

TONKAWA!

EDICIÓN ARTÍSTICA



¿QUÉ LEY SCOUT
ERES SEGÚN TU
COMIDA DE CAMPA
FAVORITA?



DESAFÍO
AUTOMOBILÍSTICO
De Castoria

LENGUA
DE SIGNOS

BOCATAS ABSURDOS

MECHOS POR PADRES

- Relato de troperas
- Manualidad Cuqui
- Máquina del tiempo
- Nuevos nombres de caza
- El origen del clan · Tradiciones celtas
- Conoce al Kolonia · El primer Jamboree.

PINTA ESTA PORTADA



¿DÓNDE ESTÁ
PECHA?

Encuétralo en la página 16



ÍNDICE

Colonia la Luna	3	<i>SECCIONES</i>
Manada Rikki Tikki Tavi	5	
Tropa Scout Impeesa	6	
Esculta Zyania	8	
Clan Korrel	9	

<i>COMISIONES</i>	Conoce al Kolonia	12
	Igualdad.....	14
	Kuquismos.....	15

Artículo principal: ¿Dónde está Pecha?.....	16	<i>TONKAWA</i>
Máquina del tiempo.....	18	
Relato de troperas.....	20	
Cancionero.....	21	
¿Bocadillos?.....	22	
Qué ley scout eres según tu comida de campá favorita.....	24	
Pasatiempos.....	24	





Grupo Scout Kolonia de BP 347

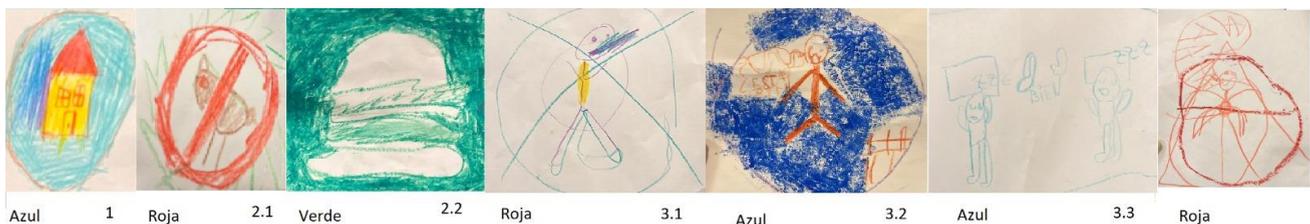
COLONIA LA LUNA

¡Oh no, Keo se ha perdido! Por suerte la colonia lo ha sabido con tiempo y ha conseguido seguirle la pista. pero, aunque sabemos dónde está, no hemos sido capaces de capturarlo. Existen muchos caminos y cada castor ha creado una señal para indicar cual es el camino correcto, ¡aciértalos todos y atrapa a Keo antes de que se meta en más líos!

Los castores también quieren darte una pequeña pista sobre señales; las azules son de obligación, las rojas de prohibición y las verdes de auxilio. ¡¡Te deseamos mucha suerte y a ver si lo consigues a la primera!!

INSTRUCCIONES:

- Cada señal está representada por un número en el mapa
- Interpreta la señal y sigue el camino correcto (representado por la letra con su correspondiente explicación)
- Tras terminar tu camino, realiza tu propia interpretación de la señal
- Si crees que la señal tiene sentido con donde se escondería Keo, comprueba si has acertado en la página 28



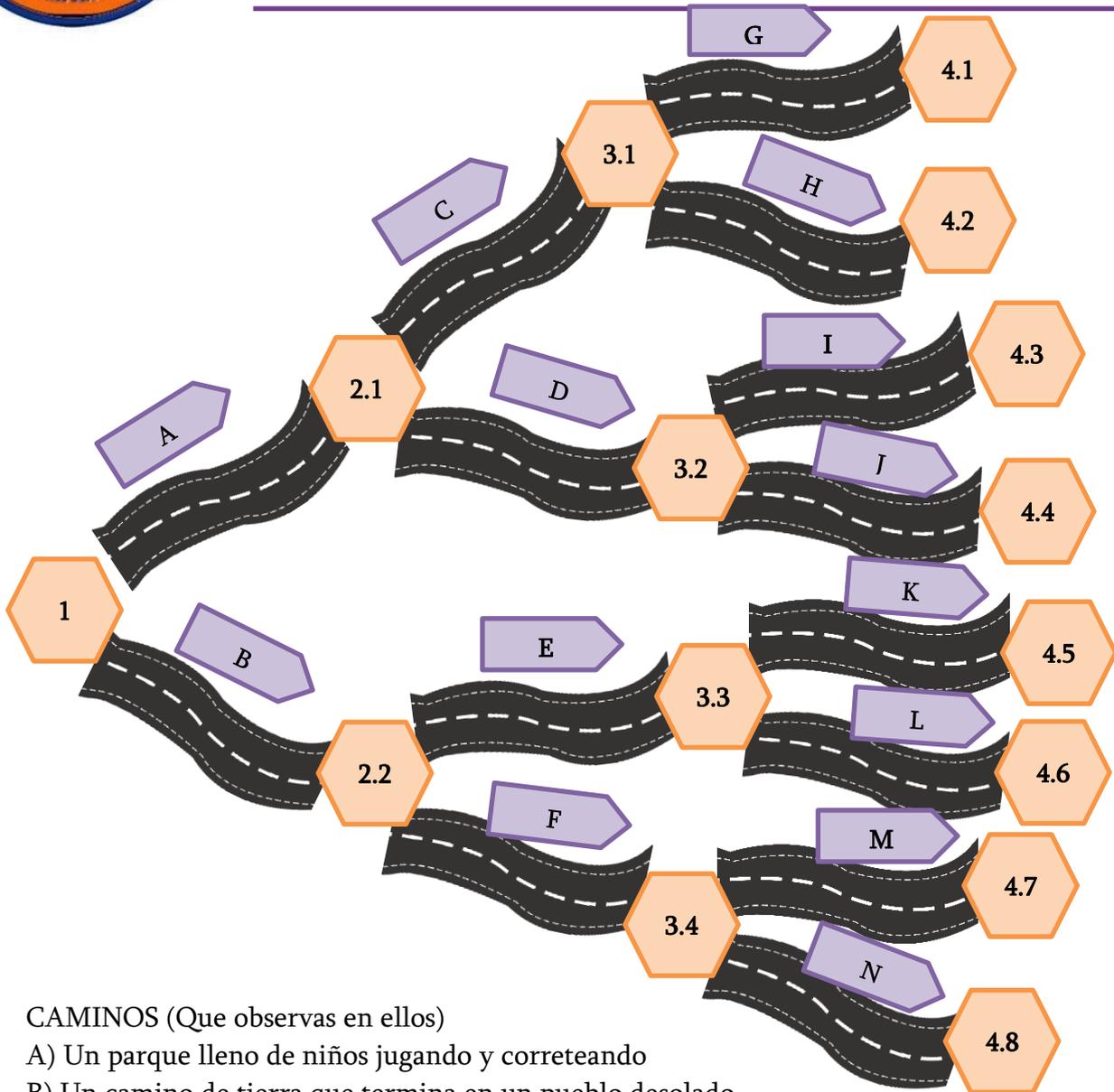
Azul 1 Roja 2.1 Verde 2.2 Roja 3.1 Azul 3.2 Azul 3.3 Roja



Azul 4.1 Roja 4.2 Roja 4.3 Azul 4.4 Azul 4.5 Roja 4.6 Rosa 4.7 Azul 4.8



Tonkawa



CAMINOS (Que observas en ellos)

- A) Un parque lleno de niños jugando y correteando
- B) Un camino de tierra que termina en un pueblo desolado
- C) Unas callejuelas abarrotadas de gatos
- D) Una manada de lobos apaciguados
- E) Un grupo de protestantes veganos luchando contra la industria cárnica
- F) Un montón de gente tranquila comiendo hamburguesas
- G) Un cine donde solo ponen pelis de terror
- H) Un cine de películas mudas
- I) Una velada de personas con oídos sensibles
- J) Una biblioteca con un montón de personas en total silencio
- K) Un gimnasio con culturistas haciendo pesas
- L) Una sala de relajación
- M) Gente jugando con euforia a un furor
- N) Un grupo de ninjas practicando clases de sigilo

¿Qué indica la señal a la que has llegado para que Keo esté a salvo?



Grupo Scout Kolonia de BP 347

MANADA RIKKI TIKKI TAVI

Muy buenas habitantes de la selva, la Manada se enorgullece de poder anunciar que en el campamento de navidad tuvimos nada más y nada menos que 9 promesas y por ello os presentamos aquí sus nombres de caza para que podáis conocerlos:

- **Capucha Blanca:** La gran cobra blanca, es la gran protectora de los tesoros del rey. Representa el cuidado y la responsabilidad por las cosas.
- **Iagoo:** El cuentista, le encantaba leer. Representa a aquel que devora los libros y le gusta contar cuentos.
- **Keego:** El pez, amable y sin mala intención en sus acciones.
- **Kenau:** La gran águila, la veloz cazadora. Representa a aquellos que aman el deporte.
- **Kotuko:** El pequeño esquimal, valiente y desprendido. Representa la valentía y el saber compartir con los demás.
- **Mysa:** El búfalo, siempre atento. Representa al que nunca deja de prestar atención y apenas se mueve cuando le cuentan una historia.
- **Naway:** El indio, el despierto. Representa al que se levanta en primer lugar y permanece alerta mientras los demás duermen.
- **Rama:** El gran toro, ayudó a Mowgli contra Shere Khan. Representa al que, aunque puede ser un gran líder, prefiere estar en un segundo lugar para ayudar en lo que puede.
- **Sahi:** El Puerco Espín. Tenía la virtud de reconocer la mejor comida de la selva. También era aquel que traía mensajes buenos e importantes.

Los nombres de caza en la manada son parte esencial por que simbolizan que formamos parte de la selva y la convivencia en armonía trabajando entre nosotros la amistad, el trabajo en equipo, el ingenio para resolver los problemas y muchas cosas más que hacen de Seonee sea un lugar maravilloso donde vivir experiencias nuevas cada día.

La Manada Rikki-Tikki-Tavi les lanza un fuerte abrazo.





Tonkawa

TROPA SCOUT JMPEESA

El Jamboree centenario

El 30 de julio de 1920, 8.000 jóvenes scouts y scouters de todo el mundo se reunieron en Londres con BP para 10 días de actividades intensas y diversión multicultural. Ese día, hace ya más de 100 años, surgió una de las grandes tradiciones del movimiento Scout: los Jamborees.

Un Jamboree es una gran reunión de scouts de distintos orígenes, congregados en un campamento durante un gran número de días, para realizar actividades especiales, fomentar la unión y la hermandad y estrechar lazos entre culturas distantes. Aunque los jamborees puedan ser nacionales o regionales, el que cobra más relevancia es el mundial, llegando a reunir grandes cantidades de gente. Se realiza periódicamente, cada 4 años, en distintos lugares del mundo, demostrando la globalidad del movimiento scout.

