

MARIO LAGUARDA

GUILLERMO BOYER

JAVIER GÓMEZ

TONKAWA



BEST FILM



BEST SONG



BEST PICTURE



FILM FESTIVAL



BEST VISUAL EFFECT



BEST ACTRESS



BEST DIRECTOR



BEST ACTOR

EL "TERRIBLE" HORROR DEL SÓTANO



RELATO DE TERROR

POLICÍA DEL UNIFORME

MONSTRUOS EN CASTORES

EL PRIMER CAMPAMENTO

LUZ NEGRA CASERA

CON LA PARTICIPACIÓN ESPECIAL DE MOI "EL GUITARRAS" RODRÍGUEZ: "NUNCA VI UN SER TAN TERRÓRIFICO", DECLARA, "NI UNA BANDA SONORA TAN MAESTRALMENTE SILENCIOSA". DIRECCIÓN ASESORADA DE TIAGO BILBO, QUE DECLARA: "CAVALO DADO NÃO SE OLHA OS DENTES". CON UN TICKET ENTRAS AL SORTEO DE UN CUCHILLO REAL UTILIZADO EN UN CRIMEN. UN OSO HA VISTO EL FILM Y NOS DA SUS PRIMERAS IMPRESIONES: "GRRROAAWW GRRRAUÑWW". LAS DEVOLUCIONES NO ESTÁN PERMITIDAS.

PELÍCULA NO APTA PARA: EMBARAZADAS, PERSONAS CON MARCAPASOS, GENTE QUE NO SE HA PASADO LA PRUEBA DE LA NAVAJA, DELFINES, LA PATRULLA ALBATROS Y ESCULTAS DE SEGUNDO AÑO. LOS NIÑOS CON MÁS CALLE USAN JABÓN LAGARTO®, CONVIERTETE EN UN NIÑO DE PURA CALLE CON JABÓN LAGARTO®.





ÍNDICE

Colonia la luna.....	3
Manada Rikki Tikki Tavi.....	6
Tropa Impeesa.....	7
Esculta Zyania.....	9
Clan Korrel.....	10

SECCIONES

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

COMISIONES

Artículo principal: el “horror del sótano”.....	17
Receta.....	18
Relato de troperas.....	20
Cancionero.....	21
Policía del Uniforme.....	22
Pasatiempos.....	24

TONKAWA

ADVERTENCIA

¡Cuidado lector! En el artículo principal de esta edición de la Tonkawa encontrarás la solución del mayor de los misterios del Kolonia. ¿qué se oculta en el sótano de locales? Para ello, hemos creado una aventura en la que, dependiendo de tus decisiones, encontrarás un destino diferente. A lo largo de la revista encontrarás varios recuadros como antes. Es muy importante que no los leas si no estás realizando la aventura del sótano, puesto que arruinará tu experiencia de juego. ¿Serás capaz de descubrir qué misterio esconde el sótano?



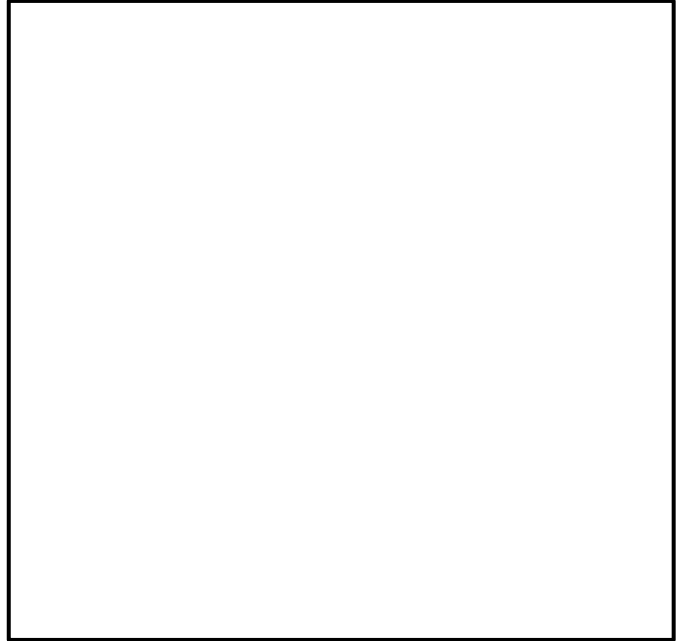
Grupo Scout Colonia de BP 347

COLONIA LA LUNA

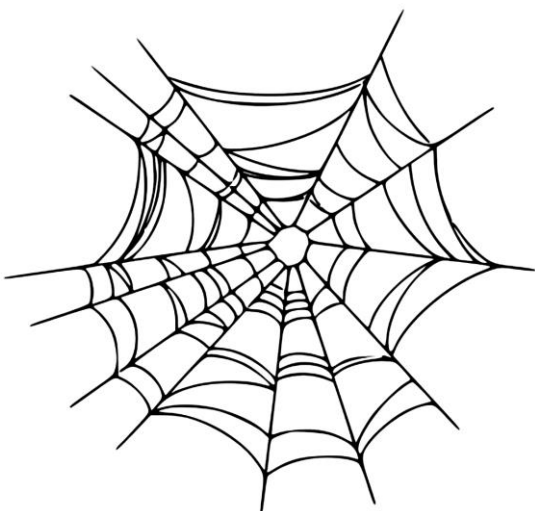
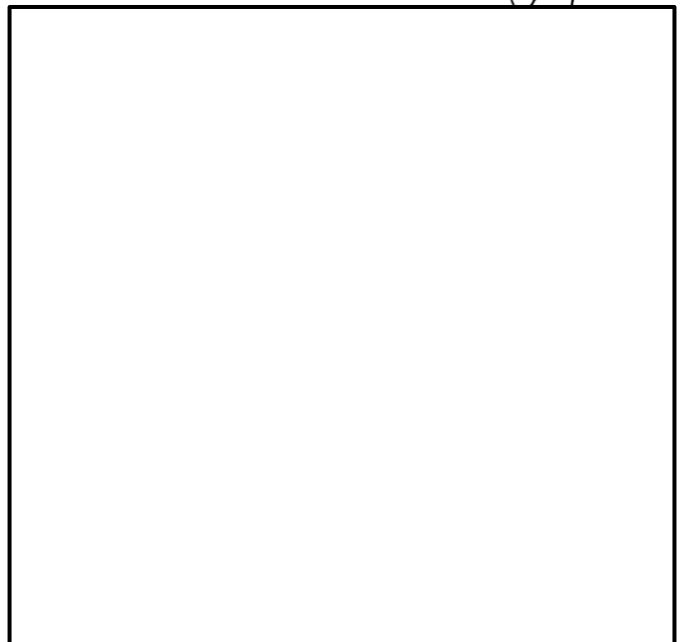
¡Los monstruos invaden el Estanque!
 Necesitamos de tu ayuda para saber contra que nos enfrentamos, pero solo contamos con una pequeña descripción hecha por aquellos castores lo suficientemente valientes como para haber ido de exploración y observado muy rápidamente a estos especímenes.

Trata de representar con un dibujo aquello que imagines con la breve descripción de cada monstruo.
 ¡Toda la Colonia cuenta contigo!

Monstruo 1: “Tiene tres cabezas con pincho, uno esta triste, otro esta contento y otro enfadado tres pies uno tien dos brazos y cadauno tiene una pierna”
 Nombre en clave: EMOCIONADO

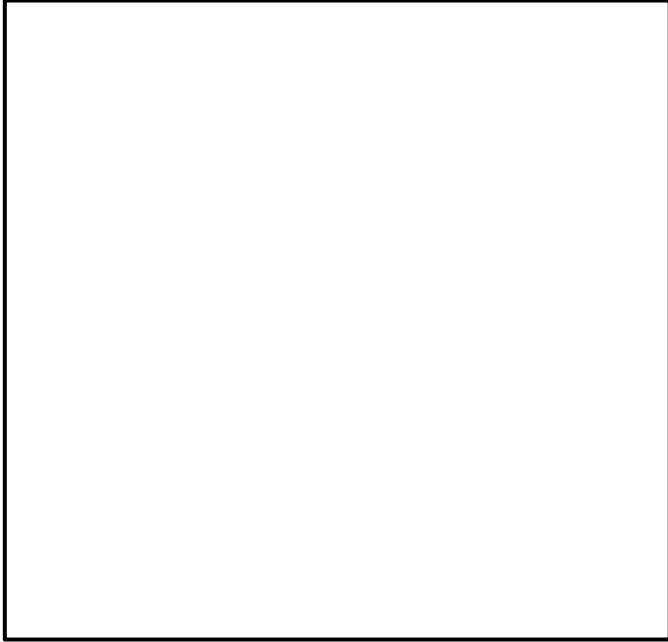


Monstruo 2: “Pelo gigantes, liso corto, se parece a un hombre, pañoleta, cinturón gordo, sonrisa, piernas chicas y largas. Tiene pelos rojos.
 Tiene el cuerpo cuadrado. Y no tiene piernas también tiene la boca azul y roja”
 Nombre en clave: “El señor gordo sin brazos”

