



que es el último escalón de bienvenida y las inscripciones ya deben haber terminado, por lo que de aquí en más la compañía no tendría nuevos integrantes.

### **Juego**

#### **El gran Sol**

Se reparte a todos los/as aspirantes una tarjeta con el nombre de Caminantes/chispitas y, si es posible, que contenga la imagen del emblema. Jugaran todos contra todos. El enfrentamiento será jugando a piedra, papel o tijera al mejor de tres. En el enfrentamiento el que pierda deberá entregar todas sus tarjetas al ganador. Quien consiga juntar 3 tarjetas podrá cambiarla por 1 de Pioneros/fuegos. Quien tenga la tarjeta de Pioneros/fuegos solo podrá jugar contra otro con su mismo color de tarjeta. Se repite el mismo proceso para llegar a Rastreadores/Hogueras, Baqueanos/Antorchas y posteriormente a Sol.

Quien pierda su tarjeta volverá a comenzar con la primera etapa, es decir, Caminantes/Chispitas. Serán ganadores los primeros 3 que lleguen a conseguir la tarjeta de Sol.

**Nota:** tener en cuenta que este juego nos va a servir para dar una mirada inicial a la presentación de las etapas y metas parciales.

Este juego también puede ser jugado utilizando otros tipos de enfrentamiento como, por ejemplo: pan y queso, pisotón, etc.

### **Juego**

#### **Batería de Manchas:**

##### **-Mancha nada:**

Es la mancha común, un jugador es mancha y se la pasa a otro jugador cuando lo toca.

##### **-Mancha congelada**

Un jugador es “hielo” y congela a los que toca, otro jugador es “sol” y “derrite” a los “congelados” que pueden seguir jugando.

##### **-Mancha pata larga**

Los jugadores se sientan en el piso con las piernas extendidas. El/la animador/a elige dos jugadores, uno persigue al otro. El que es perseguido se “salva” saltando sobre las piernas de cualquier compañero. El jugador que fue “saltado” pasa a ser mancha y el que era “perseguidor” pasa a ser perseguido.

##### **-Mancha pancho**

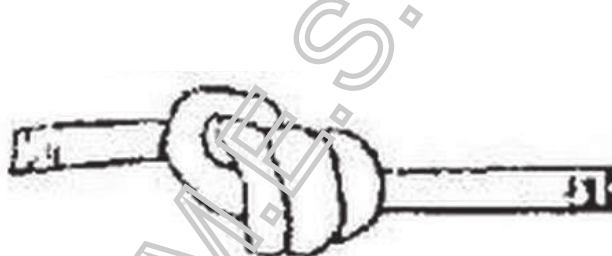
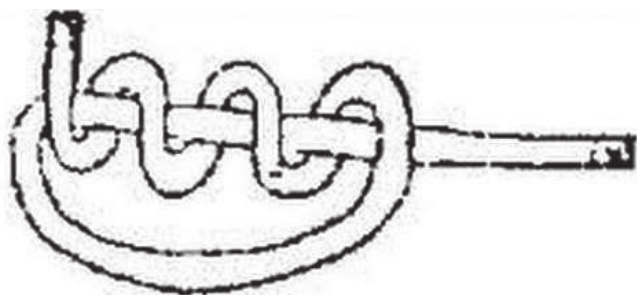
Se elige un jugador para que sea “mancha”. Los que son “tocados” se quedan quietos de pie con los brazos a los costados como una “salchicha”, para salvarlo, dos compañeros lo abrazan, uno de cada lado, formando un “pancho”, luego de un rato se cambia el jugador que es mancha, también puede haber mas de uno que sea mancha.

##### **-Mancha cadena**

Un jugador que es mancha tiene que atrapar a otro y así son dos que van juntos, tomados de la mano tratando de atrapar a un tercero, luego a un cuarto y así, haciendo una cadena cada vez mas larga. Los jugadores que están en la cadena no pueden soltarse de las manos.