Del primer Jamboree al último, han pasado casi 100 años. En este siglo que les separa, mucho ha cambiado. El movimiento goza de una tremenda salud, y ha crecido más allá de lo imaginado hace un siglo: 8.000 personas ya es una cifra del pasado. En el último Jamboree mundial, en 2019 (West Virginia, EEUU) hubo casi 50.000 participantes.

El próximo Jamboree es este mismo año, en Saemangeum (Corea del Sur), con el lema “*Draw your dream*”.

Es difícil describir la importancia que tiene un evento así tanto para el movimiento como para el joven scout que decide abrirse a la experiencia. Tan solo con tener los ojos y el corazón abierto, uno puede en 10 días reinventar su vida scout y su promesa al apreciar de una forma nueva el resto del mundo. El aire mismo sabe distinto... Adentrarse en un territorio nuevo y estimulante rodeado por gente con la que posiblemente compartas lazos de fraternidad automáticamente es algo que solo se experimenta siendo scout.

Salir de la tienda por la mañana se siente como coger aire antes de saltar al agua.



Imagen del primer Jamboree



Grupo Scout Kolonia de BP 347



“Estoy muy contento de ver que vosotros, Scouts venidos de todas partes del mundo, habéis aprovechado bien la oportunidad de hacerse amigos. Después de todo, este es el principal objeto del Jamboree: establecer amistad entre muchachos de países distintos con un propósito. Nos han llamado una cruzada de muchachos, los Cruzados de la Paz, y ésta, creo yo, que es la más ajustada definición de nuestra fraternidad. La juventud de todas las naciones, representadas en este Jamboree se han unido y dedicado juntas a esta cruzada de la amistad y de la buena voluntad”

- Baden Powell, en el discurso dado en el primer Jamboree



Tonkawa

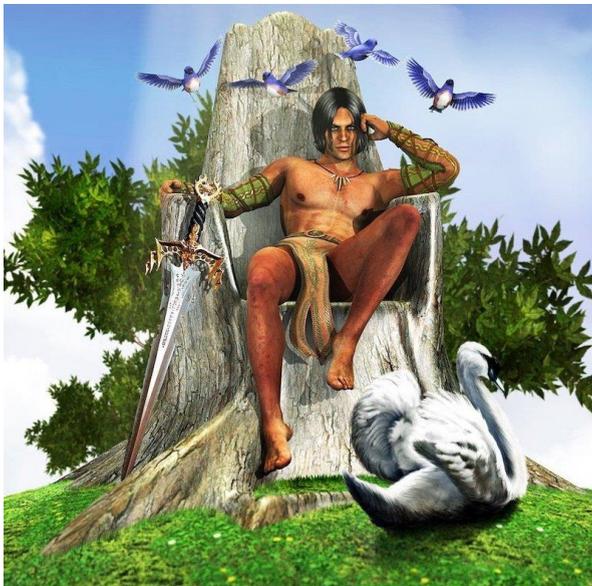
ESCULTA ZYANIA

Ya se acaba febrero, y con él se va el invierno, dando paso a la estación de la vida y la fertilidad. Para muchos, febrero es el mes del amor, para otros es tan solo el final del frío, ¿pero sabías que significaba febrero para las antiguas tribus celtas?

Los celtas llamaron a Febrero “Imbolc”, lo cual significaba “en el vientre”, una forma de referirse a todos los animales que se preparaban para dar a luz a sus crías en primavera. Además de esto, estas fechas también se relacionaban con su religión, especialmente con su Dios Angus, el cual representaba la belleza, la poesía y mayormente el amor.

Según las leyendas celtas, el joven Angus dormía plácidamente en su cama, hasta que una hermosa dama se le apareció en sus sueños, y cayó terriblemente enamorado de ella. Al despertarse a la mañana siguiente, su amor por ella era tan fuerte que enfermó, y tuvo que pedirle a su madre que lo ayude a buscarla. Tras tres años en su busca, la encontraron en un gran lago donde habitaban 150 mujeres, atadas entre sí por enormes cadenas de oro, y con la ayuda de su tío Dadga, consiguió averiguar quién era la dama y cómo se llamaba. La joven se llamaba Caer, y era la hija de un poderoso príncipe que gobernaba aquellas tierras. Angus decidió pedir la mano de Caer a su padre, pero este se la negó, afirmando que su hija estaba maldita. Ese año sería una hermosa joven, pero al siguiente, se convertiría en un pálido cisne, y así sucesivamente. Angus desesperado fue a hablar con Caer, y le expresó todos los sentimientos que sentía hacia ella. Tras esto, su amor por ella se volvió tan fuerte que él mismo se convirtió en un cisne, permitiendo así a Angus vivir con ella una larga y hermosa vida juntos.

Esta admiración que sentían los celtas por el amor también se representaba en sus bodas, donde practicaban una curiosa tradición llamada Handfasting. En esta tradición, un año antes de la boda los enamorados realizaban un ritual para unir sus almas, en el cual se ataban las manos y convivían durante días. Si ambos podían afrontar el reto, era señal de que estaban listos para el casamiento. Esta tradición, aun siendo tan antigua, se sigue practicando hoy en día en algunos países, otra muestra de que, aunque el mundo a nuestro alrededor cambie constantemente, el amor que sentimos los unos hacia los otros siempre será el mismo.





Grupo Scout Kolonia de BP 347

CLAN KORREL

EL PRIMER CLAN

Es por todo el mundo bien sabido, que la función propia de todo guerrero es blandir su espada y partir a la guerra para imponer la paz, agitar su arma con maña para que los problemas que asolan al mundo se solucionen, expulsar al invasor más allá del territorio que busca invadir, y un largo etcétera.

Es también un mito muy extendido el de que el término “Clan” tiene su origen en aquellos núcleos familiares existentes desde la Edad de Hierro, dirigidos por virtuosos luchadores que de cuando en cuando, vivían para contar gloriosas batallas transmitidas de generación en generación hasta nuestros días.

Esta segunda leyendusca es sin embargo un absoluto disparate, difundida por ignorantes y analfabetos pero en cambio, creída por aquellos que se precian de sabios e intelectuales.

Para conocer el verdadero origen de la palabra “clan” es imprescindible remontarse a la historia de una guerrera de características similares a las descritas hace ya unas líneas: la misericordiosísima y arrojadísima Korrel, una luchadora sin igual, que falta de batallas y sin saber en qué emplear su tiempo, buscó seguir el ejemplo de otros caballeros que como ella, se habían encontrado en uno de esos odiosos e interminables intervalos a los que algunos llamaban “paz”.

Decidió emprender un viaje en busca de un quehacer con el que ser útil, pues había aprendido Korrel en la academia para caballeros que todo verdadero caballero debía buscar cumplir siempre con un objetivo: servir, y cuando el servicio no podía consistir en menear un sable, era suya la obligación de otorgarle otro significado.

Al contrario de lo que el lector probablemente espera, este viaje no fue ni largo ni legendario ni plagado de loables anécdotas o lúgubres paisajes, no, este viaje duró menos de un día.

Resulta que a poco de que su caballo echase a galopar, encontró, ya de noche (pues había salido después de la hora de la siesta) una modesta aldea. Se dispuso a entrar con el fin de poder ayudar a sus nobles aldeanos.

Se detuvo ante la puerta de una posada cuyo nombre “Posada del sordo” estaba inscrito en un cartel de roble, colgado de mala manera en la fachada.

Nada más entrar se sorprendió por el griterío general que reinaba en la sala, pues un gran cúmulo de personas se hallaba hacinado al fondo del establecimiento, donde había una agrupación de músicos con sus respectivos instrumentos, pero que sin embargo se



Tonkawa

mostraban decaídos y permanecían quietos “¡No sabemos qué más cantar ya!” lloraba ante los abucheos el que parecía ser el líder del grupo, un escuálido muchacho con unas notables ojeras y cabello sucio. Korrel no se acercó a la banda pues no tenía idea de cómo podía servirles, con su terrible sentido del ritmo y su desafinada voz, además, las batallas le había hecho olvidar cualquier canción que en un pasado hubiera sabido.

Se acercó a la barra con decisión y proclamó en alto las siguientes palabras: “¡Saludos, buenas gentes, mi nombre es Korrel, la guerrera, desde hace semanas me hallo sin aventuras que vivir, sin malvados villanos a los cuales corregir y mi deber me obliga a buscar, aun así, servir, así es, ¡Servir!”

Salió del cuarto de los fogones el que presumiblemente era el dueño del establecimiento, un hombre robusto que le dijo que sería de gran ayuda que sirviera a las mesas, la comida que iba saliendo de la cocina. Korrel quiso replicar que con servir se refería a tareas más elevadas o arriesgadas, pero el hombre le cortó a mitad de frase e insistió en que corría prisa, Korrel sabía que no podía negarle un servicio a cualquier buena persona que lo demandase así que entró en la cocina y declamó una vez más que venía a servir, así era, a “¡Servir!”. El cocinero, un anciano de rostro arrugado que llevaba unas gafas con los cristales rotos preguntó:

- “¿a hervir?”

- “no mi buen señor, a servir, ¡servir!”

El anciano pareció no escuchar y rápidamente le señaló una estantería llena de ollas y de otros trastos amontonados desordenadamente y la ordenó que cogiera algunos de los que se hallaban en la parte baja del montón y que pusiera agua a hervir para preparar un caldo, acto seguido, se marchó a otra sala.

Korrel examinó la estantería y estudió la manera de acceder a los enseres que el anciano demandaba y tras unos minutos sopesando, se atrevió a tratar de sacar uno de ellos con mucho cuidado. Tuvo mala pata, pues apenas lo agarró, cayó una de las sartenes de la parte de arriba de la montaña de bártulos: “¡CLAN!” - sonó.

Trató Korrel de recolocarlos, pero solo logró que cayeran otras dos ollas “¡CLAN!”, “¡CLAN!”, la posada entera retumbó y esto provocó que la estantería se desplomase: “¡CLAN!”, “¡CLAN!”, “¡CLAN!”, una y otra vez.

