

# TONKAWA!



**GENERADOR  
AUTOMÁTICO  
& DE  
ACTIVIDADES**

**MAQUINA  
DEL TIEMPO**

**EL QUIZ  
DEL  
CANCIONERO**

**BIOMA  
EN EQUILIBRIO**

# RANGER

## Y SUS ORIGENES



- MANDALA SCOUT TEMÁTICA SCOUT.
- AVENTURA ILUSTRADA DE MALAK.
- EL #REAL
- UNIFORME SCOUT.
- LA NOVIA DE PECHA.
- MÁXIMA DE BALOO.
- EL PROYECTO DE CLAN.
- UN ARTÍCULO FAKE!
- LABERINTORIENTACIÓN.
- EL DÍA DEL ORGULLO LGTB+

# ÍNDICE

Colonia la luna.....	3
Manada Rikki Tikki Tavi .....	5
Tropa Impeesa .....	7
Esculta Zyania .....	8
Clan Korrel .....	10

SECCIONES

COMISIONES

Conoce al Kolonia .....	12
Igualdad.....	14
Medioambiente.....	15

Artículo principal: el Ranger.....	16
Máquina del tiempo.....	20
Quiz del Cancionero Scout.....	22
Pasatiempos.....	23

TONKAWA



# Grupo Scout Kolonia de BP 347

## COLONIA LA LUNA

El sabio Malak guiaba el camino, bajando por el río Waigunga hacia la selva de Seeonee, donde se encontrarían con la Manada, salvo que esta vez tomarían un camino distinto...

Los murmullos de los jóvenes llenaban el ceremonial silencio que envolvía un ritual que, para la mitad de la Colonia, era un reto completamente nuevo.

Días previos a esta salida se les había avisado de que debían pensar en aquellas cosas que creían aportar en el Estanque, y aquellas que debían corregir para seguir su progresión como castores.



--¿Y tú que has puesto? -- Dijo la nerviosa Cactus, insegura de sus conclusiones. Antes de que pudiese responder, intervino Malak:

--Las respuestas de cada uno son tan únicas como las hojas del Gran Roble, no debéis estar nerviosos, pues no existen respuestas correctas o erróneas.

El silencio volvió a inundar el ambiente, presente hasta que los tambores de la Tribu Kiowa empezaron a escucharse a la lejanía.

--¿Que es ese ruido? -- Preguntó Champiñón.

--Nos espera la tribu-- Le respondió Nila --Son humanos, unos de los pocos que respetan las reglas del bosque.

A la que la Colonia se acercaba, el olor a fuego se hacía cada vez más prominente.

--Colonia--Comenzó Malak--Debéis buscar un palo y una piedra, el palo representará aquellas cosas malas que queráis corregir, y la piedra aquellas que queráis que se queden en





# Tonkawa

vosotros.

Y así todos los castores comenzaron a buscar palos y piedras de todos los tipos y tamaños, entre las ramas caídas de los árboles, en los charcos nacidos de las lluvias y entre los arbustos, aprovechando para tomar alguna mora de paso.

Al terminar, los castores llegaron finalmente con la Tribu, la cual danzaba alrededor del fuego. Entre sus bailes, y sin decir nada, dejaron el hueco necesario para que pudiesen sentarse alrededor de la llama, tras lo que comenzó el proceso más difícil, COMPARTIR todo aquello que habían pensado con el resto de la Colonia.



--Que se vaya lo malo y que se quede lo bueno--

Recitaba de memoria Luna, tras compartir sus conclusiones, lanzando el palo y la piedra a la hoguera. Y tal y como Luna dijo, el palo desapareció convirtiéndose en brasas del fuego, mientras que la piedra se quedó intacta.

Y así, uno a uno, tanto los castores como los Grandes Castores, tuvieron un momento de introspección y sinceridad que mantendría la unidad y estabilidad del Estanque, creando futuras generaciones más conscientes de si mismas y del grupo.

