



METODOLOGÍA DE LA RAMA CASTORES

INDICE.

1. Perfil psicopedagógico de los Castores.

- a. Desarrollo físico, motriz e intelectual.
- b. Implicaciones educativas.
- c. Desarrollo sociopersonal.
- d. Implicaciones educativas.

2.- Fines y objetivos generales de la Colonia.

3.- Estructura organizativa.

- a. ¿Qué es la Colonia?.
- b. ¿Qué es la Madriguera?.

4.- Simbología:

- a. Lema de la Colonia.
- b. Ley de la Colonia.
- c. Principios del Castor.
- d. Oración de la Colonia.
- e. Canción de la Colonia.
- f. Signos de identificación.
- g. Signos propios.
- h. El Saludo.
- i. La formación.
- j. Ribera de Ríos.
- k. Presa.
- l. Identificación de los responsables.
- m. Uniforme del Castor.
- n. Reuniones, salidas y campamentos.

5.- Órganos de la Colonia.

6.- Progresión.

- a. 1^a etapa.
- b. 2^a etapa.
- c. 3^a etapa.
- d. La construcción del dique.
- e. Visualización del progreso.

7.- Educación en la Fe.



8.- Ceremonias.

- a. Bienvenida.
- b. Entrega 1^a Etapa.
- c. Entrega 2^a Etapa.
- d. Entrega 3^a Etapa.
- e. Promesa.
- f. Nado hacia arriba.

9.- Actividades para Castores:

- a. Introducción: la creatividad.
- b. Narraciones.
- c. Mimo y teatro.
- d. Música y danzas.
- e. Juegos.
- f. Experiencias del entorno socio - natural.
- g. Talleres.

10.- Enfoque didáctico de "Los Amigos del Bosque":



1. PERFIL PSICOPEDAGÓGICO DE LOS CASTORES

Entre los seis y los ocho años, edades en las que se ubican los castores, niños y niñas se encuentran en los que muchos autores definen como infancia. Este es un concepto complejo que aglutina características de tipo físico, afectivo, intelectual y social. Quizá lo más relevante de esta etapa es la capacidad de asimilación del entorno y su adaptabilidad al mismo.

Aunque la persona es en todo momento una globalidad vamos a desglosar los aspectos más relevantes agrupándolos en función a su incidencia en los temas educativos.

DESARROLLO FÍSICO-MOTRIZ E INTELECTUAL.

En este apartado se reseñan las características tanto externas como internas relacionadas con el desarrollo corporal, el movimiento y las capacidades intelectivas:

- Aumento lineal de peso y talla durante esta etapa.
- Desarrollo de los grandes grupos musculares, lo que produce cierta descoordinación.
- Mejora de la fuerza explosiva principalmente de las piernas.
- Aumento del volumen cardíaco y la capacidad respiratoria que redunda en una mejora de la resistencia.
- Alimenta la velocidad gestual y la de reacción experimenta un avance notable.
- No hay grandes diferencias de tipo físico entre niños y niñas.
- Paso del movimiento global al diferenciado.
- Es capaz de realizar tareas que requieran precisión en el movimiento, perfeccionamiento de la motricidad fina.
- Progresivamente se pasa de la acción a la representación de la misma.
- Niños y niñas son capaces progresivamente de "planificar" la acción antes de realizarla y expresarla mediante diferentes lenguajes.
- Se afirma la lateralidad de forma definitiva.
- El esquema corporal está ya definido si bien aun no se ha interiorizado totalmente.
- Demuestran gran sentido del ritmo y del espacio, se ha perfeccionado el equilibrio estático y dinámico.
- Controlan bien los movimientos salvo si están muy cansados.
- Mejora la velocidad de ejecución de los movimientos aunque a veces no son muy precisos.
- Son capaces de interpretar el entorno que perciben de forma global.



- Asimilan los conceptos con gran facilidad, es la etapa de los grandes aprendizajes escolares (lecto-escritura, lenguaje matemático...).
- Muestran una gran curiosidad y afán por demostrar los conocimientos que poseen. Sus intereses son muy variados.
- Su atención es inestable. Se centra mientras dura su interés.

IMPLICACIONES EDUCATIVAS.

De lo expuesto anteriormente se desprende que los castores necesitan y aman las actividades de mucho movimiento, cortas y variadas, que les proporcionen ocasión de demostrar ante los demás lo "mayores" qué son.

Su desarrollo de la motricidad fina y de la capacidad de representación pone a su alcance formas de comunicación muy diversas (escrita, gráfica, verbal,...). El dominio de la lectura y la escritura le permite dejar constancia por escrito de sus experiencias y de compartir las de los demás.

El desarrollo progresivo de sus capacidades físicas lo hace apto para moverse con soltura en la naturaleza y adaptarse a circunstancias cambiantes.

Se interesa vivamente por los animales, las plantas y los fenómenos naturales. Debemos proporcionarles actividades a su nivel relacionadas con el conocimiento de estos temas

DESARROLLO SOCIO PERSONAL.

El término SOCIO PERSONAL es un concepto amplio que engloba todas las características efectivas, sociales, conductuales y las que surgen de la interacción de todas ellas, por ejemplo el desarrollo moral y la construcción de la personalidad. A continuación se enumeran los aspectos más relevantes.

- Comienza a desarrollarse el anticoncepto.
- Se expresan a si mismos con sus características físicas y de acción e identifican sus deseos, pensamientos, y sentimientos diferentes a los de los demás, Estas últimas características las reconoce como "invisibles" pues son procesos que ocurren "por dentro". La aceptación o no de esos aspectos la concordancia con los vivenciados en los diferentes ámbitos de socialización irán definiendo lo que conocemos por *autoestima*.
- La autoestima se define, principalmente, en función de los logros escolares y el nivel de competencia demostrado en los juegos.



- Aunque persiste el egocentrismo empieza a ser capaz de ponerse en el lugar de otro. Es capaz de diferenciar el punto de vista propio y el de otra persona pero en situaciones de conflicto le cuesta aun tomar en cuenta ambas perspectivas.
- Se completa la identificación sexual comprendiendo que el sexo es un rasgo permanente de la personalidad que no puede ser cambiado a voluntad.
- En general la identidad sexual la establecen por estereotipos externos (lleva falda, juega a las bolas...).Aunque no tienen inconveniente en participar en actividades mixtas son muy críticos con aquellos que se desvían de los estereotipos convencionales.
- Buscan la aceptación del grupo y la aprobación de los adultos. Necesita sentirse querido y protegido.
- Son muy sensibles a las críticas necesitan que les hagan saber que se les aprecia y que están seguros.
- Vivencia los juegos con gran intensidad, de hecho el juego es la actividad principal. En ellos se mezclan realidad y fantasía. En la actividad espontánea se muestran desinhibidos y comunicativos.
- Se multiplican los entornos de socialización. Además de la familia los niños y niñas
- Tienen mas ocasiones de interactuar con sus iguales estableciéndose los primeros grupos y apareciendo el concepto "nosotros".
- De las relaciones más primitivas de apoyo (me presta cosas) y afinidad (nos gusta jugar a lo mismo) se evoluciona en esta edad hacia las relaciones de satisfacción mutua donde aparece la cooperación y la confianza.
- Se alejan progresivamente de la heteronimia moral. La figura del adulto sigue siendo una referente importante pero cada vez se acude más a él como juez que como legislador.
- La conquista de la autonomía moral empieza a manifestarse desde los siete años. En este momento se manifiestan alguna de las características de la moral autónoma: *reciprocidad* las reglas sólo valen si todos las aceptan y cumplen; *relativismo* ante una acción concreta hay que valorar también la causa y la intención.
- La justicia se entiende como "Igual para todos". Son muy estrictos en cuanto a la distribución de recompensas y sanciones.

IMPLICACIONES EDUCATIVAS.

La importancia que este área de desarrollo tiene para los castores hace que determine de que forma se ha de plantear la metodología educativa adecuada a la rama de los castores.

En primer lugar está la formación del autoconcepto y en consecuencia de la propia imagen y la aceptación de la misma. Se debe favorecer la realización de actividades individuales que



conlleven cada vez un mayor grado de autonomía y responsabilidad. Deben estar adaptadas a las posibilidades de los niños y niñas para que el éxito en las mismas esté casi asegurado. A la vez se favorecerá que esas actividades individuales reviertan en el grupo aportando al mismo algún tipo de beneficio.

En cuanto a la identificación sexual no debemos favorecer el refuerzo de los estereotipos pero tampoco forzar en demasiada la ruptura de los mismos ya que podríamos acarrear graves conflictos en el seno del grupo. En general el lenguaje y las actividades no serán sexuados favoreciendo la coeducación.

Los juegos serán la actividad principal de los castores y entre ellos potenciaremos aquellos en los que la imaginación tenga un papel importante y también los juegos reglados.

Se tenderá a favorecer gran variedad de situaciones grupales (parejas, pequeños grupos niños-adulto, pequeño grupo de niños, gran grupo de niños y de niñas y adultos) donde se ofrezca la posibilidad de ser aceptado y aceptar (interactuar) en situaciones diversas posibilitando la integración plena.