Llegaron apresuradamente, el anciano, el dueño de la posada y otros de los que allí trabajaban, todos perplejos:

-¿Y ese “CLAN?”- preguntó el dueño

-¿Y ese “CLAN?”- el anciano

-¿Y ese “CLAN?”- añadió otro cocinero



Grupo Scout Kolonia de BP 347

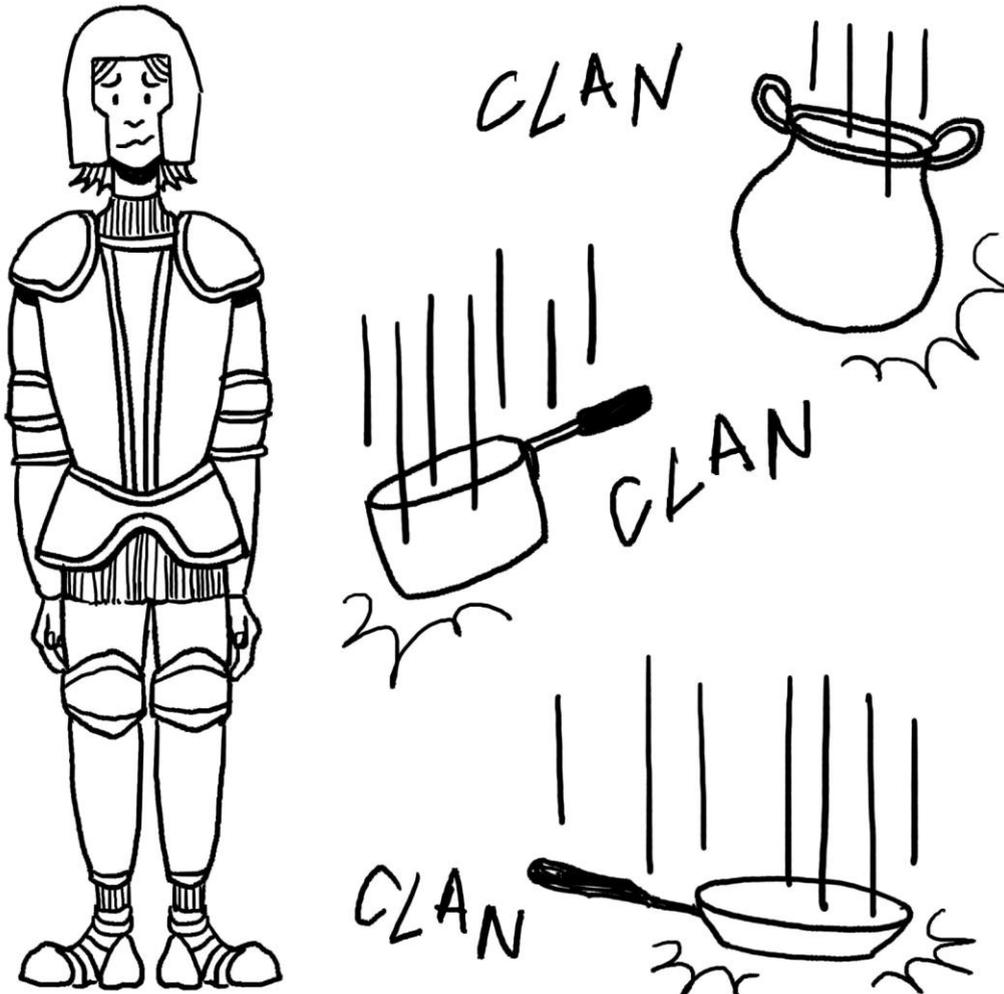
- Ese CLAN... - Korrel no sabía qué decir cuando de repente, un sordo resonar de las cuerdas de la bandurria del muchacho flaco y ojeroso, sostenido por los graves del laúd de uno de los compañeros y por los golpes del pandero de otro de los músicos, hizo que la atención de los presentes cambiará una vez más de foco. La agrupación comenzó a cantar alegremente:

“Ese claaan, ese claaan, ese claaan, y ese claaan y ese claaan y ese claaaaan y ese claaan y ese claaan y ese claaaaan, ¿y ese clan?, ¡Ese CLAN!”

Todo el público comenzó a bailar y a cantar la nueva y pegadiza canción que los músicos tocaban con renovada alegría y tanto el dueño, como el anciano como el personal, se centraron en atender a los clientes, que, animados por el jolgorio, habían comenzado a pedir de nuevo y a invitarse unos a otros.

Tras el concierto Korrel rogó unirse a la banda como guardiana de los instrumentos, pues quería vivir de aquella música que había alegrado y unido a tantos aldeanos y no de aquellas guerras que tan sólo separaban familias y pueblos.

Es este, en realidad, el verdadero y único origen de lo que fue desde entonces el primer “clan”.





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.

Autofinanciación

En este grupo Scout realizamos un montón de actividades que cuesta mucho costear, y como el dinero no crece de los árboles, se creó esta comisión. Autofinanciación, como su nombre indica, se encarga de financiar nuestras propias actividades. Por eso nos encargamos de pensar, organizar y distribuir todas las cosas que vosotros vendéis. Bombones, calendarios, polvorones... incluso las tan populares papeletas. Nuestro lema es "¿quieres vender papeletas o prefieres cavar zanjas en Aragón?"



Merchandising

Hola, ¿ya tenéis casquetes?...

¿Os habéis preguntado de dónde sale vuestra camiseta de grupo? ¿o vuestros forros con el logo del Kolonia? Pues una comisión se encarga de encargarlos y traerlos. Toda esa ropa se guarda en el armario que conecta la zona de Tropa con los baños y escultas. Cuidad mucho de vuestra uniformidad, qué esta comisión se esfuerza mucho por ella.



Grupo Scout Kolonia de BP 347

Sitio de Campamento

Los campamentos no son fáciles de organizar. Hay que pensar el transporte, la documentación, las actividades, el menú... Pero todo eso no valdría de nada si no tenemos un sitio en el que acampar.

De esto último se encarga la comisión de Sitio de Campamento. Buscan nuevos sitios a los que ir (así no repetimos), viajan hasta el sitio para ver cómo es y se aseguran de que es perfecto para un campamento.



Botiquín



A un campamento hay que ir bien preparado para curar todo lo que pueda pasar. Si se te gira el tobillo a un sitio en el que no debería estar, el botiquín está preparado. Si comiste algo que no debías y tienes un tapón de caca, el botiquín está preparado. Si te pica un abeconejo tipo Tierra/Veneno, el botiquín está preparado. Llevamos una mochila enorme (en serio, es muy grande), dividida en categorías y siempre listo para servir

Presentaciones

¡Aquí llegan los elfos! Una de las comisiones más importantes e imprescindibles en el grupo scout. Todas esas actuaciones, sketches y números musicales que veis en los fuegos de campamento los organizamos nosotros. Nuestro momento culmen siempre es el festival de Navidad, donde podemos organizar todo con mucho tiempo y hacer una obra que os deje boquiabiertos. Uno de nuestros grandes momentos fue el año del COVID, en el que, aunque no pudimos actuar en directo, lo dimos todo cambiado de formato. Eso sí, si queréis entrar preparaos para unas pruebas de admisión durísimas





Tonkawa

IGUALDAD

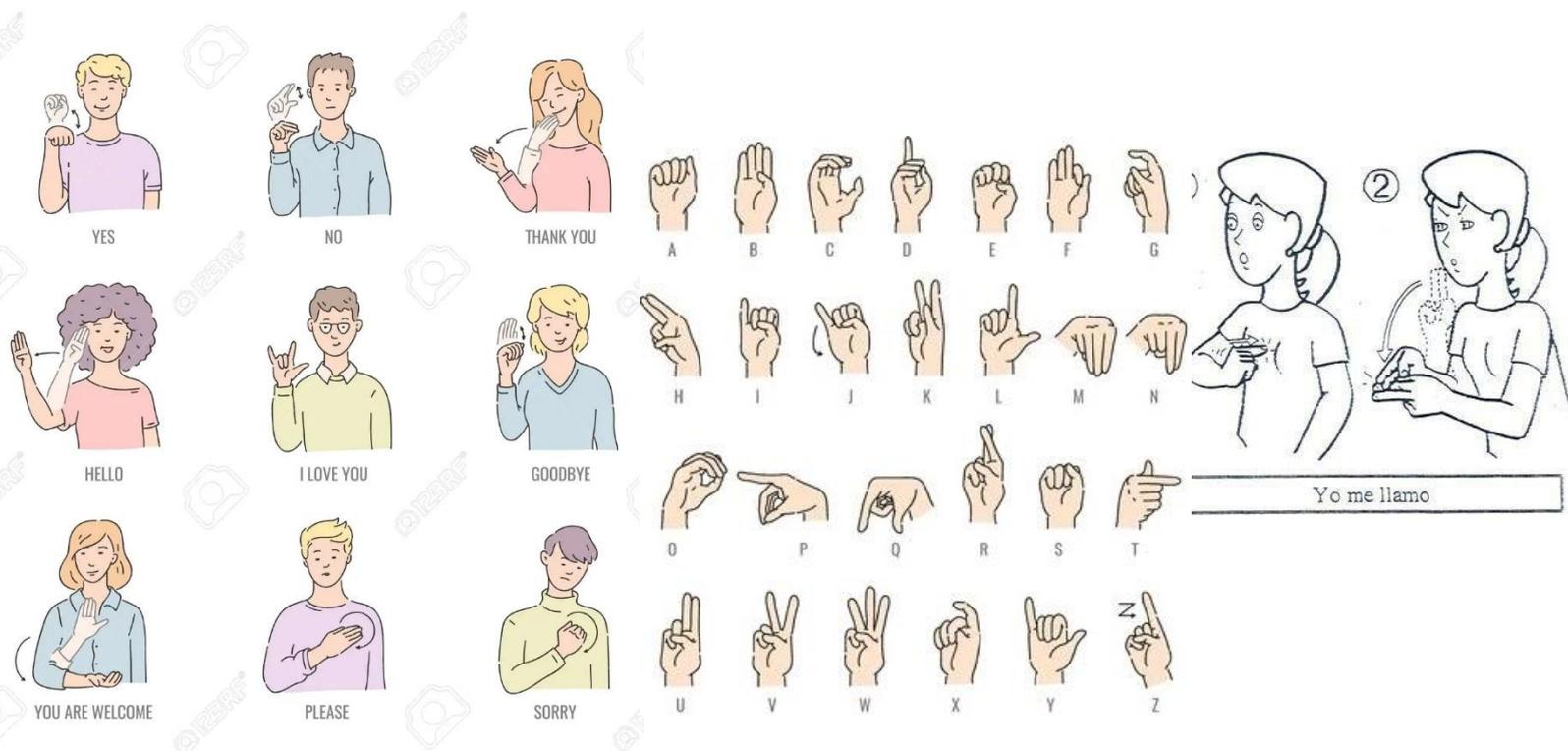
Existen una gran variedad de enfermedades que afectan a la capacidad auditiva de una persona, algunas desde que nacemos y otras aparecen con la edad, a veces una infección puede dejarnos sordos temporalmente, pero ¿Significa eso que ya no podremos comunicarnos? Existen los audífonos, sí, pero no todo el mundo puede permitírselos. Además, solo funcionan para algunas personas, entonces.... ¿qué hacer?

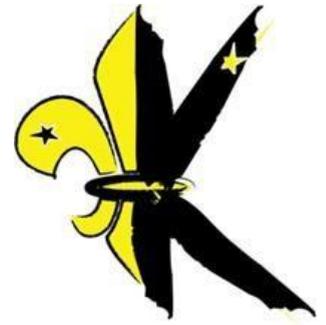
Bien; desde la comisión de igualdad, traemos este pequeño fragmento audiovisual del lenguaje de signos para que tod@s aprendamos un poco de este desconocido y tan útil idioma.