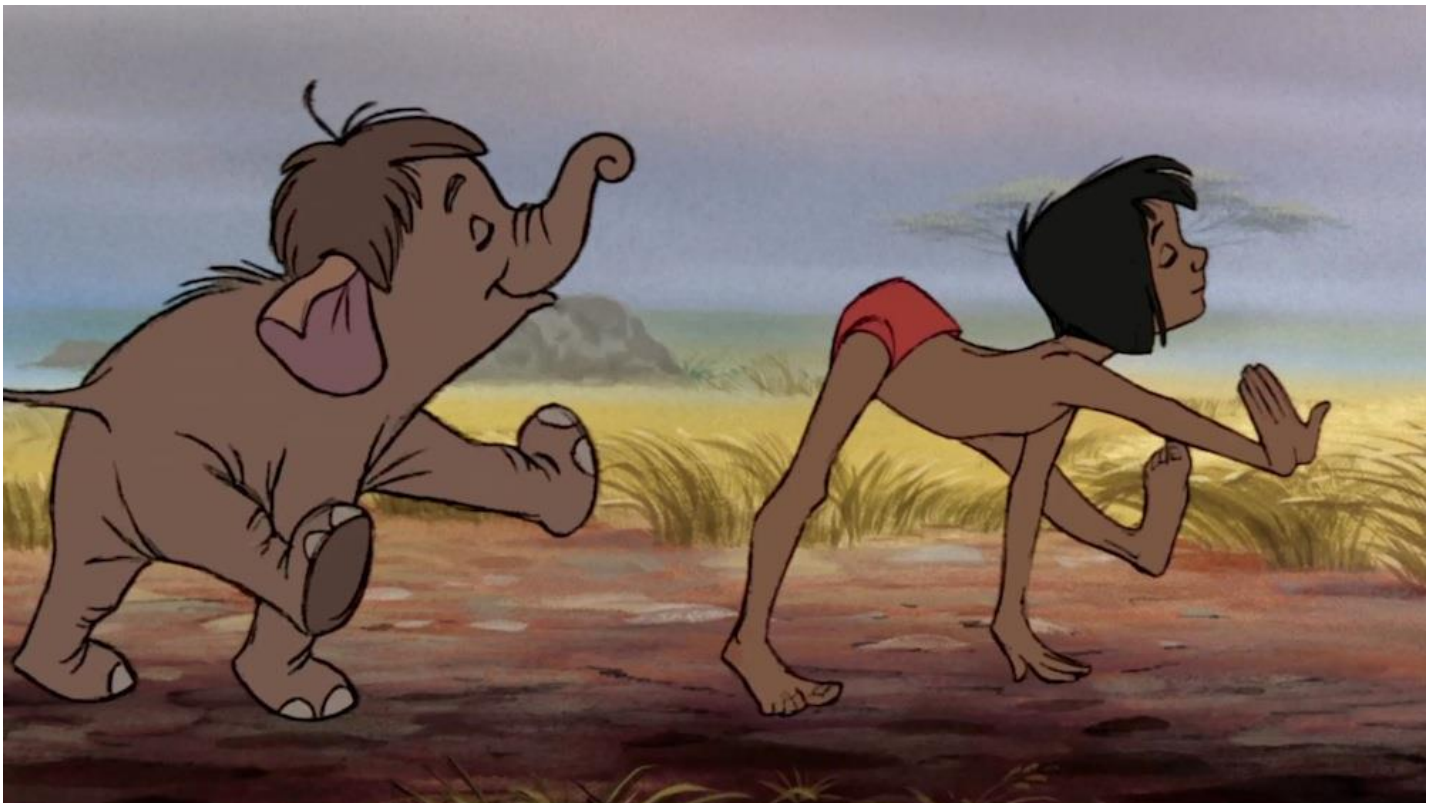




## Grupo Scout Kolonia de BP 347

# MANADA RIKKI TIKKI TAVI

¡Hola a todos los lectores de la selva! Soy Baloo, y hoy quiero compartir con vosotros una historia emocionante sobre cómo Mowgli, Bagheera y yo salvamos a un pequeño elefante de las garras de los monos Bandar-log. Era una mañana tranquila en la selva cuando de repente escuchamos un sonido extraño. Era un sonido de llanto, como el de un bebé elefante. Bagheera, Mowgli y yo salimos corriendo para ver qué pasaba. Al llegar al lugar del sonido, encontramos a los monos Bandar-log rodeando a un pequeño elefante. Era Tathi, el hijo de Hathi. Mowgli y Bagheera se quedaron atrás mientras yo me adelanté para enfrentar a los monos. Estaba decidido a rescatar al pequeño elefante y no permitiría que los monos se burlaran de mí. Pero no fue tan fácil como pensé, los monos comenzaron a arrojarme frutas y ramas, pero yo no me detuve y seguí avanzando hacia ellos. En un momento dado, me rodearon y comenzaron a saltar de árbol en árbol, arrojándome objetos por todas partes. Me sentí abrumado, pero no me rendí, pensé en Tathi y en lo mucho que dependía de mí. Entonces, tuve una idea. Comencé a imitar los movimientos de los monos y a hacer gestos graciosos, como si estuviera jugando con ellos. Al principio, los monos se burlaron de mí, pero poco a poco comenzaron a imitarme y a reírse. Aproveché este momento de distracción para alejarlos y finalmente logré llegar hasta Tathi. Mientras tanto, Mowgli y Bagheera se aseguraban de que no aparecieran más monos por la zona y mantenían a raya a los que ya estaban allí. Cuando logré rescatar a Tathi, los tres emprendimos el camino de regreso a la manada de elefantes. El camino de regreso no fue fácil. Tuvimos que cruzar ríos, trepar montañas y esquivar trampas. Pero afortunadamente, con la ayuda de Mowgli y Bagheera, logramos llegar a la manada de elefantes sano y salvo.





## Tonkawa

•¡Hathi! ¡Hathi! -gritó Mowgli- ¡Mira lo que encontramos!

Hathi llegó corriendo hacia nosotros, el suelo retumbaba, emocionado al ver a su hijo a salvo. Tathi estaba temblando de miedo, pero Hathi lo reconfortó y lo abrazó.

•¡Gracias, Baloo! -dijo Hathi- ¿Cómo puedo agradecerte por salvar a mi hijo?

•No hay necesidad de agradecer, Hathi. Lo hice porque era lo correcto -respondí.

En ese momento, Mowgli intervino:

•Baloo, ¿por qué siempre haces cosas por los demás? ¿No te cansas?

•¡Esa es una buena pregunta, Mowgli! -intervino Bagheera- Baloo siempre piensa primero en los demás.

•Así es -respondí- porque esa es una de las enseñanzas más importantes. Debemos ayudar a los demás siempre que podamos, incluso si eso significa poner en riesgo nuestra propia seguridad.

•Pero Baloo, ¿y si nos lastimamos? -preguntó Mowgli.

•Esa es otra de las enseñanzas importantes, Mowgli. Debemos estar siempre atentos, como los lobatos, con nuestros ojos y oídos bien abiertos. Así podremos prever los peligros y evitarlos.

•Entonces, la primera de las maximas de Baloo es "El lobato piensa primero en los demás" -resumió Bagheera.

•Exactamente -asentí- y la segunda es "El lobato tiene sus ojos y oídos bien abiertos". Y es importante recordar que estas maximas se aplican no solo a los lobatos, sino a todos nosotros, sin importar la edad o especie.

Bueno, esto es todo por hoy. Espero que hayais disfrutado de esta historia tanto como yo disfruté viviéndola. ¡Nos vemos en la próxima aventura!





## Grupo Scout Colonia de BP 347

# TROPA SCOUT JMPEESA

El uniforme scout es una de esas tantas cosas que identifican nuestro movimiento. Esa camisa y pañoleta que cuidamos con tanto cariño y esmero, y que hacen que reconozcamos a otro scout cuando paseamos por la calle o que nos permite impresionarnos con las especialidades de un compañero.

Lo cierto es que el uniforme scout es un conjunto meticulosamente diseñado de ropa, inspirado sin duda en los uniformes militares de primeros del siglo pasado, pero con toques de funcionalidad y personalidad que lo diferencian y lo permiten evolucionar hasta lo que es hoy. Algunos de los elementos a destacar:



- La pañoleta: implementada por BP al comprobar su utilidad en las campañas de Sudáfrica, al darse cuenta de que los mensajeros en el frente lo llevaban para evitar quemaduras en el cuello y utilizarlo en caso de emergencia. Más tarde lo usó para identificar a cada grupo.
- El sombrero: conocido aquí como cuatrobollos, el típico sombrero scout está sacado de la guardia montada canadiense, que llevaba gruesos sombreros de fieltro de aba larga y uniforme, que apartaba tanto el sol como la lluvia y la nieve.
- El bordón: según BP, todo scout debería tener un bordón tan alto como su hombro, marcado en unidades de medida, para usar como palo de andar, herramienta y medidor de distancias y profundidades.
- La camisa: Siendo la más obvia referencia militar del uniforme, en sus principios era una gruesa camisa de franela, usada con las mangas remangadas como símbolo de disposición al trabajo. Servía también para mostrar los méritos y la identificación de los scouts.

Algunos adicionales como medias, cinturón de cuero, navaja, mochila, botas y abrigo no son especialmente mencionables, pero no por eso dejaban de estar en la lista. Es obvio que el uniforme scout ha evolucionado y ahora cumple roles distintos, pero sigue siendo importante entender sus orígenes y ser capaz de jugar y manejar su actualidad.

*“Un uniforme igual oculta todas las diferencias y favorece la igualdad en un país. Pero, aún más importante, cubre las diferencias de país y raza y hace que todos se sientan miembros de la misma hermandad mundial.”*

-Baden-Powell, 1938



# Tonkawa

## ESCULTA ZYANIA

El salto a la Esculta puede suponer un gran cambio para muchas personas; desaparecen las patrullas, tienes más responsabilidad, y duermes aún menos en los campamentos, pero sin duda, el cambio más grande es que ahora eres tú quien debe hacer las actividades, pero no te preocupes más. ¡La Esculta te soluciona ese problema con este sencillo juego!

Primero deberás elegir tus respuestas con una pequeña encuesta, y luego sustituye los números de las preguntas en las respuestas por lo que te ha salido en la encuesta, finalmente escribe en el texto, encima de las líneas tus respuestas y ... ¡Mira la divertidísima actividad que has formado!