El clima de la Colonia debe favorecer las conductas asertivas, es decir, que niños, niñas y responsables expresen sus opiniones, deseos, deberes y derechos de manera firme y sincera, sin violencia y respetando a los demás en todo momento.

Las recompensas y sanciones deben estar siempre en concordancia con la magnitud de la acción realizada y primar las primeras sobre las segundas. El premiar y el sancionar a un castor debe estar siempre justificado de forma clara y explícita. En cuanto a las sanciones nunca deben imponerlas los niños y siempre habrá que matizar ante el grupo el por qué de las mismas.

2. FINES Y OBJETIVOS GENERALES DE LA COLONIA.

FINES DE LA COLONIA.

- Formar una persona solidaria.
- Educar el desarrollo físico y dinámico.
- Saber relacionarse con la Naturaleza y las cosas de la realidad en que vive.
- Vivir el propio ambiente y la necesidad de ayudar a los demás.
- Descubrir la oración como expresión oral de la relación espontánea con Jesús.



OBJETIVOS GENERALES.

Como resultado de los aprendizajes experimentados por los Castores, al finalizar sus vivencias en la Colonia, éstos serán capaces de:

- 1.-Desarrollar la vida en comunidad vivida en la Colonia de Castores de forma que, en la Manada manifiesten progresivamente los propios intereses, se expresen las ideas y sentimientos, y se acepten las normas de convivencia.
- 2.-Adquirir, conforme a las posibilidades personales, un nivel de autoestima y seguridad suficiente para valerse en el desarrollo de la vida cotidiana y de la sección, empleando las propias aptitudes, agotando limitaciones, y apoyándose en los responsables para resolver las necesidades más inmediatas.
- 3.-Mostrar una actitud positiva de cuidado e higiene hacia el propio cuerpo, desarrollando un conocimiento, coordinación y expresión del mismo en función de sus posibilidades.
- 4.-Contemplar con curiosidad el entorno físico y natural más próximo, captando las características y propiedades más importantes de sus elementos.
- 5.-Relacionarse en forma constructiva con los demás, respondiendo con actitudes positivas de cooperación, aceptando la orientación de los adultos.
- 6.-Iniciarse en el Mensaje Cristiano, en una comunicación sencilla y acoplada al castor.

3. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA.

a) ¿QUÉ ES LA COLONIA?

Es una etapa del Escultismo que tiene como meta mostrar y hacer más fácil al niño el paso de un mundo seguro, como su casa, a un mundo nuevo, inseguro, como los amigos, la sociedad, la naturaleza, etc., pero que atrae y excita su curiosidad, en forma de un gran juego.

La etapa está diseñada para llenar las necesidades concretas de la infancia cuyas edades están comprendidas entre los 6 y los 8 años. La formación de los Castores es diferente y no debe interferir en la MANADA, sirve de integración a ésta.

La Colonia tiene una estructura de "Gran Grupo" que induce a crear actitudes de amistad y participación. Dentro de ésta se crearán pequeños grupos, MADRIGUERAS, para desarrollar algunas actividades.



El programa de la Colonia se basa en actividades sencillas y concretas como son: el juego, las narraciones, las manualidades, la expresión corporal y musical y otras actividades.

El ambiente de fantasía tiene como instrumento básico el libro de "Amigos del Bosque". En él están todos los elementos necesarios para crear el ambiente fantástico que necesita la Colonia. Desde los primeros pasos del "castorcito", su aprender a "compartir" para realizar un trabajo común, la identificación con KEEO, la apertura hacia los demás y el nado hacia arriba, búsqueda de nuevos horizontes: la Manada.

La Colonia no debe ser muy numerosa para facilitar una educación lo más individualizada posible y un control preciso, el número aconsejable es de 15 a 20 Castores repartidos en tres madrigueras de 5 a 6 Castores cada una. Un número mayor repercute negativamente tanto a nivel organizativo como educativo, aún cuando se aumentaran los educadores. Aun así, el tamaño y distribución de la Colonia se adaptará a la situación y necesidades del grupo. El número ideal de educadores es de 4 ó 5 por cada Colonia. Éstos tienen que trabajar en equipo, cada uno con responsabilidades concretas.

Es importante la participación de los padres en algunas actividades para tener un contacto fluido sobre las que se realizan, programar actividades especiales en las cuales jueguen juntos los padres y Castores. Necesitamos de su colaboración.

Los Castores NO DEBEN SER MIMADOS POR EL GRUPO, los educadores tienen que hacer ver a los demás que ellos son responsables y tienen que valerse por sí mismos.

PAUTAS A TENER EN CUENTA POR EL EDUCADOR.

- TIENE QUE TRABAJAR EN EQUIPO.**
- NO IMPROVISAR, PERO SER ESPONTÁNEO.**
- APRENDER A JUGAR Y DIVERTIRSE CON ELLOS.**

b) ¿QUÉ ES LA MADRIGUERA?

La Colonia se divide en pequeños grupos funcionales para desarrollar ciertas actividades, estos grupos se denominan MADRIGUERAS, formados por 5 ó 6 castores cada una, La única función de estos pequeños grupos es hacerles trabajar en equipo para determinadas actividades. En ningún momento serán grupos competitivos. Además del trabajo en pequeños grupos, (Madrigueras), se realizan otras actividades dirigidas al gran grupo y otras individuales. Cada educador (menos el coordinador de Rama) se encargarán de una madriguera y a su vez de



seguir la evolución de cada Castor perteneciente a la Madriguera en que esté, también llevarán un contacto continuo con los padres de cada Castor. Los responsables, cada trimestre cambiarán de Madriguera para poder así conocer a todos los castores por igual.

Los castores se alimentan de las maderas de algunos árboles, como pueden ser los SAUCES, FRESNOS, ABEDULES, ROBLES... Para los castores estos árboles son muy importantes para sus vidas ya que le proporcionan alimento y materiales para sus madrigueras, por lo que las madrigueras en la Colonia recibirán los nombres de estos árboles.

Dentro de cada Madriguera los castores adquirirán algunas pequeñas responsabilidades:

MADERAS.- Se encarga de que la madriguera funcione bien, es el portador del banderín, debe ser un castor/a que lleve tiempo en la Colonia.

SUB-MADERAS.- Ayudará en todo momento al maderas, sustituyendo su labor cuando éste falte en algún momento. Mantendrá el orden en las formaciones.

APUNTADOR.- Es el encargado de las tareas de secretaría como copiar una canción en el cuaderno, escribir las fechas de las salidas en el tablón de anuncios...

SOPLÓN.- Informa a los Responsables de las relaciones entre los Castores de sus madrigueras.

LAPICERO.- Está a cargo del material de papelería de la madriguera (caja de lápices, tijeras, cuadernos, cartulinas...).

ARLEQUÍN.- Es el animador de la madriguera y mantiene alegre a los Castores.

PLUMA DEL LIBRO DE ORO.- Es el Castor que escribe en el Libro de Oro y mantiene las tradiciones.

TIRITAS.- Encargado de la caja de curas de la madriguera (tiritas, algodón y alcohol).

ORDENADO.- Mantiene el orden de la Colonia.

Los únicos cargos obligatorios son Maderas y Sub-maderas, los demás se cubrirán según las necesidades de cada colonia.

4. SIMBOLOGÍA.

LEMA DE LA COLONIA.

El lema de la Colonia es "COMPARTIR". Es un aviso recordatorio de la renuncia al egoísmo. El niño quiere ser el primero en todo y le cuesta trabajo colaborar con los demás. Tiene necesidad de sentirse útil e independiente, quiere hacerlo solo, pero necesita sentirse protegido. Se abre a los demás, le gusta ayudar. Renuncia a ese egoísmo y muestra una alegría en el juego y en el trabajo compartido. Es importante que los padres conozcan este



elemento de la vida de la Colonia a fin de colaborar, de educar en un lenguaje común con sus responsables scouts.

Teniendo en cuenta que la característica evolutiva es el egocentrismo, tratamos de que el castor se supere así mismo y reconozca a los demás como parte de él, que ante las necesidades de los compañeros sepa responder sin importarle que dé algo de sí mismo.

Se pretende que en la Colonia vivamos como una gran familia donde todo es de todos, tanto lo material como lo espiritual, y éste es el problema que pretendemos resolver a lo largo de cada Ronda Solar con los Castores mediante este lema "COMPARTIR".

LEY DE LA COLONIA.

La ley de la Colonia es "EL CASTOR ES ALEGRE Y JUEGA CON TODOS". Más que saberla de memoria, a los Castores les será recordada por sus responsables. Utilizando esta pedagogía ocasional que debe caracterizarles, con ello se educa el carácter, fundamentalmente y se busca la sociabilización. Es una forma sencilla de resumirle la idea del trabajo, la generosidad y la ayuda al prójimo. Lo importante, en todo momento, es que comprenda que ese compartir y participar se ha de ver reflejado en la vida cotidiana y le hará descubrir que hay otros con quien ha de jugar y trabajar.

PRINCIPIOS DEL CASTOR.

1.- EL CASTOR SE COMPROMETE CON SU PALABRA.

Quiere hacer algo bueno, y esa sinceridad que manifiesta a esta edad, se traduce en su compromiso.

2.- EL CASTOR DICE SIEMPRE LA VERDAD.

Se crea el hábito de no engañar y fomenta la sinceridad con los demás.

