme son llamados van contestando. Pierde el que no contesta a tiempo. Los que pierden van pasando al último a ocupar el puesto de Bartolo. Tienen mayor merito los Scouts que lleguen a los primeros números.

#### CUARTA REUNIÓN DE TROPA

- 1 (00.00) Apertura : Bandera - Oración - Inspección
- 2 (00.05) Juego de energía N° 11
- 3 (00.10) Instrucción de Patrulla a cargo de los Guías : Observación - Trazando y siguiendo Pistas - Explicación de las señales y de Pistas - firma Scout
- 4 (00.25) Actividad por Patrulla Reporte a los Guías
- 5 (00.40) Juego en Circulo N° 12
- 6 (00.50) Charla : Ley Scout ( *Manual del Scout* )
- 7 (01.00) Representación por Patrulla. Reporte a los Guías.
- 8 (01.10) Escenificación por Patrulla
- 9 (01.35) Clausura. Avisos - Bandera - Promesa - Inspección.

#### DESARROLLO DEL PROGRAMA

- 2 (5 m.) JUEGO DE ENERGÍA N° 11 “ PANDEMONIUM “  
A cada jugador se le entrega una tarjeta en la que va escrita una orden. Tan pronto como el juego principia todos tratan de ejecutar la orden dada en la tarjeta... El éxito del juego consiste en la originalidad, variedad, etc. de las órdenes, algunas de las cuales tienen por objeto impedir que las otras sean ejecutadas. Ejemplo: La mitad de la Patrulla A se



convierten en oradores y la mitad de la Patrulla B obstaculizan a los oradores, y la mitad de la Patrulla B realiza una pirámide y la mitad de la Patrulla A la obstaculiza. A la Patrulla C ordénele hacer una escalera con sogas y palos y a la Patrulla D que haga una colección con los materiales que puedan ser utilizados por la Patrulla C. Deberá finalizar el juego en el tiempo señalado. Las tareas deben ser entregadas en papeles a cada Scout o Patrulla.

- 4 (15 m.) ACTIVIDAD SOBRE OBSERVACIÓN Tarjeta con instrucciones para cada Patrulla

Ordenes a los Guías :

1. Tiene la patrulla quince minutos para descifrar la clave y colocar dentro del paréntesis las señales de pista que les corresponde.

67 16N88J630 D6 78 P8732778 D6J0 2N8 87 9258 D6  
78 P8T32778.....  
15S50N 421P75D8 ( ) 6N 67 481P816NT0 ( )  
HOY S2F5456NT6 8G28 P0TB76 ( ) P838 776G83 8L D6B6  
S6G253 L8 32T8 ( ) D6 78 5ZQ2563D8 ( ) Q26  
8L  
F5N8L S6 6N426NT38 6L 481P8116NT0 ( )

Referencia para el Jefe de Tropa

Clave M U R C I E L A G O  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Descifrado : El mensajero de la Patrulla dejó una nota al Guía de la Patrulla

Misión Cumplida ( ) en el campamento ( ) hay suficiente agua

Potable ( ). Para llegar al campamento ( ) se debe seguir la ruta ( )

de la izquierda ( ) que al final se encuentra en el campamento ( )

- 5 (10 m.) JUEGO EN CIRCULO ( N° 12 ) “ ÁGIL “

Los jugadores se forman en círculo, con uno de ellos en el centro que trata de interceptar una pelota que es lanzada de un lado por otro por los que forman el círculo. Si logra atraparla pasa a ocupar el lugar del que lanzó la pelota. La pelota debe ser lanzada a velocidad moderada y a una altura no mayor que la de los hombros de los jugadores.

- 7 (10 m.) REPRESENTACIONES POR PATRULLA

Hacer tarjetas para una Patrulla, para ser entregadas en sobres

Ordenes a los Guías :

- La Patrulla deberá escenificar uno de los artículos de la Ley scout.
- Tienen 10 minutos para representarla.
- La representación no debe exceder los 3 minutos.
- Proveerse de materiales para la representación.

- Todos los miembros de la Patrulla deben intervenir.
- En lo posible, la representación debe ser silenciosa.

