

RECURSOS DEL PROGRAMA BEAR CUB SCOUT



RECURSOS DEL PROGRAMA BEAR CUB SCOUT



Índice

Septiembre 2009 — <i>Bolsillos Cub Scout</i>	116
Octubre 2009 — <i>Safari en la selva</i>	118
Noviembre 2009 — <i>Saludo Cub Scout</i>	120
Diciembre 2009 — <i>Obras de arte</i>	122
Enero 2010 — <i>¡Energía!</i>	124
Febrero 2010 — <i>Feliz cumpleaños, BSA</i>	126
Marzo 2010 — <i>A volar</i>	128
Abril 2010 — <i>Ponte en acción</i>	130
Mayo 2010 — <i>El centro de atención</i>	132
Junio 2010 — <i>¡Canasta!</i>	134
Julio 2010 — <i>Celebra la libertad</i>	136
Agosto 2010 — <i>Olas de diversión</i>	138

Avance Bear Cub Scout*

Aunque mucho del avance en Cub Scouting tiene la intención de ser completado con la familia, muchos requisitos pueden ser logrados acudiendo a las juntas organizadas del den. Los esquemas de la junta del den en este capítulo incluyen varios requisitos de avance cada mes.

Completar las actividades del den junto con las tareas en casa asegurará que cada niño reciba su siguiente insignia de rango en el banquete azul y oro del pack en febrero. Si un Bear Cub Scout no ha completado aún Bobcat, necesitará hacer todos los requisitos en casa con su familia. La tabla a continuación tiene una lista de las actividades recomendadas para Bear Cub Scouts que los líderes del den pueden asignar para que se completen en casa cada mes.

Algunas cosas que debe tener en mente:

- La participación de la familia es un propósito importante de Cub Scouting, e incluye que la familia se involucre en el proceso de avance. Para aquellos requisitos completados en el den, el Cub Scout debería compartir sus logros con su padre, madre o tutor, quien a cambio firma el manual del niño.
- El avance es un método de Cub Scouting, no un propósito. Los niños aprenden y crecen mediante una variedad de actividades. Los líderes del den deberán ser flexibles con los planes de las juntas del den conforme averiguan qué funciona para su den de niños en particular.

Por cada tema mensual, la página de la izquierda tiene una tabla de planeación de cuatro semanas. En muchos meses, la tercera semana es una excursión relacionada con el tema o el avance.

La página de la derecha del tema mensual contiene canciones, manualidades, juegos y ceremonias para apoyar el tema mensual. Todas estas están incluidas como parte de la tabla de planeación.

Puede encontrar más ideas en el *Libro de cómo hacerlo para líderes Cub Scout*, en el Cubcast mensual (www.scouting.org), y en las mesas redondas mensuales del distrito y en su pow wow anual del concilio o Universidad de Scouting.

Planifique una junta con todos los padres de familia o tutores durante el verano o a principios del otoño para informarles todo lo divertido que hará el den durante el siguiente año. Intente incluir cuantos más adultos pueda en varias actividades para su den, desde traer refrigerios, conducir rumbo a las excursiones, hasta ayudar con el papeleo del boletín del den. El capítulo 5 del Libro para líderes Cub Scout, tiene una larga lista de posibles oportunidades de voluntariado para padres de familia y tutores.

	LOGROS por completar en la JUNTA DEL DEN	LOGROS por completar en CASA	ELECTIVAS que pueden ser completadas en la JUNTA DEL DEN
Septiembre	Sendero Bobcat 1, 2, 4, 5, 6, 7, 3f, 8c, 9a, 9b, 22a	8g más dos más de 8	
Octubre	3f, 5a, 5b, 5c, 5e, 9e, 15a, 16c	1a or 2a, 2b, 9a–g (otros cuatro))	
Noviembre	3a, 3b, 3f, 6g, 11d, 24d	3j, 11a–e, 11g	
Diciembre	3f, 15a, 15b, 16a, 24b	10a, 10b, 19a–d	9a
Enero	3f, 15c, 17b	16b, 24f más otros dos de 24	
Febrero	4a, 4b, 18d, 18e, 18f		9a, 23d
Marzo			2b, 2c, 6c
Abril	6g, 22a		
Mayo	3f, 17b		
Junio	3d		11a, 11c (parcial), 15c, 20m
Julio	3, 17b		11
Agosto	15b, 15e, 19d		15e

*Nota especial para Bear Cub Scouts: Debido a que los Bear Cub Scouts pueden elegir una combinación de 12 logros de los 24 disponibles, muchas combinaciones diferentes de logros llevarán al Cub Scout a su rango de avance. Los recursos del programa Cub Scout proporciona sólo un camino hacia ese objetivo. Permita a los niños la flexibilidad de elegir sus propios intereses.