3.-EL CASTOR ESTA SIEMPRE DISPUESTO A AYUDAR A LOS DEMÁS.

Inculca la importancia que tiene el ser buenos compañeros dentro de un grupo, a través de las actividades y juegos desarrollados.

4.- EL CASTOR ES AMIGO DE TODOS Y HERMANO DE LOS DEMÁS CASTORES.

Deja de considerar su propio punto de vista como el único posible, acepta a los otros y se coordina con los demás, fomentando la amistad.

5.- EL CASTOR ES EDUCADO.

Modera sus reacciones y su conducta, fomentando el respeto.

6.- EL CASTOR ES BUENO CON LOS ANIMALES Y CON LAS PLANTAS.

Le gusta la naturaleza, por lo que la cuida y la respeta.



7.- EL CASTOR ES OBEDIENTE.

Aprende a someterse a unas reglas. Para ellos es "relacionarse bien" ayudando al diálogo.

8.- EL CASTOR ES ALEGRE Y SONRÍE ANTE LAS DIFICULTADES.

Son muy dinámicos y desarrollan su imaginación, energía y habilidades, ayudándoles a superar las dificultades.

9.- EL CASTOR ES AHORRATIVO Y CUIDA LAS COSAS DE LOS DEMÁS.

Se interesan por las cosas concretas del mundo que les rodea, llenando sus bolsillos de los objetos más dispares e inusuales en su afán de poseer. Es una llamada a no malgastar lo que tienen y a valorar lo que poseen, así como las de sus compañeros.

10.- EL CASTOR ES LIMPIO Y ORDENADO.

Se inculca la importancia que tienen los hábitos de trabajo e higiene personal.

ORACIÓN DE LA COLONIA.

JESUSITO DE MI VIDA
ENSÉÑAME A SER COMO TÚ,
A COMPARTIR CON ALEGRÍA
Y QUE EL TRABAJO CON MIS AMIGOS
SEA SIEMPRE BUENO. AMEN.

CANCIÓN DE LA COLONIA.

Tiene los ojos del color de la madera
mueve la cola y a la vez se balancea
corta los troncos con ayuda de los dientes.

*Cuando llegue el verano, Pequeño Castor,
buscaremos un lago nos iremos los dos
y seremos amigos, Pequeño Castor.*

Juega en el bosque y en las orillas del río
cuando bucea pasa desapercibido
si no le asustas se pondrá a jugar contigo.

*Cuando llegue el verano, Pequeño Castor,
buscaremos un lago nos iremos los dos
y seremos amigos, Pequeño Castor.*



SIGNOS DE IDENTIFICACIÓN.

EMBLEMA: Es el símbolo con el cual los Castores se sentirán identificados estando SIEMPRE presente en todas las ceremonias que sea posible llevarlo. El Totem, lo llevarán los Castores, pero sólo lo podrán llevar los Castores que hayan realizado su Promesa de Castor.

LIBRO DE ORO: Es el gran libro de la Colonia. Sólo pueden escribir en él los promesados. En él se recogerán los acontecimientos más importantes (ceremonias, rituales,...) que ocurran dentro de la Colonia.

EL GOLPE DE COLA: Es la llamada del castor. Cuando se realiza, todos los castores vendrán corriendo y formarán en Ribera de Ríos o en Presa, según indique el responsable.

GRITO: La Colonia de castores, como cualquier otra unidad, tiene un grito de unidad y otro de despedida, en el cual sería conveniente que aparezca el lema de los castores, COMPARTIR.

BANDERÍN: Como cada rama, la Colonia tendrá su propio banderín de unidad, y dentro de ésta, los pequeños grupos (madrigueras), tendrán los suyos. El banderín de la Colonia será de la medida establecida. El fondo debe ser de color naranja. El nombre de la Colonia sería conveniente que aparezca en el banderín, y por la otra cara, el nombre del Grupo Scout al que pertenece la Colonia.

Las madrigueras también tendrán sus banderines, de tamaños más pequeños. El fondo deberá ser del color de la madriguera. Por una parte pondrá el nombre de la madriguera y por otra una silueta del Castor dibujos de banderines

SIGNOS PROPIOS.

EL SALUDO: El castor tiene un saludo especial que simulan sus paletas formado con el dedo índice y medio de la mano derecha. El saludo, al igual que la fraternidad scout mundial, lo harán una vez realizada la promesa.

LA FORMACION: Cuando un responsable llame a la Colonia tras el golpe de cola, éstos se dispondrán en dos formaciones:

RIBERA DE RÍOS: Formando las orillas de un río en filas por madrigueras. Es el momento de las presentaciones.



PRESA: Formando un círculo. Esta formación representa un estanque. Es el momento de las ceremonias.

IDENTIFICACIÓN DE LOS RESPONSABLES.

Los responsables se identificarán en la Colonia con los personajes del Libro "Amigos del Bosque", ya que es el ambiente de fantasía en el que se desenvuelve la vida de los castores en la colonia.

- KEEO: Es el castor parlante. Será el punto de unión entre los responsables, los castores y sus familias, y a la vez ejemplo para la Colonia. (Es el Coordinador de unidad).
- OJO DE HALCÓN: Es el padre de la Familia Jones. Los castores le dan este nombre porque fue el primero que les vio. Es un buen observador de las relaciones entre los castores, y les enseña el camino hacia Jesús.
- ARCO IRIS: Es la madre de la Familia Jones. Los castores le dan este nombre por el colorido tan brillante de la ropa. Se encargará de enseñar a los Castores las normas de higiene y salud y a cuidar de su propio cuerpo.
- RUSTI: Es el hijo menor de la Familia Jones. Los castores le dan este nombre por el color de su pelo, (Pelirrojo). Su misión en la Colonia es promover el servicio a los demás.
- BURBUJA: Es la hija de la Familia Jones. Los castores le dan este nombre porque al acercarse al agua hizo tanto chapoteo que formó unas burbujas enormes. Su misión en la Colonia es el desarrollo de la creatividad y de la habilidad manual.
- MALAK: Es el búho de los Amigos del Bosque. Gracias a su sabiduría guía a los castores por el buen camino para formar su propio carácter.
- TIC-TAC: Es la ardilla de los Amigos del Bosque. Debido a su agilidad enseña a los castores nuevos y divertidos juegos.
- GRAN CASTOR MARRÓN: Es el castor más sabio de la Colonia, conoce todo acerca del bosque y el estanque. Todos los animales y aves son sus amigos. Debido a su sabiduría, conoce todo lo relativo al entorno de la naturaleza.

Se deben priorizar los cinco primeros nombres (personajes de la Familia Jones), respetando el género, de manera que los responsables adopten nombres masculinos y las responsables, femeninos, dentro de las posibilidades. El personaje se elegirá en función del área pedagógica que desempeñe.



UNIFORME DEL CASTOR.

El uniforme del Castor consta de:

CAMISA- El color de la camisa representa la piel de los castores, siendo ésta el uniforme de cada castor. El color será el naranja, color llamativo.

PANTALÓN.- De color azul.

PAÑOLETA.- El Castor llevará la pañoleta del grupo una vez integrado en la Colonia. Es un signo de participación en la vida de Estanque y una forma de valorarse así mismo.

GORRO: El nombre del gorro es BEAVER (que significa castor en inglés). El gorro simula la piel del Castor. En la parte trasera del gorro llevará una gran cola. (Dibujo del gorro)

IN SIGNIAS: Se distribuyen así: dibujos de insignias

Manga izquierda: Scouts-MSC, Escudo de Huelva.

Manga derecha: Tira de Castores e insignias de progreso (1^a, 2^a y 3^a etapa).

Bolsillo izquierdo: Emblema Federación.

Sobre bolsillo derecho: Flor de Lis mundial.

REUNIONES, SALIDAS Y CAMPAMENTOS

REUNIONES: Los Castores tendrán una reunión de dos horas, aproximadamente, a la semana.

SALIDAS: Pueden ser dentro o fuera de la localidad y durarán un solo día. Se realizará una salida como mínimo a los dos meses. Si los responsables de la Colonia creen necesario realizar una salida de 2 días, se podrá realizar como una acampada excepcional.

CAMPAMENTOS: En invierno, si el grupo realiza campamento de Navidad, asistirán con el grupo, pero sólo 2 días y 1 noche. Los Castores dormirán obligatoriamente en una casa (acantonar).

En verano, su duración no debe ser superior a los 7 días. La Unidad de Castores debe asistir siempre al campamento del grupo al que pertenece. En este campamento los Castores pueden dormir en tiendas. Lo harán por madrigueras y acompañados de sus Responsables.

La comida la llevarán siempre de casa para las salidas de un día y en los campamentos toda la comida será hecha allí. Cualquier tipo de actividad será debidamente informada a los padres con anterioridad, manteniendo con ellos una relación cercana y amistosa.



5. ORGANOS DE LA COLONIA.

CONSEJO DE COLONIA:

Participan en él todos los castores pertenecientes a la Colonia mediante un sistema asambleario. Tiene como fin que todos los Castores puedan hacer propuestas sobre las actividades que se realizarán, así como comentar cómo ha transcurrido la vida en la Colonia, (evaluación).

