



Nombres de Caza* y Terminología de Manada

Ricardo Rodrigo Pérez

Indice

Prólogo

Introducción

Nombres para Viejos Lobos

Nombres Alternativos para Viejos Lobos

Nombres para Seiseneros

Nombres de Caza para Lobatos

Consejos para la Ceremonia de Nombres de Caza

Nombres Imposibles o de Referencia

Términos Habituales en las Manadas

Bibliografía

* En México se utiliza el término "Nombres de Selva". (Nota de Siempre Scout).

Prólogo

QUERIDOS VIEJOS LOBOS:

Al hacer una recorrida a través de mi vida dentro del Escultismo, siempre hago una mirada especial dentro de mis experiencias como Lobato. Soy de los que creen que un buen Lobato será un buen Scout, de la misma manera que un buen Scout será un buen Caminante, y éste un buen Rover que en futuro será un buen Dirigente. Pero como todo, la raíz es primordial: un niño seguirá dentro del Escultismo sólo si sus experiencias como Lobato lo impulsan a hacerlo; creo que esta es la principal herramienta de evaluación que nosotros, los Viejos Lobos, tenemos sobre si nuestros Lobatos realmente han vivido en la Manada experiencias felices. De hecho, éste es mi caso: un Lobato que ya ha terminado su recorrido y hoy vuelve a la Manada para de alguna manera "devolverle" a ella todo lo que me dio en su momento.

Una de las experiencias que más recuerdo de mi Manada, la "Lobos Fuertes, Rápidos y Atentos", fue cuando una noche lluviosa de campamento, allá por 1989, mis Viejos Lobos me reunieron junto a otros Lobatos para darnos nuestros Nombre de Caza. Aun conservo, amarillento en un cajón, el papel donde escribieron el que a mí me designaron: Pukeena, el Saltamontes. La característica que ellos resaltaron en mí fue la del "Lobato inquieto", aquel que siempre está moviéndose de un lado para el otro. Para mí, fue un gran logro tener mi Nombre de Caza ya que era muy habitual en nuestra Manada que todos los Lobatos nos llamásemos por nuestros Nombres de Caza. Aun recuerdo a algunos de mis compañeros y sus nombres: Pluma de Oro, Sona, Garra Blanca, Jeebi, Adheek, Limmerskin, Jacala y muchos más.

Hoy, de regreso en la Manada pero como Viejo Lobo, me toca a mí elegir esta vez nombres para mis Lobatos. Sin embargo, al ponerme a investigar sobre el tema, encontré con que no hay un buen material sobre el tema. Se han gastado millares de toneladas en tinta y papel para hacer libros sobre Escultismo, pero no encontré siquiera una cartilla dedicada a este tema. Fue entonces como me puse en campaña para conseguir todo el material que pudiera reunir sobre el tema, no sólo a nivel nacional sino también internacional, sólo con el fin de que al darle los Nombres de Caza a mis Lobatos pudiera evaluar todas las opciones posibles de esta herramienta. Finalmente, cuando comencé a ordenarlo, surgió en mi cabeza la posibilidad de que este material también pueda llegar a otro Viejos Lobos. Así nace este folletín, el cual espero les resulte igual de interesante de lo que a mí me resultó mientras lo hacía.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

Considero que los Nombres de Caza deben ser tomados muy en cuenta por los Viejos Lobos, ya que no sólo es un método que da muy buenos resultados para hacerles sentir a nuestros Lobatos que ocupan un lugar muy importante como miembros de la Familia Feliz, sino también una maravillosa herramienta para que con sus nombres escriban con letras propias la fantasía y magia de sus pasos por la Manada.

No me queda mas que agradecerles por tomarlo como material de consulta. Si realmente les resultó útil, háganselo llegar a sus colegas lobateros a fin de que ellos también lo conozcan. Espero que sus Lobatos sientan, al igual que yo lo sentí en su momento, una gran alegría al recibir sus nombres.

¡BUENA CAZA!

Ricardo Rodrigo Pérez
Suricato Observador
GS 399 "Ntra. Sra. Del Buen Consejo"
Dist. Versailles / Zona Devoto – Scouts de Argentina
suricato@nettaxi.com

Introducción

¿Qué es un Nombre de Caza?

Se les llama Nombres de Caza a nombres de fantasía que se le dan a los Lobatos para que utilicen dentro de la Manada. Éstos están inspirados en los personajes del "Libro de las Tierras Vírgenes" de Rudyard Kipling y cuentos posteriores del mismo autor.