JUNTAS DEL DEN BEAR CUB

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las tardes o los fines de semana. Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

CUÁNDO	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario.				
ANTES DE INICIAR LA JUNTA	Tener los materiales para el Nudo para pañuelo en forma de aro.	Tener una bandera de EE.UU. y materiales para los Refrigerios en forma de bolsita.	Llamar al lugar de la excursión para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc.	El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tener los materiales para hornear galletas (Logro 9a) y materiales para hacer un álbum del den. (Logro 8c).
El líder del den recolecta las cuotas.				
MIENTRAS SE REÚNEN LOS CUB SCOUTS	Practicar los requisitos 1 al 7 del Sendero del Bobcat . Formar parejas de niños nuevos con los que ya han obtenido su insignia Bobcat.	Recoger las boletas de permiso. Formar parejas y hacer los concursos de dos personas del Logro 16b .	Recoger las boletas de permiso.	Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. El jefe del den repasa los procedimientos para rendir honores a la bandera.
APERTURA	Formarse en semicírculo alrededor de la bandera y recitar la Promesa Cub Scout (Sendero del Bobcat 1).	Hacer la ceremonia Sendero del Bobcat.		Los miembros del den participan para crear una ceremonia de honores a la bandera (Logro 3f).
El líder del den revisa en los manuales de los niños los logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno..				
ASUNTOS DEL DEN	Discutir el tema del mes. Preguntar si los niños coleccionan cosas. Usar esa información para seleccionar un lugar específico para el paseo dentro de dos semanas.	Repasar el Logro 11c , qué hacer en caso de un accidente en el autobús escolar.	Con base en los intereses de los niños, hacer una excursión a un museo de historia natural.	Practicar el material que el den presentará como parte de la junta del pack.
ACTIVIDAD	Hacer los Nudos para pañuelo en forma de bolsillo. Jugar Cierra el bolsillo.	Terminar concursos adicionales de dos personas conforme sea necesario para completar el Logro 16b . Hacer los Refrigerios en forma de bolsita (Logro 9b).	Una excursión a la oficina postal servirá para informar a los niños sobre colecciones de sellos postales (Electiva 22a). Al final de la excursión, entablar una discusión para reflexionar con los niños acerca de su excursión.	Crean un álbum del den (Logro 3f). Horneen galletas (Logro 9a).
CLAUSURA	Decir la Ley del Pack. Mandar a casa las boletas de permiso para la excursión de la TERCERA SEMANA.	Los niños le dan al líder del den el saludo Cub Scout conforme salen del área de junta.		Los niños que participaron en la ceremonia de honores a la bandera retiran la bandera. Cantar "Taps" conforme termina la junta (Cancionero Cub Scout).
El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta.				
DESPUÉS DE LA JUNTA	El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio para la excursión planeada para la TERCERA SEMANA.		El líder del den completa el reporte de avance para la junta de líderes del pack.	El líder del den envía la nota de agradecimiento.
ANIMAR A LAS FAMILIAS A REGISTRAR LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LAS JUNTAS DEL DEN EN EL MANUAL DEL CUB SCOUT.				

Posibilidades de avance resaltadas este mes: **Logros 3f, 8c, 9a, 9b, 11c, 16b; Electiva 22a; requisitos del Sendero Bobcat 1, 2, 4, 5, 6, 7**

Los bolsillos revelan muchas cosas; a veces revelan la pasión de un niño por coleccionar. Este tema presenta la maravillosa oportunidad para los niños de empezar sus propias colecciones de nudos para pañuelos y parches, o la infinita variedad de objetos comunes que la gente colecciona por diversión tales como estampas deportivas y libros de historietas. Hacer juntos refrigerios y trabajar en los concursos de dos personas les dará a los Cub Scouts la oportunidad de conocerse unos a otros y de aprender sobre lo divertido de Cub Scouting.

Anime a las familias Cub Scout a trabajar en logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- **Logro 8e**, El Pasado es importante y emocionante: los niños pueden explorar la historia de su comunidad.
- **Logro 11e**, Siempre listo: las familias pueden planear rutas de escape y practicar en caso de emergencia.
- **Electiva 22b**, Colecciones: montar y exhibir una colección de objetos.

CEREMONIA DE APERTURA: SENDERO DEL BOBCAT

Los niños forman dos filas. Las dos filas están frente a frente. Cuando el líder dé la señal, todos los niños hacen la señal Cub Scout (**Bobcat 4**). El líder del den explica qué significa la señal Cub Scout. Luego los niños se acercan y dan el apretón de manos Cub Scout al grupo de enfrente (**Bobcat 5**). Los niños en una fila le piden a los de la otra que digan el lema Cub Scout (**Bobcat 6**), los niños repiten "Haz tu Mejor Esfuerzo", luego intercambian. Todos los niños al unísono dicen la Promesa Cub Scout (**Bobcat 1**) y la Ley del Pack (**Bobcat 2**). Luego todos los niños se colocan de frente a la bandera de los EE.UU. y hacen el saludo Cub Scout (**Bobcat 7**).

PIEDRAS MASCOTA

Materiales: rocas y piedritas, pegamento, ojos móviles, pompones, pelaje sintético, tijeras, pinturas de acrílico, pinceles

Colocar las piedras y los materiales al centro de una mesa e invitar a los niños a utilizar su creatividad para hacer y decorar sus piedras mascota. Buscar características naturales en las rocas que parezcan narices, barbas, orejas y demás. (También se pueden usar conchas.)

REFRIGERIOS EN FORMA DE BOLSITA (**Logro 9b**)

Ingredientes: pan de trigo, rebanadas de queso, lechuga rebanada finamente

Dar a cada niño una rebanada de pan, una de queso y lechuga. (Ajustar la receta si los niños son alérgicos a cualquiera de los ingredientes.) Colocar el queso en una rebanada de pan; colocar la lechuga en una mitad del queso. Doblar el pan. Para sellar los extremos, presionar con un tenedor las orillas.

