

Este mes, exploren posibilidades de profesiones del siglo veintiuno. Lleve a cabo una feria de profesiones del pack invitando a varios adultos a compartir lo que hacen en su trabajo y cómo estas oportunidades de empleo pueden cambiar conforme los niños crecen y la tecnología avanza. Descubran lo esencial que es tener una actitud positiva para lograr los objetivos de una profesión. Los planes de junta del den podrían incluir excursiones de campo para aprender acerca de varias ocupaciones de interés para los niños y para hacer juegos centrados en diferentes trabajos. Este sería un buen mes para trabajar en cualquiera de los Temas Académicos Cub Scout y en los lazos para el cinturón y broches distintivos Deportes. Deje que los niños voten el que mejor se asimila a lo que ellos quieren ser cuando crezcan. Para aquellos futuros astronautas, este mes es el momento ideal para un derby espacial.

PLANIFICACIÓN DEL PACK

El futuro para los Cub Scouts es de lo que se trata la junta del pack de este mes. La feria proporciona información acerca de profesiones del futuro y el derby espacial proporciona diversión de acción rápida. Asigne los siguientes comités para un evento bien planificado:

- **Comité de Decoraciones.** Crea una atmósfera festiva presentando imágenes de posibilidades de profesiones para los niños cuando estos crezcan. Organiza un área de exhibición para los dens e invitados.
- **Comité de Reconocimientos.** Se asegura de tener premios listos para ser entregados en las ceremonias.
- **Comité del Programa.** Contacta a los padres de familia en el pack acerca de profesiones que puedan ser del interés de los niños. Hace que los padres hablen acerca de sus profesiones durante la junta del pack, o colocan mesas a modo de feria de profesiones para que los niños aprendan acerca de cada una. Un derby espacial proporcionará gran diversión; la feria de profesiones proporcionará buena diversión para aquéllos que estén esperando su turno para participar en la carrera.
- **Comité de Limpieza.** Recuerden dejar nada más que recuerdos memorables.

Algunos de los propósitos de Cub Scouting desarrollados en el tema de este mes incluyen:

- **Logro personal.** Conforme los niños piensan acerca de sus talentos e intereses individuales, pueden anticipar cómo sus logros personales crearán un futuro.
- **Entendimiento familiar.** Lo que los adultos en la familia desarrollan como profesión ayuda a moldear las experiencias y conocimiento de los niños.
- **Este tema está diseñado para promover el desarrollo del carácter y enfatizar estos valores fundamentales:**
- **Actitud Positiva.** Una actitud positiva ayuda a los niños a lograr objetivos. Ser positivo ayuda a los niños a ser lo que quieran ser.
- **Honestidad.** Explorar lo que el futuro puede ofrecer a los niños, los animará a explorar las consecuencias en sus vidas de la honestidad en actividades de todos los días.

MOMENTO DE INTEGRACIÓN

Lleve a cabo una feria de profesiones, quizás en conjunto con su junta del pack, para que personas locales hablen acerca de las diferentes oportunidades profesionales que hay en el futuro de nuestra juventud. Invite a sus oradores a que traigan demostraciones, materiales y presentaciones en computadora. Anúncielo en su comunidad y anime a cada niño a traer a un amigo. O haga que los niños inviten a un amigo al derby espacial de este mes. Tenga listos cohetes prefabricados para los invitados y una carrera especial para ellos, con todo y premios.

Junta del Pack

ANTES DE LA JUNTA

Montar el derby espacial requerirá tiempo y esfuerzo adicionales. Asegúrese de que el área esté acordonada para permitir suficiente espacio para llevar a cabo el derby, con los espectadores a una distancia segura pero con facilidad para ver la acción.

El Comité de Decoraciones colocará mesas de exhibición y coordinará cualquier necesidad especial de los invitados. La feria de profesiones deberá contar con una variedad de presentadores y muchos objetos que los niños puedan manipular con seguridad y explorar de cerca.

REUNIÓN

Los saludadores pueden estar vestidos con disfraces que representen

posibles profesiones para los niños. Conforme lleguen las familias, denles el Juego de Asociación de Scouts Famosos (2 MAR).

PARTE PRINCIPAL DE LA JUNTA Apertura

Lleve a cabo la apertura Edificando Norteamérica. Se puede elegir una ceremonia diferente de *Organizando Ceremonias de Den y de Pack*.

Oración

Un Cub Scout preseleccionado pasa al frente para dirigir la oración Habilidades (2 MAR).

Rompehielos

Dé las respuestas al Juego de Asociación de Scouts Famosos (2 MAR). Haga énfasis en que estas son personas

que continuaron desde su tiempo en Scouting para convertirse en líderes eficientes. Haga hincapié en que los Cub Scouts tienen el potencial de hacer lo mismo.

Bienvenida y Presentaciones

El Cubmaster da la bienvenida a las familias y presenta a los invitados.

Reconocimiento

Use la ceremonia de avance Preparado Para el Éxito (3 MAR).

Demostraciones del Den

El derby espacial realizado este mes ofrece montones de diversión para los futuros astronautas, ingenieros y científicos. Mesas para que los niños exploren diferentes profesiones y ocupaciones proporcionarán

diversión mientras esperan por la acción del derby.

Avisos

Resalte los eventos en el boletín del pack. El tema del siguiente mes es Pack Jurásico. Un miembro del comité puede venir disfrazado con

atuendo que parezca de geólogo y explicar las actividades del pack.

Cubmaster's Minute (El Minuto del Cubmaster)

Comparta el Cubmaster's Minute Haz Tu Mejor Esfuerzo (3 MAR). O explore otras opciones en

Organizando Ceremonias de Den y de Pack.

Clausura

Lleve a cabo la ceremonia de clausura Hacer Nuestro Mejor Esfuerzo (3 MAR). O elija otra ceremonia de Organizando Ceremonias de Den y de Pack.

El Rincón del Cubmaster

EXPERIENCIAS DE ACAMPADA PARA CUB SCOUTS

Campamento de día de Cub Scout, campamento residente y campamento familiar son importantes pasos iniciales hacia el programa al aire libre de Boy Scouts of America. Asegúrese de que todos los líderes y familias saben acerca de las oportunidades de acampada para la primavera y el verano.

Webelos-Ree es una actividad al aire libre específicamente diseñada para que los Webelos Scout aprendan técnicas que utilizarán cuando acampen con su tropa Boy Scout. Consulte el programa de capacitación de su concilio local para saber cuándo es la siguiente oportunidad.

La experiencia de acampada con pernocta del pack está diseñada y llevada a cabo por los líderes del pack. La clave es proporcionar diversión para la familia y la oportunidad de tener una introducción positiva a la naturaleza. Un líder capacitado en BALOO (Orientación Básica Para el Líder Adulto en Actividades al Aire Libre) es requerido para asistir a una pernocta del pack.