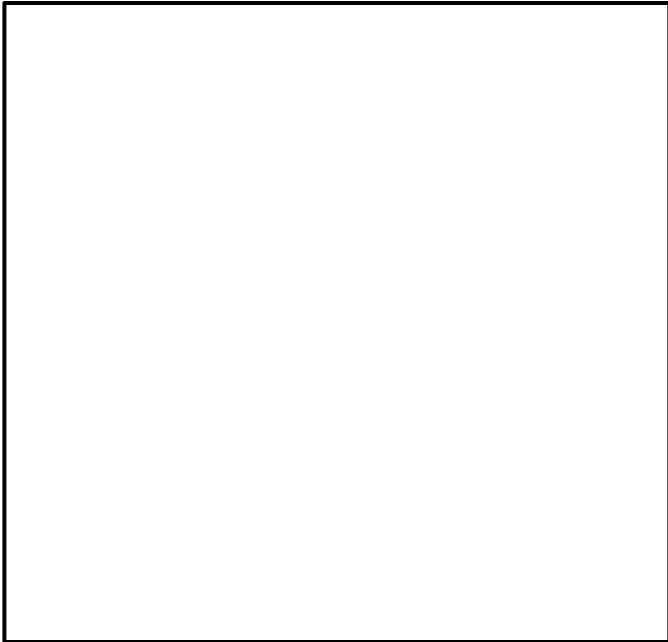




Tonkawa



Monstruo 3: Ojos grandes, orejas grandes, manos grandes. Vestido raro lleva cuchillos, en las manos, tiene el cuello largo. Nombre en clave: "El kastor isavela"



Monstruo 4: Tiene unas orejas de gato y una cara muy extraña, los agujeras de la nariz. Tiene la barriga muy grande y dos patitas como corazones y tiene cuatro patas muy largas. Le esta cayendo un meteorito en los pies. Es muy grande Tiene un cuello muy largo, tiene el cuerpo azul, tiene tres tripas, tiene unos brazos muy cortitos tiene la cabeza negra Nombre en Clave: "El cerdo demonio"

NO ME LEAS SI NO VIENES DEL ARTÍCULO PRINCIPAL

CASTORES

Te encuentras frente a la puerta más terrorífica de todo el local. Detrás de ella puedes escuchar el sonido de gritos inhumanos y de rotuladores siendo malgastados.

Entreabres la puerta para probar si puedes ver una linterna tirada por el suelo... Los gritos se detienen de repente. Delante de ti hay un niño pequeño con la cabeza muy grande observándote.

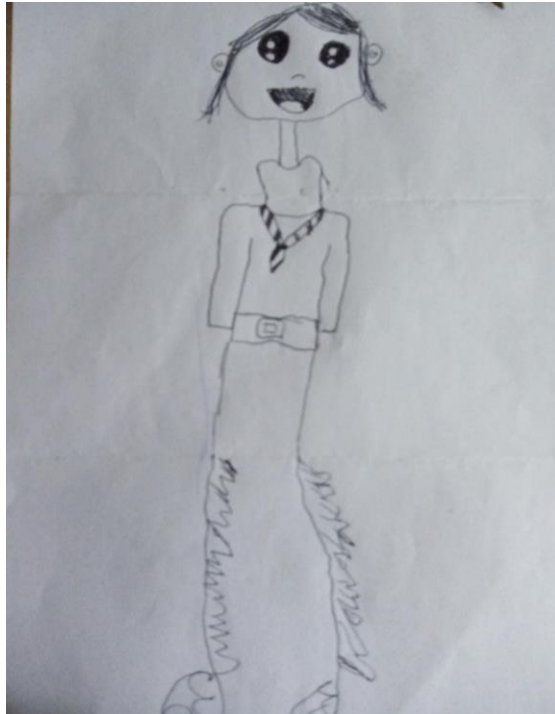
"i..." dice el niño "ing..." casi ha formado una palabra,

"¡INTRUSOOO!" Todos los castores empiezan a gritar y se abalanzan sobre ti, una niña te noquea con un peluche de una zanahoria. -> Ve a **Cripta 1**

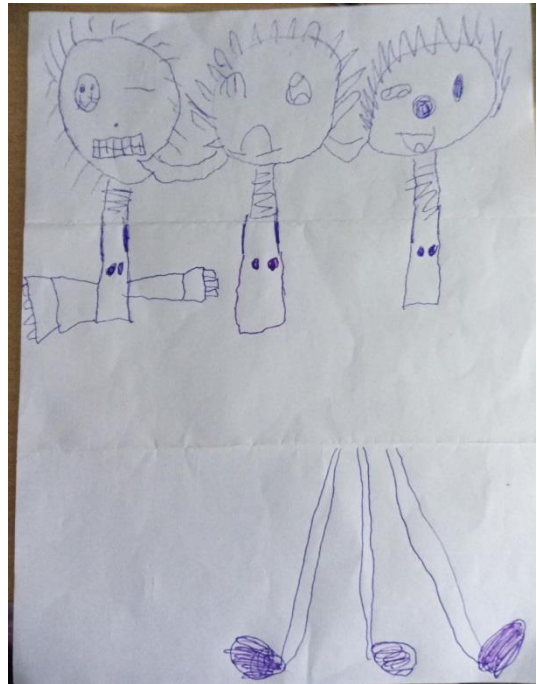


Grupo Scout Kolonia de BP 347

¡Cuidado! Los siguientes dibujos son representaciones de varios castores que, por problemas burocráticos han tenido que hacer una parte cada uno, sin ver la otra... esperamos que tu monstruo haya quedado menos... ¡¡¡Monstruosos!!!



El senior gordo sin brazos



EMOCIONADO



El kastor isavela



El cerdo demonio



Tonkawa

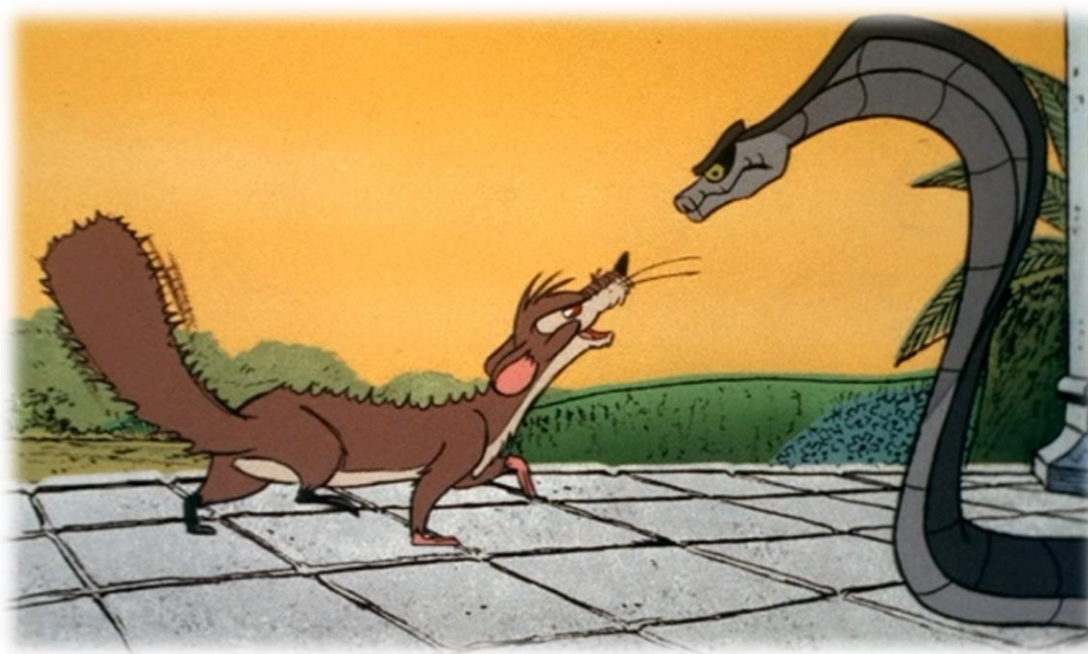


MANADA RIKKI TIKKI TAVI

Muy buenas a todos los habitantes de la selva Seeonee, aquí la Manada Rikki-Tiki-Tavi para explicarles un poco sobre nuestro nombre, Rikki-Tikki-Tavi es una mangosta, parecido a un gato por su pelaje, pero semejante a una comadreja por su cabeza y costumbres, la mangosta vivía en una madriguera con sus padres, hasta que un día ocurrió un echo desafortunado, fue arrastrado por una avalancha de tierra y piedras producida por las lluvias de verano y termino en el jardín de una pequeña familia. Al día siguiente un niño llamado Teddy se encontró a Rikki-Tikki-Tavi en el patio, el al verla inconsciente en el suelo se pensó que estaba muerta, mientras que la mama le dijo que quizás no lo estaba y la envolvieron entre algodones, la calentaron, y el pequeño animal abrió los ojos y estornudó. Es casi imposible asustar a una mangosta, porque está devorada por la curiosidad de la punta de la nariz a la cola. La consigna de la familia de las mangostas es: «Corre y entérate». Y Rikki-Tikki-Tavi era una auténtica mangosta. Sentía mucho aprecio por su nuevo amigo y su familia por haberlo ayudado y muy agradecido porque si no fuese por ellos no hubiera sobrevivido a aquel día.