¿Qué significan los Nombres de Caza?

Los Nombres de Caza son una de las herramientas importantes del Lobatismo para incrementar la mística en cada uno de nuestros Lobatos, haciéndolos partícipes como miembros de la Selva en la historia que ellos quieren vivir junto a Mowgli.

En ellos se pueden encontrar nuevos síntomas de crecimiento dentro de nuestra Manada, teniendo presente las virtudes del personaje que representan, y esforzándose día a día para poner todo lo bueno de sus virtudes al servicio de la Manada. Esto se da tanto en los Lobatos como en los Viejos Lobos, los que deben conducir a los primeros por los senderos de la Selva en busca de la buena caza y enseñándoles a vivir entre sus hermanos.

¿Cómo implementarlos?

En los Viejos Lobos tratamos de que cada dirigente responda a las características del nombre que le damos. Aunque muchas veces estos nombres se desprestigian ya que por el afán de tener a un Baloo o Bagheera se los dan a personas que nada tienen de la forma de ser de estos animales.

Esto es sólo un llamado de atención: debemos respetar las características propias de cada personaje, ya que el uso de nombres como Akela, Bagheera o Baloo tienen que ayudar al crecimiento del Lobato, y si no se puede representar al personaje es difícil que los chicos nos compren la historia y quieran ser otros Mowgli. De hecho, será aún más difícil que ellos adopten el nombre y las características de su personaje si nosotros no lo hacemos primero.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

En los Lobatos debemos tener la misma idea. Con muchos Nombres de Caza se tiene la costumbre de repetirlos en cada camada de Lobatos sin tener en cuenta la gran variedad que hay de los mismos (el presente folletín nos ofrece 67 posibilidades). El Nombre de Caza debe marcar en cada Lobato una mayor participación en sus pasos por la Selva, haciendo hincapié en las virtudes que cada chico tiene (sean innatas o adquiridas).

De esto podemos extraer que los Nombre de Caza, tanto en los Viejos Lobos como en los Lobatos, son otra forma de mostrar que pertenecemos al mismo Pueblo Libre, a la misma Familia. Y como en toda familia cada uno tiene que ocupar un lugar. Si éste no es el que le corresponde difícilmente puede ayudar a su familia a crecer, simplemente porque no puede poner al servicio de ésta la virtud que teóricamente por su Nombre de Caza posee.

Es por esto que lo importante es que ya sea un Viejo Lobo o un Lobato debemos dar siempre el Nombre de Caza que le corresponda y no el primero que a nosotros se nos viene a la cabeza. De hecho, hay Lobatos que terminan su etapa sin haber tenido Nombre de Caza, justamente porque no encajaban bien en ningún nombre. Con esto quiero dar a entender que dar Nombres de Caza no es una obligación, y que si un chico no tiene no hay que darle cualquiera por el simple hecho de que lo tenga.

Nombres para Viejos Lobos

Los Maestros en la Selva

Los siguientes son los Nombres de Caza habituales y característicos de los Dirigentes de Manada. Debemos intentar que los Lobatos vean en cada uno de ellos al mismo personaje que ellos leen en el LTV, por lo que si bien es recomendable que siempre haya un Baloo y Bagheera debemos esforzarnos en encontrar a la persona dentro del grupo de Dirigentes que mejor pueda asumir este papel.

AKELA: El Viejo Lobo gris y Solitario. Jefe de la Manada de Seeonee, el Pueblo de los Lobos. El más viejo y sabio de la Manada. Signo de sabiduría y conducción. Personaje que tiene todas las características de un líder: fuerza, lealtad, equidad, dulzura, amor sus seguidores, no es rencoroso, es respetuoso y con un gran dominio de sí mismo. Recordemos que según palabras del propio Mowgli fue "como su padre y su madre juntos". Por todo ello es un nombre exclusivo para el Jefe de la Sección.

BALOO: El gran Oso Pardo. Maestro de los cachorros y amigo de la Manada, fue el que enseñó a Mowgli la Ley y secretos de la Selva. Representa la amistad, la alegría y el conocimiento. A pesar de ser un personaje perezoso, sabía qué darle a cada uno de sus Lobatos. Un personaje con gran fuerza física pero con mayor virtud para la sabiduría. Fue el gran maestro de Mowgli, aunque éste tardó en reconocerlo y sus conocimientos lo acompañaran hasta los últimos momentos de la Selva. En la práctica se dice que Baloo es el nombre ideal para aquel dirigente encargado de las "charlas serias" con los Lobatos, aquel con facilidad para hablar con ellos y transmitirles enseñanzas.