Ceremonias, Juegos, Canciones, Trucos

ACTIVIDAD DE LA REUNIÓN: JUEGO DE ASOCIACIÓN DE SCOUTS FAMOSOS

Materiales: Hojas de memoria, lápices
**JUEGO DE ASOCIACIÓN DE
SCOUTS FAMOSOS**

Dibujen una línea desde el nombre

de la persona hacia la profesión por la cuál ella es famosa.

CEREMONIA DE APERTURA: EDIFICANDO NORTEAMÉRICA

Materiales: bandera de EE.UU. en astabandera de madera con águila en el extremo superior

CUB SCOUT 1: Un carpintero hizo esta asta bandera.

CUB SCOUT 2: Un artista hizo el águila en el extremo superior.

CUB SCOUT 3: Una costurera cosió la bandera.

CUB SCOUT 4: Los ciudadanos le dan el significado.

CUB SCOUT 5: Por favor acompañenos a recitar el Pledge of Allegiance a nuestra bandera.

ORACIÓN: HABILIDADES

Querido Dios, ayúdanos a aprender a cómo desarrollar nuestras técnicas y habilidades para hacer de nuestro mundo un mejor lugar para todos. Gracias por las bendiciones de libertad de elegir nuestro propio sendero que tú nos has concedido. Amén.

CANCIÓN: WHEN I GROW UP

Melodía: 12 Days of Christmas

1er verso:

When I grow up, I wonder what I will be?

Maybe I will have a family.

2o verso:

When I grow up, I wonder what I will be?

A builder or explorer?

Maybe I will have a family.

Continúe con todos los versos. El último verso es:

When I grow up, I wonder what I will be?

An engineer or businessman?

Astronaut or pilot?

Doctor or lawyer?

Writer or reporter?

Sam Walton	38o. presidente de los EE.UU., Eagle Scout
Bruce Jenner	Primer norteamericano en orbitar alrededor de la tierra, astronauta, senador
H. Ross Perot	Primer hombre en volar en globo aerostático alrededor del mundo, Eagle Scout
Alan B. Shepard	Cofundador de Microsoft Corporation
Merlin Olson	Reportero y presentador de noticias en televisión
John Glenn	32o. presidente de los EE.UU.
Mark Spitz	Director y productor cinematográfico, Eagle Scout
Bill Gates	43o. presidente de los EE.UU.
Donald Rumsfeld	42o. presidente de los EE.UU.
Gerald Ford	Multimillonario por méritos propios, candidato presidencial, Eagle Scout
George W. Bush	Primer norteamericano en el espacio, astronauta
Steven Spielberg	Ganó medalla olímpica de oro en decatión
Neil Armstrong	Fundador de Wal-Mart, el Eagle Scout más joven en su estado
Franklin D. Roosevelt	Ganó varias medallas olímpicas de oro en natación
Steve Fossett	Primer hombre en caminar sobre la luna, astronauta
Walter Cronkite	Secretario de Defensa, Eagle Scout
Bill Clinton	Astronauta e Eagle Scout
James Lovell	Jugador de fútbol americano profesional, comentarista de deportes

Respuestas:

Sam Walton: Fundador de Wal-Mart, el Eagle Scout más joven en su estado

Bruce Jenner: Ganó medalla olímpica de oro en decatión

H. Ross Perot: Multimillonario por méritos propios, candidato presidencial, Eagle Scout

Alan B. Shepard: Primer norteamericano en el espacio, astronauta

Merlin Olson: Jugador de fútbol americano profesional, comentarista de deportes

John Glenn: Primer norteamericano en orbitar alrededor de la tierra, astronauta, senador

Mark Spitz: Ganó varias medallas olímpicas de oro en natación

Bill Gates: Cofundador de Microsoft Corporation

Donald Rumsfeld: Secretario de Defensa, Eagle Scout

Gerald Ford: 38o. presidente de los EE.UU., Eagle Scout

George W. Bush: 43o. presidente de los EE.UU.

Steven Spielberg: Director y productor cinematográfico, Eagle Scout

Neil Armstrong: Primer hombre en caminar sobre la luna, astronauta

Franklin D. Roosevelt: 32o. presidente de los EE.UU.

Steve Fossett: Primer hombre en volar en globo aerostático alrededor del mundo, Eagle Scout

Walter Cronkite: Reportero y presentador de noticias en televisión

Bill Clinton: 42o. presidente de los EE.UU.

James Lovell: Astronauta e Eagle Scout

Policeman or soldier?
Athlete or teacher?
Musician or artist?
Governor or President?
Fireman or farmer?
Inventor or scientist?
Builder or explorer?
Maybe I will have a family!

Para añadirle diversión, usen adecuados movimientos de las manos para cada profesión tal como pretender tocar un instrumento musical para músico, luego pretender pintar una pintura para artista. O sostener en alto una herramienta apropiada para cada carrera. La lista de profesiones podría cambiarse para igualar las de los papás de la audiencia; pida a los padres que se paren cuando su profesión sea cantada.

CEREMONIA DE AVANCE: PREPARADO PARA EL ÉXITO

CUBMASTER: Cualquiera cosa que nuestros niños decidan ser en el futuro, ya se han empezado a preparar al cumplir con las tareas para lograr el siguiente rango en Scouting. Nuestros (*Tiger Cub, Wolf, Bear, Webelos Scouts*) han logrado su objetivo esta noche.

Conforme el Cubmaster entrega la insignia de rango apropiada a cada niño y sus padres, coloque una gorra de graduación en la cabeza del niño con su emblema de rango al frente de ella.

CEREMONIA DE AVANCE: PASOS HACIA EL ÉXITO

Materiales: Varios sombreros y accesorios para los presentadores

CUBMASTER: Nuestro mundo está lleno de diferentes profesiones que las personas desempeñan. Parecido a los muchos logros realizados por los Cub Scouts, las profesiones de las personas hacen del mundo un lugar más interesante.

Uno de los primeros empleos que mucha gente tiene es trabajar en un restaurante de comida rápida. (*El Cubmaster o miembro del comité porta un sombrero o uniforme de chef.*) El primer rango que cada niño en Cub Scouting gana es el Bobcat. (*Llame al frente a los niños y padres y entregue la insignia Bobcat.*)

Siga con otros disfraces y premios:

- Una profesión muy respetable es la de maestro. (*El Cubmaster abre un libro y presenta la insignia Tiger Cub.*)
- Edificando el futuro están los trabajadores de la construcción. (*El Cubmaster se pone un casco y cinturón para herramientas y entrega la insignia Wolf.*)

- Ayudando con la buena salud para todos están los doctores y profesionales médicos. (*El Cubmaster se pone una bata blanca y un estetoscopio y entrega la insignia Bear.*)
- Todos queremos ejemplos de cómo estar activos y saludables, y nos fijamos en las figuras deportivas. (*El Cubmaster porta una gorra y guante de béisbol y entrega la insignia Webelos.*)
- ¿Cuál es la mejor profesión de todas? Eso es decisión de cada uno y depende de lo que sea lo mejor para cada uno de ustedes, Cub Scouts. (*El Cubmaster elige y modela una profesión representativa y entrega el premio Arrow of Light.*)

JUEGO: RELEVOS VESTIDOS PARA EL ÉXITO

Materiales: Caja grande llena con dos artículos por profesión

Divida a los niños en dos o más equipos. El líder dice el nombre de la profesión; el primer niño corre hacia la caja y encuentra dos artículos para dicha profesión. Se los pone, corre de regreso hacia su equipo lo más rápido que pueda, y le da los artículos al siguiente niño. El líder nombra otra profesión. El segundo niño corre hacia la caja, coloca los artículos del primer niño en la caja y saca los artículos de la segunda profesión. El juego continúa hasta que cada niño ha corrido por lo menos una vez.