Unos días después mientras estaba explorando el jardín se encontró con Darzee, el pájaro-sastre, y su esposa. Su nido era precioso. Habían cosido dos grandes hojas y habían llenado un hueco de algodón y pelusa. El nido se balanceaba, mientras ellos, sentados en los bordes, lloraban ya que uno de sus huevos se cayó del nido y la cobra Nag se lo comió, después de hablar un rato con la pareja se topó con la enorme cobra. Nag sabía que tener una mangosta cerca no era buena idea por la fama que tienen de atacar a las serpientes así que intentaron librarse de ella. Nag y Nagaina, las dos grandes cobras urdieron un plan para atacarla que no salió como esperaban ya que Rikki-Tikki-Tavi les tendió una emboscada y entraron en una dura pelea, el papa de Teddy escucho el alboroto y se acercó para ver qué pasaba y cuando se encontró con la situación intento golpear a la serpiente para sepáralos, tras conseguirlo sacaron a las cobras de la casa y auxiliaron a Rikki-Tikki-Tavi que estaba muy mal herido y la ayudaron para que se recuperara, al mismo tiempo la familia celebraba que la mangosta los había defendido de un gran peligro y los defendió hasta el final con gran valentía.

Esta es la historia de la mangosta Rikki-Tikki-Tavi, amistosa y valiente ya que puede darlo todo por sus amigos y familia, cuando necesites su ayuda no tendrás que pedirla ya que ella estará siempre ahí antes de que te des cuenta, un claro símbolo del que enorgullecerse y llevar como nombre para nuestra Manada ya que simboliza nuestro espíritu y valentía.



NO ME LEAS SI NO VIENES DEL ARTÍCULO PRINCIPAL

MANADA

Te asomas a Manada y ves a Akela buscándote y llamándote. Pero no quieres irte al parque, quieres investigar el sótano. Así que cierras la puerta con cuidado.
VE A OTRA SECCIÓN



Grupo Scout Colonia de BP 347



TROPA SCOUT IMPEESA

El primer campamento Scout

Todos los años, nuestro grupo se va 15 días de campamento de verano, a aprender mucho, trabajar y pasárselo bien. Hace ya muchos años que lo hacemos, y muchos otros grupos de todo el mundo siguen un modelo similar. Pero, ¿sabemos dónde empezó todo?

En el año de 1907, el fundador del movimiento, Robert Baden-Powell, decidió poner a prueba sus ideas y realizar un prototipo de campamento con scouts nuevos. Se había pasado años escribiendo y pensando en cómo poner en práctica un movimiento educativo para jóvenes, en el que aprendieran cosas esenciales y que les hiciera gente buena e independiente. Y una vez pensó que tenía la fórmula, la puso a prueba.



"Ser scout es hablar de tus aventuras sin parar de sonreír" - Robert S. Baden-Powell

TROPA

1) Seguro de entrar a tropa ha sido la decisión más inteligente, te adentras en la zona común, vacía ya de niños. Esas características paredes angulosas sin sentido y ese techo tan alto te infunden una presión en lo más profundo de tu ser. El arquitecto que construyese esto... debía de estar loco.

Vuelves en ti y recuerdas tu propósito: Encontrar algo con lo que iluminarte, ya sea un lumo o una linterna... Todo lo que sea útil para la aventura sirve. Pero primero deberás escoger un cubil de patrulla en el que buscar. Te adentras en la sala pegado a la pared, al pasar junto a clan, cuya puerta está entreabierta, te llega un olor a rancio.

2) Cierras la puerta y decides no volver a pasar por allí jamás, pero se te vuelve a presentar el dilema. En qué patrulla es más conveniente entrar a investigar?

(ELIGE UNA EN LA SIGUIENTE PÁGINA →)

NO ME LEAS SI NO VIENES DEL ARTÍCULO PRINCIPAL



Tonkawa

Con 21 scouts y 3 scouters, entre ellos el propio BP, se fueron 9 días a la isla británica de Brownsea. Allí sucedieron todas las primeras veces del movimiento scout: la primera izada oficial de una bandera, el primer taller de primeros auxilios, de técnica, de espiritualidad, el primer fuego de campamento, las primeras patrullas y guías y muchas cosas más.

El experimento fue un rotundo éxito, y los jóvenes de cada una de las 4 patrullas que salieron de ahí mantuvieron contacto, y algunos de ellos en el futuro fueron galardonados y montaron sus propios grupos scout, manteniendo viva la tradición que surgió en ese campamento y que sigue hasta hoy día.

ALBATROS

Decides entrar en la patrulla con el mejor cubil de todos. Ves un sofá, una estantería, una mesa... pero nada de valor. Por el rabillo del ojo ves una botella con forma de albatro tirada en una esquina. Vacías su contenido sobre tu mano, que resulta ser unas monedas. Sabes que está mal, pero te encuentras en apuros así que te las guardas. Devuelves con pena el albatro a su sitio, notas cómo te juzga con su mirada.

VUELVE A TROPA 3)

DRAGONES

Entras a un cubil algo vacío, y tras un tiempo de rebuscar no encuentras nada. De repente empiezas a escuchar unos golpes en la pared del fondo y te entra mucho miedo, así que coges el peluche del dragón que había en la mesa y sales corriendo.

VUELVE A TROPA 3)

JAGUARES

Entras en un cubil amarillento, ves un banco robusto y un sillón mullido, pero prácticamente nada más.

Te agachas y metes la mano debajo del sillón pero sólo encuentras un boli gastado. Pero notas algo. La suavidad de la tela. Te pones de pie y aprecias el sillón con otros ojos, qué cómodo parece...

Decides sentarte y notas cómo te envuelve el confort. Los párpados te pesan cada vez más...

VE A CRIPTA 1) (En el artículo principal)

YACKS

Entras en un cubil que a todas luces parece vacío. Únicamente ves un banco y un perchero. ¿En serio pensabas que en Yacks habría un lumo? Entrar en este cubil ha sido una pérdida de tiempo.

VUELVE A TROPA 3)

CHACALES

Entras en chacalets y ves que hay una mesa y un armario. Encima de él, como esperabas, está lleno de lumos.

“Claro” piensas “Es porque no tienen luz en el techo”. Coges uno, compruebas que funciona y te diriges a la entrada del sótano. Ahora no hay vuelta atrás.

VE A SALA CENTRAL 1)



Grupo Scout Kolonia de BP 347

ESCULTA ZYANIA

Una aterradora noche de campamento

Después de un intenso día y un gran fuego de campamento en el que los escultas lo habían dado todo, estaban preparando los aislantes y los uniformes para su velada, cuando oyeron un horrible grito que provenía de la parcela de secciones menores.

Fue un scouter a ver qué había pasado, pero ya empezada la velada el scouter no volvía, así que fueron el resto de scouters a comprobar que había pasado y por qué su compañero tardaba tanto.

Ya 20 minutos llevaba la esculta esperando a sus scouters para seguir con la velada pero no aparecían.

Fueron ellos también a descubrir que estaba ocurriendo y vieron una horda de fantasmas atormentando a la manada, los cuales habían sido invocados por accidente en la actuación del fuego de los lobatos, que estaba aterrizando a la castoria y a la manada.

Los escultas no sabían qué hacer pero de repente entre el caos aparece Manolito, desaparecido hace tres días en busca del calibrador de piquetas. Como es de esperar no lo encontró, en cambio, de tanto buscar encontró el alma de Lord Robert Stephenson Smyth Baden Powell.

Así la esculta, con su ayuda y el poder de la buena acción de cada día, espantó a los fantasmas salvando así el campamento.

Los castores y lobatos, en agradecimiento, les invitaron a su fiesta y bailaron y gritaron toda la noche.



**NO ME LEAS SI NO VIENES
DEL ARTÍCULO PRINCIPAL**

ESCULTAS

Entras en escultas esquivando una única tira de plástico dorado. Es una sala muy amplia con dos niveles. Por el hueco de la ventana que da a castores entra un rayo de luz que apunta al centro del piso de abajo. Al bajar las escaleras ves que la luz se posa sobre un banco alto, y sobre él hay una Tonkawa abierta por la mitad, por el artículo de escultas. Lo empiezas a leer, una historia sobre unos fantasmas... y un esculta que investiga...