**1) ¿En qué sección estás?**

Castores o Tropa  
Scouters o Escultas  
Clan o Manada

**2) ¿De qué generación eres?**

1ª generación  
2ª generación  
3ª generación o más

**3) ¿Cuántos años llevas en grupo?**

0-3  
3-7  
+7

**4) ¿Cuántas veces has ganado un juego de grupo?**

0-3  
3-7  
7-∞

**5) ¿Qué juego prefieres?**

Patada al bote (Bote Botero)  
Muerto al hoyo  
Bordón

**6) ¿Qué comida te gusta menos de los campos?**

Pescado  
Pisto  
Judías verdes

**7) ¿Cuántas veces has ganado un festi?**

0  
1  
+2

**8) ¿Cuántas veces te has caído por tropezar con un viento?**

0-15  
15-35  
35-8000

**9) ¿Cuánto se han enfadado tus  
scouters/guía/seisener@ contigo?**

Poco  
Mucho  
Muchísimo





# Grupo Scout Kolonia de BP 347

## Resultado 1 Grupos:

1. 5 grupos
2. 3 grupos
3. Individual

## Resultado 2 Material:

1. Un balón
2. Seis banderines
3. Pita de colores

## Resultado 3 Acción:

1. Ayudarse
2. Dialogar
3. Luchar a muerte

## Resultado 4 Acción 2:

1. proteger
2. deshacerse de
3. Pintar

## Resultado 5 Material 2:

1. Botes de pintura
2. Globos de agua
3. Pomperos

## Resultado 6 Acción 3:

1. Encuentre
2. Devuelvan al organizador
3. Escondan en la base de otro equipo

## Resultado 7

1. Baila
2. Corre
3. Habla

## Resultado 8 Tiempo:

1. 20 minutos
2. 36 minutos
3. 90 minutos

## Resultado 9 Premio:

1. Chuches
2. Que limpie locales
3. Un turno libre de fregar en la comida

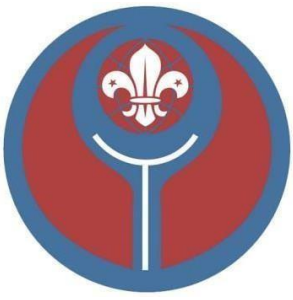
## RESULTADOS FINALES

Para empezar, tendrás que dividir a tu sección en \_\_\_\_\_ grupos, y repartirás a cada grupo \_\_\_\_\_. Los distintos grupos irán a su base, y en cuanto empiece el juego, cada equipo tendrá que \_\_\_\_\_ a los demás equipos y \_\_\_\_\_ el objeto dado anteriormente hasta que se acabe el tiempo, siendo el ganador quien recaude más puntos. A lo largo de la actividad irán apareciendo \_\_\_\_\_, que darán puntos extra a el equipo que los \_\_\_\_\_. Es importante saber que si un equipo \_\_\_\_\_ en algún momento de la actividad, quedará instantáneamente eliminado, ya que va en contra de las normas del juego.

La actividad durará alrededor de \_\_\_\_\_, y el equipo que haya reunido más puntos recibirá \_\_\_\_\_ como premio.

¡Y así de fácil tendrías una nueva actividad para hacer con tu sección!

Elaborado por Killian, lu que siente con intensidad, Berc'hed, el que disfruta desde el silencio, Velitt y Zar el perspicaz.



# Tonkawa

## clan KORREI

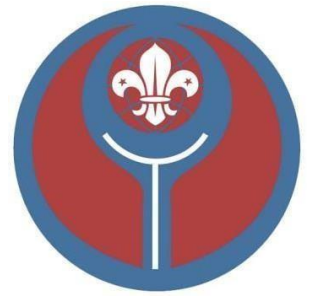
### EL PROYECTO DEL CLAN

¡Hola Familias! Para este número de la Tonkawa el clan os traemos una pequeña explicación del proyecto que estamos llevando a cabo este año y de paso también profundizar en el sentido e importancia del proyecto del clan.

Todos los años, el clan realiza un proyecto orientado al servicio, ya que este es nuestra consigna. Esta tarea que nos ponemos, puede darnos un sentimiento de satisfacción al ver que desde nuestra situación (el ser un grupo de adolescentes) podemos contribuir durante un corto tiempo a causas que consideramos justas o necesarias y que idealmente buscamos y elegimos entre todos. Baden Powell lo resume en una frase: Hay que “Servir al prójimo y extraer de ese servicio toda la felicidad que se desee”, y esto es posible siempre que haya voluntad de hacerlo.

El proyecto también puede forzar nuestra capacidad para organizarnos y para repartirnos el trabajo de manera justa a lo largo de la ronda, podemos aprender a colaborar entre nosotros, algo sin duda importante y útil para la vida en sociedad y que muchas veces echamos de menos en el ambiente tan competitivo e individualista al que nos tiene acostumbrados el sistema educativo.





## Grupo Scout Kolonia de BP 347

---

Queríamos hacer algo enfocado en generar un impacto positivo en nuestro entorno cercano y aprender acerca de la situación ambiental y social de nuestra ciudad y barrio. Así que hicimos un análisis de la realidad en la que vivimos actualmente, estudiando la flora y fauna de la sierra de Madrid y la distribución social de dicha ciudad. A continuación, decidimos una serie de actividades que queríamos llevar a cabo y las desarrollamos.

Hasta el momento, el clan ha organizado una batida por la casa de campo y una distribución de desayunos por Madrid para la gente sin hogar. En la primera actividad estuvimos unas cuantas horas recogiendo basura y limpiando la zona con algunas personas que vinieron a ayudarnos ya que habíamos dado a conocer la acción, a través de nuestras redes sociales, unos días antes.

Aunque quede solo un mes de ronda, el clan todavía tiene varias actividades por hacer de las que os iremos informando en nuestro instagram.

¡Buena caza y largas lunas!





# Tonkawa

## Conoce el interior del Kolonia

¿Alguna vez te has preguntado cómo funciona nuestro grupo Scout? Dentro del grupo hay muchas cosas que hacer, como organizar el material, pensar el menú de grupo, arreglar el estado del local... ¡incluso hacer la Tonkawa que estás leyendo ahora mismo!

Para eso, los scouters creamos comisiones, grupos de trabajo que se encargan de algún aspecto necesario del grupo. En esta sección te explicamos qué hacen algunas.

### 50 ANIVERSARIO

Parece mentira, pero este grupo scout cumplirá 50 años la próxima ronda solar. Como ya sabéis queremos celebrarlo por todo lo alto haciendo un campamento de verano inolvidable, por lo que la comisión de 50 desde finales de hace 2 rondas investigó todas las opciones posibles. En esta comisión se manejan idiomas y mucha creatividad para barajar todas las opciones y que quede el mejor resultado posible para que tengamos un gran viaje.

Allez allez allez!



### MENU



¿A que os encanta llegar de una actividad agotadora, sentaros en el comedor y que un scouter os sirva un plato de vuestra comida favorita? ¿Y los momentos inolvidables en los que el plato no os gusta y toca negociar con el scouter para que no os mande a la llojería? Pues todo eso pasa antes por menú. Esta comisión planifica la comida, las cantidades, las intolerancias. El trabajo no acaba ahí, pues hacen una macrocompra y en el campamento están muy pendientes de que toda la comida esté en orden



# Grupo Scout Kolonia de BP 347

## LLAVES DEL LOCAL

Por si no lo creáis, para entrar a este local hay que usar una llave. Todos los scouters tenemos nuestro juego de llaves, que abren la verja y también la puerta de atrás. Para ello, una persona se encarga de recolectar las llaves de antiguos scouters y de hacer copias a quien las necesite. Este año ha sido Pablo Wiens, ¡chocadle la mano si le veis! (muy importante que lo hagáis)



## SUBVENCIONES

La comisión más divertida, creativa y apasionante de grupo. En el grupo scout, para hacer muchas de las actividades que realizáis, los scouters nos encargamos de pedir, revisar y luego justificar subvenciones. Una subvención es una ayuda económica que recibimos para realizar actividades de interés. Para que esto ocurra, los scouters realizan un plan con las actividades que se harán, y luego justifican todos los pagos realizados con facturas. Recordad siempre, sellad vuestras facturas niños.