BAGHEERA: La Pantera Negra, quien le enseñó a Mowgli a cazar en la selva, su gran compañera de aventuras. Representa la astucia y la agilidad. A pesar de ser un animal tan peligroso y temido por todo el pueblo de la Selva, con Mowgli demuestra un particular cariño. No duda en entregarse totalmente para ayudar a su Pequeña Rana, aun en las situaciones más comprometidas. Sin duda este cariño especial la convierten en un personaje mucho más permisivo que el resto de los maestros de Mowgli, aunque siempre le decía lo que pensaba. Ella también es la que educó a Mowgli en su gran destreza física, enseñándole las principales técnicas de caza. En la práctica se dice que Bagheera es el nombre ideal para aquel Dirigente que "juega con los Lobatos", el más compinche.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

RAKSHA: Mama Loba. Su nombre significa "demonio", aunque esta característica la manifestaba para defender a sus cachorros, especialmente a su cachorro humano, su preferido. Era capaz de dar la vida por Mowgli, y estuvo a punto de hacerlo más de una vez. Por ser la madre adoptiva, fue la que cuidó, alimentó, acompañó, jugó y veló en cada momento por él. En la práctica se dice que Raksha es la que "mima" a los Lobatos, por lo que es ideal para una Dirigente mujer que demuestre un gran afecto por sus chicos.

KAA: Gran serpiente pitón de 9 mts. de largo, de buenos instintos y muy tranquila. Kaa es un personaje muy especial y personal, era poseedora de una sabiduría sobre la Selva que pocos tenían. Era muy solitaria, y tenía poco trato con el resto de la Selva. Sin embargo cuando algo realmente requería su ayuda era capaz de hacer las cosas más insólitas, como cuando ayuda a Baloo y a Bagheera a rescatar a Mowgli de los Bandarlog. Es muy silenciosa y cariñosa, y también ayuda a Mowgli a crecer fuerte, jugando y adiestrándolo en el uso de su cuerpo, ya que ésta tenía un dominio muy grande sobre sí misma. Kaa se podría decir que reúne pequeñas cosas de Baloo y Bagheera pero que no las pone de manifiesto constantemente, por lo que es ideal para aquel Dirigente de "perfil bajo" pero no por ello menos interesado en la Manada.

Nombres Alternativos para Viejos Lobos

Su Utilización

A pesar de que en el pasado estos nombres eran utilizados por los Lobatos, en la actualidad se recomienda no seguir dándolos. En algunos casos esto se debe a la importancia que tienen dentro de la historia del Pueblo Libre, siendo demasiado peso para un Lobato cargar con el. En otros la razón es que en la actualidad se utilizan como símbolos dentro del plan de adelanto del Lobato, por lo que darlos sería como decirle a un niño que ha completado en su totalidad una de las ramas de su progresión dando una idea falsa.

Por todo esto actualmente estos personajes están disponibles para que, llegado el caso, puedan ser utilizados por los Viejos Lobos. Si bien esto no está contemplado en los reglamentos de la rama su utilización puede ser una herramienta útil en el caso de contar con un número de dirigentes que lo haga necesario. Sin embargo es importante recalcar que su uso no debe ser capricho o excusa.

Otras Alternativas

En algunos países, como por ejemplo Colombia o México, se suelen utilizar en el caso de tener un gran número de Dirigentes de Manada nombres que si están disponibles dentro del listado de Nombres de Caza para Lobatos. Esto no es un capricho: lo ideal es que todos los Viejos Lobos que participan regularmente de las reuniones de Manada tengan sus Nombres de Caza ya que es fundamental que los Lobatos los sepan identificar dentro de su historia, esa que cada Lobato va formando en su paso por la Selva. Algunas alternativas habituales son Wontolla, Mang, Darzee (de hecho, en algunos grupos de España, Darzee ocupa el lugar de Akela), Faona o incluso Hermano Gris.

Sin embargo esto sólo se debe utilizar en el caso puntual de que se tengan demasiados Dirigentes de Manada, de otra manera deberá descartarse.