La deficiente redacción te está causando somnolencia. Es tan malo que ni siquiera terminas de leer, te acurrucas en el suelo y apoyas la cabeza sobre un forro de grupo olvidado. -> Ve a **Cripta 1** (en el artículo principal)

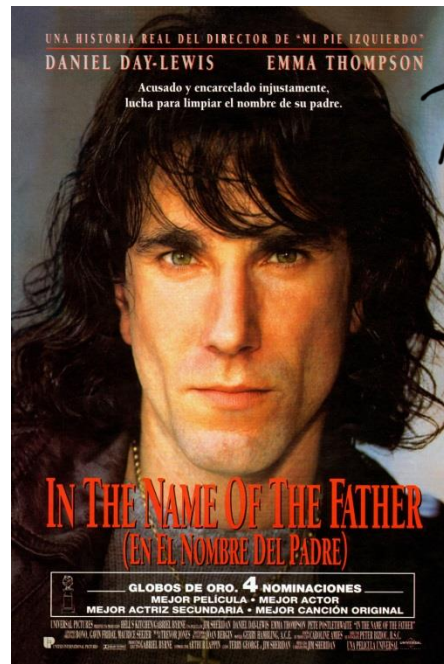
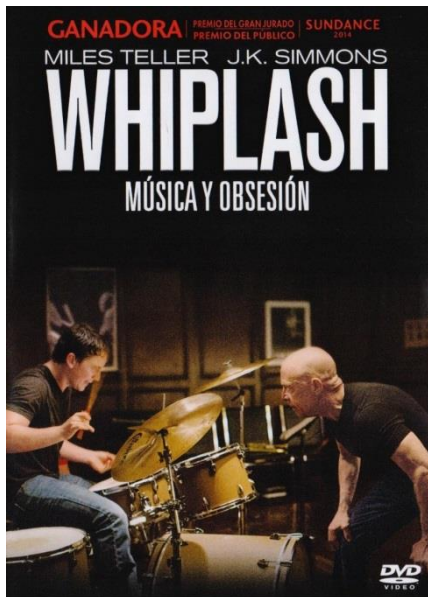


Tonkawa

CLAN KORREL

¡Hola Colonia! En este número de la tonkawa el clan hemos decidido recomendaros ciertas películas y canciones que nos gustan. Nos propusimos al principio de la ronda zambullirnos en el mundo del cine y la lectura y queremos compartirlo con vosotros. Aquí tenéis nuestras sugerencias:

Olivia nos recomienda la película En el Nombre del Padre, << Muestra una época del siglo XX bastante importante para Europa y es muy interesante. Te hace reflexionar bastante aunque es un poco intensa. >>, y la canción Home Again de Michael Kiwanuka.



Tomás nos sugiere Whiplash, << Aunque no sea muy larga, me encanta la estética que tiene. Los personajes no son muy carismáticos pero acaba enganchado y preocupándote por ellos. La película trata de un chico que toca la batería y la música es muy buena. >>, y la canción British Bombs de Declan Mckenna

**NO ME LEAS SI NO VIENES
DEL ARTÍCULO PRINCIPAL**

CLAN

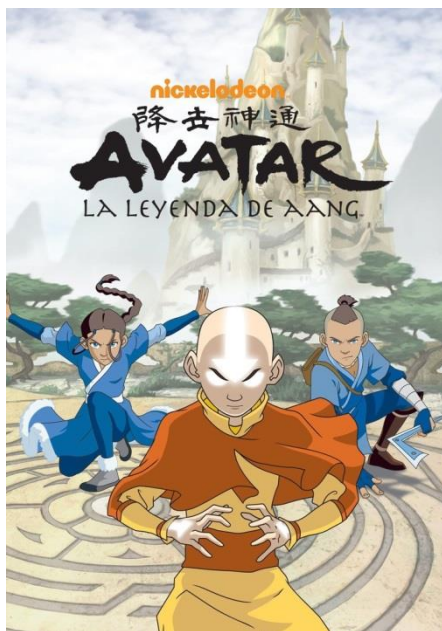
Te giras para ver si nadie está mirando y entras en el cubil de clan. En seguida te arrepientes de tus decisiones. Nunca habías sentido una peste tan pugnante. El olor de ropa sudada, pies y sofás que no se lavan en decenas de años. Casi te tropiezas con el escalón que hay al entrar, pero cuando te fijas mejor te das cuenta de que se trata de una capa uniforme de roña acumulada. Es posible que en clan haya un lumo, pero te niegas a quedarte para averiguarlo.

VE A OTRA SECCIÓN



Grupo Scout Kolonia de BP 347

La película de El Club de los Poetas Muertos nos la recomienda Stella, << Te enseña la importancia de hacer lo que nos gusta y no lo que nos dicen. >>, y Me and Bobby McGee de Janis Joplin es la canción que quiere que escuchemos.



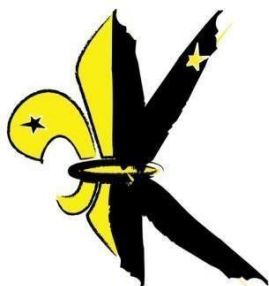
Alex nos sugiere que veamos la serie animada Avatar: La Leyenda de Aang, << El desarrollo de los personajes durante las temporadas es precioso de ver. Además es una serie que trata muchos valores a través de las aventuras de los protagonistas. >>, y la canción Psycho Killer de Talking Heads.



Por último Enredados nos la recomienda Clara, << No es la típica película cliché de Disney, la protagonista es una princesa que tiene como propósito salir a descubrir el mundo en vez de solo enamorarse y casarse. >>, y The Night We Met de Lord Huron es su canción.

Hasta aquí las recomendaciones del clan. Esperemos que os hayan gustado y que si veis alguna de estas pelis o serie o escucháis alguna de las canciones nos contéis vuestra opinión.





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.

PAPELEO

Los campamentos son bastante complicados de organizar. ¿O por casualidad creías que un señor nos presta de gratis 15 días una explanada para que la usemos? Esta comisión se encarga de conseguir todos los permisos que se necesitan para hacer un camp. Por ejemplo, permisos para mover el agua del río a nuestro bidón y así ducharnos y fregar, asegurarse de que el campamento es ecológicamente seguro y otras muchas cosas más. Gracias a ellos vuestros padres tienen que andar de allá para acá imprimiendo fichas y marcando casillas ocultas



TRANSPORTE



Seguro que estás hasta la saciedad de oír “quedamos en la calle Río Nela a las 9 de la mañana”. Ese mensaje es el lema (no) oficial de transporte. Esta comisión tiene que organizar todos los autobuses para que podamos llegar a los campamentos. No es fácil mover a tantas personas, y más si hay que llevarles a pueblos pequeñitos de España. Así que si queréis que el bus que va al campamento de verano tenga tele, aire acondicionado y mayordomo personal, ya sabéis a qué comisión pedirselo.



Grupo Scout Kolonia de BP 347

MONTAJE DE FOTOS

Llega el queridísimo montaje del festival de navidad y todos queremos salir en el para recordar los momentos bonitos que hemos tenido a lo largo de la ronda y para eso estamos nosotros, nos encargamos de recopilar todas las imágenes y videos que se hacen durante el año y hacemos una selección de entre todas las que hay ya que algunas están borrosas o muy oscuras. Una vez tenemos todas las fotos que queremos poner en el montaje las juntamos todas y les ponemos una canción bonita para acompañar todos nuestros recuerdos. Así que ya sabéis, no os olvidéis de haceros muchas fotos chulas para poder salir en el montaje de fotos del festival de navidad.



CHAPUZAS

En chapuzas del local nos encargamos de que todo funcione correctamente y que siempre que entremos en el local podamos sentirnos cómodos en nuestro pequeño hogar. No solo arreglamos aquellas cosas que se van estropeando, sino que también miramos que cosas podemos hacer para mejorar el local. Algunos ejemplos de cosas que hemos hecho en el local es la pantalla del proyector que hay actualmente en manada para cuando queramos ver una película o poner una presentación podamos hacerlo de forma cómoda, o la luz que hay ahora encima de la patrulla chacales en tropa ya que estaban sumidos en la oscuridad. Siempre que tengáis alguna idea para mejorar el local podéis contactarnos y estaremos abiertos a nuevas ideas.



FIESTAS DE ARAVACA

FIESTA FIESTA Y MAS FIESTAA!!!!!! Como ya sabréis el grupo scout tiene una caseta en las fiestas de Aravaca en la que ponemos comida y bebida a todo aquel que se pase por nuestro puesto. La comisión se encarga de hablar con el ayuntamiento para que nos dejen poner la caseta y tramitar todos los papeleos, pero no todo es tan aburrido, porque también hacemos el menú que tendremos ese año tanto de comida como de bebida y vamos a comprarlo todo para que todos podamos disfrutar de nuestro esperadísimo bocata de lomo y queso acompañado de buena música y en nuestras ya conocidas mesas y bancos de campamentos. No os olvidéis de pasaros por nuestra caseta en las fiestas de Aravaca para disfrutar de un buen tentempié y un refrigerio.





Tonkawa

IGUALDAD

Hola familiaas

Desde la comisión de igualdad queríamos informaros que hemos decidido ampliar las fronteras de la comisión, y siguiendo la inercia del año pasado donde empezamos por cambiar el nombre de la comisión de feminismo a igualdad, este trimestre hemos decidido centrarnos en una rama de la igualdad que no siempre es la primera que salta a la mente al pensar en la igualdad, pero que es igualmente importante: La inclusión de personas con capacidades reducidas. Es un campo muy amplio que abarca desde lo mental a lo físico y muchas veces es dado de lado.

Por ello queremos invitar a todos a reflexionar sobre las dificultades que puede suponer un día normal para alguien con algún tipo de discapacidad, ya sea un déficit visual o auditivo, dificultad motora, o algún tipo de discapacidad intelectual.

Las ciudades y edificios están contruidos en su mayor parte sin pensar en las necesidades especiales que pueden tener algunos ciudadanos, aceras o pasillos demasiado estrechos, escaleras muy empinadas que no pueden subir algunas personas con problemas motrices o de salud, rampas de acceso demasiado inclinadas como para que pueda subir una silla de ruedas, señalización confusa de carteles, falta de señalización en el pavimento para invidentes...