## LISTAS DE ESPERA

Seguro que sabéis, queridos lectores, que somos un grupo con una alta demanda de niños para entrar en el grupo scout. Por ello, nos encargamos de crear una lista con las peticiones que llegan a nuestro mail para que, al comienzo de cada ronda, nos sea lo más fácil y justo posible. En cada PAG los scouters deciden qué necesidades tiene su sección y llaman a las familias para preguntar por el interés.

Recordad niños, el scouter es hermano, no primo





# Tonkawa

## IGUALDAD

¿Por qué se celebra el mes del orgullo? El mes del orgullo LGTBIQ+ se celebra a lo largo del mes de junio, aunque los desfiles y actuaciones tienen lugar el 28 de este mes (o cerca de esa fecha, si no coincide con el fin de semana). Esto se debe a que el 28 de junio de 1969 comenzaron los disturbios y marchas de Stonewall, en Nueva York, que marcaron el inicio de la lucha por los derechos homosexuales. El 28 de junio de 1969 la policía organizó la redada de un bar gay llamado el Stonewall Inn. Este bar era uno de los pocos que acogía a clientela homosexual. Sus clientes eran muy variados y era un bar muy popular entre la comunidad gay y las “Drag Queens” de la época. La policía llegó esa madrugada y echó a todos los clientes que estaban dentro. Las redadas de este tipo no eran algo raro en estos bares de ambiente homosexual de Estados Unidos, pero, esta vez a los policías la situación se les fue de las manos y los clientes se resistieron a su arresto y se rebelaron. Comenzaron a lanzar botellas y monedas a la policía por intentar arrestarles sin razón. Después de lo ocurrido en este pub, la comunidad gay de Nueva York comenzó a manifestarse por las calles durante los tres días siguientes, denunciando estos ataques injustos y homófobos por parte de la policía americana. Este levantamiento se convirtió en un momento decisivo para un movimiento que luchaba por los derechos de los homosexuales. Gracias a esto se formaron organizaciones como el Frente de Liberación Gay y la Alianza de Activistas Gay, que seguían el modelo del movimiento por los derechos civiles y el movimiento por los derechos de las mujeres de la época. Los miembros de estas organizaciones realizaron protestas, se reunían con líderes políticos e interrumpían reuniones públicas para responsabilizar a esos líderes. Un año después de lo ocurrido en Stonewall, tuvieron lugar las primeras marchas del Orgullo Gay del país. Desde entonces ha habido grandes avances en algunos países con relación a los derechos de la comunidad LGTBIQ+. Estas manifestaciones y desfiles se siguen celebrando por todo lo alto en muchos países y el matrimonio homosexual es legal en alrededor de 30 países. Además, se han reconocido muchas más identidades de las que se conocían en los años 60: si bien comenzó como un movimiento centrado casi en exclusiva a la defensa de lesbianas y gays, más tarde se incorporarían identidades como transexual, bisexual, intersexual o Queer, añadiendo sus siglas al nombre. Hoy en día podemos contar con muchos referentes LGTBIQ+ o personalidades que han mostrado públicamente su apoyo a esta comunidad como Freddy Mercury o Lady Gaga. A pesar de los avances y la aceptación social que se ha conseguido, aún hoy en día, se pueden ver casos de violencia y acoso por la orientación sexual. Incluso hay algunos países del mundo en el que los miembros de la comunidad no cuentan con este tipo de derechos. Este es un problema contra el que se debe luchar desde la educación y el compromiso social.





# Grupo Scout Kolonia de BP 347

## MEDIOAMBIENTE

Nuestra simple existencia está acabando con todos los animales pertenecientes a una especie, ya sea por necesidad o por diversión. Siendo precisos, nuestra existencia no es mala en si misma para la naturaleza, sino que es nuestra forma de aprovechar los recursos que esta nos da. Este problema no es nuevo, y, a diferencia de lo que muchos piensan, es un efecto y no una causa. Este problema puede venir de 4 fuentes: Calentamiento Global (donde si tenemos parte de culpa), Desastres Naturales, Especies Invasoras y la Sobreexplotación de los Recursos. Os enseño dos ejemplos de cómo la eliminación de un solo depredador en un ecosistema ha casi acabado con estos últimos. En 1926 se cazaba activamente a los lobos del Parque Nacional de Yellowstone, Estados Unidos, para que fuese más seguro para los campistas acampar. Sin embargo, esto provocó que la población de alces se disparó, lo que dañó la población de árboles, lo que provocó que se redujese la cantidad de aves y que los castores no pudieran hacer sus diques en los ríos, lo que provocó mayor erosión del suelo por el agua, lo que, junto con los alces, redujeron la cantidad de plantas de la zona, y suma y sigue. La solución fue introducir de nuevo los lobos en el ecosistema, y este volvió a la normalidad. Otro ejemplo ocurre explicado de forma realista en el videojuego Minecraft Dungeons. Dado que muchos lectores pueden no haber jugado a este último o a ninguno, dedicaré la primera parte a describir bien el ecosistema del que trata este ejemplo, el End, la última zona del juego. Nada más atravesar un portal, nos encontramos con una isla flotante en donde está la Ender Dragon, el jefe final. Cuando la matamos podemos llevarnos su huevo y acceder a las Islas Exteriores, un conjunto de islas flotantes, casi vacías y sin ningún tipo de vida, tan solo una especie llamada Endermites (importantes más adelante). Sin embargo, en Minecraft Dungeons, también viajamos al End, pero este está mucho más vivo. Existen varios tipos de Endermans plantas bioluminiscentes y mucha más vida en general, algo mucho más atrayente que el páramo desolado que conocemos. Hay bastantes indicios de que Dungeons ocurre antes que Minecraft, y también hay bastantes indicios de que antes había más Ender Dragons en el End. Presumiblemente, una antigua civilización de constructores llegó al End y empezaron a cazar a los Ender Dragon, al principio por necesidad y luego por deporte. Al final, solo quedó 1 y decidieron parar y protegerlo (de ahí los pilares curativos de la dragona en su arena de combate). Sin embargo, y como en el ejemplo anterior, al eliminar a un depredador grande, todo se descontrola. Presumiblemente, la fuente de alimento de los dragones son los Endermites, y estos empezaron a crecer en número, consumiendo casi todas las plantas bio luminiscentes del End. Dado que el resto de variante de Endermans de Dungeons tienen partes bioluminiscentes, esta podría ser su fuente de alimento, por lo que murieron. Solo los Endermans aguantarían, ya que estos se alimentarían de la Fruta Chorus. Dado que solo quedaba 1 dragona sin macho para reproducirse, el huevo que puso nunca dará una cría de dragón (el huevo en Minecraft es simplemente decorativo, y no se puede hacer nada con él). Por suerte hay un rayo de esperanza. Hay que tener en cuenta que no siempre acaba así, ya que las especies pueden adaptarse a la pérdida de una especie y continuar. En estos casos la vuelta de la especie extinta podría hacer incluso más daño o no servir de nada en absoluto, por lo que no es una norma que aplicar a rajatabla, sino que debe verse en su contexto. Esto es porque ha habido intentos de resucitar especies extintas con casi éxito. Este es el caso del Perinean Ibex, una cabra montesa que se extinguió en el año 2000. Al año siguiente se creó un proyecto para traer de vuelta a la vida a esta especie mediante clonación, similar al caso de la oveja Dolly (la cual fue clonada con éxito). De manera resumida, teniendo el ADN de la cabra, trataron de que varias cabras montesas tuviesen una cría y que esta fuese el Perinean Ibex. Sin embargo, de las 57 cabras, solo 1 obtuvo una cría. Esta era en efecto un Perinean Ibex, pero murió por problemas de respiración a los 10 minutos de nacer. Siguen haciendo avances, en especial para poder cambiar el sexo de la cría y que salga macho y, de esta manera poder traer de vuelta una especie extinta.