MAPA CON COLECCIÓN DE MONEDAS/SELLOS POSTALES

Materiales: monedas o sellos postales de otros países, mapamundi

Haga que los niños traigan a la junta del den monedas o sellos postales de sus países natales o cualquier país que hayan visitado, o monedas extranjeras que hayan acumulado. Pegue un mapamundi en un pliego grande de cartulina. Haga que los niños señalen de dónde provienen sus monedas o sellos. Coloque las monedas en sobres de plástico para monedas y luego péguenlas a la ubicación correspondiente en el mapa.

IDEAS PARA COLECCIONAR CONCHAS

Las conchitas pueden guardarse en pequeñas botellas con tapas o corcho. Las conchas medianas pueden caber en cajitas de cerillos. Las conchas más grandes pueden guardarse en cajas de cartón. Las cajas se pueden montar en cartoncillo con cemento. Cada concha debería ser identificada y etiquetada. Para una exhibición especial, usar cemento doméstico para pegarlas a tees de golf, luego clavar las puntas de los tees a una pieza rectangular de gomaespuma.

NUDO PARA PAÑUELO SELLO POSTAL

Materiales: gomaespuma, limpia pipas, pistola para pegamento, reproducciones de fotografías

Tomar una foto del den Cub Scout. En una computadora o tienda de fotocopiado, reducir el tamaño de la foto a 1 ¼ por 2 pulgadas. Preparar la página de las fotos para que cada Cub Scout tenga una para usar. Cortar las piezas de gomaespuma para que quepa la foto y pegar la foto. Pegar un limpia pipas en forma de aro en la parte posterior.

JUEGOS

Lanzar monedas

Materiales: silla o escalera tres monedas por cada niño, tres cajas abiertas

Dar a cada niño tres monedas y pida a los jugadores que guarden las monedas en sus bolsillos.

Colocar las tres cajas abiertas en el suelo en fila en frente de una silla resistente o escalera. Los niños suben dos o tres peldaños, luego dejan caer una moneda en una caja. Se anota un punto por cada moneda que caiga (y se quede) en la caja.

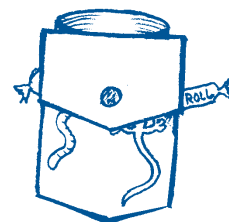
Cierra el bolsillo

Explique a los niños que chasquearán sus tacones para hacer sonidos como bolsillos que se cierran. Los niños se paran con los pies separados. Brincan hacia el frente, chasquean sus tacones y caen con los pies ligeramente separados.

NUDO PARA PAÑUELO EN FORMA DE BOLSILLO

Materiales: gomaespuma o fieltro azul, bolígrafo negro, aro (pieza de una pulgada de tubería PVC de ½ pulgada, o bote de rollo fotográfico con cortes para que se deslice el pañuelo), miniaturas de objetos que el niño pueda tener en su bolsillo (gusanos y ranas de plástico, serpientes hechas con limpia pipas, envolturas de dulce y goma de mascar, etc.)

Cortar un rectángulo de gomaespuma o fieltro de 3 1/4 por 1 ¾ pulgadas; cortar cada extremo angosto de modo que acabe en punta para que se vea como un bolsillo y su solapa. Pegar el contenido del bolsillo (rana, envolturas, etc.) aproximadamente a dos pulgadas del extremo inferior. Doblar sobre la parte superior 1 ¼ pulgadas para formar la solapa; pegar. Dibujar un botón en la solapa (o pegar o coser uno). Pegar el bolsillo al aro.



Al escribir sobre gomaespuma, utilizar pintura para manualidades o bolígrafo. No usar plumones de fieltro, tardan mucho en secar y tienden a correrse.



JUNTAS DEL DEN BEAR CUB

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las tardes o los fines de semana. Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