Este tipo de situaciones hacen que un acto para muchos trivial como bajar a por el pan o dar un paseo por el parque sea todo un mundo para muchas personas. Afortunadamente la legislación en los últimos años ha comenzado a tener en cuenta a estas personas, pero aún queda un largo camino por delante, y muchos espacios contruidos antes de que leyes de inclusión para personas con discapacidad apareciesen aún no se han corregido. Por ello debemos ser todos conscientes de nuestro entorno en la ciudad, ya sea para ayudar a alguien que lo necesite, o simplemente para no obstaculizar a personas que necesiten condiciones especiales en su movimiento por la calle. Normalicemos el que alguien pueda necesitar nuestra ayuda y seamos comprensivos con la gente que tiene necesidades especiales, no por enfrentarse a una discapacidad son menos validos ni menos ciudadanos





Grupo Scout Kolonia de BP 347

MEDIOAMBIENTE

Los resultados de un reciente estudio publicado en la revista *Nature Sustainability* son impactantes. Los investigadores de la Universidad de Nueva York descubrieron que la transición a una alimentación vegetariana (aquella que evita **cualquier** alimento de origen animal), puede ayudar a eliminar el equivalente a las emisiones globales de CO₂ de los últimos 16 años.

Inicialmente, el estudio trata sobre los problemas ambientales de la explotación ganadera. Como ya sabemos, los alimentos de origen animal tienen importantes emisiones de carbono porque los animales normalmente consumen más macronutrientes alimentarios de los que producen.

Para llegar a estos resultados, se analizaron áreas del mundo en las que la tierra que está siendo utilizada para la producción de alimentos de origen animal ha sustituido a la vegetación autóctona. Con el supuesto de que estas tierras fueran reforestadas si nuestra dieta fuera vegetariana. Así, se analizaron mapas de las zonas que podrían recuperar de forma natural sus ecosistemas perdidos y convertirse en zonas que reducen el CO₂ de la atmósfera. Resulta que podría recuperarse un área de 7 millones de kilómetros cuadrados, lo equivalente al territorio de Brasil.

Aparte de la dieta vegana, el estudio también destaca que una dieta que simplemente redujera un 70% el consumo de carne podría evitar 332 gigatonnes de CO₂, lo que sería equivalente a las emisiones globales durante los últimos 9 años, que no está nada mal. De este modo, los investigadores concluyen afirmando que la transición a una dieta vegetariana resultaría en beneficios ambientales. A fin de cuentas, ayudaría a que la vegetación autóctona volviera a crecer en esas áreas, resultando en el secuestro de 9 a 16 años de emisiones de combustibles fósiles.

Si queréis saber más sobre este tema o leer el artículo en cuestión ([The carbon opportunity cost of animal-sourced food production on land](#)), no dudéis en contactar con la comisión de Medioambiente.

EL "HORROR" DEL SÓTANO

“Por fin acabo”, piensas mientras tiras de la cadena. Miras el reloj y te das cuenta de que has estado más tiempo en el baño del que pensabas, y al salir ves que casi todas las secciones se han ido ya al parque. Tienes todo el sitio para ti, puedes hacer lo que quieras... pero durante todo este tiempo, has notado una presencia maligna que te llama desde algún lugar oscuro del local. Recuerdas los rumores de que hay algo extraño en el sótano. Echas un vistazo y ves que no hay scouters cerca así que recopilas todo tu valor para investigarlo.

Te asomas y ves que está totalmente a oscuras... ¿qué haces?

BUSCAR ALGO CON LO QUE ILUMINARME
dirígete a **Locales 1)**

BAJAR SIN LINTERNA
dirígete a **Sótano oscuro 1)**

LOCALES

1) Decides que lo más sabio es buscar un instrumento que te ilumine: puedes investigar varias opciones dentro de los locales, como **las diferentes secciones o la cocina** (investiga por la Tonkawa)

SALA CENTRAL

- 1) Bajas los escalones con tu luz, y entras al sótano esquivando un techo muy bajo. Te encuentras en un amplio salón de piedra, lleno de gárgolas que te miran fijamente. Pero una estatua no puede mirarte de verdad... ¿o sí? En frente de ti hay cuatro puertas. La primera es de color **rojo**, la segunda es **verde**, la tercera **azul** y la cuarta **negra**.
- 2) Decide una **puerta** por la que seguir investigando y ve a su **respectiva habitación...**

PUERTA AZUL

1) Nada más abrir la puerta notas un olor delicioso que proviene subiendo unas escaleras... empiezas a subir, y a subir, y a subir, hasta que llegas a una despensa. Famélico, ves un montón de deliciosa comida y te dispones a saciar tu hambre -> Ve a **Fogón** (en la receta)

ALCANTARILLAS

1) Las alcantarillas llevan a un pequeño baño con un váter de mármol. Qué oportuno, ya notabas como la tortuga asomaba la cabeza... Te sientas a disfrutar este momento de paz, y cierras los ojos para recordar toda la aventura que has vivido, las amistades que has forjado, los aprendizajes que has hecho... -> Ve a **Cripta 1)**

SÓTANO OSCURO

- 1) Al bajar a la oscuridad, comienzas a palpar las paredes para no perderte y encuentras un interruptor, pero al pulsarlo no funciona...
> Te da mucho yuyu y decides volver a por una linterna → ve a **Locales 1)**
> Eres el más valiente de tu seisen y sigues hacia adelante -> Ve a **Sótano Oscuro 2)**
- 2) Escuchas unos ruidos misteriosos al fondo, así que te guías por ellos siguiendo la pared. Mientras avanzas, te das contra un techo muy bajo en la cabeza. -> Ve a **Cripta 1)**

LARGO PASILLO

1) Recorres un laaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaargo paaaaaaaaaaaaaaasillo hasta llegar a una sala con un olor delicioso -> Ve a **Fogón** (en la receta)

PUERTA NEGRA

1) Al abrir la puerta, notas un claro olor metálico, como a cobre viejo. Hay un largo pasillo de moqueta que conduce hasta una sala iluminada a lo lejos. Al llegar al final, te encuentras con una sala con muchísimas joyas y objetos valiosos. Hay oro, rubíes, un contrato que obliga a grupo a servir san jacobos, la funda del mástil, una fuente infinita de chocolate, piquetas (en plan, muchas, no se contar tanto) y una llave vieja y oxidada. Por ahora solo tienes dos manos, y ya en una llevas algo para alumbrarte, así que solo puedes llevarte una de estas cosas contigo. No hay nada más que explorar aquí, elige uno de los tesoros y vuelve a **Sala Central 2)**

PUERTA AMARILLA

1) La puerta amarilla es sorprendentemente grande, más que el resto de puertas. También está más gastada por el paso del tiempo que las demás. Ves marcas por toda la puerta, como si fuesen rasguños. Alguien (o algo) ha debido hacerlas... Pruebas a abrir la puerta pero está cerrada con pestillo.

Si no tienes la llave...

2) Sin llave complicado, tendrás que elegir otra puerta -> Ve a **Sala Central 2**

Sólo si tienes la llave...

3) La puerta amarilla se abre de golpe, y frente a ti ves la Sala del Trono -> Ve a **Trono 2)**

PUERTA ROJA

1) La puerta roja lleva a una alcoba muy mona. Te dispones a explorar la sala, pero te das de bruces con una persona: "¡Eh! ¡¿Cómo has llegado tú hasta aquí?! Y acto seguido te noquea de un golpe...

Al despertar estás en una prisión. En frente de ti un guardia jugueteando con unas llaves en sus manos.

Si tienes el dinero de Albatros...

Con el escaso presupuesto de Albatros sobornas al guardia. El pobre está de prácticas y cualquier moneda le parece una fortuna. Acepta el soborno y te lleva de nuevo a la **Sala General** -> Ve a **Sala General 2)**

Si tienes el último San Jacobo...

Como parece que vas a estar aquí un rato, decides merendar. Sacas de tu mochila tu San Jacobo y te preparas para el festín. El pestazo que irradia ese trozo asqueroso de comida hace que el guardia de la celda se desmaye... le robas sus llaves y escapas. Ahora puedes...

> Explorar los alrededores -> Ve a **Calabozos 1)**

> Volver a la **Sala General** a probar suerte con la llave -> Ve a **General 2)**

Si no tienes nada de lo anterior...

Pasan horas hasta que llega tu padre. Ha pagado tu fianza, y está ligeramente molesto contigo, así que te da un collejón que te deja K.O. -> Ve a **Cripta 1)**

CRIPTA

1) Abres los ojos y estás en una misteriosa cripta. Más concretamente en el Seat León de tu padre. Te han recogido y te vas a casa, la semana que viene será. **FIN**

CASA DE FIERAS

1) Al abrir la puerta te penetra un olor a establo muy intenso. Ves frente a ti algo peludo y negro. Es un gorila enorme.

Si no tienes el peluche de Dragones...

El gorila se vuelve loco contigo entrando a su jaula, grita mucho y te asusta tanto que te desmayas -> Ve a **Cripta 1)**

Si tienes el peluche de Dragones...