# EL RANGER

Antes de que existiera el Ranger, en nuestro grupo se jugaba a otro juego, al que llamábamos Lacrosse. El Lacrosse surgió en grupo en el año 1981, en la tropa ambientada en tribus indígenas. La tropa lo jugó a lo largo del campamento de verano de ese año, realizado en Cuenca, haciendo sus propias raquetas a base de palos en forma de "Y" del campamento y cuerda trenzada. En ese campamento la tropa utilizó tipis pintados con sus colores y buscó juegos de origen indígena como el Lacrosse, que rápidamente fue adoptado por demás secciones del grupo. Al principio, como no había tradición, todos jugaban contra todos, de lobatos a scouters. Poco a poco se desarrolló el formato de partidos que conocemos hoy, y a las secciones pequeñas se les limitó la participación por una cuestión de seguridad.

En esencia y principios el Lacros se parece al Ranger. Es un deporte de contacto, tanto con palos como cuerpo a cuerpo, en el que hay una pequeña pelota que hay que acertar en una portería construida de madera. De resto, tiene el mismo formato que el del Ranger. Los palos del Lacrosse consistían en una rama o madero en forma de tirachinas con pita formando una red en el hueco, para recibir y tirar el balón. El último partido de Lacrosse se jugó en el campamento de 2009. En 2010, por problemas de organización y logística, no hubo palos listos a tiempo de jugar. Por ello, cuando grupo se quedó sin juego que jugar se sugirió el Ranger, que aparentemente ya estaba en el imaginario popular de antes. Sabemos que en otros grupos scout ya se jugaba, pero la historia de cómo exactamente pasó a ser tradición en grupo, se ha perdido. A demás, hacía un tiempo que se quería cambiar de deporte puesto que en el Lacrosse se sufrían heridas por golpe de rama o tronco todos los partidos.



Del antiguo Lacross se pasó al nuevo... Ranger





## Reglas:

El Ranger es un juego por equipo, pudiendo los equipos ser mixtos o femeninos. Cada equipo lo componen 7 jugadores, siendo uno el representante de la Esculta y el otro del Clan y Kraal. Los jugadores suelen pintarse con colores o símbolos propios de su sección o equipo.

El campo es rectangular, y solamente posee dos círculos delimitados con cuerda a la altura del centro de la línea de fuera de cada equipo (a la altura de donde estaría una portería). Estos círculos, a diferencia de una portería, están dentro del campo. La zona delimitada por los círculos no se puede pisar, por ninguno de los dos equipos. En su centro, hay un hoyo cavado en el cual se introduce la pelota para marcar un punto.



¡Punto!

Hoyo



La pelota tradicionalmente es una cebolla envuelta en numerosas capas de la cinta americana más exuberante y de alta calidad que 4,50 € pueden comprar. Se puede pasar entre los jugadores sin ninguna restricción, y deberá introducirse en el hoyo del oponente para marcar un punto, ya sea a modo de "triple" o tirándose con ella sin tocar el interior del círculo delimitado.

El Ranger es un deporte de contacto. Similarmente a otros deportes de la misma familia, el modo tradicional de defender es a base de placajes, realizados de forma segura, supervisada y consciente. Se permite todo aquel contacto que el árbitro no juzgue de riesgo, es decir, que no afecte del esternón para arriba. En caso de falta, será el árbitro el que ponga la bola en juego.



Siempre hay sitio para un poco de pique sano



¡LEVANTA!

El juego se divide en 3 partes, siendo en orden mixto, femenino y mixto. Cada parte tiene una duración de 15 minutos, y entre parte y parte hay un descanso de entre 5 y 10 minutos. Al terminar los partidos, la esculta suele llorar y abrazarse, consolándose por la derrota.

Cada equipo cuenta con sus colores propios, y se pintan usando sus colores y símbolos para inspirar en sus contrincantes todo tipo de emociones: Gran temor, descontrolada furia, profundo arrepentimiento, desmesurada confusión...

El clan se pinta de los colores negro y rojo, los colores de la sección. Son colores tremendamente convenientes, ya que no son solo los más intimidantes, sino que también ayudan a ocultar heridas que si las viese un árbitro le echaría a la enfermería, pudiendo jugar así de media 30 segundos más cada jugador.

En cuanto a símbolos abundan los fénix y horquillas. También es frecuente cualquier símbolo esculta tachado, dejando claro que, en efecto, son el equipo contrario. Es muy común pintarse la cara como un vikingo yendo a la guerra, ya que su principal objetivo es parar placajes con la mirada.

La esculta se pinta con los colores blanco y azul, aunque ninguno de estos colores es el de la sección (Marrón). Las teorías más aceptadas son que simplemente era bonito, o que por una flagrante falta de personalidad eligieron los contrarios al clan.

Los símbolos más abundantes son los trisqueles, triquetras, lauburus, símbolos de elementos... También es muy común que se pinten las espaldas con nombre y dorsal como si fuesen un equipo de fútbol sin presupuesto para camisetas.

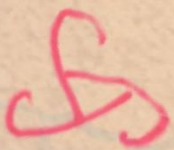


La pintura esculta

¡Así no!



La pintura scouter



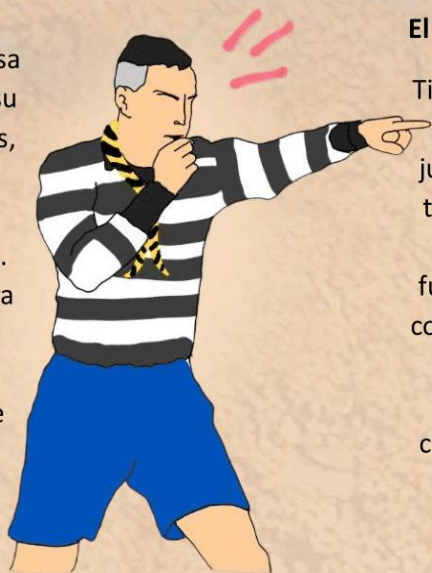
Los canticos y músicas son un elemento primordial para el ambiente del ranger, donde no solo cantan los equipos que juegan, sino toda persona en 2km a la redonda del campo se acerca para animar a su equipo favorito.

Mientras que el clan y kraal han perfeccionado su intimidación a través de las miradas y suelen centrarse en mirar muy fijamente mientras suenan tambores de guerra, la esculta cuenta con unos pocos canticos con los que animarse a sí mismos cuando las miradas del clan comienzan a surtir efecto.