ESTANQUE DE NENÚFARES:

Analizaremos cada etapa de progresión de todos los Castores. Antes de que un Castor vaya a realizar la Promesa, la Colonia tiene que darse por enterada y dar su aprobación de la superación de ésta.

Todo tipo de problema que su 'a entre los niños/as, se tratará en este Consejo, es el momento.

El emblema de la Colonia siempre estará presente en el Estanque de Nenúfares, imponiendo su respeto.

Todo lo que se hable o parezca oportuno se puede recoger en el Libro de Oro, luego pasará a la historia de la Colonia.

6. PROGRESIÓN.

En su progresión, el castor irá aprendiendo por él mismo a nadar en el Estanque, para esto tendrá que superarse en tres etapas con la ayuda de sus responsables, estas etapas son:

1^a INTEGRACIÓN.

2^a PARTICIPACIÓN.

3^a ANIMACIÓN.



1^a ETAPA: INTEGRACIÓN

Cuando un niño o niña entra en la Colonia ha de superar una primera etapa en la que irá conociendo la vida y tradiciones de los Castores. Durante este tiempo se denomina CASTORCITO. En esta primera etapa de su vida dentro de la Colonia, el "castorcito" se irá integrando tanto en su "familia de castores" como en el mundo scout.

Ha de familiarizarse con las "reglas del juego", e ir siguiendo paso a paso las explicaciones de los responsables, que éstos irán desarrollando los objetivos propuestos en el programa.

La integración es una etapa en la que queremos conseguir que el castorcito se encuentre FELIZ de estar en la Colonia, esto depende de las características de cada niño/a pero al hacer las actividades usuales no durará esta integración más de 3 meses. Es el momento de entregarle la insignia de castorcito (sin paletas).

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- La asistencia regular a las actividades.
- La adaptación de la vida que desarrolla la Colonia y los compañeros.
- La iniciación en el descubrimiento del libro AMIGOS DEL BOSQUE.
- La adquisición personal de aptitudes elementales de obediencia, limpieza, orden e higiene.
- La participación en actividades en contacto con la Naturaleza.
- La posesión de las habilidades básicas de autonomía personal.
- La comprensión de los textos espirituales del castor (promesa, ley, lema...) e interés por su vivencia.

2^a ETAPA: PARTICIPACIÓN

Una vez superada la 1^a etapa: integración, se le empezará a exigir al Castor una actividad mayor: su PARTICIPACIÓN. El niño, poco a poco empezará a participar con más ansia en la vida del Estanque dentro de la Colonia.

En esta etapa el castor toma un COMPROMISO más importante, empieza a sentirse seguro. Esta etapa hace referencia a la Ley de la Colonia.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- La asistencia continuada y participativa en las actividades.



- La realización de pequeñas responsabilidades.
- El respeto por las normas sociales de comportamiento y convivencia.
- El gusto por los juegos de la Colonia y el ambiente fantástico.
- La comprensión de la Promesa, Lema y Buena Acción con los demás.
- La sensibilidad por los valores éticos y religiosos.
- El conocimiento del propio cuerpo haciendo uso de prácticas saludables.
- La autonomía en el uso de las habilidades personales básicas.

3 ETAPA: ANIMACIÓN

En esta etapa: ANIMACIÓN, el Castor dará sus últimos pasos en la vida de la Colonia. El niño/a empezará a nadar por sí mismo en el Estanque. Ya no necesita la ayuda que necesitaba antes de empezar su construcción cuando entró en la Colonia, cada vez irá nadando en el Estanque más hacia arriba para empezar a conocer la Ley de la Selva e integrarse en un mundo nuevo: LA MANADA.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- La animación de las propias ideas, intereses y sentimientos.
- La adaptación de normas de convivencia y comportamiento.
- El respeto por la Naturaleza y las cosas de su entorno más próximo.
- La colaboración con los responsables de la Colonia.
- El interés por participar y descubrir.
- La práctica de ejercicios de desarrollo físico, sensitivo, técnico, etc.
- La expresión de ideas y sentimientos personales.
- El interés por el pequeño grupo al que se pertenezca.
- La responsabilidad en la animación elemental de los compañeros.
- El contacto personal con la siguiente sección.

LA CONSTRUCCIÓN DEL DIQUE.

FASE DE IDEAR

La primera fase se podrá realizar en un Estanque de Nenúfares (Asamblea), en la que cada uno dice en viva voz, a modo de lluvia de ideas, cualquier cosa que se le ocurra, cualquier deseo que le gustaría realizar con los demás Castores (una fiesta de disfraces, un viaje, un tebeo, una obra de teatro...)



FASE DE ELEGIR

Los responsables ordenarán las ideas en una pizarra o similar, de forma que se vean claramente (puede acompañarlas un dibujo). Los Castores que la propusieron o cualquier otro al que seduzca la idea, puede defenderlas o concretar la construcción, para pasar después a elegir entre todos los Castores, uno de estos sueños individuales y hacerlo objetivo de toda la Colonia.

El responsable debe "orientar" a los castores para que sus ideas puedan ser llevadas a la práctica dentro del programa original de la Colonia.

FASE DE PREPARAR

Esta fase es principalmente concretada en talleres. Los responsables habrán tomado la propuesta de construcción de la Colonia y verán las probabilidades de su realización en un Consejo de Colonia. Preparan los tipos de talleres o competencias que puedan realizar los Castores, siempre con la ayuda de algún responsable (preparación de disfraces, ejecución de dibujos o pequeñas historietas, informaciones varias...)

Estos pequeños talleres (o material para el dique), se realizarán en una o dos reuniones (la construcción del dique debe ser a corto plazo, pues el interés de los Castores en cualquier tipo de actividad se desvanece pronto y es necesario que vea resultados inmediatos) en las que dejaremos todo listo para empezar a construir.

FASE DE REALIZACIÓN

Cuando todo esté preparado, pasaremos a la acción. Aquí los responsables pondrán todo su ingenio y sus ganas para que salga lo mejor posible.

FASE DE EVALUAR

Tras la realización del dique, nos reuniremos en otro Estanque y evaluaremos como nos lo hemos pasado, lo que ha salido bien, lo que ha salido menos bien y por qué. Los resultados son necesarios recordárselos a los Castores en el siguiente dique, para que en la medida posible, se subsanen los errores.

FASE DE CELEBRAR

Con los resultados de esta reflexión, sean buenos o menos buenos, pero siempre positivos, festejaremos la construcción del dique a lo grande, con una gran fiesta.

Lo ideal sería hacer una construcción del dique por trimestre y otra en el campamento de verano. Mientras la realización de la construcción, los Castores podrán conseguir las colas.



COLAS DEL CASTOR.

Una vez adquirida la insignia de la 1^a etapa (integración), el castor, comenzará a superarse en aquello que le cueste trabajo por medio de las colas del castor. Una vez conseguidas cada una de las colas, se le impondrá al castor un distintivo del color de la cola que ha conseguido en la trabilla de la camisa scout.

Para conseguir cada una de las colas, el responsable le establecerá unas pruebas de superación según la cola que se vaya a adquirir, cuando el responsable vea que el castor se ha superado en las pruebas, las haya realizado, será el momento de hacerle entrega de la cola que haya superado. El castor elegirá la prueba que quiera superar, y junto con su responsable se impondrán las pruebas. La entrega de dichas colas se realizará con la ceremonia de bienvenida, en el local o en el campo, al final de la construcción.

COLAS:

BLANCA: SALUD E HIGIENE PERSONAL.

Saber asearse y mantenerse ágil.

Pruebas físicas: a través de juegos.

Saber vestirse, lavarse, peinarse, atarse los cordones de los zapatos.

Juegos de ponerse y quitarse la ropa.

AMARILLA: ORDEN

Mantiene el material ordenado.

Es ordenado con sus cosas.

Ordena el local con los responsables, mantener ordenada la mochila, la tienda de campaña, la caja de los lápices limpia y ordenada...

ROJA: SUPERACIÓN DE LA TIMIDEZ

Participa en las reuniones porque ha aprendido muchas cosas y se siente bien.

Cuenta una historia.

Sabe cinco juegos.

Juega activamente en todo.

CELESTE: CREATIVIDAD MANUAL

Trabajos manuales: papel, corcho, cartón, cuerda,...

Saber hacer el nudo de la pañoleta.

Una vez que un Castor consiga estas cuatro colas, pasará a ser un "CASTOR PLATEADO". Se le entregará una cinta de color plateada en representación de las colas blanca, amarilla, roja y celeste.

Ahora podrá pasar a conseguir sus dos últimas colas.

AZUL: CONOCIMIENTO DE LA CIUDAD

Sabe cual es su ciudad y donde vive.



Sabe direcciones y teléfonos de amigos.

Conoce el entorno en el que vive.

VERDE: NATURALEZA

Conoce algunas plantas y árboles.

Cuida una planta.

Hace germinar una semilla.

Nociones de defensa a la naturaleza.

Conocer los árboles de las madrigueras.

Una vez que un Castor consiga estas dos colas, pasará a ser un "CASTOR DORADO". Es el momento de hacerle entrega de una cinta de color dorado, en representación de las colas azul y verde.

VISUALIZACION DEL PROGRESO

1ª ETAPA: INTEGRACIÓN

RÓTULO: Castor Kit (castorcito)

ASPECTO: Cuadrado de color naranja vivo, bordeado de azul, con la cabeza de un castor en blanco, sin paletas.