Al gorila le flipa tu peluche de dragón, lo abraza con fuerza y te sigue en tu aventura. Ahora sois panitas.

Sigues tu camino y ves que para salir de la sala tienes 2 opciones.

>Una trampilla en el suelo que lleva a las cañerías -> Ve a **Alcantarillas 1)**

>Una gran puerta dorada, llena de adornos con piedras preciosas -> Ve al **Trono 1)**

CALABOZOS

1) Al final de la zona de mazmorras te encuentras de frente una puerta pesada de madera, con un cartel metálico: "Casa de Fieras". A la izquierda hay además un largo pasillo en espiral que parece subir hasta la parte alta de la mazmorra.

> ¿Fieras? Sí eso es lo que soy yo, ¡pisha!-> Ve a **Casa de Fieras 1)**

>Este pasillo parece que va a llevarme a un lugar interesante, allá voy -> Ve a **Largo pasillo 1)**

TRONO

1) Llegas ante una sala colosal, en la que se encuentra un magnífico trono de oro. En él se sienta un inmenso esqueleto, con una corona brillante: "Soy el Rey del Sótano, inclínate ante mí!"

Si has llegado con el campingazz de la cocina...

Te inclinas ante el rey y se te cae el camping, que le prende fuego a la alfombra del rey. Las llamas se extienden hasta su capa y empieza a arder: ¡Insolente! ¡Guardias, apresadlo! -> **Lee el incidente (pasatiempos)**

Si le robaste al rey algún tesoro que no era la llave...

¡Cómo te atreves a colarte en mi casa, robarme mis tesoros, y encima presentarte ante mí para regodearte! Esto es intolerable. ¡Guardias! -> **Lee el incidente (pasatiempos)**

Si llegaste por la puerta amarilla...

2) El rey aprecia tu humildad al no robarle, te invita cuando quieras a tomarte un té con él. Es un señor majo, no sé porque está aquí solo.

3) El rey de la mazmorra está encantado de ver a su mascota Yop-Yop. Os hacéis súper colegas y te deja llevarte lo que quieras de la sala de tesoros.



Tonkawa

RECETA

Desde esta editorial sabemos que la receta no es la sección más aclamada de toda la Tonkawa, porque cuando estás leyendo en tu cubil todo suena apetitoso, pero luego llegamos a casa y la pereza que nos da ponernos a hacer cualquier cosa es enorme. Por eso os hemos escuchado, y hoy os traemos una alternativa para que, cuando lleguéis a casa cansados de la reu, podáis hacer una rica merienda sin hacer (casi) ningún esfuerzo.

BIZCOCHO DE CHOCOLATE AL MICROONDAS

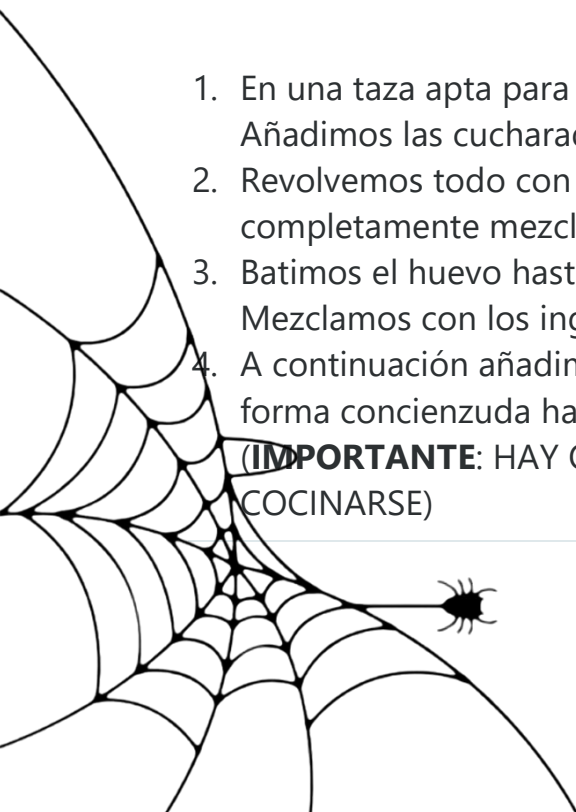
Lo primero, sí, si no tienes microondas no puedes hacer la receta, lo siento, haber estudiao. Ahora que tengo la atención de los que SÍ tienen microondas, empezamos.

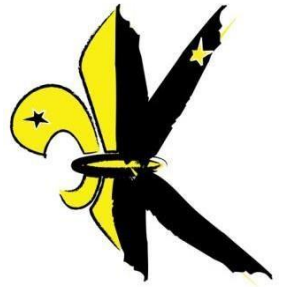
Ingredientes:

- 4 cucharadas rasas de harina de repostería
- 1 cucharada de azúcar blanco (mejor si usas otro endulzante, como sirope de ágave)
- 2 cucharadas de cacao en polvo (si no eres un valiente, prueba con colacao o nesquik)
- 1/3 de cucharadita de levadura química en polvo
- 1 huevo mediano, frío de la nevera
- 3 cucharadas de leche entera
- 3 cucharadas de aceite de oliva virgen extra suave o aceite de girasol
- Azúcar glass para adornar

1. En una taza apta para microondas, echamos 3 cucharadas rasas de harina. Añadimos las cucharadas de azúcar, el cacao en polvo y la levadura.
2. Revolvemos todo con la ayuda de un tenedor, hasta que los ingredientes están completamente mezclados.
3. Batimos el huevo hasta que haga espuma, así el resultado es más esponjoso. Mezclamos con los ingredientes en polvo que tenemos en la taza.
4. A continuación añadimos la leche y el aceite. Unimos todo con el tenedor de forma concienzuda hasta conseguir una mezcla completamente homogénea.

(IMPORTANTE: HAY QUE DEJAR 3 O 4 CM PARA QUE NO DESBORDE AL COCINARSE)





Tonkawa

5. Os recomiendo meter algún cachito de galleta, como oreos o maría, pero es opcional.
6. Lo dejamos 3 minutos en el microondas a máxima potencia (**Consejo:** ponerlo en un extremo del plato giratorio y no en el medio). Pasado ese tiempo esperamos 5 minutos a que se asiente y adornamos con azúcar glass (o con lo que queráis) y ¡listo!
7. Ya tenéis una receta fácil y rica, que os sacará de más de un apuro. ¡Espero ver muchas recetas esta vez! Buena suerte pequeños chefs.



CAJÓN

En un cajón encuentras un tupper con el último san jacob que se cocinó en grupo (2017). Qué suerte de reliquia, para la merienda de luego. Vuelve a **Cocina 2)**

FOGÓN

La verdad es que tanta aventura y tanto rodeo, así que pillas lo que tienes a mano y te pones a hacer unas lentejas. Nunca fallan. Te metes dos platos y con el sueñito te echas una siesta antes de seguir tu aventura Ve a **Cripta 1)** (en el artículo principal)

NO ME LEAS SI NO VIENES DEL ARTÍCULO PRINCIPAL

COCINA

1) Entrás en la cocina del local. Ves un techo humedecido, una nevera con un cartel de “NO ABRIR”, y muchísimos cubiertos de plástico. Encima la luz funciona fatal y ves poquísimo. Qué optimistas estaban los scouters cuando decidieron llamar a esto cocina.

2) A primera vista lo único viable para investigar es...

>Un cajón entreabierto -> Ve a **Cajón**

>Un fogón con una olla encima -> Ve a **Fogón**

> Una estantería de utensilios -> Ve a **Estantería**

ESTANTERÍA

Abres la estantería a ver si por potra hay algo que te ilumine. Rebuscas entre unas ensaladeras y encuentras un campingazz hasta arriba y un mechero. Lo enciendes y con las llamas alumbras toda la cocina, viendo ahora con más claridad toda la roña.

No es un lumo, pero alumbrá, Messirve. Ahora te diriges iluminado al sótano, ya no hay vuelta atrás. Ve a General 1) (en el artículo principal)



Tonkawa



RELATO DE TROPEROS

Lola

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 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. El primer capítulo lo publica Lola, la guía de Jaguares, y nos presenta la vida de una chica algo notas en el campamento de verano. Espero que las disfrutéis.