- Doble:  
Igual al nudo simple, pero se lo pasa dos veces por dentro del cote.



- Triple:  
Igual a los anteriores, pero se lo pasa tres veces.

### Juego

#### “Competencia de nudos”

Formar tantos equipos de aspirantes como sea necesario. Uno de cada equipo se ubica frente a la línea de partida y sus compañeros en fila por detrás.

A la orden salen los/as primeros/as aspirantes hasta el punto A donde se encontrará el/la primer animador/a allí deberán hacer el **nudo simple**. El/la animador/a comprueba que este bien hecho y le permite continuar la carrera hacia el punto B donde deberá hacer el **nudo doble**. De allí se dirige a C donde hará el **nudo triple** y luego correrá a tocar la mano del aspirante siguiente para que comience a repetir el circuito.

Gana el equipo que primero completa el circuito correctamente.

**Nota:** los/as animadores/as deberán corregir las veces que sea necesario a quienes tengan dificultades en la realización de los nudos. Hay que tener en cuenta que aquí lo importante sin dudas no es la competencia sino el aprendizaje y repetición de los nudos enseñados.

**Nota:** en todas las actividades de campismo serán un momento interesante para que el/animador/a pueda observar la aplicación de algunas misiones secretas. Prestar atención a quien lo hace naturalmente, a aquel al que le cuesta más, etc.

## 5. Reflexión

### Propuesta 1:

**NOTA PARA EL ANIMADOR/RA:** A modo de dinámica el animador presenta un crucigrama, para resolver de manera personal.

Luego de resolverlo, pide a los aspirantes reunirse de a tres, elijan una de las palabras



# “LA BUENA ACCIÓN RESUMIDA EN LA LEY DE HONOR”

Escalón Nº

8

## PPDD:

### 68 1. LEY DE HONOR

**a)** Es el código que rige la vida y la acción del Explorador/a. Manifestación concreta de la ley de Cristo, define lo que debe ser y vivir un/a Explorador/a.

**69 b)** Como definición e ideal está siempre delante, atravesando y guiando la evolución de la persona. Por ello, no se impone como una obligación que presiona, sino que actúa como estímulo a avanzar con alegría. Así, la ley indica cómo es el SER exploradoril.

**70 c)** Por estar inspirada en la ley de Dios es la expresión concreta de la vivencia del amor que el/la Explorador/a asume de ser otro Cristo entre los hombres. Lo compromete con actitudes reales de vida y acción para la construcción de un mundo mejor.

**71 d)** La estructura de los artículos dice también de la importancia de cada uno de ellos. Los tres primeros explicitan la trilogía: Dios, Patria, Hogar; el cuarto lo hace con el lema: Siempre Listo; los siguientes artículos contemplan el espectro de virtudes que todo Explorador/a debe cultivar; el noveno lo pone en relación con la naturaleza y con Dios a través de ella; y el décimo resume todo el ideal personal y comunitario del/a Explorador/a en su realización plena.

## 1. Necesidad de llevarlo a cabo.

En este escalón se presenta la Ley de Honor a los aspirantes. Se hace una breve reseña de lo que es, qué significa para los exploradores y que importancia tiene en la vida de cada uno y como parte de la promesa que se realiza.

La Ley de Honor está basada en la Ley de Dios. Es el ideal del Cristiano expresado en “lenguaje explorador”. En síntesis, es Amar a Dios y al Próximo.

También se presenta la organización de los artículos:

- » Los primeros tres explican la relación con DIOS, con la PATRIA, en el HOGAR.
- » El cuarto explica el LEMA.
- » 5º, 6º, 7º y 8º enumeran las virtudes más importantes que todo explorador debe aprender a vivir.
- » El noveno se refiere al explorador en la naturaleza, que es el ambiente natural para el explorador, y que lo pone en contacto con Dios.
- » El décimo resume todo, pone al explorador como responsable de su propia vida y de la construcción de un mundo mejor.



