



**Guías y Scouts**  
de Costa Rica

# ACANTONAMIENTO

*En la manada*



Elaborado por:  
I.M.L. Anabelle Ugalde  
I.M.L. Natalia Salas

Si le damos una breve mirada al ritmo de desarrollo de nuestra sociedad, se evidencia una acelerada tecnificación en muchas esferas de la vida del hombre contemporáneo. Dicho proceso está influenciado directamente en las distracciones y diversiones de los niños y niñas en nuestro país. Así vemos como actualmente la televisión con programas de ficción (cada vez más fantasiosos) absorben los ratos libres de los mismos; se dispone de una juguetería computarizada que no necesita ser armada, modificada, etc.

Esta influencia mal dosificada tiende a alejar a los niños y niñas de su relación con el medio ambiente, ya que no se ven obligados a usar su propia inventiva, curiosidad y empleo de sus destrezas para satisfacer su espíritu de aventura. Todo se lo da preparado.

Un antídoto eficaz para desintoxicarlo de ese ritmo es la relación directa con la naturaleza como nos enseña nuestro fundador: "Cuando el germen del conocimiento de los bosques ha entrado en la mente de un muchacho, la observación, la memoria y la educación se desarrollan automáticamente y entran a formar parte de su carácter, quedando integrados en él, no importa cual sea la senda que siga en su vida".<sup>1</sup>

La apreciación directa del niño y de la niña para las bellezas de la naturaleza hace desarrollar sus propias iniciativas, dándole mejores mecanismos para existir en el mundo automatizado. Cuando en su imaginación se le da cabida a la observación, al contacto con el aire libre, interactuar con el medio ambiente, trae como consecuencia un ser humano optimista, aún en los ambientes más áridos.

Tal argumento da más fuerza a la necesidad de realizar campamentos, eventos que permiten a los niños y a las niñas tener contacto cotidiano con la naturaleza, durante el día y la noche. Darle la oportunidad de que en su mente nazca la sed de aventura, la capacidad para satisfacer por sus propios medios (y con ayuda del dirigente) la curiosidad que nace por esa vivencia. Este tipo de actividades en la sección de Manada se denomina ACANTONAMIENTO.

1. (BADEN Powell, Guía para el Jefe de Tropa.1979, pp34).

### EL ACANTONAMIENTO

El aire libre ejerce una atracción enorme sobre nosotros. ¿A quién no le gusta conocer y disfrutar de las criaturas y las cosas de la naturaleza?

En la manada llamamos Acantonamiento al campamento de los Lobatos y Lobatas. Este tipo de campamento es diferente de los que realizan las otras secciones porque su instalación la realizan los adultos, no los niños o niñas.

Los niños y niñas llegan al lugar del acantonamiento cuando este ya está instalado. Su duración, normalmente, es de tres días.



El acantonamiento es el campamento de los lobatos y lobatas y se concibe como uno de los medios más importantes para alcanzar los objetivos del movimiento. Posee sus características propias en las cuales se particulariza el Método Guía y Scout para esta sección.

Este evento debe armonizar con el programa general de la manada y es su complemento fundamental. Por lo tanto, debe satisfacer las necesidades del Ciclo de Programa captadas de antemano por lo Viejos Lobos.

Respecto a las actividades del acantonamiento, es importante aclarar que deben sucederse una tras otra, siguiendo el ritmo adecuado del niño o niña según su edad, la duración, la zona y el medio donde se efectúa el evento. Esto se explica al tomar en cuenta la capacidad física de los niños y niñas, si habitan en zonas rurales o urbanas y los recursos con que cuenta el medio ambiente donde se acampa.

Las actividades se realizan de manera que resulten progresivas y coordinadas en cuando el esfuerzo físico y emocional de la Manada, de modo que no se les esfuerce a llegar a un nivel muy alto para caer luego drásticamente. Se le debe permitir una armonía y equilibrio que apunte hacia actividades intensas en fantasía y esfuerzo físico, para caer luego, paulatinamente, hasta un punto adecuado al final del evento.