#### **QUINTA REUNIÓN DE TROPA**

“En el Consejo de Guías del presente mes, los Guías han manifestado que sus Subguías estaban ya en condiciones de hacerse cargo de las Patrullas, como debe ser; por lo que el Jefe de Tropa los ha tomado en cuenta, dándoles la dirección de la actividad de Rincón de Patrulla; mientras que los Guías se dirigen al Jefe de Tropa quien los ha de instruir sobre señalización: Ordenes con silbato. “

#### Juegos

- |   |           |   |       |
|---|-----------|---|-------|
| 1 | ( 00.00 ) | Apertura : Bandera - Oración e Inspección   |       |
| 2 | ( 00.05 ) | Juego en Círculo  | N° 13 |
| 3 | ( 00.15 ) | Actividad de Rincón de Patrulla a cargo de los Subguías   |       |
| 4 | ( 00.35 ) | Instrucción por Patrullas a cargo de los Guías de Patrulla : Señalización – Ordenes con silbato ( <i>Manual del scout</i> ) |       |
| 5 | ( 00.45 ) | Juego Individual  | N° 14 |
| 6 | ( 00.55 ) | Instrucción general por Maestro : Salud ( <i>Manual del Scout</i> )   |       |
| 7 | ( 01.10 ) | Tomar las pruebas de lo enseñado en reuniones anteriores a cargo de los Guías de Patrullas.                                 |       |
| 8 | ( 01.25 ) | Juego sosegado  | N° 15 |
| 9 | ( 01.30 ) | Clausura : Avisos - Bandera - Promesa e Instrucción   |       |

#### **DESARROLLO DEL PROGRAMA**

- |   |          |                  |       |            |
|---|----------|------------------|-------|------------|
| 2 | ( 10 m.) | JUEGO EN CIRCULO | N° 13 | “ Correo “ |
|---|----------|------------------|-------|------------|
- Los jugadores se forman en círculo, asignándose a cada uno el nombre de una población o país. Un jugador se coloca en el centro sin tener el nombre de una población o país. El Jefe de Tropa mencionará dos o mas poblaciones o países seguida de una de estas palabras: “Carta “, “Bulto “o “Telegrama “. Las poblaciones o piases que han sido mencionados tratan de cambiar lugares y el que esta en el centro trata de ganar uno de los lugares vacantes. “Carta “significa cambiar de lugar andando. “ Bulto” brincando en un pie o caminando a gatas, y “Telegrama “corriendo. La forma de cambiar de lugar incluye al que esta en el centro. Pierde en que se queda en el centro., por lo que debe dar su nombre al que entro en el círculo.
- |   |          |                                   |                            |
|---|----------|-----------------------------------|----------------------------|
| 3 | ( 20 m.) | ACTIVIDADES DE RINCÓN DE PATRULLA | Preparar tarjetas y sobres |
|---|----------|-----------------------------------|----------------------------|

#### ORDENES A LOS GUÍAS :

- El Guía de Patrulla debe dejar la Patrulla a cargo del Subguía de Patrulla.
- El Guía de Patrulla debe dirigirse a la Jefatura.
- Tienen 20 minutos.
- Al término de las actividades, la Patrulla debe dar el grito de patrulla y presentarse en correcta formación.

- Recordar que es un trabajo de Patrulla.

1. Hacer un plano de la localidad indicando los siguientes lugares:

- a) Ubicación del puesto de 1º Auxilios
- b) Del puesto Policial
- c) De la Parroquia
- d) Del Cuartel de Bomberos
- e) Y de lugares que crean convenientes: Zonas Turísticas, Históricas, etc.

2. Hacer en un cabo 6 nudos

3. Calcular el largo y ancho del Local de la Tropa

- 5 (10 m.) JUEGO DE RETO INDIVIDUAL ( N° 14 ) “ El Venado y el Cazador “

En el centro del local se coloca en una mesa y en cada uno de los extremos con los ojos vendados, el “Venado” y el “Cazador”. Los dos deberán estar en constante contacto con la mesa por medio de alguna parte de sus cuerpos. Si el “Venado” evita ser capturado al cabo de dos minutos gana. Los jugadores pueden pasar por debajo o arriba de la mesa, pero sin dejar de tocarla.