# “EL/LA EXPLORADOR/A VIVE ÍNTEGRAMENTE SU FE SIENDO TESTIGO DE CRISTO Y MIEMBRO ACTIVO DE SU IGLESIA”

Escalón Nº

9

## PPDD:

### 87. b.

**1. Dios a)** *El/La Explorador/a hace su promesa a Dios. El M.E.S. lleva a todos sus miembros a encontrarse con Cristo y aceptarlo en su propia vida, como el que da sentido y fuerza al existir. El/La Explorador/a toma conciencia de que Cristo es el camino que lo conduce a Dios Padre.*

**12 2.** *Ayudarlos a vivir los valores de la vida de grupos de formación y acción comunitaria en una visión cristiana de la vida.*

**14 4.** *Crear el ambiente para que puedan vivir en una auténtica comunidad cristiana juvenil y misionera.*

**61 2.** *El M.E.S. procura que el muchacho capte el llamado a vivir en unión con Dios, superando de un modo positivo la existencia puramente temporal. Es decir, que impregne toda su vida de la conciencia de su misión y de la vigencia de su compromiso bautismal.*

**62 a)** *Vivir auténticamente como cristiano/a explorador/a es haberse encontrado con Cristo, el Resucitado, y haberlo aceptado en su vida y en una comunidad, signo de su presencia entre los hombres.*

**63 b)** *La vida espiritual es alimentada por el mismo Cristo, Palabra de vida y Eucaristía, por la participación vivencial de la Liturgia y de los sacramentos, y por la auténtica devoción a María Auxiliadora*

## 1. Necesidad de llevarlo a cabo.

Se comienza a transitar uno de los momentos más importantes del camino. Conocer, aprender y vivir la Ley de Honor.

Éste artículo apunta, principalmente, a la relación del/la Explorador/a con la Iglesia. El dice Si al estilo de vida Cristiano – Salesiano, pero además, a ser miembro activo de la misma. Por otro lado, no se debe olvidar que el explorador/a hace su Promesa a Dios y toma el compromiso, también, de ser Buen Cristiano como Don Bosco nos enseñó.



# “EL EXPLORADOR ES NOBLE, GENEROSO Y ALEGRE, AÚN EN LAS DIFICULTADES”

Escalón Nº **16**

## PPDD:

**4.** El Movimiento Exploradoril Salesiano está formado principalmente por adolescentes y jóvenes que desean recibir y completar su formación humano cristiana, según el espíritu de Don Bosco, Patrono del Movimiento, unidos por ideales de autorrealización y servicio al prójimo, viviendo en comunidad y grupos, en un ambiente sereno, alegre y familiar, preferentemente en contacto con la naturaleza. Actúan su lema y Ley de Honor como modos concretos de realizar su vocación y compromiso bautismal.

**27 2.** El/La Explorador/a, lleno de confianza y optimismo, imprime a todos los aspectos de la vida, una nota de fiesta, iluminando a todos con su cálido testimonio, fruto de esperanza cristiana, porque hace suya la exhortación de San Pablo: “Estad siempre alegres” (Tes. 5, 16; Filipenses 4, 4).

**137 C) 1.** La catequesis es el principal medio formativo del MES. Lleva a todos sus miembros a encontrarse con Cristo y a aceptarlo en su propia vida, para testimoniarlo con alegría y entrega en su propio ambiente.

### **141 D) Actividades Artísticas y Escultísticas**

**1.** Estos elementos revisten especial importancia por lo que significan de participación activa de los/las

Exploradores/as y como alimento de la alegría, clima de fiesta e interacción.

## **1. Necesidad de llevarlo a cabo.**

Lo primero que pensamos cuando imaginamos el entorno del niño/a es que vive en un mundo superficial. Rodeado de adultos y de situaciones que se afrontan en las cuales se pierde la alegría. Los chicos/as muchas veces ríen, pero no son felices.