ACTIVIDAD: ¿A QUÉ SE DEDICA?

En las mesas alrededor de la habitación, los padres se reparten en las estaciones que presenten sus profesiones. Los miembros del den viajan de estación a estación para aprender acerca de las profesiones de los familiares del pack o de los invitados.

CUBMASTER'S MINUTE (EL MINUTO DEL CUBMASTER): HAZ TU MEJOR ESFUERZO

Esta noche nos divertimos imaginándonos qué le depara el futuro a cada uno de nuestros Scouts. Cub Scouts, ¡sigan soñando y alcancen esos sueños! Recuerden que no importa lo que hagan en el futuro, tendrán éxito siempre que Hagan Su Mejor Esfuerzo.

CEREMONIA DE CLAUSURA: HACER NUESTRO MEJOR ESFUERZO

Personal: Asigne las partes conforme mejor se acoplen a su den.

CUB SCOUT 1: Lo que sea que hagamos

CUB SCOUT 2: Cuando seamos grandes,

CUB SCOUT 3: Siempre intentaremos
CUB SCOUT 4: Hacer nuestro mejor esfuerzo.

(*Arrie las banderas.*)

PARTICIPACIÓN DE LA AU- DIENCIA: LO QUE VOY A SER

Separe a la audiencia en cinco grupos. Asigne a cada grupo una profesión y su dicho correspondiente. Haga que los grupos respondan cuando escuchen que se menciona su profesión conforme se lee la historia. Por ejemplo, cuando usted dice DOCTOR, el doctor del grupo responderá “¡Bien abierto!”

DOCTOR: “¡Bien abierto!”

PRESIDENTE: “Mis queridos compatriotas.”

ASTRONAUTA: “Tres, dos, uno... ¡despegue!”

ENTRENADOR DE FÚTBOL: “¡Vamos equipo!”

MÚSICO: “¡Y uno, y dos!”

En su junta del den, seis Cub Scouts estaban hablando acerca de lo que quieren ser cuando crezcan. Javier dijo, “Yo quiero ser un DOCTOR.” Andrés dijo, “Yo quiero ser un ASTRONAUTA.” Ricardo dijo, “Yo quiero ser un ENTRENADOR DE FÚTBOL.” Daniel pensó que ser un MÚSICO sería genial. Miguel quiso crecer para ser PRESIDENTE.

“Ser un DOCTOR sería genial,” dijo Javier. “Los DOCTORES ayudan a la gente. Yo quiero hacer eso.”

“Los MÚSICOS hacen música para hacer feliz a la gente y que puedan bailar,” dijo Daniel. “¡Eso es lo mejor!”

“Los ENTRENADORES DE FÚTBOL hacen ejercicio y ganan partidos. Es lo más divertido,” dijo Ricardo.

Andrés dijo, “Un ASTRONAUTA puede ver todo el mundo desde el espacio y todas las estrellas. Ese es el mejor trabajo.”

“Cuando yo sea elegido PRESIDENTE,” dijo Miguel, “el mundo entero me escuchará y estaré en los libros de historia.”

Todos los niños voltearon a ver a Jaime, que no había dicho ni una palabra. “¿Qué quieres ser tú, Jaime? le preguntaron.

“Bueno,” dijo Jaime, “todos esos trabajos suenan geniales. Los DOCTORES siempre son necesarios. Ser un ASTRONAUTA es emocionante. ENTRENADOR DE FÚTBOL es un trabajo genial. Los MÚSICOS dan espectáculos en el escenario, y el PRESIDENTE es importante para todos. Yo voy a aprender más acerca de todos los trabajos que existen, para poder elegir

aquél en el cual soy bueno y ayudar a los demás.”

Los otros Cub Scouts pensaron por un minuto. Luego el futuro ASTRONAUTA, DOCTOR, ENTRENADOR DE FÚTBOL, MÚSICO y PRESIDENTE asintieron. “Genial,” dijeron. “Ese es un trabajo que podemos hacer ahora mismo. Podemos averiguar

acerca de otros muchos trabajos y elegir el que es adecuado para nosotros!”

PORRAS

Porra del Baterista. Toquen un tambor imaginario (sus rodillas), digan “rat, tat, tat” dos veces, luego toquen el címbalo (la barriga) y digan “¡Tsssh!”

Porra del Científico. Coloquen la mano como si estuvieran sosteniendo

una probeta y digan, “¡Miren lo que he descubierto!”

Porra del Astronauta. “Diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos, uno... ¡despegue!”

Porra del Leñador. Hagan tres movimientos a forma de talar un árbol y digan “¡Fuera abajo!”

Página del Programa del Pack Para Marzo: Cuando Crezca

PROGRAMA ACADÉMICO Y DEPORTIVO

Temas Académicos Cub Scout

Matemáticas. Muchas profesiones requieren conocimiento de matemáticas. Se exploran cinco diferentes áreas al ganar el broche distintivo Académico: geometría, cálculo, estadísticas, probabilidad y medición.

Deportes Cub Scout

Tenis de Mesa. Los Cub Scouts se beneficiarán de un gran ejercicio en interiores que un activo juego de tenis de mesa proporciona. Aprender las reglas y experimentar este juego será una gran experiencia para los Cub Scouts.

ACTIVIDAD FAMILIAR

Los familiares pueden ayudar a los niños a alcanzar su máximo potencial conforme desarrollan sus talentos. Es un buen momento para trabajar en la sección “Cultivando Talentos” en el *Libro de Actividades Familiares BSA Para Cub Scouting*. Ayude a su niño a disfrutar sus talentos especiales.

¿SABÍAN QUÉ?

Premio National Den

Este premio reconoce a los dens que llevan a cabo un programa durante todo el año. El den obtiene el premio con base al esfuerzo en equipo. *El Libro Para Líderes Cub Scout* tiene detalles sobre cómo obtener este premio. Se entrega un listón para ser añadido a la bandera del den.

GOOD TURN FOR AMERICA

¡La primavera es época de limpieza! Averigüen cómo pueden ayudar a su organización autorizada a prepararse para la primavera. Los niños pueden ayudar rastrillando hojas, recogiendo basura, plantando, barriendo. Asegúrese de que un adulto supervise de manera



diligente para que los niños no manipulen objetos filosos.