SIMBOLISMO: Se busca el símil del crecimiento de los dientes con la integración en la Colonia, ya que es en esa edad cuando se va formando la dentición definitiva. Se identifica con la figura del Castorcito.

COLOCACIÓN: Se colocará en la parte delantera del gorro.

2ª ETAPA: PARTICIPACIÓN

RÓTULO: Paletas de castor.

ASPECTO: Cuadrado naranja vivo bordeado de azul oscuro en el que se halla la cabeza de un castor en blanco, con paletas.

Simbolismo: El trabajo del castor es conseguir su alimento y cortar troncos para construir su madriguera y su presa. Sólo lo conseguirá cuando tenga unos dientes fuertes.

COLOCACIÓN: En la manga derecha.

3ª ETAPA: ANIMACIÓN

RÓTULO: Castor Plateado.

ASPECTO: Rectángulo azul bordeado de naranja vivo, con la imagen en blanco de un castor, sentado y con paletas, realizando la señal del castor y ataviado con una pañuelo de color naranja vivo.

SIMBOLISMO: Representa al castor Keeo, el castor parlante; es un periodo de comunicación con los mayores y de animar a la Colonia.



COLOCACIÓN: En la manga derecha.

7. EDUCACIÓN EN LA FE.

El desarrollo espiritual de los miembros de la Asociación es un tema central dentro de todas las secciones. El escultismo de los Castores se basa en la diversión y el compañerismo. Ellos consideran a Dios como un amigo, como otros que tienen. Amar a Dios y ser su amigo se desarrollará dentro de lo que hagan en la Colonia.

El desarrollo espiritual no es algo en lo que tengamos que insistir mucho. El educador ayudará a los/las castores/as a descubrir lo divertido que es tener un amigo, a tratar a los demás con respeto y a amar toda la Creación.

Para algunos de ellos, Dios será una figura misteriosa, que relacionarán en algunas ocasiones con la Navidad, Pascua, etc. Sus actividades en la Colonia deberán ayudarles a clarificar sus ideas y la comprensión de Dios.

LA ORACIÓN.

La Colonia puede hacer su propio libro de oraciones, con las que usemos habitualmente, las que más les gusten o las que ellos mismos hayan creado, animando a los castores/as a escribirlas y dibujarlas.

Orar es descubrir a Dios que siempre está con nosotros y hacerle partícipe de nuestras experiencias, alegrías o desilusiones.

En alguna ocasión, los Castores querrán dar gracias por las cosas que ocurren a su alrededor: amigos, experiencias, familia...

Basándonos en ello, puedes preguntar si alguien tiene algún motivo especial para crear una oración (cumpleaños, amigos enfermos,...).

Las oraciones han de ser cortas y sencillas. Si se pretende que los/las castores/as la memoricen será más fácil recordarlas si son repetitivas y tienen ritmo.



8. CEREMONIAS.

- **CEREMONIA DE BIENVENIDA.**
- **CEREMONIA DE LA 1^a ETAPA DE PROGRESO: INTEGRACIÓN.**
- **CEREMONIA DE LA 2^a ETAPA DE PROGRESO: PARTICIPACIÓN.**
- **CEREMONIA DE LA 3^a ETAPA DE PROGRESO: ANIMACIÓN.**
- **CEREMONIA DE LA PROMESA DEL CASTOR.**
- **NADO HACIA ARRIBA.**

CEREMONIA DE "'BIENVENIDA".

PRELIMINARES

Esta ceremonia se utiliza antes de cualquier otra, es una manera de que los castores se presenten recordando quienes son y que es lo que pretenden conseguir en sus vidas como Castores.

OBSERVACIONES

A esta ceremonia siempre le seguirá la del HOLA o el ADIÓS.

Los Castores deberán todos uniformados.

Todos los Castores deberán saber la oración de la Colonia.

CEREMONIA

El acto comienza cuando un responsable llama a formar a la Colonia y ésta se dispone en forma de Ribera de Ríos. Se presenta la Colonia con el grito de la Unidad. A continuación se pondrán los Castores en formación en Presa para proclamar la oración del Castor.

Una vez que la finalicen volverán a formar en Ribera de Ríos.

Un responsable preguntará:

¿QUIENES SOIS?

Todos se sentarán en los talones al contestar gritando CASTORES. Seguidamente el responsable preguntará:

¿QUÉ QUERÉIS?

Y todos los Castores contestarán COMPARTIR para finalizar dando un salto a la vez que una palmada con los brazos extendidos hacia arriba.

CEREMONIA DEL "HOLA Y ADIOS"



PRELIMINARES

Esta pequeña ceremonia se hará cuando toda la Colonia quiera dirigir un saludo a un Castor en alguna ocasión especial, ya sea por su Promesa o por cualquier entrega de las insignias de progreso. Es la introducción de todas las ceremonias. En todas éstas se desarrollará con la palabra "HOLA", únicamente cuando haga el paso de CASTOR A LOBATO se le hará con la palabra "ADIÓS".

OBSERVACIONES

Todos los Castores tienen que ir obligatoriamente uniformados. El resto del grupo es conveniente que esté presente.

La ceremonia se puede realizar al aire libre o en el local.

CEREMONIA

La ceremonia comienza cuando un responsable tras el golpe de cola llama a la Colonia. Los Castores se dispondrán directamente en forma de Presa. Los responsables quedarán fuera del círculo. Keeo nombra al Castor a saludar por la Colonia. Éste se pondrá en el centro del círculo mientras que los demás se cogen de las manos y van dando un paso hacia el centro a la misma vez que van deletreando la palabra ¡H-O-L-A! o la palabra ¡A-D-I-Ó-S! (Según sea).

Una vez que todos estén concentrados en el centro del círculo y al terminar de deletrear la palabra, dirán todos de una: ¡HOLA! o ¡ADIÓS!

CEREMONIA "ENTREGA DE LA 1^a ETAPA"

PRELIMINARES

Una vez superada la etapa de integración, al Castor se le podrá realizar la ceremonia de dicha etapa, haciéndole entrega de la 1^a insignia.

OBSERVACIONES

Todos los Castores irán obligatoriamente uniformados. La ceremonia se desarrollará al aire libre o en el local, no es necesario que las demás unidades estén presentes. La insignia de la 1^a etapa: castor sin paletas (castorcito), estará preparada por los responsables.

Llevaremos imperdibles o alfileres.

CEREMONIA

La ceremonia seguirá los pasos siguientes:

1º ceremonia de bienvenida.

2º ceremonia del hola.



Keeo llama por su nombre al castorcito. Éste se coloca delante de los responsables y Keeo le dirá:

Hace poco tiempo la Colonia se alegró por tu ingreso. Hoy todos nos alegramos otra vez porque has sido un Castorcito alegre y has empezado a participar.

Se le entrega al Castorcito la insignia del Castor sin paletas, poniéndosela en la parte delantera del gorro del Castor.

Se canta el himno de la Colonia.

La ceremonia se termina con la despedida de la Unidad.

CEREMONIA "ENTREGA DE LA 2^a ETAPA"

PRELIMINARES

Una vez superada la etapa de participación, al Castor se le podrá realizar la ceremonia de dicha etapa, haciéndole entrega de la 2^a insignia.

OBSERVACIONES

Todos los Castores irán obligatoriamente uniformados. La ceremonia se desarrollará al aire libre o en el local, no es necesario que las demás unidades estén presentes. La insignia de la 2^a etapa: castor con paletas, estará preparada por los responsables.

Llevaremos imperdibles o alfileres.

CEREMONIA

La ceremonia seguirá los pasos siguientes:

1º ceremonia de bienvenida.

2º ceremonia del hola.

Keeo llama al Castor por su nombre. Éste se colocará delante de los responsables y Keeo le dirá:

Desde que..... empezó a formar parte en nuestra Colonia, hemos notado en él/ella que le van creciendo las paletas, por lo que se va formando como Castor y participa con todos nosotros en el Estanque. Esta insignia te identifica en nuestra Colonia Recuerda que ya te han crecido las Paletas.

Se le entrega al Castor la insignia del Castor con paletas, colocándosela en la manga derecha de la camisa.



La ceremonia finaliza con la despedida de la Unidad.

CEREMONIA "ENTREGA DE LA 3^a ETAPA"

PRELIMINARES

Una vez superada la etapa de animación, al Castor se le realizará la ceremonia de dicha etapa, haciéndole entrega de la 3^a etapa.

OBSERVACIONES

Todos los Castores irán obligatoriamente uniformados. La ceremonia se desarrollará al aire libre y si es posible en presencia de las demás unidades. La insignia de la 3^a etapa: Castor, estará preparada por los responsables.

Llevaremos imperdibles o alfileres.

CEREMONIA

Seguirá los siguientes pasos:

1º ceremonia de bienvenida

2º ceremonia de hola

Keo llama por su nombre al Castor. Éste se colocará delante de los responsables, Keo le dirá:

Como has sido un Castor alegre que sabe respetar la Naturaleza, te han crecido las paletas, por lo que a partir de ahora has de trabajar más para construir diques para la Colonia

Se le entrega al Castor la 'insignia de la 3^a etapa.