Este artículo nos propone trabajar, reflexionar y resignificar la alegría. Alegría que nos provoca el encontrarnos en el patio, en la actividad, en la misa; con los amigos, animadores y compañeros de etapa. Poder disfrutar y afrontar las dificultades que surgen en lo cotidiano a partir de la ayuda, el acompañamiento y la alegría que provoca el entorno en el cual el niño se mueve: El batallón, utilizando como bandera la enseñanza que nos dejó



Muchas cosas depende de él/ella y sus elecciones, si no las asumen, nadie lo hará en su reemplazo.

Finalmente, es importante remarcar la presencia de Dios que es quien nos regala la vida y la posibilidad de construirla, eligiendo el bien y el camino con Él.

## 2. Tu momento

### **Dinámica**

En este paso por el batallón... ¿Qué has aprendido? ¿Ha cambiado algo de tu persona? ¿Ha cambiado algo de tu forma de ser, vivir y entender al mundo? Anímate a lograr reconocer que cosas a cambiado desde que ingresaste al M.E.S.

Antes	Ahora

Recomendable: canción “Como barro en tus manos” Eduardo Meana.

### **Reflexión**

Seguramente no sos el/la mismo/a. ¿A quién le debes ese reconocimiento?

Dios no ha dado la libertad de decidir y optar por ser quienes somos. Esa libertad es la que nos permite ser artificios y protagonistas de nuestras propias vidas.

Pero también hay que saber reconocer como en cada decisión y opción, nuestro Tata Dios quiere modelar algo, quiere trabajar sobre nosotros para sacar lo mejor. Don Bosco mismo se dejó modelar, apacentar ante su primer reacción de querer solucionar todo con golpes y puños.

### **Oración**

Señor Jesús, sé que soy protagonistas de mis propios cambios, artífices de mi vida, pero ayúdame a dejarme modelar por tus manos, ayúdame a dejarme apacentar en algunas reacciones que tengo, a confiar en tus tiempos, para ser de vida imagen de tu presencia entre mis pibes y pibas.

### **Algunas cosas claras como animador...**

- Cada uno de los chicos y chicas son protagonistas de sus propios procesos.
- El animador acompaña cada paso que va dando sus chicos siendo paciente, y acogedor.





**Marcamos las frases según correspondan:**

AFIRMACIONES	Real	No Real
El uniforme me hace buena persona.		
Usar un uniforme me da autoridad.		
Recibir el uniforme es la invitación a vivir un ideal		
El uniforme me identifica a un grupo o lugar		
Usar un uniforme me da privilegios.		
El uniforme me hace ser mejor que los demás.		
Usar un uniforme me da privilegios.		
El uso del uniforme Es solo para algunos privilegiados.		
Vestir un uniforme es expresar lo que vivimos por dentro.		
El uniforme me permite hacer todo lo que yo quiera.		
Un uniforme me ayuda a sentirme elegido.		

**Reflexionamos retomando la dinámica:**

Desde que iniciamos el día hasta que nos acostamos nos cruzamos con personas que usan diferentes tipos de uniformes: niños yendo a la escuela, uniformados, obreros, la cajera del supermercado, un par de policías gente que dirige el tráfico, mozos de café etc. Si nos ponemos a pensar nos daremos cuenta de que el uniforme está presente en cualquier momento y lugar de nuestro día.

***Pero ¿por qué vestimos uniformes los exploradores?***

Si hablamos de nuestro uniforme estamos hablando de presentación social de nuestro movimiento. Estamos diciendo que somos parte de la comunidad que busca vivir ideales pero sobretodo, seguir a Cristo estando al servicio de los demás.

Lucir el uniforme me une a un gran movimiento.

Por lo tanto la entrega del uniforme y la Promesa son actos muy significativos de una comunidad exploradoril y deben ser rodeados de gran alegría y solemnidad. PP.DD



### **Preguntas de guía:**

¿Acaso no nos habrá pasado lo mismo a nosotros? ¿Habremos observado con atención todo lo que nos rodea?

Buy Camey se dio una nueva posibilidad para observar y disfrutar todo lo que lo rodeaba ¿Nos damos una nueva posibilidad para observar mejor todo lo que nos rodea?