RECURSO BSA DESTACADO

Songbook Cub Scout (Cancionero Cub Scout) (No. 33222, sólo disponible en inglés).

Canciones patrióticas, canciones de acción, canciones tranquilas, todas están incluidas en este libro lleno de diversión Cub Scouting. Téngalo a la mano en cada junta del den y del pack. Sáquelo cuando haya un momento en el que no haya algo planificado y tendrá una canción para compartir. Las canciones de acción siempre son bienvenidas por los Cub Scouts y sus familias. Sólo toma unos minutos crear un recuerdo divertido, este libro le ayudará siempre.



JUNTA DE PLANIFICACIÓN DE LOS LÍDERES DEL PACK

Los líderes del pack se reúnen una semana antes de la junta del pack para planificar la junta del pack de abril y finalizar los planes para marzo.

Asegúrese de tener confirmados suficientes padres de familia para participar en las estaciones de profesiones en la junta del pack.

Repasen los lineamientos del Derby Espacial encontrados en el *Libro de Cómo Hacerlo Para Líderes Cub Scout y Cub Scout Grand Prix Pinewood Derby Guidebook* (sólo disponible en inglés).

Si se han invitado a oradores, asegúrese de darle seguimiento y verificar que tengan el lugar y hora adecuados. Asegúrese de que cualquier necesidad en cuanto a equipo (tal como micrófono o video proyector) le sea comunicado y se provea.

Confirme con todos los líderes del den para asegurarse de que estén listos con su contribución del den a la junta del pack. Asegúrese de que las representaciones y canciones sean diferentes, que no se repitan.

Planifique algunos aplausos y ocurrencias para hacer un evento variado y fluido para que todos disfruten.

El entrenador del pack deberá llevar a cabo la Mejora del Liderazgo de la Unidad que mejor se adapte a las necesidades de su pack. *El Libro Para Líderes Cub Scout*, capítulo 28, proporciona instrucciones sobre cómo realizar dichas discusiones de la mejor manera. Elija un tema para su próxima junta.

MIRANDO HACIA ADELANTE

La integración de primavera está a la vuelta de la esquina para su pack. Ahora es el momento de empezar los planes de una velada exitosa para invitar a nuevas familias a unirse a Scouting.

Los Webelos Scout se están incorporando a la tropa Boy Scout. Invite a los padres a cubrir los papeles que los líderes del den Webelos estaban ocupando en el pack.

PUNTOS DESTACADOS DE LA CAPACITACIÓN DEL PACK

Asegúrese de proporcionar una lista de cursos de capacitación que estará disponibles para nuevos líderes después de la integración de primavera para que se capaciten lo antes posible. Una oportunidad de entrenamiento BALOO deberá estar disponible en breve en su distrito o concilio. Utilice esta oportunidad para hacer que un nuevo padre de familia se involucre. Destaque la importancia que tiene el que sus líderes acudan a la mesa redonda. Invite el siguiente mes a un líder que no haya acudido ya con usted.

IDEAS DE CONVIVENCIA CON LA NATURALEZA PARA TODOS

Tiger Cubs. Lleven a cabo una Excursión de Descubrimiento para ver qué plantas están empezando su crecimiento de primavera este mes.

Wolf Cub Scouts. Hagan un recorrido en bicicleta en un parque local.

Bear Cub Scouts. Consideren volar cometas como una actividad del den.

Webelos Scouts. Jueguen al aire libre un partido de softball o fútbol.

Cuando Crezca: Juntas del Den Tiger Cub

Cada Tiger Cub y su compañero adulto deberán asistir a todas las juntas como equipo.
Los dens pueden reunirse en las noches o los fines de semana.

CUÁNDO	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
El líder del den Tiger Cub comparte el liderazgo con un compañero adulto Tiger Cub. Este equipo deberá revisar los planes antes de cada junta y revisar el equipo necesario.				
ANTES DE INICIAR LA JUNTA	Monten la exhibición de profesiones. Tenga la bandera de EE.UU. lista. Reúna los materiales para hacer las marionetas y el juego ¿Adivina qué? (6 MAR).	Tenga la bandera de EE.UU. disponible para que los Tiger Cubs practiquen una ceremonia de honores a la bandera. Reúna monedas para dar el cambio y los materiales para el Nudo Para Pañuelo Profesión (6 MAR)	Llame al lugar donde será el recorrido Ve a Verlo para confirmar los preparativos, horarios, cuotas, etc.	El equipo anfitrión escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada durante el recorrido Ve a Verlo.
El líder del den puede recolectar las cuotas. El líder del den revisa los libros de los niños con respecto a los requisitos de avance 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..				
REUNIÓN	Los Tiger Cubs miran la exhibición de profesiones.	Hacer el Nudo Para Pañuelo Profesión (6 MAR).		Participar en la junta mensual del pack compartiendo las marionetas de Profesión y cantando “What Will I Be?”, y compartan información acerca del recorrido Ve a Verlo del den.
APERTURA	Haga que un Tiger Cub dirija al den en el Pledge of Allegiance y el lema del Cub Scout.	Haga que dos Tiger Cubs presenten la bandera de EE.UU. y dirijan al den en el Pledge of Allegiance.	Hagan a recorrido Ve a Verlo a un hospital veterinario (<i>Electiva 43</i>) O BIEN	Los Tiger Cubs y sus compañeros adultos firman la nota de agradecimiento.
COMPARTIR	Haga que los Tiger Cubs compartan lo que hacen sus padres en su profesión y luego qué quieren ser cuando crezcan. Jueguen Adivina Qué (6 MAR).	Enséñeles la canción “What Will I Be?”. Quizás quiera sustituir las profesiones mencionadas en la canción por aquellas en las que los Tiger Cubs están interesados.	Hagan un recorrido Ve a Verlo al consultorio de un dentista (<i>Electiva 46</i>) O BIEN	
DESCUBRIR	Hagan una Marioneta de Profesión (6 MAR). Lleve a cabo el Enlace del Carácter sobre Actitud Positiva (6 MAR).	Practiquen dar el cambio (<i>Electiva 13</i>).	Hagan un recorrido Ve a Verlo a una oficina de gobierno (<i>Electiva 49</i>). Al final de la excursión, dirija una discusión para reflexionar con los Tiger Cubs y sus compañeros adultos acerca de la experiencia.	
BUSCAR	Hablen acerca de los lugares en los cuales los Tiger Cubs pueden trabajar cuando crezcan y luego decidan a dónde ir para el recorrido Ve a Verlo de este mes.	Termine los planes para el recorrido Ve a Verlo. Hable con los Tiger Cubs acerca de el comportamiento que se necesitará observar y prepárelos para lo que van a ver y quizás no entiendan.	La participación y terminación de la <i>Electiva 43, 46 ó 49</i> deberán marcarse en el Sendero de Huellas del Tiger.	
CLAUSURA	Reciten la Ley del Pack mientras hacen la señal del Cub Scout.	Haga que dos Tiger Cubs dirijan al den al recitar la Promesa del Cub Scout y arrien las banderas.		
El equipo de liderazgo compartido de esta semana repasa la junta. El líder del den deberá reunirse brevemente con el Tiger Cub y el compañero adulto que compartirán el liderazgo en la siguiente junta del den.				
DESPUÉS DE LA JUNTA	El líder del den remite una solicitud de permiso para excursión local en el centro de servicio del concilio para el recorrido Ve a Verlo.	Platique con el equipo de Tiger Cub encargado del siguiente mes. Ofrezca recursos o ideas según sea necesario.	El líder del den completa el Reporte de Avance del Den para la junta de líderes del pack.	El líder del den envía la nota de agradecimiento.
EL COMPAÑERO ADULTO REGISTRA EN EL LIBRO DEL TIGER CUB LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LA JUNTA DEL DEN.				