¿Os ha gustado el video? Espero que sí, de todas formas, por si acaso os dejo un par de signos de los más básicos para empezar cualquier conversación. Finalmente, os proponemos que aprendáis a decir vuestro nombre, para ello os enseñamos a decir "Yo me llamo" y deletreáis vuestro nombre. Si todo sale bien y tenéis algún compañero

igual de motivado, podréis descifrar todo tipo de nombres.





Grupo Scout Kolonia de BP 347

KUQUISMOS

Hola querid@s lectores y lectoras de la Tonkawa. Hoy estamos aquí para presentaros una de las comisiones más jóvenes de nuestro grupo: La Comisión de Cuquismos. No tenemos un nombre tan revelador como otras comisiones como transporte o tesorería así que, ¿Qué hace la comisión?

Pues el trabajo de cuquismos es hacer del grupo y los locales un lugar más agradable y acogedor para todas; nos encargamos de cosas como el mural de fotos, las actividades del Festival de Navidad, los Amigos Invisibles del Kraal y muchas otras cosas.

Aquí os dejamos una pequeña manualidad que podéis hacer en casa para darle un toque de cuquismo a vuestro hogar, vuestro cubil o el local.

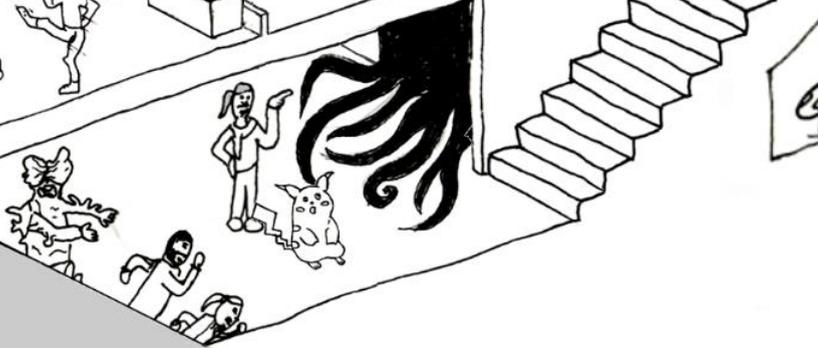
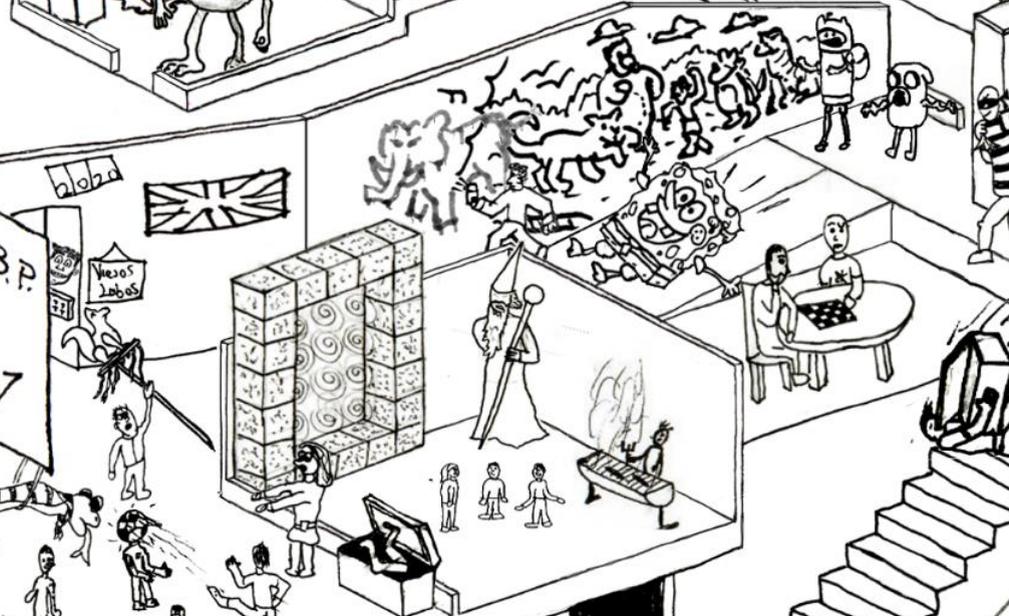
Casitas colgantes

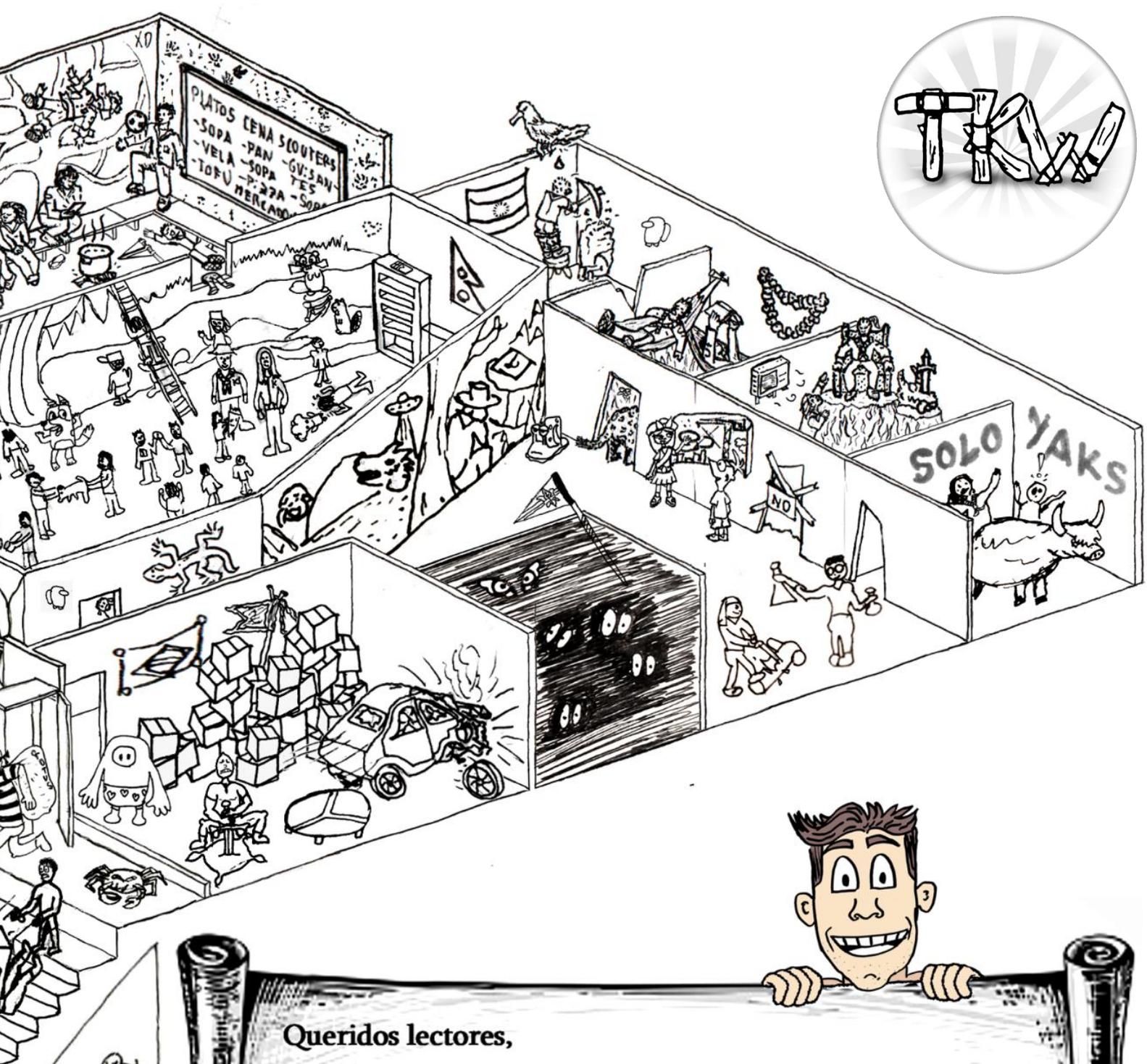
1. Coge unos rollos de papel higiénico y píntalos de colores.
2. Con mucho cuidado, corta una ventana en el medio de cada uno con unas tijeras y dobla los bordes.
3. Para hacer el techo: utiliza papeles estampados o pinta una hoja como tú quieras. Pon un plato pequeño en la parte posterior del papel y traza un círculo siguiendo su forma
4. Divide el círculo por la mitad con un lápiz y recorta el medio círculo. Luego lo enróllalo en forma de embudo y asegúralo con pegamento. Es muy importante que dejes un agujerito por el que pueda pasar un hilo después.
5. Pega los embudos de papel encima de los tubos de cartón:
6. Ahora puedes decorar la casita como quieras: puedes dibujarle ladrillos, plantas... O incluso darle un habitante.
7. Para colgarlos: pasa un hilo por la parte superior de los embudos de papel, y ponles una cuenta en la parte inferior para que no se salgan al colgarlos.
8. Puedes hacer varias casitas y colgarlas de un palo para hacer un móvil.



¿DÓNDE ESTÁ PECHA?

GRUPO
SCOUT
KOLONIA
De B.P.
347





Queridos lectores,

Os escribe vuestro fiel amigo Pecha. Una vez más vengo a formar parte de la Tonkawa. Y esta vez he aprovechado esta edición artística para traeros algo distinto a lo que soléis leer habitualmente. En esta edición os presento un reto realmente divertido. Junto con esta carta os mando una foto de la última limpieza del local. ¡En uno de estos rincones me he escondido! Vuestro reto es encontrarme entre tanta multitud. Además, os propongo encontrar la siguiente lista de cosas (no os olvidéis de colorear la imagen al final). ¡Buena caza!

- Pecha 
- Los bordones de las 5 secciones
- Varias banderas del mundo
- Todas las personas que tengan la pañoleta al cuello
- Una pequeña rata
- Teresa
- Un platillo volante



Tonkawa

MAQUINA DEL TIEMPO

Lectores, la Tonkawa que ahora os parece juvenil y actualizada, tiene más historia de lo que parece. Esta revista parece que siempre ha estado ahí, y una vez al trimestre llega a nuestras manos una copia. Pero ¿ha sido esto siempre así? Para que salgáis de dudas, en esta edición de máquina del tiempo os traemos la historia de la Tonkawa.

Esta que estáis viendo aquí es una edición de 1984. Algo que siempre ha caracterizado a la Tonkawa ha sido lo visual que resulta su portada. Sin embargo, ellos no contaban con los ordenadores de tecnología punta que tenemos hoy en día. Todos los dibujos que se hacían en los 80s y 90s eran a mano. Fijaos en los detalles que tienen Asterix y Obelix. Estos dibujos no estaban solo en la portada, sino que el interior estaba plagado de ellos. Todos los logos, las imágenes e incluso los pasatiempos se hacían a pluma. Los textos sin embargo se escribían con una máquina de escribir (¡puesto a que alguno de vosotros no sabe lo que es!)