### MARCO SIMBÓLICO

La Manada tendrá varios días para compartir con la naturaleza, tendrá oportunidad de acercarse más a Dios, incrementando el compañerismo entre los miembros de la Familia Feliz, es decir, los Viejos Lobos y los Lobatos y Lobatas. El máximo objetivo que debemos lograr durante el acantonamiento es que el niño y la niña sean enteramente felices.

El acantonamiento tiene que satisfacer la sed de fantasía viva en su imaginación. Por eso, todas las actividades (juegos, fogata, historietas, manualidades, etc.) tienen que estar impregnadas del Marco Simbólico que la Manada necesita para descubrirse a sí misma y a su medio. ¡Con que regocijo conmemoran a nuestros indígenas y a la vez descubren su pasado histórico! ¡Con qué ansias conquistan el bosque cuando buscan el tesoro perdido de un pirata!

Las actividades deben girar en torno a un tema fantástico, que le permita al niño y a la niña explorar su imaginación en provecho de su formación integral, sin “despegarlos” de la realidad. En la fogata representarán con agrado los personajes de esa historia aventurera que viven, mientras el sonido y el olor de la leña que arde intensifica ese precioso mundo de ensueño. Al día siguiente los lobatos y lobatas accionan tareas propias del tema y terminan de vivenciar la historia.

Además, el marco simbólico ayuda a implementar el Ciclo de Programa, a conocer la naturaleza, a reforzar el compañerismo y a identificar a Dios con la belleza de la creación.

Ese marco simbólico crece, se desarrolla y fortalece a los miembros de la Manada, por lo tanto los Viejos Lobos deben ser audaces para brindar vida a los objetivos que escogieron en función del Ciclo de Programa en pro de los logros del guidismo y del escultismo.



### Y EL JUEGO SOBRE EL CAMPISMO

A diferencia de la Tropa, donde la actividad más importante es el campismo, en la Manada la prioridad está en el juego por ser éste la principal forma de trabajo de los niños entre 7 y 11 años de edad.

Esto nos indica que los lobatos y lobatas no practican el campismo como las Guías y los Scout (los cuales practican además el pionerismo), sino que realizan actividades básicas de conocimiento y ejecución campista. En los acantonamientos no arman tiendas, tampoco cocinan (a excepción de alguna actividad de alimentación sencilla), ni ejecutan otras actividades similares a esas. Por ello, los dirigentes tienen que contar con un equipo de apoyo, el cual se responsabilizará de esas tareas, durante el acantonamiento.

Este Equipo de Apoyo puede estar integrado por los miembros del Grupo, tales como, Tsurí, Rover y Guías Mayores, o bien algún padre o madre de Familia que desee colaborar, y que debe, mayoritariamente conocer técnicas de pionerismo básico o al menos elementales de campismo.

Esas personas que van a contribuir con el acantonamiento como Equipo de Apoyo deben saber al menos (requisito):

- Montar y desmontar una tienda de campaña
- Amarres y nudos requeridos en la instalación del campamento
- Cocina y fogones
- Fuegos (montaje, ejecución y cierre)
- Primeros auxilios
- Normas básicas de seguridad
- Otras tareas propias de la vida al aire libre.

Es imprescindible que los dirigentes de la Manada, tengan por lo menos, conocimientos básicos de campismo, primeros auxilios, normas de seguridad básica y cabuyería para atender cualquier eventualidad.

## EL JUEGO

Tomando en cuenta algunas características de los niños y niñas en la edad de Manada tenemos: el egoísmo, poco sentido de la responsabilidad, una gran curiosidad, la necesidad de estímulo emotivo y desarrollo de su sistema psicomotor. Este tipo de acantonamiento permite realizar casi toda forma de juego, como por ejemplo:

**Juegos en equipo:** Que les permite integrarse al grupo, el cual demuestra al muchacho la importancia de su participación, generándose doble estímulo.