Actividades del Den Tiger Cub

Posibilidades de avance resaltadas en los planes para las juntas de este mes: Electivas 6, 13.

“Cuando crezca, seré inteligente, seré fuerte, seré famoso, ¿qué voy a ser?” Los niños en edad de Tiger Cub ya se empiezan a plantear estas preguntas. Este mes ayúdeles a explorar cómo es el mundo de los adultos al exponerlos ante diferentes posibilidades de profesiones. Llévelos a visitar una clínica veterinaria o a un estilista de mascotas (*Electiva 43*), el consultorio de un dentista (*Electiva 46*), o la oficina de un oficial del gobierno (*Electiva 49*). A través de la exhibición de profesiones, muéstreles qué hacen algunos de los otros papás de sus amigos Tiger Cub. ¿Cómo cambiarán los empleos de hoy en los próximos 15 años conforme los niños crecen? Anime a los Tiger Cubs y a sus compañeros adultos a pensar acerca de los cambios que puedan ocurrir, ayúdeles a descubrir que una actitud positiva es esencial para alcanzar una meta, incluyendo las metas de una profesión.

EXHIBICIÓN DE PROFESIONES

Reúna objetos que se relacionan a diferentes carreras, tales como un silbato (agente de policía), libro (bibliotecario), etc. (Los artículos no deberán ser peligrosos, frágiles o fáciles de dañar.) Haga una exhibición de los objetos para que los Tiger Cubs los vean. Tenga a disposición un adulto para ayudar a los Tiger Cubs a identificar los artículos si es que necesitan ayuda y a contestar las preguntas que los niños puedan tener acerca de las diferentes profesiones.

ENLACE DEL CARÁCTER:

ACTITUD POSITIVA

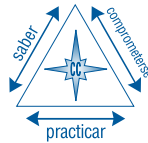
Conforme los Tiger Cubs exploran el mundo de las “profesiones de los adultos,” animelos a que se fijen en que las personas contentas con la profesión que eligieron tienen actitudes positivas sobre sus trabajos y cómo ayudan a los demás. No importa que tan grande o pequeña sea una tarea, con una actitud positiva podemos hacer nuestro mejor esfuerzo para alcanzar todas nuestras metas. Los puntos de la discusión pueden incluir los siguientes:

- ¿Acaso es siempre fácil estar contento y tener una actitud positiva?
- ¿Qué hace que sea difícil tener una actitud positiva?
- ¿Cómo podemos ayudar a otros a tener una actitud positiva?

JUEGO: ADIVINA QUÉ

Materiales: Bolsa de papel o plástico que no sea transparente; una variedad de pequeñas herramientas que se utilicen en diferentes profesiones: martillo de plástico de juguete, pequeña pala de plástico, calculadora, probeta, libro escolar en miniatura, etc.

Tenga todos los objetos en la bolsa. Uno a la vez, los Tiger Cubs meten la mano sin ver y sacan el primer objeto que toquen. Haga



que hablen sobre la profesión que utilizaría ese objeto (puede que haya múltiples profesiones que usen el mismo objeto). Otros niños pueden participar en la discusión. Continúe hasta que todos los Tiger Cubs hayan tenido oportunidad de participar.

MARIONETA DE PROFESIÓN

(*Electiva 21*)

Materiales: Papel para dibujar; crayolas, lápices de colores, o marcadores de colores; tijeras, palito para manualidades, o espiga; pegamento; relleno de fibra o papel de china para rellenar

Para cada marioneta, se deberá crear una parte frontal y otra trasera. Puede utilizar un patrón a partir de un libro para colorear (dibuje la parte posterior de la figura), o dibuje su propio diseño.

Los Tiger Cubs utilizan marcadores o lápices de colores para decorar la parte frontal y trasera de sus marionetas para que se parezcan a ellos mismos haciendo el trabajo que ellos piensan que harán cuando sean adultos. Después de que los niños hayan coloreado la figura, haga que recorten el frente y la parte de atrás. Peguen el palito de madera o la espiga entre las dos imágenes, más o menos a la mitad de la marioneta. Peguen las piernas y el cuerpo con cuidado sólo alrededor de las orillas. Rellenen con un poco de relleno o papel de china. Peguen la parte inferior de la cabeza y rellenen. Peguen cuidadosamente el resto de las orillas abiertas. Los niños usan las marionetas conforme cantan “What Will I Be?”

CANCIÓN: WHAT WILL I BE?

(*Electiva 6*)

Melodía: Home on the Range
Oh, what will I be when I'm a grown-up me?

What I'll do with my life I don't know.
So many choices and much to be done—

Always doing my best as I go.

Coro:

What, what will I be?

What I'll do with my life I don't know.

So many choices and much to be done—

Always doing my best as I go.

I may be a baker, a soldier, or doctor,

A teacher or scientist, I don't know.

Whatever I choose, I know for me will be right—

Always doing my best as I go.

Repetir el coro.

Opcional: Cambie las carreras mencionadas para incluir aquéllas en las que están interesados los Tiger Cubs. Esta canción puede cantarse con las marionetas como accesorios y utilizar como un espectáculo para la junta del pack.

NUDO PARA PAÑUELO PROFESIÓN

Materiales: Una pieza de tubería PVC de $\frac{3}{4}$ de pulgada de diámetro o tubería de plástico de $\frac{1}{2}$ a 1 pulgada de largo, o una pequeña liga para el pelo para utilizar como el nudo; piezas de goma espuma de colores para manualidades, fieltro, cartulina gruesa o cartón, o pequeños objetos que puedan ser utilizados como símbolos de diferentes profesiones; tijeras, pegamento, bolígrafos, lápices y marcadores

Haga que los Tiger Cubs dibujen y recorten (con la ayuda del compañero adulto) un símbolo de la profesión que quieran tener o la que su padre u otra persona que ellos quieran realizar en la actualidad. Los símbolos de las profesiones pueden ser una rebanada de pan para un panadero, un libro para un maestro, una computadora para un programador, un termómetro para una enfermera o meteorólogo, un micrófono para un presentador de noticias o cantante, un cuaderno y lápiz para un escritor, una caja de herramientas para un mecánico o carpintero, etc. Peguen el símbolo a la base que utilicen.