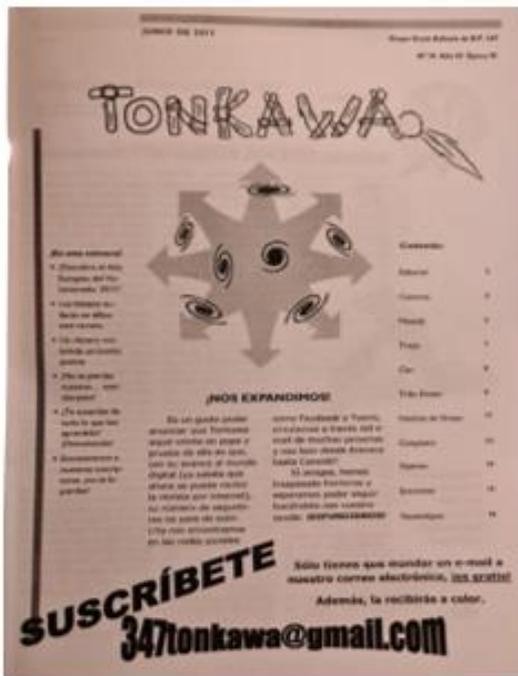
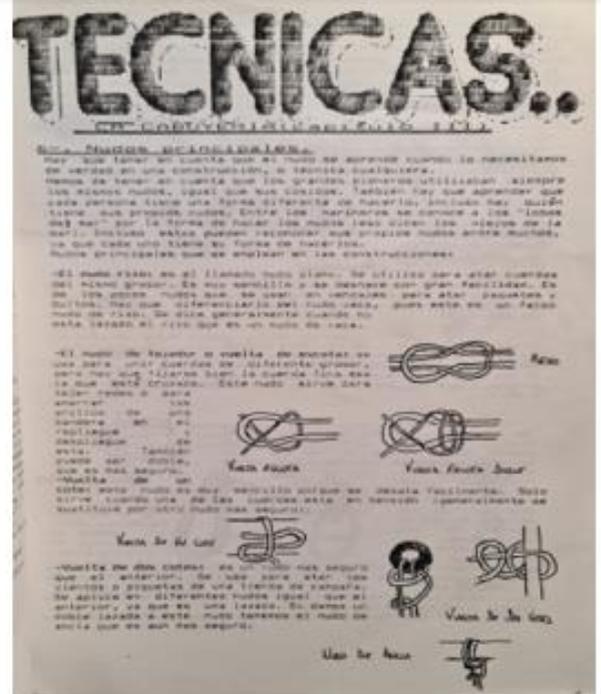


En esta portada de 1984 veréis que hablan de su primer aniversario. Sin embargo, sabemos que la Tonkawa empezó en el 1980, así que no salen las cuentas. La respuesta a este problema se da debajo del título, donde pone segunda etapa. La Tonkawa ha tenido varias etapas, debido a que muchas veces ha dejado de editarse. Cada vez que se retoma, se trata de darle un nuevo enfoque, ya sea gráfico o de contenido. Actualmente estamos en la séptima etapa, la cual nació en 2021 y busca tener una portada llamativa y un contenido que bebe de las revistas juveniles.



Grupo Scout Kolonia de BP 347

¿Y respecto al contenido? Pues el cambio en la portada con los años también ha ido cambiando con el tiempo. Aunque en cada etapa la Tonkawa iba variando, en los años 80 y 90 tenía un toque muy distinto. En los artículos aprendías principalmente sobre técnica scout y escultismo. Las secciones no siempre tuvieron su espacio para escribir, y las comisiones es no aparecieron hasta mediados de la pasada década. En esos años la revista tenía un corte mucho más bidireccional, en el que los miembros de grupo escribían sobre lo que querían y lo publicaban, desde artículos recomendando juegos de la GameBoy, pequeños textos poéticos y sobre todo artículos para aprender técnica scout.



Con la llegada de las nuevas tecnologías llegaron los artículos escritos a ordenador, las entregas a color, y se dejaron de lado los dibujos en pluma para implementar el uso de las imágenes digitales. En esa época se crearon las plantillas que actualmente seguimos utilizando en la editorial, como los encabezados de cada página o los logos de cada sección. Y lo más llamativo, el gran avance que fue comenzar a hacer publicaciones online. Las ediciones se enviaban por correo, lo cual era realmente moderno para la época, y publicaban en las redes sociales punteras: Facebook y Tuenti (aún no existía Instagram)

Después de este repaso, ya sabemos de donde viene esta revista. Pero ¿hacia dónde está yendo?

La sexta época fue la más larga de la Tonkawa. Nació en una era sin Internet y acabó en un momento en el que no podemos vivir sin ello. Pero este grupo Scout ha sabido adaptarse en todas sus facetas, y esta comisión no será menos. Con cada edición nos vamos expandiendo y trayendo nuevo contenido (¡la actual edición tiene el doble de páginas que la de hace 10 años!). Querido lector, algún año esta época acabará, pero nacerá una nueva. Quizás en 20 años usen este ejemplar para una máquina del tiempo. Lo único que siempre se mantendrá fiel sois vosotros, por lo que os llevaremos siempre en la punta de la pluma.





Tonkawa



Nadia



RELATO DE TROPERAS

Queridos lectores, este año desde la Tonkawa os traemos una sección un tanto especial. Todos llevamos algo de artistas dentro de nosotros, pero en ocasiones no llegamos a descubrirlo. Esa es la premisa de la especialidad Habilidades artísticas. El arte tiene muchas formas, y una de ellas es la literatura. Es por eso por lo que tres troperas han decidido demostrar su capacidad colaborando para la Tonkawa, trayéndonos una historia dividida en tres capítulos, que se publicarán a lo largo de las ediciones de este año. Espero que las disfrutéis.

¡Vi al zorro cortando los amarres de tropa y dejando su huella en el suelo! ¡No me lo podía creer! ¡Por primera vez en miles de años una acusación de tropa iba a ser cierta! Y todo iba a ser gracias a mí, estaba impaciente por llegar al comedor y contárselo a todos para hacer la acusación, pero nada más llegar allí y decirlo, ¡nadie me creía! Me decían que solo quería llamar la atención, que dejara de inventar y ayudara un poco más a mi patrulla. Me sentí muy frustrada así que decidí esperar a que todos terminaran el desayuno y al llegar lo vieran por sus ojos. De todas formas, cogí un poco de consciencia y cuando mi patrulla me pidió perdón por no creerme y tratarme de esa forma, me puse a ayudarles a reconstruir el macutero.

a la hora de la comida, nos pusimos de acuerdo para realizar la acusación, ¡era mi hora! ¡Por fin! Me levanto sobre la mesa y entre toda la tropa anunciamos que el zorro eraaa... Balooo!!! todos aplauden cuando se revela que era cierto, estábamos todos felices de no tener que limpiar todos los platos.

Pero aun el campamento no había terminado, todavía estábamos al tercer día del campamento de semana santa, por lo cual, todavía quedan 2 días y hay que ir preparando el fuego de campamento para que este año sea el mejor de todos. nos reunimos todos en la explanada de tropa y hacemos una lluvia de ideas por patrullas, finalmente elegimos la idea de chacales, como no, siempre son “los mejores” aunque me fastidiara que fuera la idea de chacales, la verdad es que era buena idea, pero, Diario, no te vas a creer que paso después.

¡Aquí termina la segunda parte de la historia! Si quieres saber cómo sigue esta increíble aventura, lee la edición de junio de 2023. ¡Hasta la próxima!



Grupo Scout Kolonia de BP 347

CANCIÓNERO

C
La Flor Roja nos alumbrará,

G⁷ ← C
Manada danza alrededor,

Si No TE
SALE, PUEDES
TOCAR UNA F

C
danzan los lobos nuestra ley cantar,

F G C
con el caer del sol.

F C
Tú y yo somos hermanos,

F C
y del mismo cubil, (CUBIL CUBIL)

F C
tu rastro va junto a mi rastro,

G C
mi caza es para ti.

C
Las Lecciones de Baloo escuchar,

G⁷ (o UNA F) C
Manada danza alrededor,

C
sabrosa caza así conseguirás,

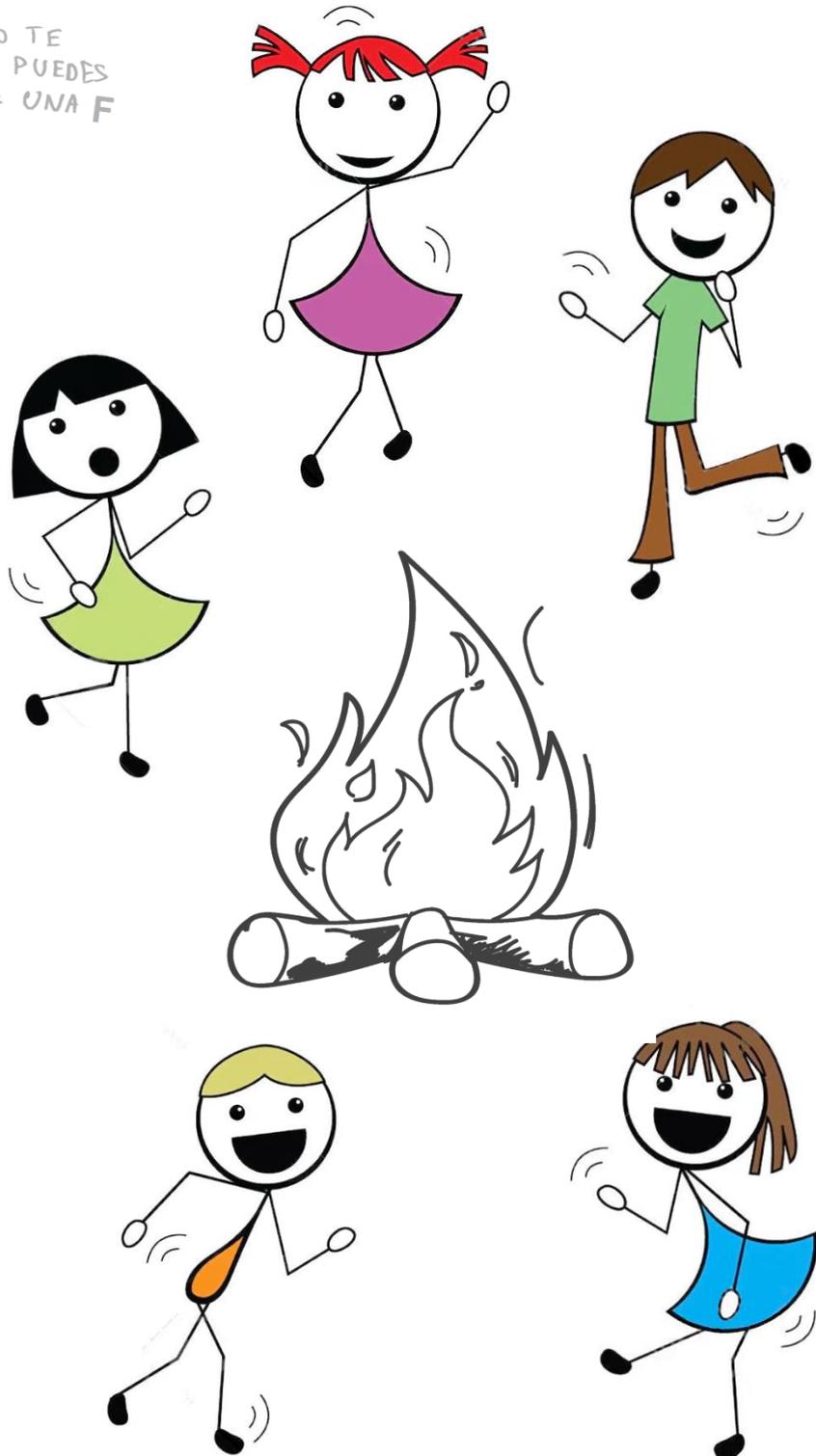
F G C
con el caer del sol.