**Juegos Ruidosos:** Para darle la oportunidad de agotar sus energías.

**Juegos Tranquilos:** Para promover el dominio de sí mismos.

**Juegos de Adiestramiento de los sentidos:** Que también le permite identificación con el medio ambiente.

El juego le permite además una dosis de disciplina y la coordinación motriz: **ES LA ACTIVIDAD MAS IMPORTANTE DE LOS ACANTONAMIENTOS.**

En los juegos los Viejos Lobos tendrán que desempeñar un papel estimulante, tanto individualmente como en grupo, a fin de que cada niño y niña llegue a sentirse feliz en el desarrollo del evento.

## Y VIDA DE GRUPO

En este caso concreto de acantonamiento, el esquema de Familia Feliz es el que debe usarse como unidad de trabajo. Se insiste en que **NO SE PUEDE USAR OTRO ESQUEMA.**

Estará formada por los dirigentes y la manada, donde la seisena cumple el papel único de ayudar al Consejo de Viejos Lobos a mantener el orden y realizar eficazmente los juegos y demás actividades. Es necesario aclarar que **NO DEBE CONFUNDIRSE EL ROL DE LA SEISENA CON EL DE LAS PATRULLAS Guías o Scout, PUES ES**



**NOTORIAMENTE DIFERENTE.**

Durante el acantonamiento los dirigentes únicamente se dedican a desarrollar el programa previamente diseñado. Estarán respaldados por el Equipo de Apoyo que colabora en la satisfacción de algunas necesidades que demande el plan de trabajo, como son:

1. Preparar los materiales de los juegos,
2. preparar los sitios de juego y tener allí los materiales,
3. preparar y servir el menú

Como mencionamos anteriormente el servicio de campismo es realizado únicamente por el Equipo de Apoyo.

Y por último el Equipo de Viejos Lobos **ES EL RESPONSABLE DIRECTO ANTE LA ASOCIACIÓN Y LOS PADRES FAMILIA DE LA CORRECTA REALIZACIÓN DEL ACANTONAMIENTO DE LA MANADA.**



Un acantonamiento exitoso necesita ideas creativas, la organización y la planificación detallada con bastante anterioridad a la fecha del evento. Es indispensable que al salir para el acantonamiento se tenga estructurado un programa completo y preciso a la vez.

Deberán recordarse siempre los objetivos de todo acantonamiento:

1. **FOMENTAR** el contacto con la naturaleza
2. **PROPICIAR** la experiencia de acampar y por este medio:
3. **AYUDAR** al lobato y a la lobata a ser mejor

Antes de hacer el programa de un acantonamiento será necesario y conveniente identificar bien lo que puede ser importante y a la vez interesante.

Interesante para la Manada y para cada uno de los Lobatos, que se puede detallar en:

**PARA LA MANADA:** ¿Qué conocimientos ha de poner en práctica? ¿Qué progresos ha de realizar? ¿Qué cualidad ha de desarrollar?

**PARA CADA LOBATO Y LOBATA:** ¿Qué temas les llama la atención? ¿Qué tipo de actividades les interesa y les gustaría poner en práctica? ¿Cuáles actividades les ayudarán a progresar personalmente?

Basándose en lo anterior, el equipo de Viejos Lobos podrá fijar los objetivos que se alcanzarán en el acantonamiento, pero a pesar de las numerosas ideas que puedan surgir, un programa de acantonamiento no debe estar recargado; sino debe ser balanceado y tomar en cuenta las siguientes temáticas:

**Objetivo:** Una o varias metas que se pretenden alcanzar mediante el Acantonamiento.

**Tema:** Es la base para el desarrollo y la secuencia del Acantonamiento; puede ser sobre la selva, sobre aventuras, historietas u otros.

Para realizar esta actividad, es necesario investigar en libros, revistas, cuadros y otros documentos; las características, forma de vida, costumbres, vestidos y leyendas sobre el tema que se va a desarrollar.



**Secuencia:** Toda actividad que se vaya a realizar dentro del acantonamiento, debe relacionarse con la anterior y con la posterior. No debe ser sólo una colección de activi-

dades.