Cuando Crezca: Juntas del Den Wolf

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las noches 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	Tenga herramientas para repasar el <i>Logro 5</i> . Reclute a padres voluntarios para ayudar a dirigir la estación de descubrimiento.	Proporcione una corbata para cada niño. Proporcione algunas ideas para representaciones que los niños puedan hacer para la junta del pack. Tenga material para una pajarera (<i>Logro 5e</i>) y tenga una bandera de EE.UU.	Llame al lugar de la excursión para confirmar los arreglos, horarios, cuotas, etc.	El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tenga los materiales para terminar la pajarera que empezaron hace dos semanas. Tenga materiales para Relevos Vestidos Para el Éxito (8 MAR).
El líder del den recolecta las cuotas..				
MIENTRAS SE REÚNEN LOS CUB SCOUTS	Prepare una hoja de identificación con diferentes herramientas en ella (8 MAR). Los Cub Scouts colorean las herramientas e intentan relacionar las herramientas con la lista de palabras.	Recoja las boletas de permiso. El jefe del den ayuda a los niños a aprender a hacer un nudo de corbata (<i>Electiva 17f</i>).	Recoja las boletas de permiso..	Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento. Tenga imágenes de diferentes tipos de maquinaria; los niños pueden identificar las máquinas y decir qué hace cada una (<i>Electiva 8a</i>).
APERTURA	El Denner da la bienvenida a todos los miembros del den. Los Cub Scouts se reúnen en un Círculo Viviente y repiten el lema Cub Scout "Haz tu Mejor Esfuerzo."	Fórmense en herradura alrededor de la bandera y reciten el Pledge of Allegiance.		Los niños se reúnen alrededor de la bandera del den, hacen la señal Cub Scout y dicen la Ley del Pack.
El líder del den revisa los libros de los niños para verificar 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	Discutan el tema de este mes, "Cuando Crezca." Incluya cómo la actitud positiva y la honestidad concuerdan con los logros y metas personales. Hablen acerca de la contribución del den (preparar una representación) para la junta del pack.	Mencione que varias ocupaciones requieren que se use una corbata para ir a trabajar cada día. Elija una representación de las que se mencionaron (<i>Electiva 2a, Soy un Actor</i>). Empiecen la construcción de accesorios sencillos para la representación.	Visiten un negocio local en donde utilicen computadoras (<i>Electiva 21a</i>) O BIEN Visiten una clínica veterinaria local y hablen acerca del cuidado de las mascotas (<i>Electiva 14</i>).	Repasen la representación que los niños compartirán en la junta del pack. Asegúrense de que todos los niños tengan una parte.
ACTIVIDAD	Divida a los niños en cuatro grupos relacionados a las tareas del Logro 5 (a, b, c, d). Los niños se alternan y ven cada sección.	Utilizando las herramientas de la semana pasada, construyan una pajarera (<i>Logro 5e</i>). Jueguen Papa Caliente con Globo (8 MAR).	Al final de la excursión, entable una discusión reflexiva con los niños acerca de su excursión.	Terminen la pajarera que empezaron hace dos semanas. Lijénla y píntenla (<i>Logro 5e</i>). Jueguen Relevos Vestidos Para el Éxito (8 MAR).
CLAUSURA	Reúnanse y digan la Promesa del Cub Scout. Mande a casa las boletas de permiso para la excursión de la TERCERA SEMANA.	Los Cub Scouts forman una fila y saludan al líder del den y al líder del den asistente conforme se van.		Den el grito del den.
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 informe de avance del den para la junta de líderes del pack.	El líder del den envía la nota de agradecimiento.
ANIME A LAS FAMILIAS A REGISTRAR EN EL LIBRO DEL CUB SCOUT LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LA JUNTA DEL DEN.				

Actividades del Den Wolf

Posibilidades de avance resaltadas en los planes para las juntas de este mes: Logro 5; Electivas 1a, 5e, 8a, 17f.

Carnicero, panadero, elaborador de velas, ¿qué le depara el futuro a nuestros Cub Scouts? Los niños investigarán ocupaciones que utilizan herramientas tales como contratistas o constructores, ocupaciones que pueden incluir actuación y todas las ocupaciones que utilizan el cerebro. Las posibilidades para excursiones de campo relevantes abundan este mes: visiten un banco local y vean qué hacen los banqueros; visiten su tienda local Scout y vean qué hacen los Scouters profesionales; visiten un restaurante para observar las muchas ocupaciones en la industria de los restaurantes. Sea lo que sea que los niños vean este mes, puede que esta experiencia ayude a moldear su futuro.

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

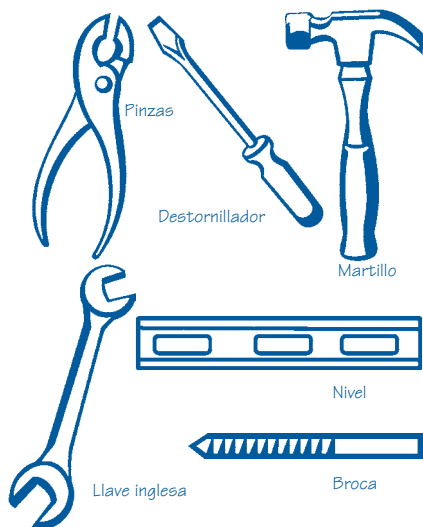
- *Logro 12, Tomando Decisiones* : Tomar decisiones durante el transcurso de tu vida te llevará a lo que serás.
- *Electiva 12, Soy un Artista*: Los Cub Scouts pueden hacer dibujos de lo que ellos esperan ser cuando crezcan.
- *Electiva 21, Computadoras*: Los niños pueden aprender acerca de la importancia y el uso de las computadoras. Las computadoras pueden facilitar el trabajo o el aprendizaje de nuevas cosas. Las técnicas de computación son esenciales para todos los niños.

LOGRO 5A-D: HERRAMIENTAS

Divida a los niños en cuatro grupos: identificación de herramientas, uso de pinzas, uso de destornilladores y uso de un martillo. Un ayudante adulto demostrará cada una de las áreas.

Hoja de Identificación de Herramientas

Dibujen una línea del nombre de la herramienta hacia la imagen correcta de la herramienta.



Aprender acerca del uso de herramientas es una buena oportunidad de hacer buen uso de su denner. Él puede ayudar a guardar las cosas cada semana mientras que es un modelo a seguir para los Cub Scouts más pequeños.

Hablen acerca de las muchas profesiones que utilizan herramientas. Recuerde a los niños sobre la seguridad al manipular herramientas y el cuidado adecuado.