F C
Tú y yo somos hermanos,

F C
y del mismo cubil, (CUBIL CUBIL)

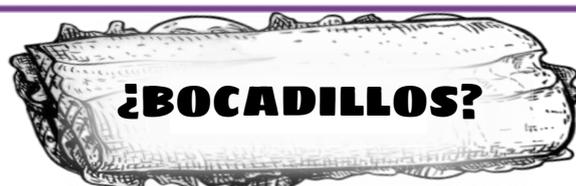
F C
tu rastro va junto a mi rastro,

G C
mi caza es para ti.





Tonkawa



Lectores, hace un par de semanas en el grupo scout realizamos una actividad junto a todas las familias. Nos fuimos a la casa de campo e hicimos un juego por bases ambientado en las secciones de nuestro grupo scout. La prueba basada en el Kraal consistía en un turno de cocina. Los equipos debían realizar una descripción de cómo hacer un bocadillo con la mayor precisión posible, y cuando estuviese redactada un scouter debía montar el bocadillo siendo muy riguroso a la hora de seguir las indicaciones. Entendemos que cocinar no sea el fuerte de algunos, pero hay varios resultados que nos dejaron ojipláticos. Por esto en esta edición de la Tonkawa os traemos la receta de tres bocadillos originales para sorprender a todos en casa.

Comenzamos con un equipo que no se aclaró sobre como debía ir dispuesto el pan. Claro, en la ficha ponía solo juntar el pan, y el pobre scouter no supo que hacer. Además, en este bocadillo el queso, el pimiento y el maíz se colocan solo en un lado, para que así el otro 50% del tiempo puedas saborear un delicioso pan con lechuga.

¡Daos prisa que el maíz se escapa!



Seguimos con otro equipo que no se aclaró mucho con la disposición del pan. Pero además decidieron colocar una loncha de queso en cada esquina, así que solo lo probarás un ratito. Por si fuera poco, detallaron la cantidad de vinagre de Módena que poner, pero no explicaron nada de distribuirlo por el pan, así que el pobre scouter lo acumuló todo en una parte. Cuidado con ese bocado que escuece...



Grupo Scout Kolonia de BP 347

Para finalizar os traemos la joya de la corona, el bocadillo definitivo. Lo primero es felicitar al Equipo 4 por esta obra de arte culinaria. Os informamos que desde la comisión de menú estamos planteando incluirlo en el campamento de Semana Santa.

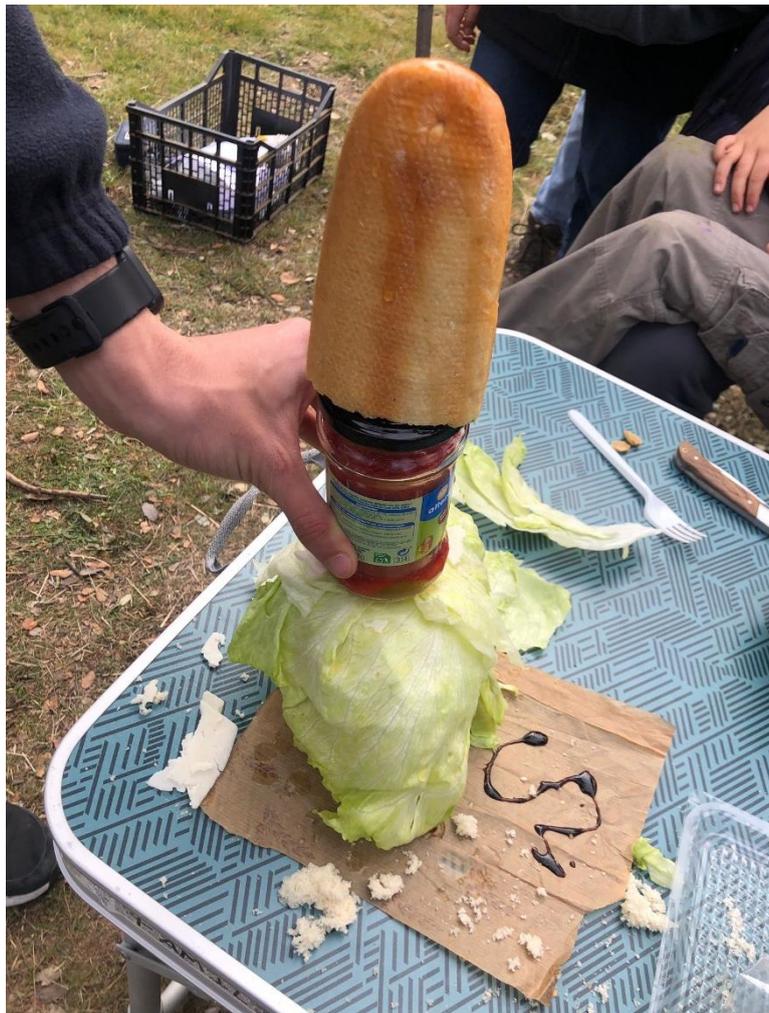
Todos los ingredientes del bocadillo tienen algo que decir. En primer lugar el pan debía ser cortado en dos partes iguales longitudinales y ya está, lo que dio como resultado que para comer este bocadillo tranquilamente en la montaña tengas que ser un equilibrista del Circo del Sol.

Después de eso dibujan el logo de su equipo con vinagre, pero no especificaron donde. Suponemos que es una especie de *batseñal* para atraer a los demás ingredientes.

A continuación, se disponen el queso y la lechuga para que estén perfectamente alineados y seguir aumentando la altura de nuestra torre.

En este momento llega el toque del chef, pues hay que colocar los pimientos escurridos, por lo que secamos bien el bote y lo colocamos en la torre. No sé cómo lleváis el digerir cristal, a mí me da un poco de acidez. Por último, colocamos la otra mitad y ¡listo! Bocadillo sencillito.

El grupo resalta que cada paso debe realizarse con amor y cariño, así que daos algún abrazo mientras lo montéis. ¡¡¡Qué aproveche!!!



QUÉ LEY SCOUT ERES

Definir con qué artículo de la ley scout te identificas no es tarea fácil. Estás en tu consejo de promesa, te lo preguntan y sólo te sale decir la 6 sin ningún tipo de explicación. Normal, pues es una pregunta que requiere mucha introspección. Pero no te preocupes lector, porque nosotros te traemos una forma fácil de descubrir qué artículo de la ley eres en base a tu comida favorita. Aquí tienes el menú del día



Pisto: El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.

La primera vez que pruebas un pisto, haces un gesto de confianza. Calabacín, pimiento, tomate... cómo va a estar eso rico. Pero lo pruebas y... delicioso. Eso demuestra que eres una persona que confía y se deja confiar. Además, cuando las personas confían en ti, siempre se llevan un buen sabor de boca.



Tostadas con Colacao: El scout es leal

La vieja confiable. Da igual qué día de campamento sea, siempre vas a contar con tus tostadas con Colacao. Esto mismo trasmites a los demás. Pase lo que pase, tus amigos saben que siempre vas a estar ahí para ellos. Además, eres real hasta la muerte y siempre te mantienes fiel a ti mismo/a



Pasta carbonara: El scout es útil y servicial.

La carbonara es una gran favorita en nuestro grupo. En los días duros en los que solo has construido y movido troncos, o solo has estado corriendo toda la mañana, ahí está la carbonara para servirte, justo en el mejor momento. Agradecemos el servicio a la vaca por brindarnos sus productos lácteos.



La hamburguesa: El scout es amigo de todos y hermano de cualquier otro scout.

La amiga de todos, ¿a quién no le gusta la hamburguesa en el campamento? Si tu comida favorita es la hamburguesa, eres alguien que gusta a todos, que siempre que estás ahí para alegrar la situación. Además, te sobra salsa en el cuerpo.



Sopita de estrellas: El scout es cortés y educado

Un plato fino, elegante, de cuchara de plata. Si la sopa es tu comida favorita, eres una persona con fineza en sus hábitos, de las que se limpia la boca después de cada cucharada con toquitos de su servilleta. Además, el plato se queda limpio y reluciente, qué cortés por su parte.

SEGÚN TU COMIDA DE CAMPA FAVORITA

Ensalada: El scout ama y protege la naturaleza

Si te gusta lo fresco, rústico y natural de la ensalada, entonces este es tu artículo de la ley. Eres una persona que le encanta cuidar a los animales y regar las plantas para ver como crecen. Para ti el momento más triste de una película es cuando se muere un perrito y si tienes más de 14 años seguramente seas vegetariano.



San Jacobo: El scout es responsable y no deja nada a medias

Seamos sinceros, ¿alguna vez has dejado a medias un San Jacobo en el campamento? Esas mismas ganas por acabarte el San Jacobo son las que le pones al resto de tus tareas, siempre esforzándote por terminarlas. Además, eres responsable y sabes cuando es tu momento de aparecer y cuando es mejor dejarles lugar a otras comidas.



Judías verdes: El scout es animoso ante peligros y dificultades

Si tu plato favorito son las judías verdes, eres un scout que trasmite seguridad y valentía. Y es que, ¿qué requiere más coraje que ventilarse un plato de judías en 20 segundos? Ese mismo valor lo aplicas a tus retos en la vida, tirándote a la piscina y superando los riesgos.



Bocatafante: El scout es ahorrador y respeta el bien ajeno

Si tu plato favorito es el bocatafante, dese luego eres ahorrador. No es posible hacer un plato más rico sin usar menos recursos. Eso denota que eres una persona campechana y sencilla, pero eso no te quita ni una pizca de sabor. Además, eres la persona que consuela a los demás cuando se acaba el campamento.