**Variedad:** Todas las actividades deben combinarse de forma que cada una sea una novedad para el lobato y lobata.

**Continuidad/Proceso:** Todo acantonamiento debe desarrollarse en tres etapas consecutivas: inicio, desarrollo y conclusión o cierre.

**Vivencia de la Ley y la Promesa:** Aplicar y procurar la vivencia de la Ley y la Promesa a lo largo de toda la actividad.

El programa del acantonamiento debe ser elaborado en equipo, de manera que todos los Viejos Lobos participen y conozcan todas las actividades que se realizarán.

Haciendo referencia a la característica de Continuidad/Proceso, puede explicarse de la siguiente manera:

## ANTES

**Lugar:** El lugar debe ser adecuado, accesible, tener agua, baño y teléfono cercano, puesto de salud y botiquín. Los dirigentes deben visitar el lugar con anterioridad, por lo menos un mes antes de la actividad.

**Transporte:** Debe proveerse transporte para los equipos, materiales y participantes.

**Alimentación:** Decidir si se llevarán los alimentos preparados, o si se prepararán en el lugar en donde se desarrollará el evento. Para los acantonamientos, debe elaborarse un menú y la lista de compras correspondiente (ver anexo #1).

**Programas:** Debe tenerse un programa totalmente elaborado, balanceado y adecuado al lugar en donde se realizará la actividad.

**Equipo:** Para los Acantonamientos, utensilios de cocina, herramientas, lámparas, tiendas de campaña, equipo personal.

**Financiamiento:** Presupuesto y cuotas. Hacer un presupuesto es determinar con la máxima precisión posible los gastos del acantonamiento; calcular después la cantidad que debe pedirse a los padres de manera que no se produzcan pérdidas ni ganancias importantes, sino igual honestamente las cuentas, proporcionando los recibos de los gastos indicados.

**Información:** Debe informársele con suficiente anticipación a los padres de familia y al jefe de grupo: los horarios, lugar de la actividad y el programa.

**Permisos:** Deben obtenerse, con suficiente anticipación, los permisos de los padres de familia, del dueño del lugar que se va a visitar y del Jefe de Grupo.

## DURANTE

- Realizar la actividad correctamente.
- Coordinar con el Equipo de Apoyo.
- Resolver las situaciones imprevistas.
- Vivencia en todo momento de la Promesa y la Ley.
- Revisar, inspeccionar el lugar de la actividad y dejarlo mejor de cómo se encontró.



## DESPUÉS

**Agradecimientos:** enviar cartas de agradecimiento a todas las personas que colaboraron con la actividad.

**Inventarios:** limpieza, revisión, reparación (si es del caso) y almacenamiento de equipos y materiales utilizados en la actividad.

**Evaluación:** evaluar en detalle, dirigentes, equipo de apoyo y Manada, la actividad sacando las conclusiones pertinentes en base a los objetivos propuestos e informarle al Jefe de Grupo.

**Finanzas:** rendir un informe contable al jefe de Grupo y a los Padres de Familia, acerca de los ingresos dados, los gastos y las facturas. Informar en base a los objetivos propuestos e informarle al Jefe de Grupo.

## *BIBLIOGRAFÍA*

Baenrel, C. Y Missote, (1973). PIONERS Scouts de France. Asociación Scout de Francia.

De Cools, Marie Jacqueline. (1968). LA MANADA ACAMPA Sucs. De Juan Gili, Editores, 1° Ed. Barcelona.

Fernández, Bernal. (2002). GUÍA PARA ACAMPARTAR. Asociación de Guías y Scout de Costa Rica.

Hammett, Catherine. (1992). EL ARTE DE ACAMPAR. Editorial Universo. México.

Rodríguez, Carmen. (1994). MANUAL DE VIEJO LOBO. Asociación de Guías y Scout de Costa Rica.

Sorando de Urea, José. (s.f) "PEDAGOGÍA PARA UN CAMPAMENTO". En: MANUAL PARA EL JEFE DE MANADA Y SUS AYUDANTES. Volúmenes I y II