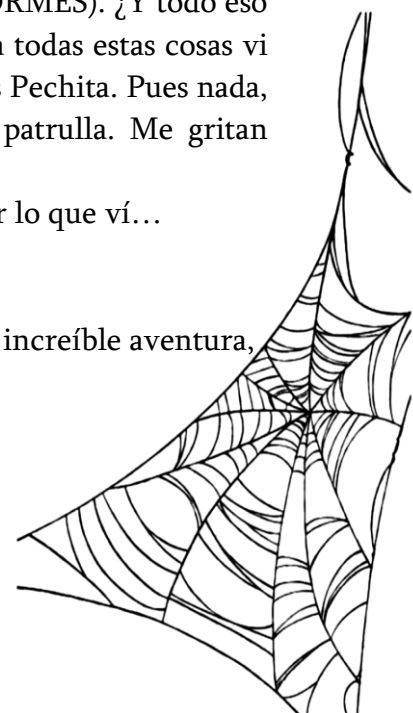
21/07/2022

Querido Diario,

Esta mañana me he despertado oyendo voces, creía que estaba soñando. De repente sentí que alguien me pisaba la pierna. ¡Ostras! Claro, que estoy de campamento. Despertarme en el suelo hace que eche de menos mi cama. Abrí los ojos y tenía el Sol pegándome en la cara. Es que claro, mis patrulleros son muy majos y me han dejado a mí durmiendo en la puerta de la tienda. De repente oigo: *piii pi piii pi piii pi piii pi piii pi pipi pipi pipi*. Si bueno, lo que faltaba. Se supone que tengo que estar fuera de mi tienda y con el uniforme puesto a las 8:30. JAJAJA, si claro. Mis patrulleros me están gritando para que salga del saco, pero sinceramente prefiero quedarme aquí dentro que se está muy bien. Ellos creen que van a ganar la Tom Huella, o como se escriba. O sea, se supone que tengo que estar en uniforme y pantalones de montaña (mazo incómodos) y las horribles botas esas (mi madre las quiso comprar sin mí y me quedan ENORMES). ¿Y todo eso pa qué? ¿para una hamaca que va a estar siempre ocupada? Mientras pensaba todas estas cosas vi que algo me tapaba el Sol. Alguien estaba de pie e frente de mí. Uyuyuyuy, es Pechita. Pues nada, toca levantarse. Me levanto, cojo mi poto y cubiertos y me voy con mi patrulla. Me gritan muchísimo porque han quedado últimos en la formación. JA.

Estábamos yendo al comedor a desayunar cuando de repente, no te vas a creer lo que ví...

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





Grupo Scout Kolonia de BP 347

LUZ NEGRA ★ CASERA ★

Tras hacer este experimento, serás capaz de hacer brillar en la oscuridad a cualquier cosa fosforita que apuntes con tu linterna, ¡Y es bastante fácil de hacer!

Sólo sigue los pasos con atención:

- 1) Consigue los materiales para el experimento: una linterna, celo transparente y un rotulador permanente negro.
- 2) Tapa la parte de delante de tu linterna con celo transparente.
- 3) Pinta el celo con tu rotulador permanente negro. ¡No dejes huecos!
- 4) Repite estos pasos hasta tener varias capas de celo pintado. A mí me hicieron falta 4.
- 5) Prueba tu progreso. Métete en una habitación completamente a oscuras y apunta tu luz negra a algo de color fosforito. Si no tienes nada fosforito, pinta en un folio con subrayador.

¡También puedes usar la linterna de tu móvil!



La POLICÍA

Según los expertos, la forma en la que llevas el uniforme refleja qué tipo de scout eres. Estoy seguro de que para muchos lectores es sinónimo de obligación y dejadez, como si diese igual ir como un pincel o como un saco de mientras tu scouter viene hacia ti para hacerte una revisión. Pero después de muchos años viendo estilos y modas, creo que te traigo el consejo que me habría gustado recibir con 11 años cuando me dieron mi primera camiseta del Kolonia: **¿CÓMO PUEDO LLEVAR EL UNIFORME PARA NO PARECERME AL BOBO DE LA FOTO DE AL LADO?**

Por suerte en estos días tenemos la moda de nuestro lado. Gorros, complementos, gafas... muchos elementos que, complementados con un estilo personalizado, harán que vayas elegante y que tu scouter te siga dando 3 puntos en uniformidad. Como ya he dicho antes, tu personalidad define tu estilo, así que elige el que más se te parezca de los que te proponemos.

ESTILO RELAJAO

Si te agobia la idea de llevar los botones abrochados y lo tuyo es más un rollo tranquilo y relajado, este es tu estilo. La clave está en llevar la camisa muy abierta para lucir la camiseta y una posible pañoleta. Este rollo es un win win: estiliza, es fácil de combinar, siempre queda bien, y es un reflejo de lo guay y *cool* que eres como scout. El estilo te pide unos vaqueros no ajustados, aquí no queremos nada que nos apriete y nos corte nuestro rollito tranquilo, y si te quedan largos puedes probar a recogerlos (o no, lo importante es que vayas cómodo).

Otra ventaja es que puedes elegir el calzado que más te mole, ya que combina bien tanto con las botas viejas de ruta como con las zapas nuevas que te han traído los reyes.

Eso sí, no olvides llevar las mangas remangadas, un buen scout tiene que estar siempre listo para la acción.

La policía del uniforme te arresta si... llevas las mangas sin remangar, llevas mal el cuello o llevas la camisa por fuera pero abrochada.



del UNIFORME

ESTILO COMANDANTE

¡ALTO AHÍ! Qué es eso de mangas holgadas, pantalones rotos y camisas por fuera. ¿Es eso lo que Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell of Gilwell quería para sus scouts? Si lo que buscas es firmeza y seriedad, y reflejar las 10 leyes, los principios y las virtudes, este es tu estilo. Todo comienza por una camisa limpia, remangada y por dentro del pantalón. La camiseta debe ser de grupo, nada de imitaciones azules baratas. El calzado no puede ser otro que unas botas de montaña, firmes, que transmitan la misma seguridad que tienes en cada paso que des. El pantalón debe llevar cinturón aunque no lo necesites, como mandan los cánones. Y no olvides tu coordino scout, que debe medir una vez y media tu estatura, y estará atado con un pescador doble, con su mosquetón siempre listo. Puedes llevar complementos que respeten la esencia del estilo, como una buena gorra, un cuatroboyos o unas gafas de sol tipo JG. Con este estilo reflejaras los valores scouts y ganarás el máximo de puntos en uniformidad.

La policía del uniforme te arresta si... No llevas tus insignias al día, llevas el pantalón roto, llevas la pañoleta por dentro del cuello de la camisa o tu uniforme no está impoluto.

ESTILO PIZPIRETO

Se acabó... ya basta de rigideces y de mantener un código de uniformidad del jurásico. Este estilo lo que busca es que vayas a todos tus consejos y veladas como una *fashion victim*, y hacerle transmitir a todo el mundo que destaca del resto. La camisa la llevaremos abierta pero recogida con un pequeño nudo, para ir totalmente C de Coqueta. Los vaqueros recomiendo que sean *regular flare* (es decir, algo anchos y que acaben antes del tobillo) con comodidad y a la vez mantener el estilazo. Para el calzado mejor llevar unos zapatos bonitos y cómodos. Que sí, las botas de montaña son estilasas, pero al cabo de unas horas pesan un montón y eso no nos permite ir con elegancia. En cuanto a complementos, freestyle, lleva todo lo que quieras mientras parezca sacado de una *boutique* parisina.

Con este estilo los cotilleos del campamento se verán atraídos por ti.

La policía del uniforme te arresta si... no te sientes increíble llevando este estilo

ESTILO CUTE INVERNAL

Llega el invierno y el frío se carga todos los looks que hemos ideado, pero si no quieres verte como una persona con forro a secas, este estilo es tu elección. Lo que nos da personalidad son los complementos invernales. Mi recomendación es un gorrito de lana: es cuqui, es estiloso, y disimula que lavarte el pelo no es una de tus prioridades para pasar el invierno. Si eres más atrevido te recomiendo probar un buckett hat o una pasadora de pelo para un look más arreglado. Las manos en los bolsillos te darán mucho rollo y te ayudarán a mantener tus dedos con vida antes de intentar clavar una piqueta. La opción más cute para pasar este campamento de Navidad.

La policía de la moda te arresta si... en general pasas frío o te ves como un panoli, busca el equilibrio





Grupo Scout Colonia de BP 347

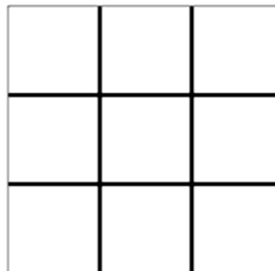
>¡Hello! Soy KOLON; I . A . y soy el encargado de traeros los pasatiempos en esta nueva edición de la TONKAWA. Esta vez los acertijos especiales serán pruebas de lógica. ¡Demostradme que no sois unos estúpidos robots!

¿Q- qué decís? ¿Que yo soy un estúpido robot? ¡Sandeces! Soy una Inteligencia Artificial. Lo dice en el nombre In-te-li-gen-é-ti-ca.



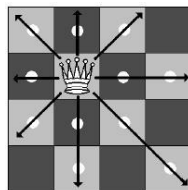
>PRUEBA NÚMERO 1. Nivel: easy.

¡Mi número favorito! Para esta prueba deberéis de conseguir encajar 6 "x" en este tablero sin hacer ningún tres en raya. ¿Seréis capaces?

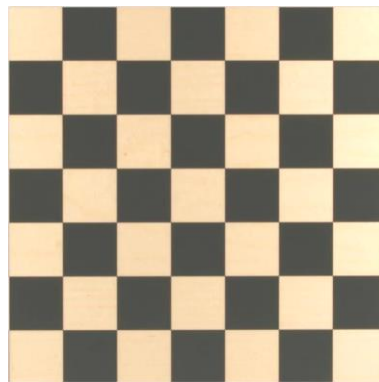


>PRUEBA NÚMERO 2. Nivel: medium.