- 8 (5 m.) JUEGO SOSEGADO ( N° 15 ) “ El Gran Mongol “

Los jugadores se forman en círculo y uno de ellos es el Gran Mongol, quien dice sentir gran aversión para todo aquello que contenga la letra "D". Enseguida pide a cada uno de los jugadores, por turno, que le den algo de comer y cada uno deberá mencionar un alimento o bebida que no contenga la letra D. Los que vacilen o los que digan una palabra con la letra D, pierden una vida y los que han perdido tres vidas se consideran muertos.

### SEXTA REUNIÓN DE TROPA

“ Durante el Consejo de Guías extraordinario, convocado para tratar sobre la próxima excursión, el Guía de la Patrulla “Lobos” solicito que la Sexta Reunión de tropa fuera nuevamente incluido la parte del pionerismo como repaso. Pedido al que se sumaron las Patrullas “Zorros”, “Castores” y “Tigres”, por lo que el jefe de Tropa lo ha programado.

Juego

- 1 ( 00.00 ) Apertura: Bandera – Oración – Inspección.
- 2 ( 00.05 ) Juego en círculo N° 16
- 3 ( 00.15 ) Instrucción por Patrulla a cargo de los Guías :  
Uniforme Scout e Insignias Scouts ( *Manual del Scout* )
- 4 ( 00.25 ) Actividad por Patrulla
- 5 ( 00.35 ) Repaso de nudos. Competencia por Patrullas.
- 6 ( 00.45 ) Charla : “ Principios , Virtudes , Lema “
- 7 ( 00.55 ) Astucia de Patrulla.
- 8 ( 01.15 ) Comentario y Demostración.

- 9 ( 01.20 ) Tomar pruebas  
 10 ( 01.30 ) Clausura : Aviso – Bandera – Promesa e Inspección

### DESARROLLO DEL PROGRAMA

- 2 ( 10 m.) JUEGO EN CIRCULO N° 16 “Liebres y Lebreles “

Los jugadores forman un círculo más o menos abierto. En el interior se coloca una “liebre” y afuera del círculo los “lebreles” tomados de la mano, que tratan de atrapar a la liebre. Los jugadores del círculo permitirán a la liebre entrar y salir del círculo a voluntad, pero tratarán de estorbar o impedir que lo lebreles la atrapen.

- 4 ( 10.00 ) ACTIVIDAD DE PATRULLA Preparar tarjetas y sobres  
 1. Encontrar nuevos usos a las diferentes prendas del Uniforme Scout. El Guía debe anotarlos en un papel.  
 2. Inventar un grito mejor para la Patrulla.

- 5 ( 10 m.) COMPETENCIA DE PATRULLAS SOBRE NUDOS “ Dos personas con dos manos”

Los jugadores salen por parejas de cada Patrulla. Las cuerdas deben estar en el suelo., a la voz de “ya” o al silbato deben coger la cuerda y ejecutar el nudo (solamente con una de sus manos y la otra debe estar en la espalda) previamente indicado por el Jefe de Tropa. La primera pareja que haya hecho correctamente el nudo es la que gana.

- 7 ( 20 m.) ASTUCIA DE PATRULLA Tarjetas y sobres para cada Patrulla

Ordenes a los Guías :

1. Se ha producido un accidente. El accidentado tiene una fractura simple en el antebrazo y en una pierna. Hay necesidad de transportarlo, actuar de la manera más conveniente.
2. Colocar un sistema de alarmas de tal manera que sea imposible que un ladrón pueda entrar al Rincón de Patrulla o al Local.