CUÁNDO	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario.				
ANTES DE INICIAR LA JUNTA	Tener los materiales para los carteles, bolígrafos, lápices, marcadores y material de referencia. Por cada niño, tenga copias del crucigrama Safari en la selva y "Cub Scout Vespers" (<i>Cancionero Cub Scout</i>).	Comprar ingredientes para la comida para excursión para complementar lo que los niños traigan. Preparar las piezas de las fotografías de animales para el juego ¿En Dónde Estoy? Tener un mapamundi o globo y una bandera de EE.UU.	Llamar al lugar de la excursión para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc.	El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tener una pelota para jugar kickball.
El líder del den recolecta las cuotas.				
REUNIÓN	Hacer el Crucigrama Safari en la selva.	Recoger las boletas de permiso. Hacer que los niños encuentren regiones con selva en un globo o mapamundi. Identificar dónde pasó Baden-Powell tiempo en África.	Recoger las boletas de permiso.	Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. Hacer carreras de relevos (Logro 16c).
APERTURA	Hacer una fila. Los niños seleccionados realizan una ceremonia de honores a la bandera con el Pledge of Allegiance (Logro 3f).	Formarse en círculo alrededor de la bandera de EE.UU. y cantar "America" (<i>Cancionero Cub Scout</i>).		Cada niño responde cuando pasan lista con una idea que él puede hacer para ayudar a los animales en nuestro mundo: reciclar, conservar agua, etc.
El líder del den revisa en los manuales de los niños los logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno.				
ASUNTOS DEL DEN	Explicar el tema Safari en la selva y la colaboración del den a la junta del pack de este mes. Trabajar en el Logro 5e : Hablar sobre un animal extinto y algunas formas en la que quizás estemos contribuyendo a la lista de especies en peligro de extinción.	Con los carteles que se hicieron la semana pasada, practicar cómo el den los presentará a la junta del pack.	Visitar un zoológico, santuario de animales salvajes, reserva natural, aviario o coto de caza (Logro 5d)	Practicar las presentaciones de los carteles para la junta del pack. Animar a los niños a hablar con claridad y frente al público cuando lo hagan.
ACTIVIDAD	Hacer que cada niño elabore un cartel de un animal o ave (Logro 5a). El líder del den guarda los carteles para la siguiente junta del den. Jugar "Eres" de la tortuga (<i>Libro de cómo hacerlo para líderes Cub Scout</i>).	Jugar ¿En dónde estoy? Hacer Comida para excursión (Logro 9e).	<i>O BIEN</i> Hacer la visita guiada virtual de un zoológico en línea <i>O BIEN</i> Ver el <i>Libro de la Selva</i> en grupo.	Jugar kickball (Logro 15a). Realizar la actividad ¿Qué hace un oficial de conservación de la vida silvestre? (Logro 5c).
CLAUSURA	Cantar "Cub Scout Vespers" (<i>Cancionero Cub Scout</i>). Pedir a los niños que traigan ingredientes para la comida para excursión para hacer la siguiente semana. Mandar a casa las boletas de permiso para la excursión de la TERCERA SEMANA.	Recitar la Promesa Cub Scout y la Ley del Pack. Discutir cómo los Cub Scouts viven bajo la Ley del Pack y cómo los animales viven bajo la ley de la selva.	Al final de la excursión, entablar una discusión para reflexionar con los niños acerca de su excursión.	Seleccionar una clausura del libro <i>Cub Scout Ceremonies for Dens and Packs</i> .
El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta.				
DESPUÉS DE LA JUNTA	El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio para la excursión planeada para la TERCERA SEMANA.	Confirmar transportación para el paseo de la próxima semana.	El líder del den completa el reporte de avance para la junta de líderes del pack.	El líder del den envía la nota de agradecimiento.

ANIMAR A LAS FAMILIAS A REGISTRAR LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LAS JUNTAS DEL DEN EN EL MANUAL DEL CUB SCOUT.

Posibilidades de avance resaltadas este mes: **Logros 3f, 5c, 9e, 15a, 16c**

Con un rugido y un gruñido y un “ik, ik, ik,” la selva cobra vida para los Cub Scouts este mes. La historia del cuento Cub Scout resalta a Baloo, el viejo y sabio oso pardo que les enseñó la Ley del Pack a los lobatos. Quizás este mes, durante un momento tranquilo en la junta del den, los líderes puedan compartir este cuento. Este tema proporciona una oportunidad para educar a sus Cub Scouts sobre nuestros amigos los animales de la selva y del mundo y el impacto que podemos causar en nuestro mundo al tomar consciencia de la necesidad de la conservación en todos los aspectos de nuestras vidas.

Anime a las familias Cub Scout a trabajar en logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- **Logro 8b**, El pasado es importante y emocionante: los Cub Scouts pueden investigar cómo ha cambiado Cub Scouting a través de los años.
- **Logro 17d**, Información, por favor: los niños pueden usar una computadora para obtener información sobre diferentes animales que estén en peligro.
- **Electiva 14a**, Paisajismo: una limpieza de otoño en una iglesia local o áreas públicas es un buen proyecto Cub Scout.

CARTELES DE VIDA SALVAJE

(Logro 5a)

Materiales: materiales para carteles, marcadore, lápices; libros o revistas con información sobre animales y cómo viven

Cada niño crea un cartel para ser presentado en la junta del pack.

ANIMALES EXTINTOS Y EN PELIGRO DE EXTINCIÓN

(Logro 5e)

Materiales: información de su biblioteca local, revistas, etc., sobre animales extintos; una lista de especies en peligro de extinción

Ayudar a los niños a descubrir los animales en peligro de extinción y porqué algunos animales se han extinguido. Una simple búsqueda en Internet proporcionará estas listas. Presentar una variedad de materiales y preparar un ejemplo. Dar a los niños los nombres de algunos animales en peligro. Describir aspectos interesantes de los hábitats de animales en peligro y cuáles son los retos para que sigan existiendo dichos animales.

Adoptar un animal en peligro de extinción. El World Wildlife Fund (www.worldwildlife.org) tiene información sobre especies en peligro. Considerar dejar a los Cub Scouts que “adopten” un animal en peligro.

¿QUÉ HACE UN OFICIAL DE CONSERVACIÓN DE LA VIDA SILVESTRE?

(Logro 5c)

Para esta improvisación, dividir a los niños en tres grupos. Asignar a cada grupo una de las tres principales áreas de trabajo de los oficiales de conservación (descritas en el *Manual del*

Bear). Después de que los niños lean su parte, preparan una representación que describa ese concepto y la presenten al den.

SELVA EN UN FRASCO

Materiales: frasco limpio de 64 onzas de vidrio o plástico (o sustituir un recipiente de plástico transparente y tapa hermética), pequeñas piedritas, tierra para macetas, pequeñas plantas; uno o dos animales de la selva de plástico (opcional)

Colocar aproximadamente dos pulgadas de pequeñas rocas en el fondo del recipiente; añadir suficiente tierra para cubrir bien las raíces de las plantas. Plantarlas y opcionalmente añadir los animales de la selva. Regar hasta que la tierra esté húmeda pero no empapada. Colocar la tapa herméticamente. El terrarium no debería necesitar agua si la tapa está herméticamente cerrada.