Se puede comenzar, si el lugar lo permite, cerrando los ojos y reconocer algunos sonidos de la naturaleza (pájaros, viento, sonidos de los movimientos de los árboles o de objetos, entre otros), tocar el suelo, su textura temperatura. Visualizar y compartir cual espacio que me resulta interesante, me gusta. Compartir algunas historias del lugar, donde están, de quien es, porque venimos a este lugar.

*35. En esta oportunidad se propone realizar la recorrida de lugar y las siguientes actividades a partir de los grupos naturales, cada uno a cargo de un animador que llevará consigo las narraciones, para que en diferentes momentos sea relatado (la recorrida del lugar con los grupos naturales no debe durar más de 15 min, para luego comenzar con el relato)*

### **ACTIVIDAD 3:**

**Momento:** Después que en grupo hayan finalizado el re reconocimiento del lugar.

#### **Descripción:**

- El animador, con su grupo, lee el siguiente episodio del cuento.
- Juegos. (los realizados durante el año principalmente)

Ahora el paso del pequeño BUI CAMEY, era mas lento, todo observaba, junto a los zorzales Bui cantaba y simulaba volar, con un quirquincho se dió a encontrar y a éste una carrera le jugó, así Bui con todos compartía su camino.

Cuando un árbol le mostraba sus ramas, como invitándolo a que subiera sobre ellas, les decía: *“primero yo y luego vos”* y así subía por todas sus ramas y después se paraba frente al árbol con sus brazos abiertos para que el árbol se trepara sobre él y les decía *“si no te subís hasta que cuente diez yo gano”* y así les ganaba a casi todos los árboles del camino, hasta que desafió a un manzano y al pararse frente a éste, una manzana se desprendió y en su cabeza fue a caer. *“Ah sabía que me ganarías, el sauce y el olivo me habían hablado de tu habilidad”* el jovencito le decía, y por haberme ganado en honesta competencia compartiré contigo mi cena.

Y sentado junto a aquel manzano, Bui cenó por primera vez y cansado ya se durmió.

A la mañana el canto de los gorriones despertaron a Bui. *“sí, sí, ya los oí”* les decía mientras bostezaba. A su lado encontró dos manzanas que habían caído del manzano por el viento de la noche.

*“Gracias, gracias mi amigo manzano, me has preparado el desayuno”* conversaba con el árbol, *“pero tú también tendrás que desayunar”* y rascándose la cabeza se preguntaba





lo tomó en sus brazos y volvió a entrar diciendo:

- Padre me olvidaba. Usted sería tan amable de hacerme un favor.
- Claro Bui dime (le dijo al Padre)
- (el jovencito BUI CAMEY, no sabía como empezar) Sabe, usted me enseñó lo que significa el bautismo para todo hombre y... yo lo que decía... bueno...
- dime de una vez lo que quieres Bui
- Padre, eh... podría usted bautizar a este buen perrito ... al fin y al cabo es también una criaturita de Dios, ¿no es cierto?
- Ay Bui, esto jamás se ha hecho, pero en fin. ¿A ver cual será su nombre?
- En honor a ÑORQUINCO, se llamará ÑORQUIN.

El Padre tomó en brazos al perrito diciendo “Yo te bautizo con el nombre de ÑORQUIN”. Ahora sí, ya puedo seguir mi camino, dijo Bui. Despidiéndose de todos, BUI CAMEY, retomó su ruta.

Otra vez en busca del Maquinchao, y el Sol seguía estando en lo alto, iluminando al buen BUI CAMEY en su camino, que sin dejar de caminar y mirando al sol le decía: “Yo te conozco también, y se que me has estado mirando y sabes ahora de mis amigos ÑORQUINCO y ÑORQUIN, y estás alegre, tan feliz que hasta un sombrero de mil colores te has puesto”.

Y así, Bui seguía caminando, tropezando con toda piedrita en el camino, por estar mirando para arriba, hacia el sol y hacía ese arco iris que sobre éste se había formado.