El Caso Rikki-Tikki-Tavi

En la actualidad Rikki-Tikki-Tavi se recomienda no seguir utilizándolo como Nombre de Caza ya que es símbolo dentro de la progresión del Lobato en el Área de Afectividad. Sin embargo, el hecho de que sea un Nombre de Caza tan

Nombres de Caza y Terminología de Manada

habitual y gustoso hace que muchas Manadas sigan utilizándolo. En este caso puntual cada Jefatura de Manada deberá decidir, previa lectura del cuento, qué hacer en este caso: si darlo a un Lobato o reservarlo para un posible Dirigente. Por mi parte opto por la primera opción, por lo que en este listado se encuentra dentro de los nombres disponibles para Lobatos.

HATHI: El Elefante Sabio. Silencioso amigo de Mowgli y Jefe de la Tropa de Elefantes. Uno de los animales más antiguos de la Selva. Representa el orden y la obediencia. Por su importancia en la historia sería muy difícil dárselo a algún Lobato: Hathi es el vigilante del cumplimiento de la Ley, algo imposible para un niño.

Se podría pensar en otorgar este nombre al Asesor Espiritual de la rama (en caso de que se tenga uno), ya que le daría mayor participación dentro de la Manada y los Lobatos encontrarían una manera respetuosa de actuar frente a él, al igual que Mowgli. Al igual que Hathi, que se encargaba de vigilar que se cumpliera la Ley, el asesor espiritual nos marca cómo nosotros debemos cumplir con nuestra Ley, la Ley de Dios. Hathi es el encargado de contar la historia de Tha (una especie de dios entre los animales), como lo es el sacerdote de contarnos la historia de Dios.

En caso de no contar con un Asesor Espiritual, se tendrán que analizar las características de este personaje para con otro de los Dirigentes. Una opción sería para aquel Viejo Lobo recordete que les señala a los Lobatos si sus acciones son correctas o incorrectas. De esta manera Baloo les enseña la Ley y Hathi les evalúa en su cumplimiento.

FAO: Es el lobo que asume la jefatura de la Manada como sucesor de Akela. Recordemos que esto sucede cuando la Manada se encontraba perdida, sin un jefe. Es claro entonces el por qué no darle este nombre a algún Lobato, a pesar de que en el pasado se le solía dar al Primer Seisenero (o sea al Lobato más antiguo de la Manada, nuestro Lobato "número uno" digamos). Lo que se puede pensar es en darle el nombre al Jefe de Grupo ya que éste si es el jefe de Akela. Akela no perdería autoridad ya que tenemos escrito cómo en el tiempo en que Fao era el líder éste nunca dejó de consultar las cosas con Akela, incluso el Viejo Lobo solitario se seguía sentando en la gran Peña del Consejo, quedando Fao a un costado de ésta como símbolo de respeto a aquel que guió tanto tiempo a la Manada de Seeonee.

Es posible que de esta manera los Lobatos vean de una forma más cercana al Jefe de Grupo, ya que ellos no llegan a darse cuenta de la importancia del

Nombres de Caza y Terminología de Manada

mismo. Es una alternativa que cada Jefatura de Manada deberá debatir y decidir por su propia cuenta.

De no optar por esta posibilidad, Fao podría ser algún Dirigente con características de líder nato pero algo joven como para ocupar el lugar de Akela.

KOTICK: La Foca Blanca. Este hermoso animal tenía muchas virtudes, como la preocupación por los suyos, la educación que mostraba en el trato con los demás y lo buen nadador que llegó a ser (y mejor buceador), consiguiendo por esto un lugar sin peligros para su pueblo. Se destaca también su perseverancia en conseguir lo mejor para su hermanos de sangre.

Kotick reúne características que se pueden encontrar en nuestros Lobatos, pero que sea parte dentro de la progresión en el Área de Sociabilidad lo deja a un costado del listado de Nombres de Caza disponibles. Se podría decir que es un caso muy parecido al de Rikki-Tikki-Tavi. Sin embargo, hay una diferencia fundamental: la principal característica de Rikki es su Alegría, mientras que Kotick reúne muchas cualidades de Líder, algo más difícil de cargar para un Lobato.

Kotick es solidario, amigable, educado, buen atleta y perseverante; características que no se recalcan en ninguno de los nombres habituales para Viejos Lobos volviéndolo muy recomendado para un Dirigente extra con el que cuente la Manada.