JUEGO: ¿EN DÓNDE ESTOY?

Materiales: por cada pareja de niños, fotografía de un animal cortada a la mitad

Los niños se desplazan en busca de la otra mitad para completar su animal. Cuando los niños encuentren su otra mitad, pueden hacer el ruido de ese animal.

¿QUÉ HAY DE COMER? COMIDA PARA EXCURSIÓN

(Logro 9e)

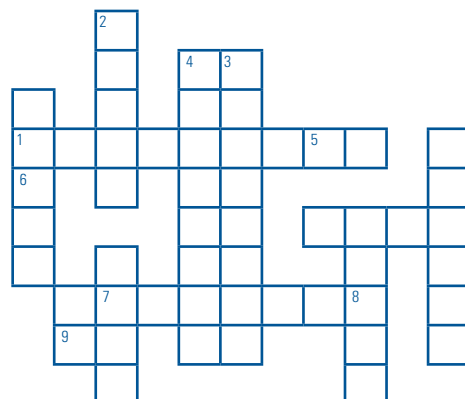
Materiales: ingredientes como golosinas de chocolate, frutos secos, pasas, pretzels, cereales, fruta deshidratada, semillas o granola. Tener un recipiente grande o varios pequeños, cucharas, bolsitas para guardar y guantes desechables.

Preparar una cantidad suficiente para la junta del den y para el paseo de la tercera semana. Se podría invitar a otro den a participar.

CAMPAÑA DE RECICLAJE

Su den puede patrocinar una campaña de reciclaje para el pack. Deje que los niños hagan carteles y los distribuyan a todos los dens con las reglas y requisitos. Hacer que traigan los materiales a la junta del pack para ver qué tan grande es la colecta. Contactar al centro local de reciclaje para programar que recojan los objetos.

CRUCIGRAMA SAFARI EN LA SELVA



Horizontal:

4. Soy el más veloz de los felinos
6. Tengo una trompa larga
9. Tengo un cuerno en mi nariz

Vertical:

1. Tengo una pijama de rayitas
2. Soy un animal y un Scout
3. La selva me da risa
5. Soy el rey de la selva
7. Tengo el cuello más largo de los animales
8. Soy un mono muy grande



JUNTAS DEL DEN BEAR CUB

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las tardes o los fines de semana. Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

CUÁNDO	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario.				
ANTES DE INICIAR LA JUNTA	Preparar y hacer copias de la actividad Aprender el significado del Pledge of Allegiance.	Traer revistas, periódicos y libros de la biblioteca para la actividad Estadounidenses famosos (Logro 3b).	Llamar al lugar de la excursión para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc.	El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tener papel para hacer los sombreros.
El líder del den recolecta las cuotas.				
REUNIÓN	Hacer la actividad Aprender el significado del Pledge of Allegiance.	Recoger las boletas de permiso. Discutir el Logro 11d , qué hacer en caso de un accidente de auto.	Recoger las boletas de permiso.	Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. El jefe del den y el asistente ayudan a los niños a escribir qué hace que Estados Unidos sea especial para ellos (Logro 3a).
APERTURA	El denner encabeza una ceremonia de honores a la bandera (Logro 3f).	Formarse en semicírculo. El denner encabeza la Promesa Cub Scout.		Realizar la apertura Un paso hacia delante por tu bandera.
El líder del den revisa en los manuales de los niños los logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno.				
ASUNTOS DEL DEN	Explicar que el tema de este mes es Saludo Cub Scout. Preguntar a los niños qué piensan que eso significa. Explicar que dentro de tres semanas escribirán sobre qué hace que Estados Unidos sea especial para ellos (Logro 3a), y que lo que escriban será compartido en la junta del pack.	Los niños hojean los libros y revistas que el líder del den les proporcione para buscar información sobre dos estadounidenses famosos. Deberán estar listos para hablar sobre las cosas que esas personas hacen (o hicieron) para mejorar nuestra forma de vivir (Logro 3b).	Participar en un proyecto de limpieza del vecindario (Logro 6g). Una excursión adicional puede ser a un monumento conmemorativo para los veteranos en su comunidad. Al final de la excursión, entablar una discusión para reflexionar con los niños acerca de su excursión.	Practicar cómo los niños compartirán sus escritos sobre Estados Unidos en la junta del pack. Hacer que los niños compartan su experiencia de decirle a alguien que ha hecho un buen trabajo (Logro 24d).
ACTIVIDAD	Preparar Alambres de fruta. Jugar Saludo inteligente.	Preguntar a los niños si pueden pensar en héroes dentro de su comunidad. Preguntarles si los bomberos son héroes. Jugar Relevos de bomberos.		Hacer sombreros de papel.
CLAUSURA	Hacer que los niños le digan a una persona que hizo un buen trabajo hoy (Logro 24d). El líder del den reta a los niños a decirle a otra persona durante la semana que hizo un buen trabajo. Prepararse a compartir durante la CUARTA SEMANA de la junta del den. Mandar a casa las boletas de permiso para la excursión de la TERCERA SEMANA.	Observar un momento de silencio para recordar a todos los veteranos que se han sacrificado para mantener Estados Unidos libre y seguro.		Recitar la Ley del Pack.
El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta.				