## Actividad 10

### Nota para el animador

Deberá tratar de llevar a que comprendan que así como Bui Camey, había hecho que ese chico llamado Ñorquinco encontrara en su perro a su amigo, ellos también deberían descubrir quienes son sus amigos entre los participantes del Cam Bui Camey, pues podrán a lo largo del año haberse interrelacionado y por medio de ello conocido, pero lo que queremos aquí es que se vea si se ha logrado o no.

Entonces uno por uno ira mencionando cual es su nombre completo, edad, colegio, donde vive, apodo, como esta compuesta su familia, etc. Luego tendrá que decir (recalcando que lo haga con total sinceridad) a cuál de todos es a quien menos conoce.

Seguido a esto la invitación es que se realicen juegos por parejas. En los cuales la propuesta del equipo animador sea que, deban juntarse con aquel con quien menos se relacionan. En caso de que no lo realicen por decisión propia, los/as animadores/as podrán sugerir el armado de parejas.

Aquí van algunos ejemplos de juegos.

Algunos ejemplos:

- Vóley de a dos

Se jugará en una cancha de vóley y, en caso de no contar con una, se utilizará un espacio



**Completar la siguiente fecha: Don Bosco nació el 16 de \_\_\_\_\_ del año \_\_\_\_\_**

3) Suena el silbato: Grupo N° \_\_\_\_\_ y Grupo N° \_\_\_\_\_

**Se realiza el juego suma de pases (se elige un ganador).**

4) Suena el silbato: Grupo N° \_\_\_\_\_

**Nombrar las características de la sogá o soguines, realizar nudo: simple, doble y Triple**

5) Suena el silbato: Grupo N° \_\_\_\_\_

**Pronunciar 3 artículos de la Ley de Honor**

6) Suena el silbato: Grupo N° \_\_\_\_\_

**Armar el rompecabezas donde se encuentran las etapas y estructura de nuestro Movimiento.**

7) Suena el silbato: Grupo N° \_\_\_\_\_

**Entregamos las partes del emblema de caminantes para armar**

8) Suena el silbato: Grupo N° \_\_\_\_\_

**Realizar el Juego ¿Y si la naturaleza hablara?**

9) Suena el silbato: Grupo N° \_\_\_\_\_

**Formar cada una de las vocales con el cuerpo**

10) Suena el silbato: Grupo N° \_\_\_\_\_

**Realizar 3 amarres trípodes**

*• Estas actividades deben durar una hora aproximadamente, finalizando la caminata en La Capilla, donde más tarde se presentará El Manchao.*

*• Al llegar a la Capilla se les entrega el siguiente capítulo.*



y es tu resignación aún más pesada.  
Pero te sostendré, pues ya sostuve  
la cruz de toda cruz en mis espaldas.

Me duele que te alejes de los tuyos,  
y el creciente dolor de tu aislamiento;  
pues toda mi pasión es ver reunidos  
a los hijos de Dios que andan dispersos.

Yo sé que ya no crees en nuestro sueño.  
Buscas seguridad retrocediendo.  
Pero hasta en dirección equivocada  
lo mío es ir contigo, compañero.

Si quieres, te acompaño en el camino  
Si quieres, hoy me quedare contigo. (2)

Escucha profecías, peregrino,  
No seas testigo de desesperanza.  
Es hora que levantes la cabeza  
Y, aunque anochece, alientes la confianza.

Pues es posible ver de otra manera  
la trama que se te hizo tan confusa.  
¿no ves el hilo de oro de la pascua  
Que rediseña todo lo que cruza?

¿No ves que desde dentro de las muertes  
La muerte fue implorada y ya no mata?  
Y se revela el nombre de la vida:  
Y el nudo que te ataba te desata.

Partir juntos el pan en nuestra mesa  
Descifra quiénes somos y seremos.  
La Pascua nos irrumpe, amor de amores,  
Lo más vivo venciendo lo más muerto.