JUEGOS

Papa Caliente con Globo

Materiales: Un globo por cada mensaje de actividad que será desempañada; papel, bolígrafo

Preparativos: Escriba mensajes en papel, meta un mensaje en cada globo e infle los globos. Algunos posibles mensajes:

- Recita la Ley del Pack.
- Da el apretón de manos del Cub Scout a todos los miembros del den.
- Di la Promesa del Cub Scout.

Los líderes del den se paran formando un círculo. El jefe del den empieza el juego dándole un globo al primer niño. Los niños pasan el globo alrededor del círculo hasta que el jefe del den o el denner dice, "Alto." El Cub Scout que tiene el globo lo revienta sentándose o parándose en él. El niño hace lo que dice el mensaje. Repetir con el siguiente globo.

Relevos Vestidos Para el Éxito

Materiales: Para cada equipo, una maleta llena con los siguientes artículos de ropa: guantes, pantalones, camisa, saco o chamarra y corbata

Divida al den en equipos. Al dar la señal, el primer niño en cada equipo corre con la maleta al centro de la habitación, se pone la ropa, luego va de regreso con la maleta al punto de salida. Ahí se quita la ropa y la vuelve a empacar. Se asegura de que la maleta esté completamente cerrada antes de pasársela al siguiente jugador de la fila. El segundo niño repite la acción, y así sucesivamente hasta que todos han

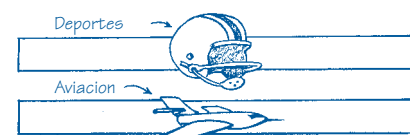
pasado. El primer equipo en terminar es el ganador.

DIADEMAS DE PROFESIONES

Materiales: Papel cartoncillo, tijeras, marcadores, pegamento

Para la base de la cinta para la cabeza, mida la distancia de papel cartoncillo necesaria para abarcar la circunferencia de la cabeza de cada Cub Scout. Los niños entonces construyen una cinta para la cabeza para ilustrar una profesión en la que ellos estén interesados. Peguen la pieza al centro de la cinta para la cabeza. Utilicen como accesorio en la junta del pack.

CANCIÓN: WHEN I GROW UP



Melodía: Reuben, Reuben
Father, father, I've been thinking
What I'll be when I grow up.

I could be an airline pilot
Flying jets that go way up.

Permita que cada niño invente un verso que se relacione con su diadema de profesión.

Ejemplos:

... I could write computer programs
Helping teachers to instruct.

... I could be a veterinarian
Taking care of people's pups.

... I could work as a mechanic
Fixing cars and fixing trucks.

Cuando Crezca: Juntas del Den Bear

Los dens pueden reunirse después de la escuela, en las noches 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	Tenga trozos de cuerda para atar nudos. Coordine con el invitado especial antes de la junta.	Tenga cuchillos para los niños, piedras para afilar y bandera de los EE. UU.	Llame al lugar de la excursión para confirmar los arreglos, horarios, cuotas, etc.	El denner escribe una nota de agradecimiento al lugar que visitaron la semana pasada. Tenga material para tallar.
El líder del den recolecta las cuotas.				
MIENTRAS SE REÚNEN LOS CUB SCOUTS	El jefe del den ayuda a los Cub Scouts a aprender un truco de magia con una cuerda (<i>Logro 22e</i>).	Recoja las boletas de permiso. El líder del den asistente presenta los consejos de seguridad para manejar cuchillos (<i>Logro 19a</i>).	Recoja las boletas de permiso. Repase la conducta adecuada para la excursión. Dé un resumen de lo que los niños podrían ver durante la excursión.	Los niños firman la nota o tarjeta de agradecimiento El Denner y el jefe del den ayudan a los niños a hacer un juego de huellas digitales en sus <i>Manuales del Bear</i> .
APERTURA	El denner dirige al den al recitar la Promesa del Cub Scout.	Los Cub Scouts forman un círculo alrededor de la bandera; el denner dirige el Pledge of Allegiance.		Los niños pasan lista diciendo qué quieren ser cuando crezcan.
El líder del den revisa los libros de los niños para verificar 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	Discutan el tema, "Cuando Crezca." Pregunte a los niños por qué creen que aprendieron el truco con cuerda. Presente al invitado especial (alguien que sepa atar nudos, tal como personal militar).	Presente al invitado de hoy, alguien que haya sido Cub Scout hace mucho tiempo (<i>Logro 8b</i>). Repase el <i>Logro 19b</i> ; discuta las profesiones que quizás necesiten saber atar nudos y seguridad para manejar cuchillos.		Anime a los niños a completar los <i>Logros 7c, 7d, y 7f</i> en casa.
ACTIVIDAD	Los Cub Scouts practican nudos (<i>Logro 22b</i>). El jefe del den dirige un juego de caras y gestos en donde los niños interpretan lo que quieren ser cuando crezcan.	Presente al invitado de hoy que fue Cub Scout hace muchos años (<i>Logro 8b</i>). Complete el Enlace del Carácter Civismo (<i>Logro 3j</i>).	Visiten la oficina local de su alguacil (<i>Logro 7b</i>). Al final de la excursión, entable una discusión reflexiva con los niños acerca de su excursión.	Repasen los requisitos y reglas para la tarjeta Whittling Chip (Tallador). Hagan un tallado (<i>Logros 19c, 19d</i>).
CLAUSURA	Anuncie al invitado de la próxima semana. Mande a casa las boletas de permiso para la excursión de la TERCERA SEMANA. Los niños forman una fila y se despiden del líder del den con un apretón de manos.	Reciten la Ley del Pack y el lema del Cub Scout.		Compartan un momento de reverencia.
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.		Recuerde a los niños traer sus libros la siguientes semana. El líder del den completa el informe de avance del den para la junta de líderes del pack.	El líder del den envía la nota de agradecimiento.
ANIME A LAS FAMILIAS A REGISTRAR EN EL LIBRO DEL CUB SCOUT LAS ACTIVIDADES DE AVANCE REALIZADAS DURANTE LA JUNTA DEL DEN.				

Actividades del Den Bear

Posibilidades de avance resaltadas en los planes para las juntas de este mes: Logros 7, 19, 22.

Muchas personas han elegido profesiones con las que tuvieron contacto por primera vez a través de sus experiencias en Scouting. Este mes se les darán a los Bear Cub Scouts vistazos de varias profesiones. Pueden visitar el departamento de policía y aprender acerca de los agentes de policía, hablar con un oficial de conservación acerca del medio ambiente, y visitar a un ex miembro de las fuerzas armadas que les pueda enseñar algunos cuantos nudos que aprendió durante su carrera.