Posibilidades de avance resaltadas este mes: **Logros 3a, 3b, 3f, 6g, 11d, 24d**

Un saludo demuestra respeto. Un saludo es una manera de prestar atención a otra persona. Un saludo es algo bueno que el Cub Scout debe aprender y practicar. Conforme los niños exploran la idea de héroes a su alrededor, el enfoque obvio puede ser el civismo. Los niños se prepararán para la junta del pack, en donde compartirán sus pensamientos sobre Estados Unidos. Si algunos se sienten incómodos al hablar en público, el líder del den podría compartir algunos de sus escritos en voz alta. Los líderes querrán que todos los niños participen a su manera.

Anime a las familias Cub Scout a trabajar en logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- **Logro 3c**, ¿Qué hace que Estados Unidos de América sea especial?: explorar las casas antiguas cercanas a donde viven los niños puede revelar que héroes históricos ocuparon esas casas.
- **Logro 22d**, Haciendo nudos: los niños pueden aprender cómo enrollar una cuerda y lanzarla con precisión.
- **Electiva 19**, Natación: aprender las técnicas básicas de natación será un logro con beneficios de por vida.

JUEGOS

Relacionar a los héroes

Obtener 16 fotografías o imágenes de hombres o mujeres. Diez de ellos deben ser famosos en la actualidad o en el pasado. Seis de ellos pueden ser personas comunes; son señuelos. Para cada héroe famoso, se escribe una frase descriptiva breve. Ejemplos: "El padre de nuestra nación" (Washington); "El inventor del foco" (Edison); "La madre del movimiento de los derechos civiles" (Rosa Parks). Los niños se forman a modo de relevos frente a una cartulina con las fotos montadas. El líder lee la frase descriptiva y el primer niño de cada equipo corre hacia la cartulina a tocar la foto correcta. Apuntar un tanto por el primero que toque la foto correcta. Continuar con los 10 héroes.

Saludo inteligente

Los niños se sientan en círculo. El líder debe tener sus piernas cruzadas. Para jugar, dar el saludo Cub Scout y decirle a todos que saluden a su vecino de la misma manera. Luego observar el saludo de cada niño y decir "sí" o "no." ¿El truco? Los niños también deben tener las piernas cruzadas. Haga del líder del den asistente su cómplice. Continúe, dando pistas y exagerando el cruzar las piernas si es necesario, hasta que un Cub Scout resuelva el misterio del Saludo inteligente.

Relevos de bomberos

Formar equipos de relevos. Una persona de cada equipo se para del lado opuesto del área de juego, él es el bombero. Al dar la señal "¡fuego, fuego!", el bombero de cada equipo corre a través del área de juego para salvar a los miembros de su equipo de un edificio en llamas. Toma de la mano a una persona y corre con él hasta la posición original. (Si se desea,

convertir el tramo en una pista de obstáculos que requiera que los niños "gateen por debajo del humo" cierta distancia.)

Cuando el bombero y la persona rescatada están a salvo, el niño rescatado se convierte en bombero y corre a rescatar a otro miembro del equipo que está en el lado opuesto.

CEREMONIA DE APERTURA: UN PASO HACIA DELANTE POR TU BANDERA

Formar una fila frente a la bandera de EE.UU. Los niños dicen el Pledge of Allegiance. Luego, el primero de la fila da un paso hacia adelante, saluda a la bandera y regresa a su lugar; continuar hasta que todos saluden.



Cub Scout Ceremonies for Dens and Packs (sólo disponible en inglés), contiene muchas ceremonias de honores a la bandera que ayudarán a los líderes a armar ceremonias patrióticas inolvidables y grandiosas.

APRENDER EL SIGNIFICADO DEL PLEDGE OF ALLEGIANCE

Instrucciones: Encerrar en un círculo la palabra que significa lo mismo que la palabra a la izquierda.

JURAMENTO	Jugo	Juego	Promesa
LEALTAD	Altura	Fidelidad	Jardín
NACIÓN	País	Loción	Edificio
INDIVISIBLE	Unido	Pintura	Que no puedes verlo
LIBERTAD	Mercado	Lección	Independencia
JUSTICIA	Promesa	Simple	Equidad
REPÚBLICA	Banco	País	Forma de gobierno
CIUDADANO	Traje	Estado	Persona
BANDERA	Estandarte	Regla	Asta

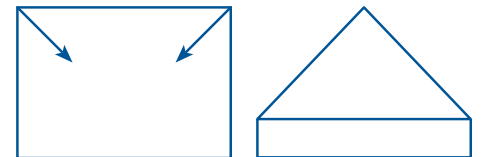
REFRIGERIO: ALAMBRES DE FRUTA

Ingredientes: frutas variadas tales como zarzamoras, arándanos azules u otra fruta oscura (azulosa); cerezas o fresas; rebanadas de plátano o trozos de piña; malvaviscos grandes (no miniatura); palitos de madera para alambres

Colocar la fruta y los malvaviscos en un patrón rojo, blanco y azul y ensartarlos en los alambres.

RESPUESTA EN CASO DE ACCIDENTE DE AUTO

(Logro 11b)



El líder del den asistente, un padre de familia o el jefe del den encabeza una actividad para representar qué deberían hacer los niños en caso de un accidente de auto. Se pueden traer carritos de juguete, dibujar una intersección en papel y mostrar varios escenarios para representar.

CÓMO HACER UN SOMBRERO DE PAPEL

Empezar con una hoja de periódico. Doblar las esquinas superiores hacia abajo para formar un triángulo, aproximadamente 2 pulgadas por encima de la orilla. Luego tomar la orilla de abajo y doblar un lado hacia arriba por encima del triángulo doblado. Voltear el papel y doblar el otro lado hacia arriba sobre el triángulo. Abrir para usar el sombrero.