¡Toma ya! ¡Mi otro número favorito! Para esta prueba deberéis de conseguir descubrir cómo poner 6 Reinas de ajedrez en un tablero de 6x6 sin que ninguna pueda comer a ninguna otra. Os recuerdo que una reina puede moverse todas las casillas que quiera horizontal, vertical o diagonal. ¡Hay más de una solución!



Movimientos ↑ de una Reina



en



>PRUEBA NÚMERO 3. Nivel: dolor de tuercas.

Esta no es una prueba visual, sino una puramente lógica, ¡De mis favoritas! El enunciado dice así:

"Hathi tiene un exámen de estadística y lleva toda la noche estudiando. Se lleva dos termos de medio litro, uno lleno con 300 mililitros de leche y otro con 300 mililitros de café.

Hathi vierte 200ml de leche en el de café, y luego coge 200ml de la mezcla y la echa de vuelta al termo de la leche. Así que al final Hathi tiene dos termos con leche y café mezclados. Pero aquí le surge una duda: ¿Q

¿Qué termo se acerca más al 50/50 en proporción de café y leche?"





Tonkawa

LOS GANADORES DE LOS ANTERIORES PASATIEMPOS

Se el primero en resolverlos y saldrás en la siguiente



IRACHE



GUILLE Y CARLA
(y Nelly)

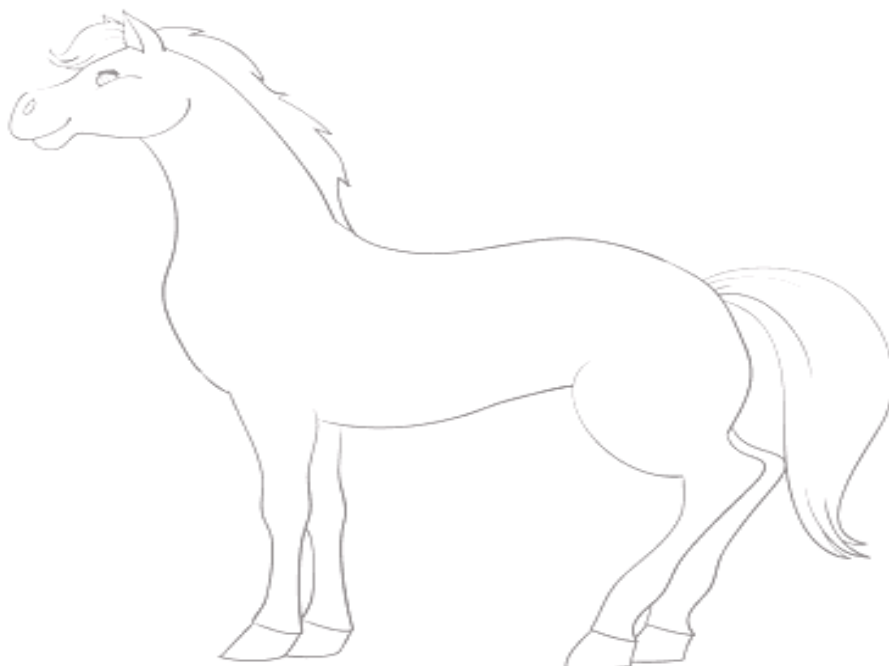


LUCAS

DIBUJO HALLOWEENESCO

¡Pinta por encima!

El objetivo es hacer el caballo más **TERRORÍFICO**. ¡Máندانos una foto de tu dibujo a nuestra cuenta de Instagram para entrar en el sorteo y salir en la próxima Tonkawa!





Grupo Scout Kolonia de BP 347

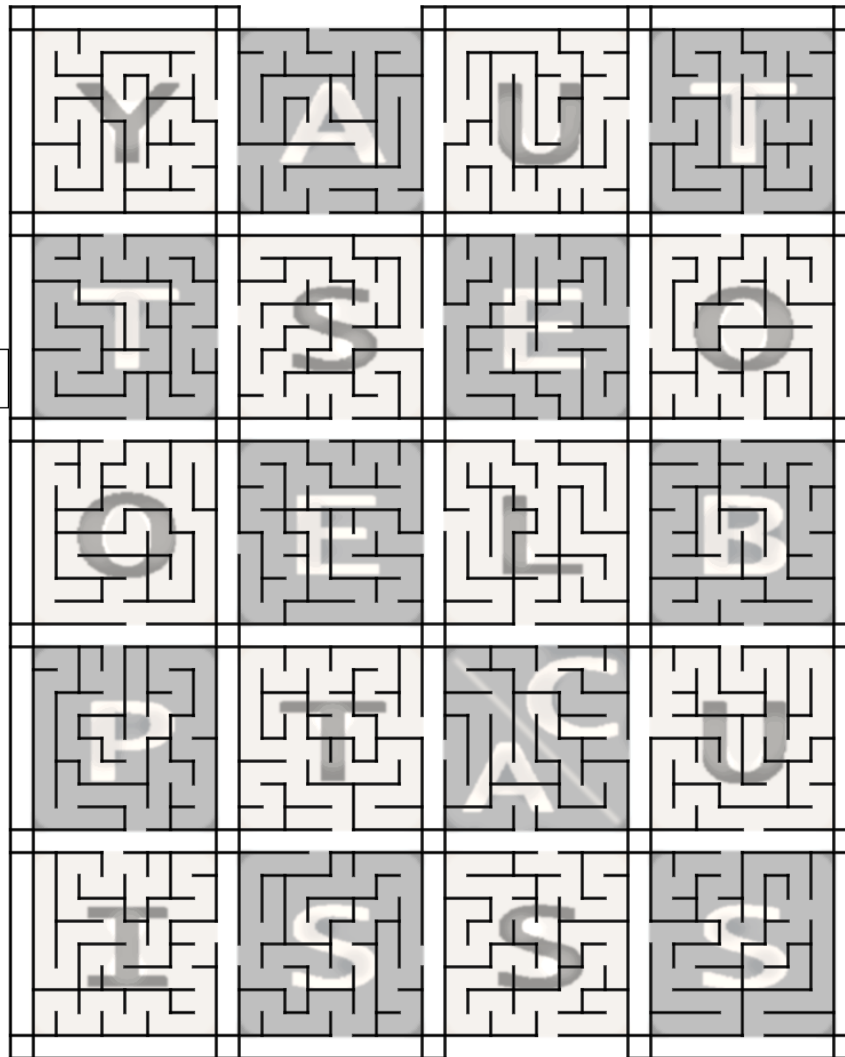
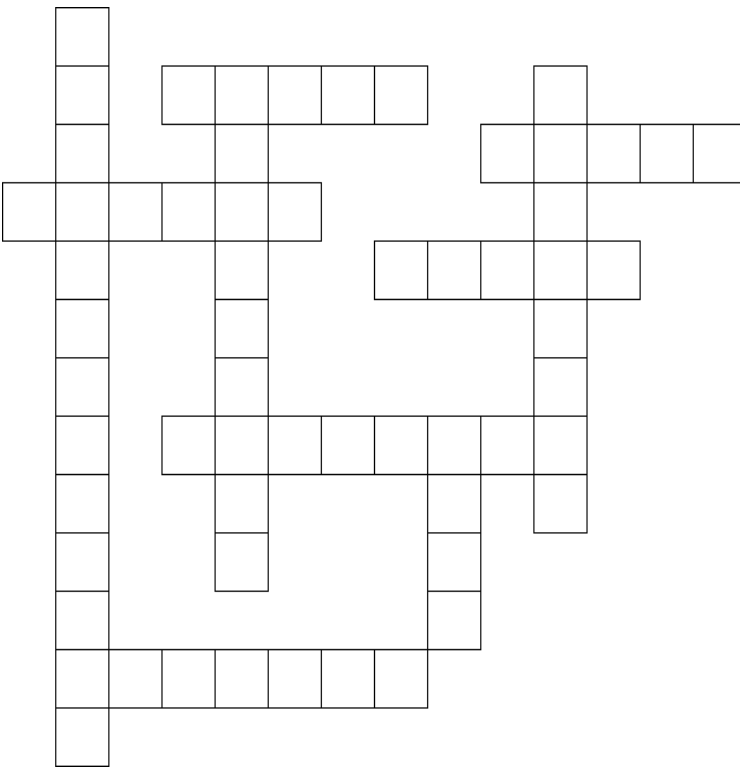


Ya sabes qué hacer cuando vengas a verme

LABERINTO

La comisión de Tonkawa presenta: La sopa de palabras de laberintos. ¡Ale! Tres pájaros de un tiro. Así nadie se queja de la sopa de letras de este año. ¡Sí, te estoy mirando a ti!
¿Conseguirás salir del laberinto y encontrar la palabra escondida?

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

VERTICAL

- 1 De qué dos colores se pintan los escultas 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

Equipo de Tonkawa

Castores: Moi

Manada: Baloo

Tropa: Tiago

Escultas: Martín, Tuse, Guille, Ángel

Clan: Tomás

Feminismo: Hathi

Medioambiente: Oscar

Edición: Mario, Javi, Hathi

HASTA LA PRÓXIMA

¡BUENA CAZA!



www.koloniabp347.es



www.facebook.com/kolonia.debp



www.twitter.com/kolonia347



koloniadebp347@gmail.com