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

- **Logro 6c**, Cuida a tu Planeta: Llama a los funcionarios de la ciudad o del condado o a tu compañía de recolección de basura y averigua qué pasa con tu basura después de que es recolectada. Esta es una buena oportunidad para escuchar acerca de todo tipo de trabajos, incluyendo lo que la gente hace para que la basura sea recolectada.
- **Logro 9c**, ¿Qué Estamos Cocinando? Los niños aprenderán una importante habilidad cuando exploren cómo planificar y preparar una comida.
- **Electiva 17**, Reparaciones: Aprender acerca de reparaciones es otra forma más de aprender habilidades que se pueden traducir en una profesión en el futuro.

HACIENDO NUDOS

(Logros 22a-e)

Materiales: Cuerda, cordel y un blanco

Muchos Scouts han decidido seguir una carrera militar. Invite a un miembro activo o a un veterano de la Guardia Costera o de la Marina de los EE.UU. a su junta del den para darles a los niños la oportunidad de aprender acerca de las fuerzas armadas, ver el orgullo que proviene de portar un uniforme militar, y tener la oportunidad de aprender nudos por parte de un marinero. En muchos casos, los familiares tienen experiencia militar. Asegúrese de informarle a su invitado qué nudos enseñará.

1. Rematar los extremos de una cuerda.
2. Atar un nudo de rizo, as de guía, vuelta de escota, media llave y dos cotes, y un nudo corredizo. Decir cómo se utiliza cada uno.
3. Aprender a evitar que una cuerda se enrede.
4. Enrosacar una cuerda. Lanzarla, pegándole a un blanco a 20 pies de distancia.
5. Aprender un truco de magia con una cuerda.

HACER CUMPLIR LA LEY ES UN TRABAJO IMPORTANTE

(Logro 7a)

Materiales: Yeso, cajas de zapatos, cubo, y zapatos viejos

Preparativos: Hacer un recorrido por el departamento de policía siempre es muy educativo. Los niños aprenden acerca de lo que se requiere para ser un agente de la policía, sobre seguridad, y cómo la policía resuelve crímenes. Muchos departamentos de policía tienen programas de seguridad en donde a los niños se les toman las huellas digitales en tarjetas de identificación que les son entregadas a los familiares. Asegúrese de preguntar si su departamento de policía tiene dicho programa. Asimismo, pídale que hablen

acerca de los moldes de yeso y cómo se utilizan. En la próxima junta del den, los niños harán moldes de yeso de sus propios zapatos.

Coloquen una pulgada de arena aproximadamente en una caja de zapatos. Párense en la arena, haciendo una impresión clara. Llenen la huella con yeso de estuco y dejen secar. Esto hace un molde negativo del zapato.

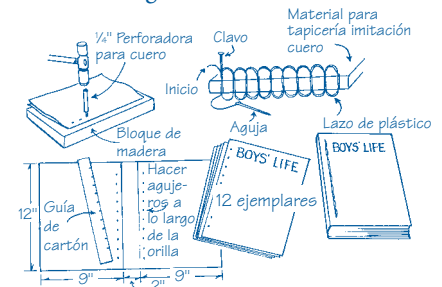
Opcional: Para hacer un molde positivo, cubran la huella con una envoltura de plástico, asegurándose de que llegue a todas las hendiduras. Rocíen con aceite para cocinar en aerosol. Luego coloquen la huella en la caja de zapatos otra vez y viertan yeso sobre ella hasta cubrir.

CARPETA BOYS' LIFE

Materiales: Una pieza de material para tapicería imitación cuero de 12 pulgadas por 20, 5 pies de lazo de plástico, una perforadora de ¼ de diámetro para cuero, aguja

Esta carpeta tiene capacidad para guardar un año de ejemplares de la revista *Boys' Life*. Hagan una hilera de 10 agujeros a lo largo de la parte posterior de cada revista, ¼ de pulgada de la orilla y con una separación

de una pulgada. (Una guía de cartón es útil para esta tarea.) Luego, utilizando la guía de cartón, hagan dos hileras de agujeros espaciados cada 2 pulgadas, por el centro del material para tapicería. Coloquen las revistas dentro del doblez de la carpeta. Alineen los agujeros de la carpeta con los de las revistas. Coloquen un clavo a través de un hoyo para ayudar a mantener la alineación. Ensarten la aguja con el lazo y pasen la aguja a través del agujero superior. Aten un nudo en el lazo en el agujero por debajo, luego continúe atando tal como se muestra. Regresen por los agujeros de manera que termine en el punto de inicio. Anuden el lazo. Recorten la cubierta, dejando ¼ de pulgada en todo alrededor. Decoren a su gusto..



Búsqueda de Palabras Sobre Profesiones

Respuestas para la Búsqueda de Palabras:

ACTOR	ABOGADO
ARTISTA	MÚSICO
ASTRONAUTA	ENFERMERO
BANQUERO	FOTÓGRAFO
CARPINTERO	POLICÍA
CHEF	POLÍTICO
ENTRENADOR	PRESIDENTE
DOCTOR	CIENTÍFICO
INGENIERO	MAESTRO
AGRICULTOR	VETERINARIO
BOMBERO	CANTANTE

F	Y	W	X	L	L	K	V	P	R	A	S	T	R	O	N	A	U	T	A
K	O	V	Q	J	K	D	M	A	E	S	T	R	O	T	J	A	B	K	G
Q	F	D	K	W	A	L	J	V	B	O	R	E	T	N	I	P	R	A	C
G	A	B	V	M	R	O	T	C	O	D	W	Z	R	W	E	F	R	T	W
U	V	O	C	I	S	U	M	E	A	F	C	J	W	W	K	P	I	J	Q
M	J	P	F	X	K	E	M	G	R	O	T	C	A	E	E	H	Q	V	E
B	O	L	Q	C	O	I	R	A	N	I	R	E	T	E	V	M	Y	Y	C
H	J	O	C	I	F	I	T	N	E	I	C	U	N	C	F	R	N	A	A
C	H	E	F	C	T	M	A	S	F	A	T	D	R	A	E	U	E	N	
T	U	X	S	U	O	Q	T	W	Y	O	R	P	I	I	N	C	T	K	T
Z	B	A	L	M	M	S	X	I	Z	E	C	O	C	W	N	K	C	A	
F	K	T	A	V	I	T	X	A	N	K	R	I	E	F	E	X	O	L	N
L	O	L	M	T	U	A	F	A	B	E	L	N	T	D	O	R	X	Y	T
R	X	T	R	I	D	T	D	N	I	O	F	B	I	I	E	Y	O	M	E
Q	V	A	O	E	O	O	X	N	P	E	G	S	W	U	L	M	U	T	E
B	R	P	L	G	R	A	E	Z	R	V	E	A	Q	A	C	O	Z	K	W
X	X	D	U	C	R	G	T	M	O	R	T	N	D	D	E	Y	P	M	C
Z	R	W	O	M	N	A	E	D	P	K	A	P	A	O	D	R	G	W	G
A	E	N	Y	I	L	R	F	E	W	B	P	I	O	R	E	B	M	O	B
S	L	U	K	O	O	U	P	O	M	T	F	W	C	I	A	P	W	G	G