MINUTO DEL LÍDER DEL DEN

Cub Scouts, hemos explorado lo que es ser un héroe. ¿Sabían que ustedes son héroes? Cada vez que ayudan a los demás, cada vez que son amables con los demás en su salón de clase o la iglesia, cada vez que muestran su espíritu Cub Scout y hacen su mejor esfuerzo, demuestran lo que es un héroe. Les saludo a todos.



JUNTAS DEL DEN BEAR CUB

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las tardes o los fines de semana. Revise las páginas del tema antes de planificar las juntas del den.

CUÁNDO	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
El líder del den, el jefe del den y el denner repasan los planes antes de cada junta y revisan el equipo necesario.				
ANTES DE INICIAR LA JUNTA	Llamar a una casa de retiro u hospital infantil para hacer cita para que su den visite y cante villancicos. Tener materiales para brazaletes de cascabel y nudos de pañuelo de paleta de artista.	Tener papel, marcadores y plumas para crear tarjetas festivas. Tener una bandera de Estados Unidos y material para hacer decoraciones.	Llamar al lugar de la excursión para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc.	El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tener un juego de herraduras y organizar el área de juego. Tener una bandera de Estados Unidos.
El líder del den recolecta las cuotas.				
REUNIÓN	Hacer brazaletes de cascabel para usar al cantar villancicos durante la actividad de la TERCERA SEMANA. Asignar a cada niño un "nombre artístico" para el mes, como por ejemplo Roger Renoir, Mark Monet, Daniel Donatello.	Recoger las boletas de permiso. Practicar las canciones festivas que el den compartirá en la excursión. Hacer decoraciones festivas.	Recoger las boletas de permiso. Hablar con los niños sobre las condiciones que posiblemente verán en el hospital o la casa de retiro.	Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. Jugar a lanzar las herraduras (Logro 15 a).
APERTURA	Pasar lista y los niños contestan con su nombre artístico. Cantar villancicos.	El jefe del den recita con los niños la Promesa del Cub Scout y la Ley del Pack.	Animarlos a que hablen claramente y francamente con los pacientes o residentes.	Hacer una ceremonia de honores a la bandera y recitar el Juramento de Alianza (Logro 3f).
El líder del den revisa en los manuales de los niños los logros y electivas completados y los registra en la Tabla de Avance del Den. Los niños registran su propio avance en su den doodle, si el den cuenta con uno.				
ASUNTOS DEL DEN	Hablar sobre el tema de Obras de arte y los planes para las juntas de este mes. Elegir el denner y asistente del denner para el mes (Logro 24b).	Explicar el tema Obras de arte y hablar sobre salir a cantar villancicos la próxima semana.		Hablar sobre los planes de la junta del pack y practicar canciones que cantará el den.
ACTIVIDAD	Completar el Logro 16a , de estiramientos. Jugar a lanzar bolas de nieve. Hacer nudos de pañuelo de paleta de artista.	Crear tarjetas festivas para repartir la próxima semana en el hospital infantil o casa de retiro.	Visitar una casa de retiro u hospital infantil y cantar villancicos. Al final de la excursión, entablar una discusión para reflexionar con los niños acerca de su excursión.	Jugar el juego ¿Quién falta? Jugar el juego de los colores. Si el tiempo lo permite, jugar afuera.
CLAUSURA	Los niños dan el grito del den. Enviar a casa las boletas de permiso para la excursión de la TERCERA SEMANA.	Formar un Círculo Viviente y recitar el lema del Cub Scout.		El den se forma delante de la bandera de Estados Unidos. Los niños guardan silencio un momento. Desearse "Feliz Año" al partir. Despedirse usando su "nombre artístico".
El denner supervisa que se guarde el equipo. El líder del den, el jefe del den y el denner repasan la junta y revisan los detalles para la próxima junta.				
DESPUÉS DE LA JUNTA	El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio para la excursión planeada para la TERCERA SEMANA.	Confirmar con el lugar de la excursión la hora de llegada, ubicación y duración permitida para la visita.	El líder del den completa el reporte de avance para la junta de líderes del pack.	El líder del den envía la nota de agradecimiento.
ANIMAR A LAS FAMILIAS A REGISTRAR LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LAS JUNTAS DEL DEN EN EL MANUAL DEL CUB SCOUT.				

Posibilidades de avance resaltadas este mes: Logros 3f, 15a, 15b, 16a (parcial), 24b; Electiva 9a

¡Qué divertido que cada niño tenga un artista con quien identificarse y sobre el cual aprender! La Galería nacional de arte (www.nga.gov) tiene un índice de artistas de la A a la Z. Hay un nombre para cada niño. Comience el mes con un nudo de pañuelo divertido para que el que lo use se acuerde de la importancia que tiene el arte en la vida de todos. Los Cub Scouts harán una Buena Acción este mes visitando una casa de retiro u hospital infantil y cantando villancicos. Terminen el mes en la junta del pack, cantando esas canciones una vez más junto con todo el pack. Es una forma excelente de cerrar el 2009.

Anime a las familias Cub Scout a trabajar en logros y electivas adicionales que respaldan este tema, tales como:

- **Logro 9c**, ¿Qué estamos cocinando? Para muchas familias, cocinar juntos es un arte.
- **Logro 12b**, Aventuras familiares al aire libre. Las excursiones pueden ser divertidas en clima frío. La comunidad local posiblemente tiene exhibiciones de luces que uno puede disfrutar.
- **Electiva 9a**, El arte: encontrar un sitio al aire libre favorito y dibujar o pintarlo. Los Cub Scouts pueden comparar la manera en que se ven sus lugares favoritos en invierno y la manera en que se ven durante otras estaciones.