Se termina la ceremonia con la despedida de la Unidad.

CEREMONIA DE "PROMESA"

PRELIMINARES

Una vez que se crea que el Castor está preparado para realizar su Promesa, se le hará esta ceremonia.

La Promesa manifiesta un querer ser.



El niño/a quiere ser un Castor, lo que implica atender, asumir e intentar desarrollar la vida en comunidad, con un estilo peculiar por el Lema y la Ley de la Colonia.

Es importante que la celebración de la Promesa se haga individualmente.

Para una perfecta ceremonia, lo ideal es que sea SIMPLE, BREVE, SINCERA Y CLARA. La Promesa, en la rama de los Castores, no supone un serio compromiso (fuera de las posibilidades del niño/a)

OBSERVACIONES

Es bueno crear un ambiente de fantasía en un lugar rodeado de árboles, parecido al bosque del Estanque de los Castores. Al aire libre.

Es necesario que el jefe de grupo y el Consiliario estén presentes, también es conveniente que el resto de las unidades estén presentes en dicha ceremonia. Y si es posible, los padres del Castor que vaya a realizar la Promesa.

La pañoleta y la flor de Lis Mundial tienen que estar preparadas. Todos los Castores irán correctamente uniformados.

Llevaremos imperdibles o alfileres para la insignia de la Flor de Lis en la camisa.

CEREMONIA

La ceremonia comienza cuando Keeo llama a la Colonia tras el Golpe de Cola.

1º ceremonia de bienvenida

2º ceremonia del hola

Un responsable u otro Castor presentará a Keeo el Castor que va a realizar la promesa diciendo:

-Keeo, te presento a..... que quiere hacer su Promesa.

Ahora Keeo se dirige al Castor diciéndole:

Hace unos meses que..... vino a nuestra Colonia Durante este tiempo ha aprendido a nadar y trabajar en el Estanque. Ha vivido con todos nosotros y estamos seguros que será un CASTOR ALEGRE Y GENEROSO porque quiere COMPARTIR. Ahora te invito a decir tu Promesa:



CASTOR:

YO OS PROMETO:

**COMPARTIR MI LABOR COMO CASTOR Y
PARTICIPAR CON ALEGRÍA EN LA COLONIA**

Le imponen la pañoleta sus padres o persona elegida por el Castor.

Ahora pasa a que el consiliario te dé la bendición.

Keeo:

Ya formas parte de la Colonia. Ya formas parte de la Hermandad Mundial Scout. Esta insignia, (la mundial) te señala que eres un Castor y luego serás Lobato para llegar a ser un día Scout.

Ahora saluda a los demás responsables y al resto de la Colonia.

Para finalizar la ceremonia, se cantará la canción de la Colonia y se despedirá la Unidad.

CEREMONIA "NADO HACIA ARRIBA"

PRELIMINARES

Cuando se crea que el Castor ha terminado su vida en el Estanque y esté preparado para seguir la Selva, se le hará el paso a la Manada.

OBSERVACIONES

La ceremonia se desarrollará al aire libre con la presencia OBLIGATORIA de la Manada. Nos harán falta unos troncos, cartón grande, tienda de campaña,... algo que se pueda abrir por los dos sitios para que el Castor pueda pasar por debajo.

-

CEREMONIA

La Colonia está dispuesta en forma de Presa y la Manada en semicírculo y entre las dos unidades separará un "tronco" (cartón grande, tienda de campaña, trípodes cubiertos) abiertos por ambos extremos.

La ceremonia seguirá los siguientes pasos:

1º ceremonia de bienvenida



2º ceremonia del adiós

Keeo llama al Castor y se dirige a él diciéndole:

Ahora, antes de marchaos de la Colonia os invito a recordar vuestra Promesa, para que cuando lleguéis a la Manada demostréis todo lo que habéis aprendido en el Estanque.

Ahora recordad vuestra Promesa:

YO OS PROMETO:

**COMPARTIR MI LABOR COMO CASTOR Y
PARTICIPAR CON ALEGRÍA EN LA COLONIA...**

La Colonia canta su canción mientras un responsable acompaña a los Castores hasta la entrada de la Manada. En el otro lado habrá un viejo lobo que les preguntará:

- ¿Habéis sido buenos Castores?

- Sí, lo hemos sido.

El viejo lobo dice:

Ahora vendréis conmigo y os explicaré como podéis ser buenos lobatos.

El viejo lobo coge al Castor Y lo introduce en el círculo de la Manada. Lo presenta:

**Manada..... os presento a..... que quieren formar parte de nuestra
Manada, ¿creéis que serán buenos lobatos?**

Sí, lo creemos.

Como gesto de bienvenida, la Manada hace la danza de la Flor Roja.

9.- ACTIVIDADES PARA CASTORES

LA CREATIVIDAD

La creatividad, la capacidad del niño de recrear situaciones, objetos y realidades nuevas a partir de hechos anteriores fuera de las normas hasta entonces conocidas por él. Lo que al principio es exclusivamente imitación de la realidad adulta, se convierte en la búsqueda de nuevas formas y en un descubrimiento de nuevos caminos expresivos. Los niños no se quedan en los moldes impuestos, sino que poco a poco van dominando y transformando la realidad



llegando a conseguir de este modo su propia individualidad. Los vehículos utilizados para este fin son sobre todo el juego simbólico y el dibujo.

Le gusta el uso de disfraces e instrumentos adultos; utiliza objetos para representar paisajes, automóviles o aparatos; aparece el dibujo representativo; usa su propio cuerpo como instrumento y disfruta enormemente de los juegos de jardín con otros compañeros. Dramatiza relatos con calidad imitativa.

Puede trabajar con la mayoría de los materiales plásticos; modela con barro y arcilla.

Marcha al compás de la música y siente el ritmo melódico; imagina historias, aparece el mundo de la fantasía.

Recorta, pega, enhebra agujas de lana, etc.

Dentro del juego simbólico, aparece el juego independiente o con el adulto.

Aparece el juego imitativo de los adultos y los juegos de mesa que requieren de su atención y aplicación.

También es un periodo de máxima ejecución motora donde junto con las actividades psicomotoras aparecen los primeros deportes.

Los juegos se reducen de nuevo en participantes y los amigos suelen ser de uno o dos, aunque esos amigos son muy fluctuantes y cambian con frecuencia.

En la creatividad, sería donde nosotros educaríamos al niño.

NARRACIONES

¿POR QUÉ USAMOS NARRACIONES?

- Las historias estimulan la imaginación Y enriquecen el vocabulario de los Castores.
- Contando historias, los castores se ponen en contacto con otras personas, lugares y estilos de vida distintos.
- Podemos contárselas la vida de los animales (incluido el castor). Los acercaremos a la vida natural.
- Las historias ayudan a los castores a concentrarse y escuchar. Esto tiene un gran efecto positivo sobre otro tipo de actividades.
- Contar historias es una gran experiencia. Es una buena forma de mejorar nuestra relación personal con los Castores: sentarse en el suelo con ellos y llevarlos de visita por otro mundo... ¿se puede pedir más?.
- Sirven para ilustrar un punto oscuro en su aprendizaje, aclarando conceptos.



- Una historia debe desarrollar una atmósfera de calma. Nos servirá para apaciguarlos, para que descasen tras un juego agotador, para ayudarlos a dormir... o simplemente para que puedan volver tranquilos a casa. Sus padres nos lo agradecerán.

¿CUÁNDO UTILIZARLAS?

- Seleccionando el tema, podremos basar en ella toda una reunión.
- Complementando el programa, tendremos una aclaración de los puntos que les hemos explicado antes.
- Para cambiar de actividad, podemos contar una historia relacionada con lo que vamos a realizar a continuación. Podemos enlazar las actividades con distintos capítulos de un mismo cuento.
- Descansar unos minutos de una actividad violenta. O simplemente, tranquilizarlos. No hay nada más agradable y tranquilizador para un niño que oír un cuento antes de dormir. Hagamos de la noche de campamento una aliada y no un monstruo al que temer.

¿CÓMO CONTARLAS?

- Leer para nosotros mismos la historia antes de contarla.
- Si no nos sentimos confiados de contarla frente a los castores, tendremos que practicar: grabémonos en una cinta; oigamos como suena.
- Si tenemos que leerla, mantengamos un contacto visual con los Castores en todos aquellos puntos en los que la narración nos lo permita: diálogos, descripciones...
- Los Castores no deben tener dificultad en escuchamos. Sentados en el suelo, formando un semicírculo a nuestro alrededor, nos verán y oirán perfectamente. Sentarse en una silla delata una posición de autoridad. Todo depende de la impresión que queramos causar con nuestro relato.
- Hagamos de la ocasión algo especial: encendamos una luz distinta, saquemos un pañuelo determinado o recitemos un pequeño verso. Se trata de que los niños aprendan a escuchar.
- Los castores deberán guardar silencio y estar atentos a la historia.
- Si el libro que leemos tiene ilustraciones debemos dejar que las vean, aunque sin dejar que ello interrumpa nuestro relato.
- Usar la voz normal mientras se narra la historia, vocalizando con cuidado. La voz de "cuenta cuentos" no nos debe salir antinatural ni increíble, pues la tentación se desolará hacia la voz y no hacia la historia.
- Si en la historia intervienen diversos personajes, hay que diferenciarlos con un tono de voz distintos a los de la narrativa.
- Cuando tengamos más práctica, añadamos música a la puesta en escena.