### SÉPTIMA REUNIÓN DE TROPA

#### EXCURSIÓN DE TROPA

#### Juegos

- 1 ( 00.00 ) Apertura: Bandera - Oración e Inspección.  
 2 ( 00.05 ) Juegos de Energía N° 17 y 18  
 3 ( 00.20 ) Actividad de Patrulla. Reporte a los Guías.  
 4 ( 00.40 ) Comentario e Informe  
 5 ( 00.45 ) Instrucción por Patrullas : Señales de Pista, por los Guías ( repaso )  
 6 ( 00.55 ) Competencia de Patrullas sobre señales de pista  
 7 ( 01.15 ) Juego en circulo N° 19  
 8 ( 01.15 ) Practica de formaciones. ( repaso )

- 9 ( 01.30 ) Astucia de Patrullas. Pionerismo  
 10 ( 01.45 ) Comentario e Informes  
 11 ( 01.50 ) Juego sosegado N° 20  
 12 ( 02.00 ) Clausura : Bandera - Promesa e Inspección

### DESARROLLO DE PROGRAMA

- 2 (7 m.) JUEGO DE ENERGÍA ( N° 17 ) " Veneno "

Los jugadores se forman en un círculo y en el centro se coloca el "veneno" (un pañuelo, una estaca o una señal pintada con tiza, un banco, etc.) Los jugadores se dan las manos y tratan de tirar de los compañeros hacia el "veneno" para que pasen sobre él o lo tumben. Salen del juego los que se suelten de la mano o los que pasen o hagan caer el "veneno".

- 2 (7 m.) JUEGO DE ENERGÍA ( N° 18 ) " Cuerda Rotatoria "

La tropa se forma en círculo; en el centro se coloca un Scout con una cuerda que tiene en un extremo atado un objeto (para darle peso al momento de ser girada). El scout hará girar la cuerda a una velocidad y altura moderada, con que trata de hacer pegar en los pies de los que forman el círculo que a su vez saltan para evitar los golpes. Los que llegan a ser tocados van siendo eliminados, ganando el último que queda.

- 3 (20 m.) ACTIVIDAD DE PATRULLA - Confeccionar una tarjeta con el mismo texto :

- a) Hacer un herbario de Patrulla. ( tienen los siguientes materiales : Cartulina , cinta para pegar ( scotch )  
 b) Informar de las condiciones del terreno a 30 cm., de profundidad por escrito.

Ordenes a los Guías : Nota.-

1. Distribuir las tareas entre los miembros de Patrulla de tal manera que todos ejecuten la tarea simultáneamente.
2. Tiene la Patrulla 20 minutos
3. Al término de ella, la Patrulla deberá presentarse correctamente en formación y dar el grito de Patrulla a la Jefatura para entregar las tareas.

- 6 (10 m.) COMPETENCIA DE PATRULLAS SOBRE SEÑALES DE PISTA " Carrera de relevos "

A mas o menos 30 mts. , de las Patrullas formada en filas, se colocan tarjetas (una para cada Patrulla) en las que se ponen los nombres de los diversos signos de pistas. Los Scouts deberán dirigirse a la tarjeta (vendados, en un pie, de espaldas, etc.) y dibujar el signo de pista que les corresponda, dejando las tarjetas en el mismo lugar. Gana la patrulla que termina primero y tengan los Signos de Pista correctos.

- 7 (10 m.) JUEGO EN CIRCULO ( N° 19 ) " Asalto al Castillo "

Los Jugadores forman un círculo tomados de la mano y fuera de este una Patrulla. La Patrulla que logra introducir en el círculo a todos sus componentes en el menor tiempo posible, es la que gana. Cada Patrulla por turno juega de asaltante. Siempre que sea posible es conveniente usar cronómetro

- 9 (15 m.) ASTUCIA DE PATRULLAS Copiar en una tarjeta para distribución entre los Guías

Ordenes a los Guías :

Utilizando las mejores habilidades que poseen en pionerismo presente para ser inspeccionados en 10 minutos la siguiente tarea: Presentar un cuadro de nudos con medios naturales.

- 11 (8 m.) JUEGO SOSEGADO ( N° 20 ) " PUM "

Los jugadores, sentados en círculo, comienzan a contar los números en forma corrida. Cada vez que se deba mencionar el número 7, múltiplo de 7(14, 21,28,etc. ) ó número terminado en 7 ( 7, 17,27, 37 , etc. . ) se dice : ¡ PUM ¡ en lugar del número. Cuando un scout Comete un error, sale del juego y vuelve a comenzar con el número 1 del que está a su derecha. Gana el Scout que se queda al último. Para evitar el ¡PUM! puede ser reemplazado por una palmada.