BRAZALETES DE CASCABEL

Materiales: limpia pipas y cascabeles.

Los niños meten un limpia pipas por la hebilla en la parte superior de un cascabel y tuercen el limpia pipas para fijarlo. Luego se mide un pedazo del limpia pipas suficientemente largo para darle la vuelta a la muñeca y crear fácilmente un instrumento. Cada Cub Scout debe de hacer al menos un brazalete. Los niños pueden llevarlos y usarlos al ir a cantar villancicos.

NUDO DE PAÑUELO DE PALETA DE ARTISTA

Materiales: forma de paleta recortada de madera con ¼ pulgada de grosor, con agujero para del dedo pulgar; papel de lija; pintura; palillos; pistola de pegamento de baja temperatura; pieza de ½ pulgada de un tubo de PVD de ½ pulgada.



Los niños lijan todas las orillas de la madera con papel de lija. Para crear una brocha de pintor en miniatura, pintar la punta de un palillo de negro (la cerdas) y pintar el extremo opuesto negro (el mango) separándolos con un anillo blanco de ¼ pulgada. Agregar manchas de distintos colores a la paleta. Pegar las brochas en miniatura secas a la paleta. Pegar una pieza de tubo de PVC a la parte de atrás como anillo del nudo.

ESTRAMIENTOS

(Logro 16a)

Pedirle a los niños que formen un círculo parados con suficiente espacio para estirarse. El líder comienza con un estiramiento y cuenta una historia relacionada. Por ejemplo: "El año pasado cuando

la nieve estaba tan profunda, me agaché para hacer una bola de nieve." Todos se estiran hacia el suelo. Luego, el líder le pregunta al Scout que está al derecha, "¿Qué hiciste tú el año pasado cuando la nieve estaba tan profunda?" El Scout repite el proceso creando su propia historia y su propio estiramiento. Esto se repite hasta que todo participante haya tenido la oportunidad de contar su versión del cuento y aportar su estiramiento.

JUEGOS

Lanzar bolas de nieve (Logro 15b)

Materiales: tres a cinco pelotas de juguete suaves; o en zonas con nieve, salir a jugar con bolas de nieve de verdad.

Formar dos equipos. Dada la señal, los niños empiezan a lanzar bolas hacia el lado opuesto. El objetivo es pegarle a otro jugador con la bola; entonces ese jugador se une al equipo del jugador que la lanzó. Si un niño atrapa una bola en el aire, el niño que lanzó esa bola tiene que unirse al equipo contrario. Las únicas bolas que cuentan son las que pegan debajo de la cintura.

¿Quién falta?

Los niños se forman en círculo y empiezan a caminar en el círculo. Cuando el líder da la señal, todos los jugadores se cubren los ojos con sus gorras o manos. El líder toca a un niño en el hombro; ese niño se sale del cuarto lo más rápido y discretamente posible mientras los demás continúan caminando con los ojos cerrados. Cuando el líder les dice que paren, los niños dejan de caminar y se destapan los ojos. El primero que grita el nombre del niño que falta, gana.

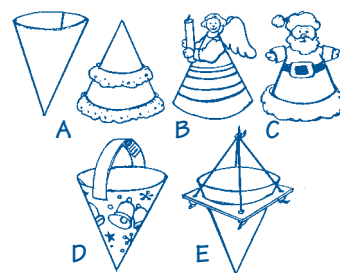
Colores

El líder del den se sienta en medio del círculo, señala al jugador y dice un color; por ejemplo, "rojo". Antes de que el líder pueda contar hasta 10 en voz alta, el Cub Scout tiene que nombrar un objeto de ese color (jitomate, camión de bomberos, etc.) No se puede repetir el mismo objeto. Si el jugador no logra nombrar un objeto antes de

que el líder cuente a 10, estos dos cambian de lugar. Continuar con otros colores.

Decoraciones festivas (Electiva 9a)

Materiales: vasito de papel en forma de cono, cartoncillo, algodoncillos o peluche blanco, cuentas, etc.



Se pueden hacer varias decoraciones con estos vasitos: A, B y C son decoraciones para la punta del árbol de Navidad. A se hace con dos vasitos, bordeados y rizados, luego pintados de rojo y dorado. B es un ángel con brazos tiesos de papel, alas y una vela; es dorada y blanca. C es un Santa Claus con adornos de peluche de algodón. D y E son canastas de dulces en colores brillantes y decoradas con cuentas.

Dar servicio como denner

(Logro 24b)

El denner y los asistentes del denner son posiciones que se eligen por votación en el den, y éstos son responsables de ayudar al jefe del den y a los líderes del den con las juntas. Quizás ayuden a organizar o a limpiar, a dirigir las ceremonias de apertura y clausura o a hacerse cargo de otras tareas. El denner usa un cordón de tira doble dorado en el hombro izquierdo; el asistente del denner usa un cordón de tira sencilla dorado.

Hay distintas maneras de compartir esta posición de liderazgo. Algunos dens requieren que las elecciones se lleven a cabo siendo elegibles sólo los niños que no han desempeñado el cargo antes. Fomente que todos los niños tengan una oportunidad real de dar servicio como denner