- Los castores también se divertirán leyendo ellos mismos la historia durante cinco minutos, especialmente si está llena de ilustraciones.
- Una corta historia bien preparada y mejor contada dejará ganas de más. Incluso si quieren que les volváis a contar la misma historia.

ELEGIR LAS MEJORES HISTORIAS

- Que os diviertan a vosotros es muy importante. El entusiasmo por una historia es contagioso.
- Un buen relato debe tener las descripciones justas. Estamos tratando con niños, así que no deberán ser extensas, pero sí precisas.
- El vocabulario utilizado debe ser correcto y adecuado a la edad de los Castores. Una buena historia para niños debe contener unas cuantas palabras que amplíen el naciente vocabulario.
- Si no podemos añadir efectos especiales u onomatopeyas, quizás el cuento sea un poco más monótono. Pongámosle sonido.
- Las historias de cinco minutos pueden ser más satisfactorias que las de media hora. Sobre todo para los inquietos Castores.
- Si no encontrarnos la historia perfecta para el objetivo deseado, tratemos de escribirla. No necesita ser larga ni complicada. Sólo necesita un principio, un desarrollo y un final. No es difícil.
- Preguntemos a los Castores sobre sus historias favoritas. Se divertirán más con el tipo de historias que están acostumbrados a escuchar. No significa que siempre les contemos las mismas. Ampliemos el campo poco a poco.

MIMO Y TEATRO

¿POR QUÉ USAR EL MIMO Y EL TEATRO?

- Mimo y teatro son actividades muy divertidas.
- Actuar es una actividad natural para los niños. Jugando a ello estamos potenciando una parte muy importante para su desarrollo y su contacto con el mundo real.
- El teatro ensancha el horizonte de los Castores. Cuando actúan, se ponen en lugar de otra persona, resuelven situaciones que a ellos no se les plantearían... Con el teatro les acercarnos a otras realidades más amplias, a otras culturas distintas.
- Se desarrolla su autocontrol. No poder hablar en una sesión de mimo o expresar ideas y acciones con el cuerpo es autocontrolarse.
- No es una actividad competitiva. Los Castores podrán actuar juntos sin roces entre rivales. Es posible conocer mejor a otros trabajando sin competir, unidos por una



misma actividad. Es un buen antídoto para evitar la creación de pequeños grupos rivales.

- Los Castores expresarán con mayor libertad sus confidencias y pensamientos si se ponen en el lugar de otros. Perderán sus inhibiciones y les será más fácil expresarse.
- Todos los Castores pueden tomar parte en las representaciones, sean de mimo o de teatro. La imaginación no tiene anclas. Las diferencias por motivos de deficiencia o de carácter desaparecen. Todos pueden expresarse en silencio por igual.

LA OCASIÓN IDEAL

Pueden ser usadas:

- Demostrando situaciones reales, en seguridad personal o en el paso a la Manada.
- Provee de juegos y actividades relacionados (montaje del escenario, pintado de fondos, realización de disfraces...).
- Permiten que otras personas compartan el trabajo de los Castores.
- Desarrollan la confianza de los Castores en sí mismos.

EL TEATRO PERFECTO

- Empecemos por usar pequeños juegos de mimo y dramatización con los Castores. Una representación inicial sería como correr sin entrenar.
- Todas las actividades deben divertir a los Castores.
- Si se va a representar una pequeña obra ante una audiencia, no ensayemos demasiado. El ensayo confundiría la capacidad de representación de los Castores. Es suficiente con percibir que cada uno sabe cuál es su papel y poco más: los niños son actores naturales.
- Todo el mundo debe participar, no debe haber descolgados. Si alguien no puede (o no quiere) participar directamente, siempre puede representar un pequeño papel, o ser responsable de alguna cosa.
- Hay que estar dispuesto a tomarse la actividad tan en serio como los Castores quieran tomársela. No loforcemos demasiado.
- Hay que pedir la ayuda apropiada para que la actividad funcione de veras.
- Estar seguros de que no nos estorbará nadie. Sin interrupciones los Castores se concentrarán mejor y se divertirán más.
- Utilizar un narrador en una obra de mimo es una gran ayuda para la memoria de los Castores. Incluso si añadimos música "especial" para marcar entradas y salidas de escenas.

PUNTUALICEMOS LAS ACTIVIDADES DRAMÁTICAS

- El mimo y la dramatización son para disputar y divertirse.



- Podemos utilizar la pequeña obra de los Castores como introducción en las veladas.
- Hacer corta, simple y variada la actividad impedirá que se aburran y les dejará con ganas de más.
- Los diálogos deben ser simples y claros.
- Animemos a los Castores a que usen su imaginación.
- Realicemos juegos que permitan a los Castores desarrollar su potencial dramático: mnemotécnicos, de expresión corporal, etc.

MÚSICA Y DANZA

¿POR QUÉ USAMOS MÚSICA Y DANZA?

- Jugando y tomando parte en actividades musicales, los Castores expresan sentimientos profundos mediante gestos. Si es demasiado complicado decirlo en palabras, la música lo sacará a flote.
- La música prepara la atmósfera para una historia o juego reposado.
- La danza ayuda a desarrollar el control y la coordinación física.
- La danza crea una cooperación de equipo entre los Castores, que deben hacer algo juntos.
- La música subrayará la expresión de la escena adecuándola al momento.
- La música y la danza proporcionan ritmo y flexibilidad al mimo, aunque sea de música de fondo.

LA OCASIÓN IDEAL

- Queramos crear una atmósfera apropiada para el relato o una actividad que irán a continuación.
- Es ideal realizar una danza con un grupo al que queremos conocer mejor: las actividades que implican contacto físico abren muchas barreras.
- Tratemos de lograr una mejor coordinación y ritmo en los Castores, ya que estaremos potenciando su desarrollo psicomotriz.
- Subrayando una historia, un juego o un mimo.
- Estimulando la imaginación de los castores para un cierto juego.
- Desarrolla la confidencia en los Castores: seguro que tienen una canción favorita que pueden representar en mimo.
- Si bailar o hacer mimo es difícil, seguramente es que se "cortan". Es bueno acostumbrar a los Castores a que, poco a poco, den rienda suelta a su necesidad de expresarse.



ALGUNOS TRUCOS

- Introduzcamos la música en todas las actividades que podamos.
- Tratemos de enterarnos de las actividades que hacen respecto en la escuela. Intentemos no repetirlas.
- Tengamos en cuenta que son niños de 6 a 8 años, lo que probablemente signifique que encontremos música que no les gustará.
- Usar una cinta de cassette para grabar las voces y los sonidos: seguro que los Castores se sorprenderán de cómo suena su voz en una cinta.
- No nos centremos en un tipo de música porque hay muchos: pop, clásica, jazz, música del oeste, temas de películas famosas, de Walt Disney.....
- Preguntemos a los Castores por su música preferida.

ACTIVIDADES MUSICALES

- Introducir actividades de danza y música cuando los Castores se estén divirtiendo.
- Encontremos una música que exprese algo, preguntémosle a los Castores qué les dice. Pueden dibujarla.
- Podemos pedirles que dibujen una línea que represente la música: cuanto más rápida, más zig-zag.
- Usemos el ritmo de una danza para poner acciones a la música.

LOS JUEGOS

Es la principal actividad de los castores. Estos atienden a diversas necesidades de desarrollo. Los juegos los podemos agrupar en:

- Funcionales: juegos de manipulación.
- Figurativos: modelado, lingüísticos...
- De entrega: se les da un material para que ellos los produzcan (j. pelota).
- Simbólicos: basado en las limitaciones.
- Juegos de reglas: se basan en la imposición de reglas externas (j. oca).
- Juegos actividad motora: utilizan aros, cuerdas, pañuelos, etc.
- Juegos de lenguaje: se utilizan láminas, dibujos, murales, hacia los que el niño preste atención y digan lo que ven en ellos. Además de lo anterior, también pueden utilizarse películas, que sirven para que contando lo que han visto, además de utilizar vocabulario, los niños se acostumbren a memorizar y a narrar.
- Juegos de habilidad manual: se utilizan palillos, judías, lentejas, papel de seda, plastilina, barro, etc.



Los juegos los podemos clasificar en función de su finalidad:

- Socialización: Romper la timidez. Desinhibición, favorecer la comunicación, respetar las reglas.
- Cooperación: Todos trabajamos para conseguir un mismo fin, no hay vencedores ni vencidos, todos cooperan.
- Desarrollo psicomotriz: saltar, correr, trepar, lanzar, recoger y transportar. Ayudan a la maduración física y en el desarrollo de las habilidades. Son juegos de movimiento y actividad.
- Aire libre.- en la naturaleza. Pistas, escondites,... Se acostumbran a desenvolverse en el medio natural. Se incorporan técnicas y conocimientos simples de campismo.
- Presentación: se asumen roles diversos según el juego.