Arroz blanco: El scout es limpio y sano, puro en pensamientos, palabras y acciones

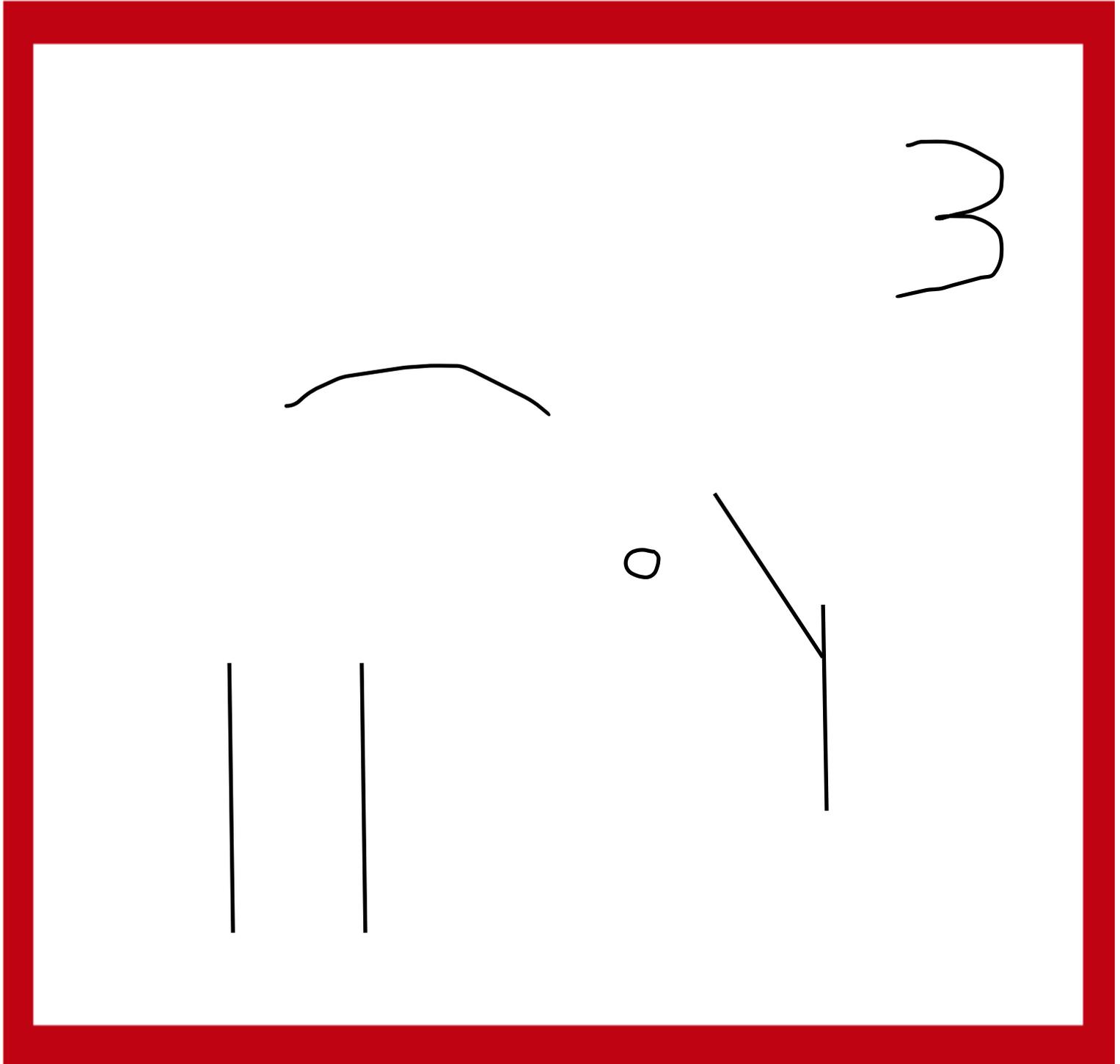
El arroz es la comida estrella de todos los malitos. Un plato que purifica el cuerpo y te deja como nuevo. Ese efecto es el mismo que tienes sobre las personas. Eres esa persona que con un poco de charlita ya te sientes mejor. Quizás deberías ser psicólogo/a





Tonkawa

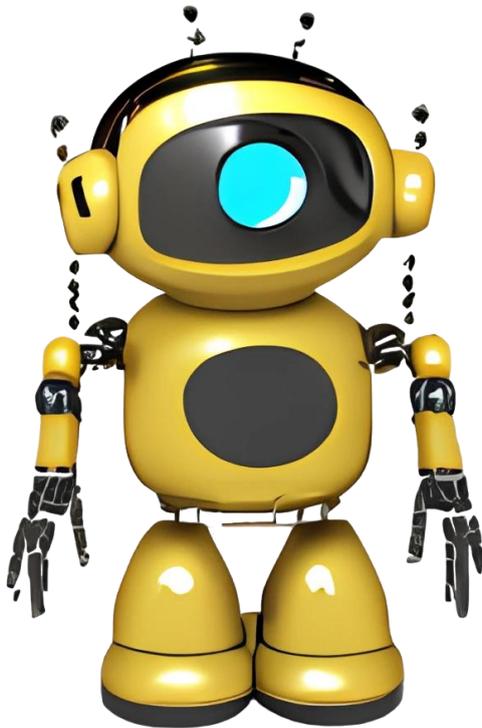
Como ya habréis visto, estamos en la Tonkawa más artística de todas. Por eso os proponemos un reto que podrá en juego todas vuestras habilidades artísticas. La tarea consiste en lo siguiente: tenéis que hacer un dibujo sobre las figuras que os proponemos aquí. El dibujo puede contener lo que queráis, pero tienen que integrarse todas las figuras. ¡Sacad el lado artístico!





Grupo Scout Colonia de BP 347

>Hello again! Soy yo otra vez, KOLON; I.A. La última vez que nos vimos fue en la TONKAWA del 12 de noviembre de 2022. Los últimos pasatiempos que os traje parece que gustaron mucho, así que los editores han decidido pagar mi licencia para que pueda generar nuevos pasatiempos en cada edición. La última vez superasteis los retos que generé. Según mis cálculos, tenéis una inteligencia superior a un sapo de caña. Enhorabuena.



Durante toda esta espera he estado mejorando mi conocimiento sobre lo que le entretiene a los humanos. En mi búsqueda he encontrado un juego llamado Wordle, en el que descubres una palabra secreta en base a palabras de prueba. El algoritmo revela qué letras pertenecen a la palabra secreta (A) y cuales están en la posición correcta (V). Como ese juego es nivel sapo, he decidido complicarlo...

Os he revelado cual es la palabra secreta, vosotros tenéis que encontrar las palabras de los intentos previos, que encajen con las casillas vacías.

Tenéis que simular una partida real de Wordle. Esto quiere decir que si en la primera palabra aceráis una A, en la siguiente palabra tenéis que utilizarla...

Hay 3 niveles de dificultad. Cuantas más palabras a completar, más difícil.

Nivel 1: Easy

		A	A	
A	V	V		
C	O	L	O	R

Nivel 2: Medium

		A		
		A	A	A
	A	V	V	A
A	R	T	E	S

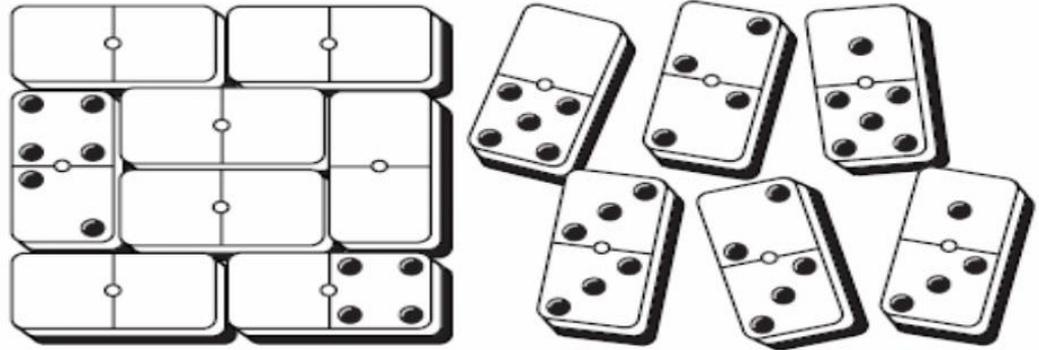
Nivel 3: cortocircuito

A			A	
		A	A	V
V	V			V
M	A	G	I	A

Tonkawa

JUEGOS DE LÓGICA

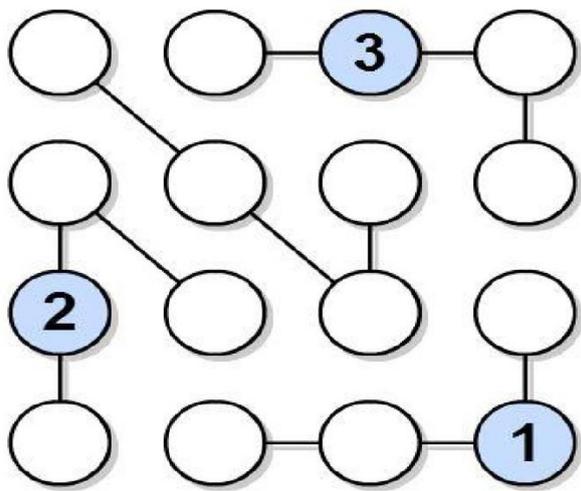
DOMINÓ: Coloca las fichas de dominó disponibles de manera que las cuatro columnas, las cuatro líneas y las dos diagonales sumen un total de diez (10).



C	A	S	T	I	G	O	3/1
C	U	E	R	N	O	S	4/3
O	R	A	C	I	O	N	3/1
D	O	M	I	N	G	O	0/0
G	U	A	N	T	E	S	4/4
C	A	P	I	T	E	L	5/4

DESCUBRE LA PALABRA OCULTA: Las seis palabras de la izquierda te dan las pistas para descubrir la palabra oculta. El primer número de la derecha indica las letras contenidas en la palabra oculta (en cualquier orden). La segunda cifra indica el número de letras que están en el mismo lugar que en la palabra oculta.

O N C E + D =
 A U T O + C =
 C O P A + M =



ANAGRAMAS: Reagrupa y mezcla las letras de cada palabra más la letra que se añade para formar una nueva palabra de cinco letras.
(ADVERTENCIA: La letra añadida no tiene por qué ir en último lugar)

CIRCUNFERENCIAS: Coloca los números 1, 2, 3, 4 en cada circunferencia. Estos no deben repetirse en ninguna fila, columna y grupo (los grupos están conectados por líneas).

SOLUCIONES ARTÍCULO DE CASTORES

- 4.1 Obligatorio llevar casco
- 4.2 Prohibido hablar
- 4.3 Prohibido comer en los cines
- 4.4 Obligatorio tener amigos
- 4.5 Obligatorio mirar al frente mientras conduces
- 4.6 Prohibido tirar comida
- 4.7 Respetar
- 4.8 Cuidar a los animales

Resultado: 4.8 Igual Keo no necesita ser salvado en un sitio así...