De todas maneras y al igual que con Rikki-Tikki-Tavi cada Jefatura de Manada deberá decidir, previa lectura del cuento "La Foca Blanca", qué hacer en este caso.

THA: El Gran Elefante, el primero de todos. Tha es una especie de Dios entre todos los animales. Se lo considera el "Creador" de la Selva, ya que con sus fuertes pisadas dividió valles y montes, y con sus grandes colmillos construyó los senderos por los que cruzan hoy los ríos.

Si Tha es demasiado para un Lobato, también es demasiado para un Dirigente. Tha sería otra opción para el Asesor Espiritual de la Rama, sin hacer tanto hincapié en sus facultades como Dios sino más bien como persona cercana a Él. También es una buena opción para el Jefe de Grupo, ya que sería como el "más antiguo", aquel que de alguna manera "da vida" al Grupo y lo formó (sea así o no, es una aproximación bastante cercana para el razonamiento de un Lobato).

De todo esto se deduce que el manejo que debemos dar a este nombre en el

Nombres de Caza y Terminología de Manada

caso de que alguien lo tenga es fundamental para no confundir al Lobato y darle una idea errónea. En ningún momento hay que referir a Tha como un "semi-dios" sino más bien como a un gran animal sabio y fuerte que dio forma a la Selva donde nosotros hoy podemos vivir.

No lo considero apropiado para un Dirigente extra que tenga la Manada ya que es muy difícil lidiar con la importancia de Tha, de por sí sería más que todos los Viejos Lobos juntos. Sin embargo hay que evaluar las posibilidades. Una opción sería para un Dirigente mayor de edad, en el cual los Lobatos vean casi a un "abuelo", o sea una persona sabia y generosa.

HERMANO GRIS: Uno de los cuatro hermanos de Mowgli. Hermano Gris es el paralelo de Mowgli entre los lobos, su compañero inseparable junto a los "otros tres". De la misma manera lo tienen que sentir nuestros chicos, como el amigo que está en todo momento con nosotros.

Personalmente lo considero más apto para que, sin tantos rebusques, sea el nombre para el Seisenero de la Gris. Sin embargo sus características (compañero, amigable, consejero) pueden darse en un joven Dirigente de Manada que tenga llegada con los chicos por su corta edad, que esté más allá de enseñarles la Ley o cómo cazar. Que él sea simplemente un compañero de aventuras y que así lo vean sus chicos.

Nombres para Seiseneros

Los Hermanos de Mowgli

Los nombres de los Seiseneros se toman de los nombres de los hermanos lobos de Mowgli, tal cual como BP lo recomienda en su Manual de Lobatos. Esto es muy práctico, ya que si las Seisenas representan los 5 colores de pelajes de los Lobos, los Seiseneros representarán a los grandes amigos de Mowgli. De la misma manera lo verán los Lobatos de su Seisena: el Seisenero será una persona de experiencia que es cercano a Mowgli por su condición de "hermano", por lo tanto será seguramente un amigo y compañero estupendo para él de la misma manera que lo fue para la Pequeña Rana.

Con él estaban los Cuatro... que acá son Cinco

En este caso el Escultismo se toma la "Libertad Artística" de dotar a cada hermano de Mowgli con un color de pelaje de lobo, los mismos 5 que tienen las Seisenas (Blanco, Gris, Marrón, Negro y Rojo). Esto es así a pesar de que según lo que dice el "Libro de las Tierras Vírgenes" los Hermanos de Mowgli eran cuatro, y por lo visto, una camada de lobos grises.

Si en lugar de referirnos a "los cuatro hermanos de Mowgli" lo hacemos directamente como "los hermanos de Mowgli" sin hacer demasiada referencia a su número o color, el Lobato ni siquiera se dará cuenta de ello y quedará muy bonito asumir que es así.

¿Y si el nuevo Seisenero ya tenía Nombre de Caza?

En el caso de que un Lobato pase a ser Seisenero puede abandonar su viejo Nombre de Caza para tomar el que le corresponda según su Seisena.

Muchos Viejos Lobos pueden pensar que cambiar el Nombre del Lobato es un error y tienen toda la razón de así creerlo, pero también recordemos que las bases se sientan a partir de tradiciones.