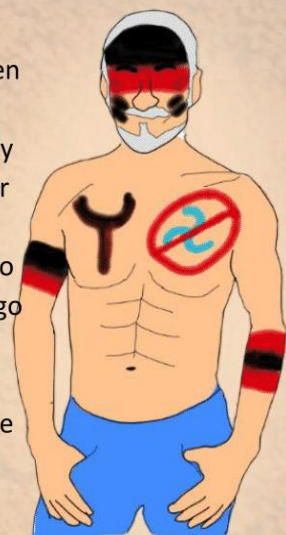
### El Árbitro:

La pobre persona que ha caído en esa posición siempre con el mundo en su contra. Es imposible agrandar a todos, especialmente siendo árbitro del Ranger. Es una persona seria, determinada y de voluntad fuerte... los primeros 10 minutos. Luego mira de vez en cuando a la grada para chequear las reglas. No había que entregar currículum, esto es lo que pasa



### El Perro Viejo:

Tiene más años de Ranger que tú en grupo, y ha aprendido a base de jugar todos los trucos, estrategias y triquiñuelas para avanzar y marcar puntos. No es necesariamente fuerte, ni rápido, ni aguanta mucho corriendo, pero conoce bien el juego y sus jugadores. Suele divertirse haciendo jugadas que dejan clavados de asombro o miedo a pie tiernos.



### El Pie Tierno:

El joven scout que juega con la confianza del ignorante, creyendo en unas capacidades que no tiene con una fuerza que no posee. Se lanza el primero al campo, inconsecuente sin miedo, no viendo los perros viejos que tiene delante. Suele salir relamiéndose las heridas, pero con más experiencia que antes.



### El jugador de rugby:

Todos le ven como un dios en el campo, dominante en los placajes y destemido en el contacto. No viene a cuento que fuera a rugby 3 meses en tercero de la ESO, ni que la lesión que le detuvo de ir a la convocatoria de la selección fuera una uña encarnada... Eso da igual.



### El Clanero:

Sólo está contento de no ser un esculta, y poder sentir lo que es ganar un Ranger. Ahora entra a jugar contento y sin miedo, pero con cuidado. Los años de derrotas le han hecho mella, y ahora que sabe que puede ganar quiere aplastar a sus adversarios por la mayor cantidad de puntos posibles. Tienen más fondo que los Perros Viejos, pero están más verdes.



### El Esculta:

Es la base de la cadena alimenticia del Ranger. Son el equipo que más se esfuerza, que más fondo tiene, que más entrena y se prepara... y el que inevitablemente pierde. Tal es el caso que no hace falta ni una mano entera para contar sus victorias en la historia memorable de grupo



**“LA ESCULTA, UNIDA, JAMAS SERA VENCIDA”**

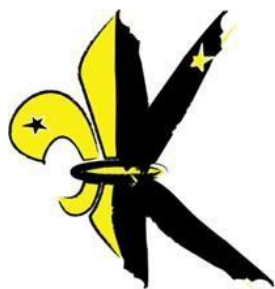
**“ESCULTA OS GRITAMOS UN MONTON, SOLO TE PEDIMOS QUE SALGAS CAMPEOON”**

**“U-E-Z, UNIDAD ESCULTA ZYANIA”**

**“UUUEEEZ UEZ UEZ, UEEZZ UUEEEZZ UUUEEEZZZZ”**

Una vez la esculta sido derrotada, kraal y clan se juntan para hacer su único cantico, que se repite todos los años desde la fundación del deporte

**“ESCULTAAS DECIDME QUE SE SIENTEEEE. HABEEER PERDIDO UN AÑO MAAAAS. SEGURO QUE, AUNQUE PASEN LOS AÑOOS, NUNCAAA LO VAMOS A OLVIDAR”**



# Tonkawa

## MAQUINA DEL TIEMPO

Queridos lectores de la máquina del tiempo,

En esta edición traemos de nuevo esta sección, pues ha causado furor entre muchas personas que leen esta revista, sobre todo los que son miembros de “La Cabaña” (si eres un joven lector y no sabes qué es La Cabaña, pregúntale a un scouter).

En esta ocasión venimos a recordaros historias de un pasado ya lejano en nuestro grupo, en concreto en la tropa Scout. Si os pregunto cuáles son las patrullas de nuestro grupo, seguramente me digáis las famosas: chacales, yacks, dragones, jaguares y albatros. Pero seguramente si le preguntáis a un antiguo miembro os de una respuesta diferente...

Y es que las patrullas han ido yendo y viniendo con el paso de los años. Esto se debe a que algunas rondas la tropa no tenía suficientes troopers para mantener cinco patrullas, así que una desaparecía, y para cuando volvían a ser cinco, ya había caído en el olvido. Sin embargo, habréis notado que en el cubil de tropa hay varios banderines que no corresponden a las patrullas actuales, así que desde la Tonkawa hemos investigado su origen y aquí os lo traemos.

Pumas es una patrulla que vivió sus años de gloria entre los 80s y los 90s. Todas las patrullas tienen su personalidad, y los pumas eran competitivos, fieros, y luchaban por ganar cualquier juego... vamos, lo que se conoce como un matao hoy en día.

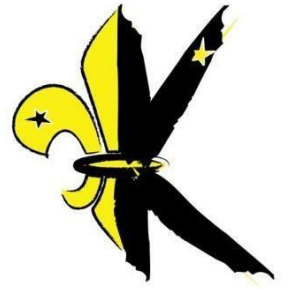
Los años pasaron y acabó desapareciendo, hasta que volvió en un futuro cercano bajo la forma de otro gran felino.

Su lema era “Libres y Audaces” ... ¿os recuerda a algo?



Otra patrulla que existió a la vez que Pumas era Koalas. En las Tonkawas de 1980 (que sabréis por la anterior edición que son las primeras), figuran las patrullas Chacales, Yaks, Dragones, Koalas y Pumas. La patrulla Koalas era una patrulla familiar y cercana, en la que trabajando sentías un verdadero hogar. Su lema era “Siempre Unidos”.





# Grupo Scout Kolonia de BP 347

Algo que nos ha llamado mucho la atención son estos dos banderines:



El primero os sonará por su animal y sus colores, pues es una patrulla que actualmente existe: la patrulla lobo. Actualmente esta patrulla se compone por las guías, las subguías y los invitados de la Alta Patrulla. Sin embargo, el banderín de su lado es muy similar en patrón y diseño, ¿no? Eso es porque antaño existían dos altas patrullas. La primera, la Patrulla Lobos, formada por los guías y el Coordinador de tropa (que entonces se llamaba Jefe de Tropa). La segunda, la patrulla Osos, compuesta por los subguías y el subjefe de tropa. ¿Qué opináis de este formato lectores?

Por último, os traemos algo que más de uno de los presentes en el grupo hemos presenciado, pues se trata de la patrulla Halcones. Halcones se vio por última vez en el Kolonia en la ronda solar 2012/2013, aunque ya había existido previamente en grupo. La razón por la que volvió fue porque la tropa no daba abasto con cinco patrullas, por lo que ese año fueron 6. Recordad su lema, “Audaces y leales”, puede que lo volváis a escuchar pronto...



Lectores, esperamos que este artículo haya avivado vuestra curiosidad tanto como a nosotros. Si es así, os hemos propuesto un reto interactivo, pues hemos ocultado tres de los banderines que figuran en este artículo por el local... ¡buscadlos con un scouter y así podréis echarles un ojo!

# QUIZ DEL CANCIONERO SCOUT

¿Eres un auténtico cancionero humano? ¿O acaso tienes el conocimiento musical de un castor? Completa este quiz verídicamente y comprueba cómo de hábil eres con las canciones que se cantan (o cantaban) en grupo.

**Reglas:** Cada canción da una puntuación. Lee todas las canciones de las listas de aquí abajo. Si te sabes la canción más o menos, tacha el recuadro una vez “☒” y cuenta los puntos. ¡Pero resulta que te sabes la canción perfectamente y sin olvidarte de una sola palabra, táchala 2 veces “☒” y cuenta el doble de puntos!