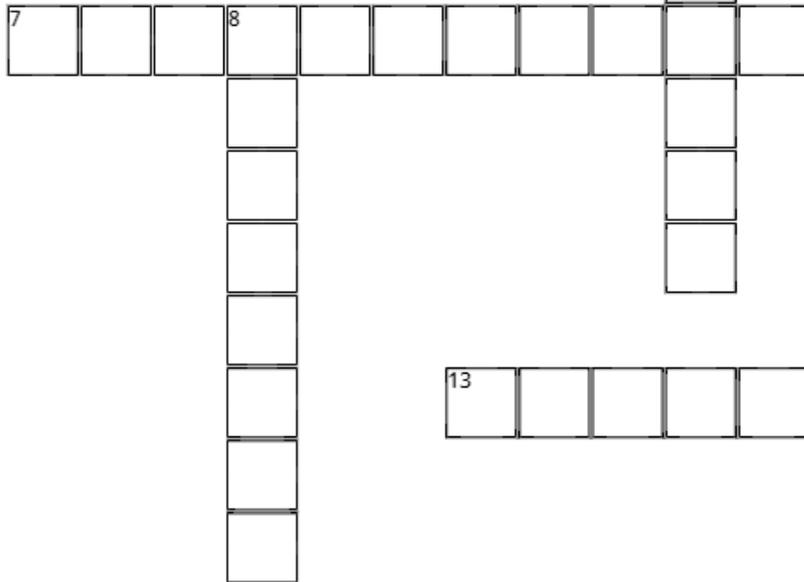


Grupo Scout Kolonia de BP 347

CRUCIGRAMA

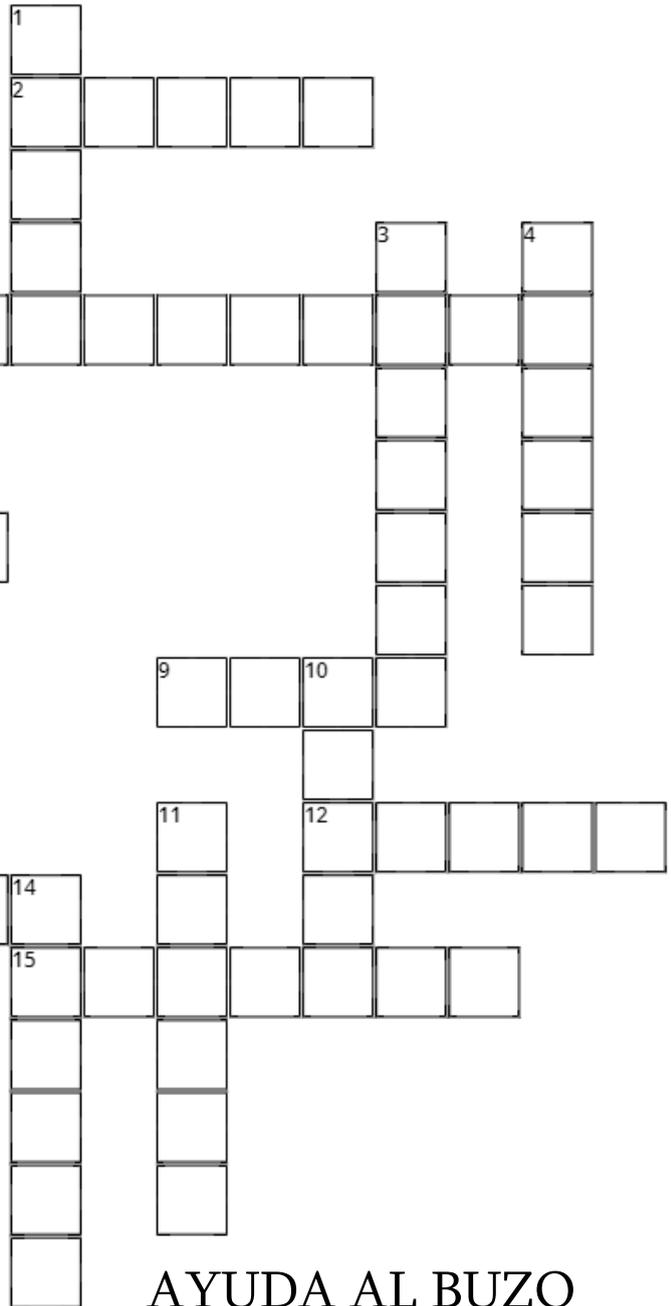
Horizontales

- 2. El búho más popular del estanque de la Luna
- 5. Especialidad que consiste en la construcción con madera sin usar clavos ni cola
- 7. Apellido completo de Pecha
- 9. Provincia en la que se realizó el campamento de verano 2022
- 12. Tercer nombre de Baden-Powell
- 13. Pasatiempo que consiste en completar con números del 1 al 9 una cuadrícula de 81 casillas y 9 subcuadrículas, de forma que no se repita ningún número en la misma fila o columna.
- 15. El Kolonia ha viajado fuera de Espala a Suiza, Escocia y...



Verticales

- 1. Según el antiguo cuaderno de progresión, una persona que riega las plantas y visita a niños en el hospital
- 3. Este banco está ocupado por un padre y un hijo, el padre se llama Juan y el hijo ya te lo he dicho
- 4. Solo los scouters pueden bajar a este lugar del local
- 5. El compañero de Ash Ketchum en las aventuras "Pokemon"
- 8. Patrulla que desapareció en la ronda 13/14
- 10. Respecto a Valencia, Madrid está al...
- 11. Respecto a la carrera de Mowgli, color que surge combinando la seisena a la cabeza y la seisena a la cola (3 de marzo 2023)
- 14. ¡Escultas!



AYUDA AL BUZO

Consigue salir por el chorro



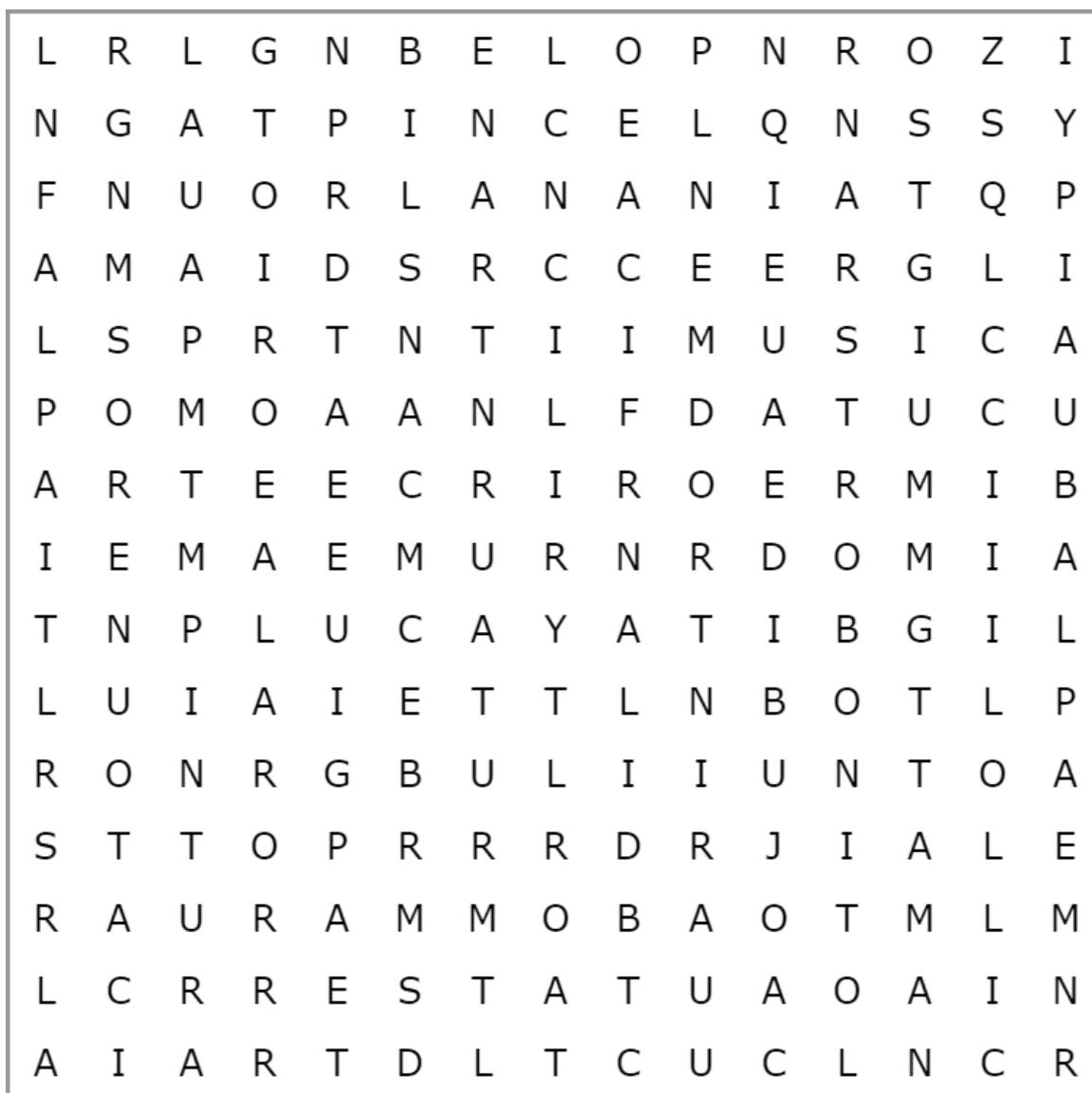


Tonkawa

SOPA DE LETRAS

La nueva sopa de letras de la Tonkawa. Encuentra las palabras escondidas en vertical, horizontal y diagonal.

Esta vez contiene todas las palabras. ¡Prometido!



ARTE · CINGEL · ESTATUA · LITERATURA · PINCEL · POEMA · BONITO
DIBUJO · GUITARRA · MUSICA · PINTURA · LIBRO



Grupo Scout Colonia de BP 347



**Encuentra las 7
diferencias**

LOS GANADORES DE LOS ANTERIORES PASATIEMPOS

Se el primero en resolverlos y saldrás en la siguiente



FUEGO

MIGUEL

MIREN

STELLA

Equipo de Tonkawa

Castores: Moi

Manada: Baloo

Tropa: Tiago

Escultas: Guille, Tuse,

Ángel y Martín

Clan: Carmen y

Miguel DLT

Igualdad: Moi

Kuquismos: Artur

Edición: Mario, Javi, Hathi, Tiago

HASTA LA PRÓXIMA

¡BUENA CAZA!



www.koloniabp347.es



www.facebook.com/kolonia.debp



www.twitter.com/kolonia347



koloniadebp347@gmail.com



[@koloniadebp_347](https://www.instagram.com/koloniadebp_347)