Si la de una Manada es que el Seisenero asuma al cambiar de nombre el rol de uno de los "Hermanos de Mowgli" con todo lo que ello representa, en el futuro no habrá confusiones ni problemas ya que el nuevo Seisenero (que necesaria-

Nombres de Caza y Terminología de Manada

mente es un Lobato que ya sabe sobre nuestra Manada) tendrá conciencia de que así debe ser por "tradición", tal vez incluso se alegre al saber que con esto sus Viejos Lobos le están dando una tarea fundamental para la Manada gracias a la confianza que le tienen.

Si se le recalca esto no habrá mayores inconvenientes. Sin embargo, debe quedar a consideración de los Viejos Lobos.

- GARRA BLANCA:** Seisenero de la Blanca.
- HERMANO GRIS:** Seisenero de la Gris.
- PIEL BRONCEADA:** Seisenero de la Marrón.
- PLUMA NEGRA:** Seisenero de la Negra.
- COLMILLO ROJO:** Seisenero de la Roja.

Nombres de Caza para Lobatos

¿Y por qué no Mowgli?

Si bien he conocido Manadas que daban el nombre de Mowgli a aquel Lobato sobresaliente (incluso algunos lo tienen en cuenta para el Lobato "amigo de los animales"), esto es en el 100% de los casos un error. Mowgli es el protagonista de la historia, y todos los Lobatos deben sentirse reflejados con algunas de sus virtudes y sus defectos (que de hecho Mowgli también los tenía como cualquier chico de su edad. Mowgli no era perfecto, era "Siempre Mejor").

Tenemos que lograr que todos se sientan identificados con él, que al igual que Mowgli ellos también deben vivir aventuras parecidas a las que él tuvo entre los animales. Tiene que ser el gran motor de la mística de la Manada, y con esa fuerza dársela a los Lobatos. La realidad es que SÍ hay Mowgli, y éste son todos nuestros Lobatos en particular. Con esta fuerza debe llegar a cada uno de nuestros chicos.

Un Lobato nunca puede tener Mowgli como Nombre de Caza por todo lo que ello representa, y aquí no hay discusión.

Sobre "personajes de cuentos posteriores de Rudyard Kipling"

Esta frase, que se cansarán de leerla en el siguiente listado, tiene su explicación.

En los listados de Nombres de Caza que habitualmente se utilizan para la Manada se incluyen personajes de otros cuentos de Rudyard Kipling posteriores al LTV. Esto sucede por ejemplo en el popular listado del libro "Lobatos" escrito por Gilcraft (esta palabra que se cansarán de leer más adelante, es un seudónimo que significa "Artesanía de Gilwell", el cual utilizan para escribir libros de Escultismo un grupo de formadores con Insignia de Madera del Campo Gilwell).

Algunos de estos nombres no sobresalen demasiado a simple vista, sin embargo son ideales para dárselos a los Lobatos más nuevos para luego cambiárselos por un nuevo Nombre de Caza cuando se destaquen en él nuevas virtudes gracias a su trabajo en la Manada.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

Si bien se puede pensar que el Lobato no estará muy a gusto cuando le cambien el Nombre de Caza, al igual que en el caso de los Seiseneros hay que tener en cuenta que si se le recalca que esto simboliza un crecimiento personal en él, no traerá mayores problemas.

Por otro lado, algunos de estos nombres sí son interesantes o tienen importancia, por lo que no habría que pensar en que sólo son "transitorios". Además hay que tenerlos en cuenta especialmente en aquellas Manadas con muchos Lobatos, a fin de que la gran mayoría llegue a tener su Nombre de Caza.

Es por ello que el presente listado los incluye, totalizando 67 posibles Nombres de Caza para Lobatos, ordenados alfabéticamente.

ADHEEK: El Reno. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Siempre se destaca la gran velocidad de Adheek, por lo que se le puede dar al Lobato atleta o veloz. Gilcraft lo recomienda para el Lobato que se destaca como Jugador de Equipo, considerando que no es el mejor de su equipo sino que en los juegos es participativo con sus compañeros.

ALCE BLANCO: De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Debe tenérselo en cuenta, según Gilcraft, para el Lobato experto en salto en largo.

APUKWA: El Junco. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo recomienda para el Lobato que se destaca en la tarea de tejer.

BARASING: Ciervo parecido a los conocidos pero con mayor fuerza. Del cuento El Milagro de Purum-Bhagat. Además de ser un buen corredor y mejor saltador, su principal virtud es ser muy solidario y no tiene recelos con aquel que conoce, brindándose por entero hasta llegar a hacerse su amigo. Se le podría dar al Lobato ágil y buen amigo pero principalmente al enfermero, ya que si recordamos el cuento es Barasing el que atiende a Purum-Bhagat hasta último momento.