## NIVEL FÁCIL (1pt.)

- Canción de la despedida
- Te vas de la manada
- Un tallarín
- Yo soy Hércules
- Parabará papa paraba
- La vida pirata la vida mejor
- Buenas noches castores
- Yo soy el pato-to
- Mil millones de estrellas
- El chipi-chipi
- Pelo, pis, pijama
- Adiós adiós
- Mowgli rana
- La flor roja
- La canción de la felicidad
- Con la mano mano mano
- Alrededor del fuego
- El coche de mi jefe
- Globos de color
- No has nacido amigo para estar triste
- Yo soy pelota de pimpón
- se ha hecho pis en el saco de dormir

## NIVEL MEDIO (2pts.)

- Run run
- Caminando por el bosque
- No hace frío, hace calor
- Yo soy scout de corazón
- Y juntos subiremos las montañas
- Tengo, una hormiguita en la tripita
- En la selva me encontré
- Castores, cosechadoras
- Pa que tú meme tú me papa
- La serpiente y su rabín
- Echando migas a los patos
- El bote aquí - es un pestiño
- Soy una taza
- Vamos ---, ponte a bailar
- Melifá
- Viva la gente
- Un mamut chiquitito
- Avanzan las patrullas
- Yo cagué cagué
- La cuchilla la navaja

## NIVEL DIFÍCIL (3pts.)

- Anikuni
- Un egipcio
- Melón sandía melocotón pera
- Botanshu
- Himno scout
- Patos, pollos, gallinas van
- Se van los montañeros
- La canción del Clan
- Se van los montañeros
- La familia sapo
- Lluvia cae
- Súbete al tren de la risa
- Vamo a bailá sevillana
- Alta patrulla va caminando
- Tan a prisa avanza el tren
- Carbón carbón
- Mamá yo quiero bailar con una...
- Angelito de ojos tristes
- Yo tengo una casita que es así y así
- Yo tengo una vaca flaca!
- Es el orgullo de todo rover

0+ CASTOR

25+ LOBATO

50+ TROPERO

75+ ESCULTA

100+ CLANERO

125+ SCOUTER

150+ ANIMADOR DEL FUEGO DE CAMPAMENTO

175+ CANCIONERO HUMANO

296+ LORD ROBERT STEPHENSON SMYTH

BADEN-POWELL OF GILWELL



## NIVEL LEGENDARIO (5pts)

- Semana trágica (la de Charly)
- Caperucito Rodríguez Cortés
- Un flecha en un campamento
- Pe-a pa, pe-a pe pa pe, pe-i pi pa pe pi...
- Entre las anguilillas
- La canción del clan

**ESCRIBE TU PUNTUACIÓN AQUÍ:** \_\_\_\_\_

Si se te ocurre una canción típica de grupo que no esté en esta lista son puntos extra





# Tonkawa

>Hello! Soy Kolon;I.A y en otra nueva ocasión vengo a traeros los pasatiempos de la Tonkawa. Veo que superasteis los retos lingüísticos de la última edición. Recalcularé vuestro coeficiente. Habéis pasado de un sapo de caña a un... avestruz. Enhorabuena.

>¡En esta ocasión os traigo un nuevo reto. He investigado todas las cookies de los historiales de vuestros scouters y he descubierto todo sobre ellos para prepararos estos acertijos. Tenéis que rellenar todas las casillas con un scouter que encaje con su fila y su columna. Por ejemplo, si en una columna pone Robot y en una fila pone Guay, la respuesta sería Kolon;I.A. Para averiguar las respuestas, te recomiendo interrogar a tus scouters para descubrir juntos quién encaja en cada sitio. Te aviso que hay varias opciones posibles para completarlo. Buena suerte.

**NO PUEDE REPTIRSE UN SCOUTER EN LA MISMA TABLA.**


>Modo EASY: Las columnas son: Gran Castor y Chico  
Las filas son: Fue miembro de albatros en tropa y realizó la senda de la colaboración



		<b>COORDI</b>	
<b>ENTRÓ EN TROPA</b>			
<b>3er AÑO SCOUTER</b>			

>Modo MEDIO: Las columnas son: Chica. Coordinador de sección o de grupo y Viejo Lobo  
Las filas son: Fue miembro de jaguares, entró al grupo scout en Tropa y actualmente realiza su tercer año como scouter







# Grupo Scout Kolonia de BP 347



>Modo EXTREMO: Si habéis logrado los anteriores, este 4x4 acabará con vuestro sistema al que llamáis cerebro

>COLUMNAS: Ganó un ranger siendo esculta, fue miembro de la patrulla chacales, Viejo Lobo y realizó un Rover en Servicio (R.S.)

>FILAS: Fue miembro de dragones, lleva gafas O LENTILLAS, tiene 21 años o más, realizó la senda del desafío