EXPERIENCIAS DEL ENTORNO SOCIO-NATURAL

1. El conocimiento de sí mismo, como primera realidad con lo que el niño se encuentra (conocimiento del cuerpo y sus cuidados).
2. Conocimiento del medio en que vive (conocimiento de la naturaleza y la observación de sus cambios).
3. La desenvoltura en el medio y en su entorno social (la casa donde vive, la calle, las personas, medios de comunicación, etc.).

Estos conocimientos reflejan las experiencias propias del niño en torno a su propia imagen (su yo), al mundo propio y al que le rodea.

La motivación a través de las actividades y el juego, así como la forma de hacer muy amenos los aspectos a tratar, son rasgos esenciales para el logro de consideraciones básicas y fundamentales, tales como la espontaneidad del niño, su responsabilidad y su creatividad.

De todo lo dicho, deducimos la gran importancia de que el niño observe, trabaje a gusto, esté motivado y tenga deseos de conocer, explorar y aprender cosas nuevas.

Objetivos:

- Identificar y nombrar las partes externas del cuerpo, descubriendo su utilidad.
- Adquirir hábitos elementales de higiene y salud.
- Adquirir hábitos y destreza necesarios para vestirse y desvestirse solos.
- Conocer los animales y la vegetación de su entorno, descubriendo el agua, el sol y el aire como fuentes de energía.



- Tomar conciencia de pertenecer a un grupo familiar, situar sus casas y conocer las direcciones (la suya y la de sus amigos).
- Saber cruzar correctamente por la calle.
- Saber escuchar y respetar a los demás.
- Saber hacer su mochila, tener cuidado de sus cosas, ser ordenado y saber enrollar el saco de dormir.

Actividades:

- Ejercicios psicomotrices para el conocimiento del cuerpo; saber respirar por la nariz y sonarse; identificar alimentos fundamentales; abrochar y desabrocharse; abrir y cerrar; abotonarse; ponerse los cordones de los zapatos; anudarse la pañoleta...
- Identificar animales, árboles y plantas.
- Acampar.
- Reconocer los personajes del libro de los Amigos del Bosque.
- Memorizar la dirección de su casa.
- Hacer la mochila.
- Saber enrollar el saco de dormir, etc.

TALLERES:

DIBUJO

Los niños/as se expresan a través del dibujo mejor aún que con la palabra o el texto. Confeccionar murales, collages, fichas, decorar textos o narraciones, viñetas...

TÉCNICAS DIVERSAS

Ceras, rotuladores, temperas, estampados, estarcidos, impresión (papel carbón, sellos,...)

MANUALIDADES

Desarrollo de la creatividad y de la habilidad manual. Recortar, modelado, barro, plastilina, papel-maché...

TÉCNICAS MIXTAS

Utilizando elementos de la naturaleza, piedras, corchos, palitos,...

Pueden elaborar muchos materiales de utilidad (carpetas, bolsas, cajas decoradas...).



10. ENFOQUE DIDÁCTICO DE "LOS AMIGOS DEL BOSQUE"

INTRODUCCIÓN

A través de este enfoque didáctico pretendemos dar al responsable de la Colonia una herramienta para su uso dentro ella.

El libro "Amigos del Bosque" se encuentra estructurado en ocho capítulos. A través de la lectura de cada uno de éstos se puede entrever una forma de animación. Servirá tanto para introducir al niño/a en la dinámica de la Colonia como para hacerles vivir los valores de la educación scout a esta edad.

CAPÍTULO I

Presentación general de la Colonia y de sus diferentes personajes. Se utiliza para introducir el ambiente fantástico del bosque y del estanque.

1. Enseña el chapoteo de la cola "plash, splash, splash", que en la Colonia se traduce por las palmadas de la formación.
2. Establece el círculo como formación de la Colonia.
3. Se atribuye la cualidad de "sabio" al Gran Castor Marrón.
4. El Gran Castor Marrón golpea dos veces con las manos hacia arriba para indicar silencio en la colonia.
5. Habla de la familia Jomes, los humanos del cuento.
6. Se ve el por qué de poner nombre a los responsables.
7. Cualidad que tiene que cumplir el castor.
8. Explicación de por qué le llaman Ojo de Halcón al padre.
9. Explicación de por qué le llaman Arco Iris a la madre.
10. Explicación de por qué le llaman Burbuja a la niña.
11. Explicación de por qué le llaman Rusti al niño.

CAPÍTULO II

Induce a concienciarse de la importancia del trabajo en equipo, con entusiasmo y alegría.

12. Lavar los platos.
13. Reparar la presa.
14. Todos los miembros.
15. Trabajar es una necesidad y una diversión para ellos.
16. Establece las cualidades del castor.



17. Introduce la figura del castor Kit y el proceso de progresión en su primera etapa, donde el pequeño castor o castorcillo va ganando el derecho a ser llamado castor, aprendiendo a ser útil.
18. Sirve de presentación de la vivienda habitual de los castores, la madriguera, y motiva tanto a su cuidado y respeto como a su construcción con la aportación de todos.
19. Marca las cualidades de la madriguera.
20. Fuerte y segura.

CAPÍTULO III

Está enfocado al desarrollo de la progresión.

21. Presentación de Keeo (el castor plateado).
22. Protagonismo de Keeo, indicando que nadaba con fuerza, más que el resto de los castores.
23. Indica la forma por la cual Keeo se convierte en Castor Plateado.
24. Cambio que se traduce en la evolución del castor en la Colonia, que pasa de ser un castor normal de la fase de participación a un castor en la fase de animación, que trabaja y da ejemplo.
25. Manifiesta la cualidad de hablar con los humanos y con los castores, que traducido al mundo del castorcismo, demuestra que está colaborando con los responsables y animando a sus compañeros.
26. Matiza los valores de Keeo, gran responsabilidad, benefactor de los castores, capaz de aprender mucho, portavoz.
27. Se pregunta la opinión que tendrán los responsables ante él, un castor Keeo.
28. Se plantea hablar con los responsables (Rusti y Burbuja) para explicarles qué es un castor Keeo y su facultad de hablar con ellos. En el castorcismo, se trata de plantear su función en la colonia de acuerdo con los responsables.

CAPÍTULO IV

En este capítulo se introduce la unión entre los responsables y los castores y también presenta a Keeo como ejemplo para toda la Colonia.

29. Da a entender al responsable la colaboración del castor en la fase de animación.
30. Saludo informal del castor.
31. Introducción al consejo de colonia.
32. Justificación del nombre de los responsables.
33. Presenta el estanque de los nenúfares como reunión de castores, donde participan todos.



CAPÍTULO V

Trata a fondo el lema de la Colonia. Castorcismo.

34. Aparición de la figura de Tic-tac. Los castores comparten las tareas.
35. Compartir con alegría.
36. Aparición de la figura de Malak (el gran búho).
37. Necesidad del trabajo en equipo.
38. Distribución de tareas.
39. Necesidad de compartir.
40. Transmisión a los demás de las "ventajas de COMPARTIR", lema de los castores.

CAPÍTULO VI

Sirve para inculcar a los castores la distribución de las responsabilidades de cada uno dentro de la colonia, y el desarrollo y conocimiento de los cinco sentidos para promover sus habilidades.

41. Keeo pone orden.
42. Cuidado del local de la colonia.
43. ¿El local de los castores está limpio y preparado?.
44. Detalles para la decoración del local.
45. Dentro de las madrigueras hay mucho aire = bienestar.
46. Keeo nadaba limpiamente hacia el fondo, manera de progresión de la colonia.
47. Todos los castores deben desarrollar sus tareas.
48. Actitud de los castores.

CAPÍTULO VII

Hace un compendio y una reflexión de las fases principales por las que pasan los castores en la Colonia: vida en comunidad, compartir, trabajo en equipo, entusiasmo en el trabajo, jugar y ayudar.

49. Importancia de compartir.
50. Ideal del castor: crecer y construir.
51. Condiciones para una buena colonia: lograr castores entusiastas, trabajadores de un equipo.
52. Establece un periodo de dos años para el desarrollo completo del castor en la colonia.
53. Aprendizaje mutuo entre responsables y castores.
54. Establece la importancia de compartir = felicidad.



55. Principio de funcionamiento de la colonia: entre todos deciden las cosas (estanque de nenúfares).
56. Necesidad del compromiso.
57. Amplía el trabajo del castor más allá de la Colonia, "...ayudando a la familia y amigos...". Se puede utilizar como fórmula para ampliar el compromiso.

CAPÍTULO VIII

Describe el paso de castor a lobato, dentro de un ambiente de alegría, además de informarle sobre lo que es una Manada y qué son los lobatos. Se podrá utilizar para hacerles ver cómo el castor que ha sido activo, alegre y trabajador llega a completar su etapa dentro de la colonia.

58. Los castores se preparan para dejar la colonia.
59. Función motivadora del responsable. Alegría por pasar de sección.
60. Describe la labor del Gran Castor Marrón cuando se acerca la hora del paso.
61. Ambiente fantástico/mágico que hay que preparar para el paso.
62. Recuerdo de los momentos estelares de la vida en la colonia del castor que realiza el paso.
63. Participación de toda la colonia en la ceremonia del paso y sugerencia de su desarrollo.
64. Simbolismo del acto de despedida de la colonia.
65. Encuentro de los castores con la manada.
66. Posible desarrollo de su ingreso en la manada.