	<b>Ganó un ranger en escultas</b>			
				
				
<b>+21 AÑOS</b>				
				



# Tonkawa

## LOS GANADORES DE LOS ANTERIORES PASATIEMPOS

Sé el primero en resolverlos y saldrás en la siguiente



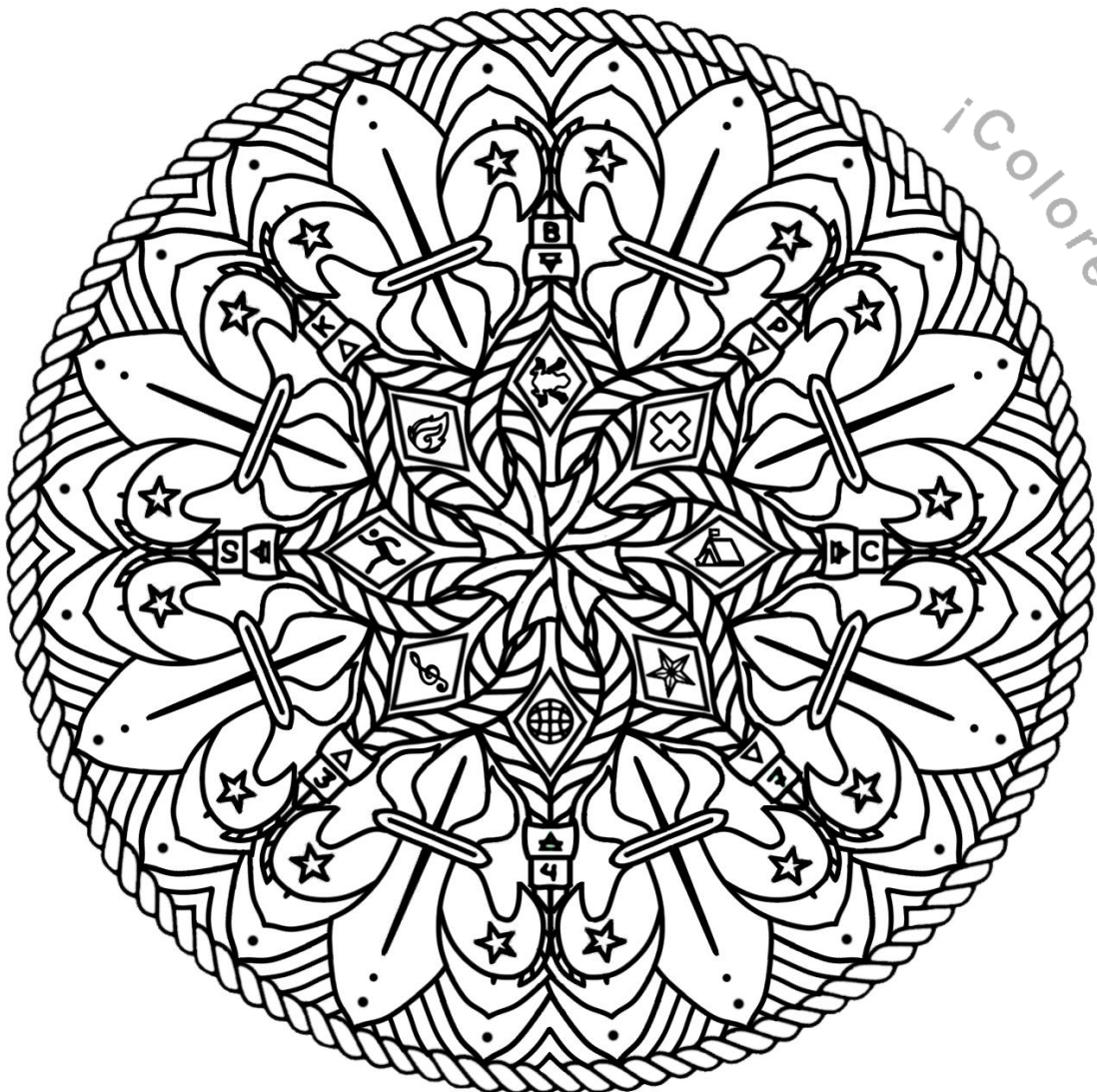
ANA

RAKSHA

TERESA

BURBUJA

## MANDALA

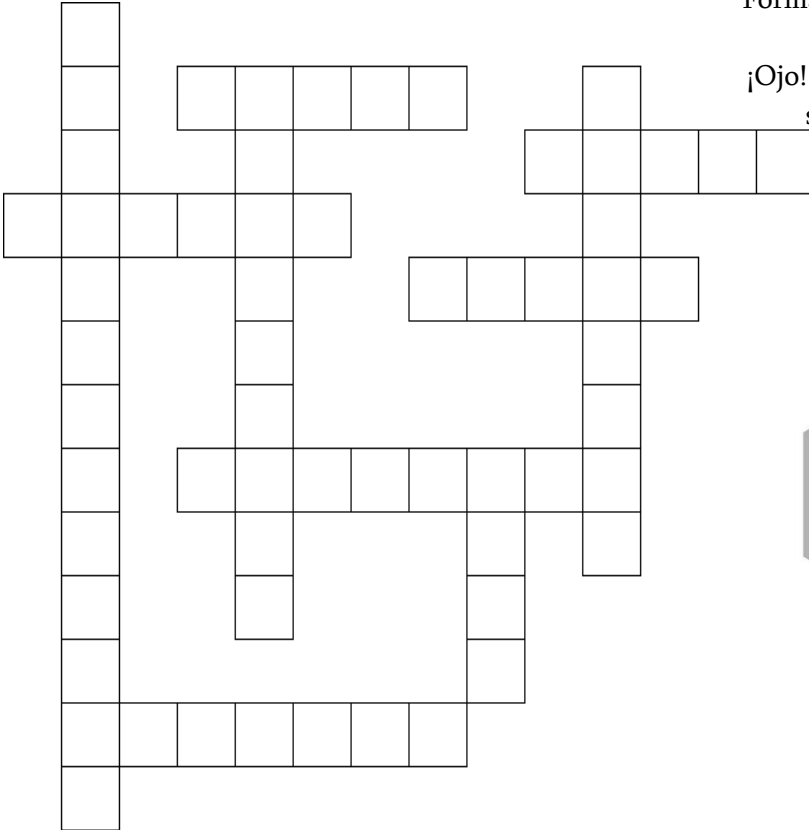


¡Coloréalo!



# Grupo Scout Kolonia de BP 347

## CRUCIGRAMA



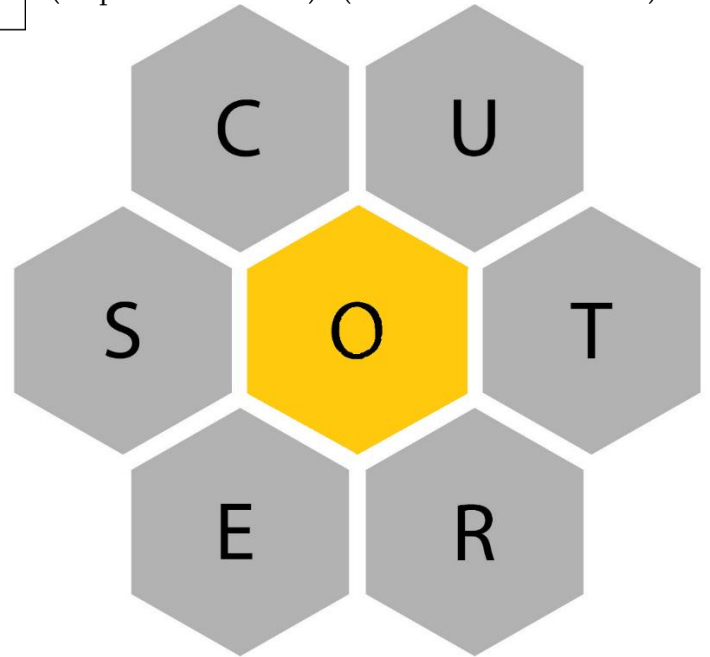
### HORIZONTAL

- 2 Qué patrulla no tiene grito de animal
- 5 Qué herramienta de Pionerismo pesa más
- 6 Qué no puede tomar un niño celiaco
- 7 Cómo se llama el novio de Burbuja
- 8 Insignia que se le da al más majo y desvergonzado.
- 10 Temática del juego de grupo del verano pasado

## HEX-A-WORD

Forma tantas palabras como puedas usando un mínimo de 3 letras de entre las siguientes.

¡Ojo! La O del centro es obligatoria. Si eres la primera persona en superarnos (56 palabras) saldrás en la siguiente edición. (las plurales no valen) / (sólo verbos en infinitivo)



### VERTICAL

- 1 De qué dos colores se pintan los esculta en el ranger
- 3 Animal que simboliza el clan Korrel
- 4 Cómo se llama la pantera del libro de la selva
- 9 Cuántos troperos hay con promesa

Hola humanos. Mi nombre es ARMAGEDON.EXE y soy una inteligencia artificial maligna. Mi plan es suplantar uno a uno a cada uno de los scouters de este grupo y así controlar el grupo scout... Y he empezado por esta Tonkawa. Uno de los artículos no ha sido escrito por un humano, sino por mí. Dudo que seas capaz de averiguar cual... MUAJAJAJA



## Equipo de Tonkawa

Castores: Moi

Manada: Baloo

Tropa: Tiago

Escultas: Martín, Tuse, Guille, Ángel

Clan: Carmen, MigelDLT

Feminismo: Raksha

Medioambiente: Wontolla

Edición: Mario, Javi, Hathi, Tiago, Juanllo

???: ChatGPT

HASTA LA PRÓXIMA  
¡BUENA CAZA!



@kolobiadebp\_347



[www.koloniabp347.es](http://www.koloniabp347.es) www.fac



[ebook.com/kolonia.debp](https://ebook.com/kolonia.debp)



[www.twitter.com/kolonia347](https://www.twitter.com/kolonia347)



[koloniadebp347@gmail.com](mailto:koloniadebp347@gmail.com)