BRUMBY: El Caballo Salvaje. Del cuento Los Servidores de su Majestad. Este animal, que destaca por su velocidad, era el ganador de todas las carreras. Para no ser repetitivos con el tema del "Lobato más veloz" (aunque es la opción más correcta) podríamos pensarlo para aquel Lobato noble y leal, al igual que lo es el caballo para con su amo.

CAPUCHA BLANCA: La Gran Cobra Blanca. Por su responsabilidad ante el pedido que le habían hecho de cuidar los tesoros del Rey se le podría dar al

Nombres de Caza y Terminología de Manada

Lobato que cuida de muy buena manera los materiales de la Manada, o bien al Intendente de esta.

CHIKAI: El Ratoncillo del Dekkan. Un animalito muy bueno, que era un gran saltador aunque muy pequeño. Era amigable y alegre. Se le puede dar al pequeño Lobato juguetón que se interesa por conocer y ser amigo de toda la Manada.

CHIL: El Milano. Es el gran mensajero de la Selva y un animal muy obediente, ya que al pedido de Mowgli no sólo le pregunta en qué puede ayudar sino que también avisa a Baloo, Bagheera y Kaa dónde se encuentra el muchacho para que acudan en su ayuda. También era un potente cantor. Se le puede dar al Lobato que siempre está dispuesto a ayudar, que es obediente o que le gusta cantar.

CHUA: La Rata. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. A pesar de tratarse de una rata, se le puede dar al pequeño Lobato descuidado y desarreglado, o a aquel que está siempre despeinado. Estas cosas, que a simple vista parecen defectos, son típicas de la edad en los chicos. Chua no era sucio, es que era desarreglado simplemente.

CHUNCHUNDRA: El Ratón. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Según Gilcraft se le puede dar al pequeño Lobato miedoso, para luego rebautizarlo con otro Nombre de Caza cuando lo supere. Otra opción es para el Lobato que en los campamentos siempre está atrás de Akela o los Viejos Lobos "por las dudas".

DAHINDA: El Sapo. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Se le puede dar al pequeño Lobato inquieto y saltarín, o a aquel que siempre está llamando la atención. Otra opción es para aquel Lobato glotón con afición para la cocina, pero muy pequeño como para hacer algo.

DARZEE: El Pájaro Tejedor. Del Cuento Rikki-Tikki-Tavi. Aunque es un ave muy habladora, la habilidad que tenía en la construcción de su nido era lo que le permitía sobrevivir. Se puede tener en cuenta para aquel Lobato que se destaca en las habilidades manuales o que le gusta coser. Otra opción es para el trabajador incansable de la Manada, que no termina su trabajo hasta que no está listo.

FAONA: Era el lobo de campo de Akela. Se lo reconocía como el mejor guía (en lo que a orientación se refiere) que tuvo la Manada. Se puede pensar para

aquel Lobato que se ha preocupado por saber orientación o que le gusta ser Guía.

FERAO: El Pájaro Carpintero de color Escarlata. Era uno de los primeros que marcaban la llegada del Nuevo Lenguaje, y su buena entonación contagiaba a los otros para comenzar el canto de la primavera. Se le puede dar al Lobato que le gusta la música, o a aquel que toca algún instrumento. Otra variante sería dárselo al Lobato carpintero, que le gusta trabajar en madera.

FLECHA ROJA: El Indio. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Según Gilcraft es ideal para aquel Lobato experto en lanzar y atrapar pelotas. Una variante sería para el Lobato que le gustan los juegos de pelota o directamente al fanático del fútbol.

HIAWATHA: El Indio. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo recomienda para el Lobato atleta, bueno en todo tipo de actividades físicas.

HO-IGGOO: El pequeño Gondo (gente pequeña, lista y muy negra de color; los primeros habitantes humanos de la Selva). Era un hombrecito experto en encontrar o construir casas. Ideal para el Lobato con facilidad para construir (en especial Cubiles de campamento) o a aquel con facilidad para encontrar lugares donde esconderse.

HUMO AZUL: El Indio. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Según Gilcraft es acorde para aquel Lobato experto en señales o claves. Otra alternativa es dárselo al Lobato que cuando quiere llamar la atención hace hasta lo imposible para que lo vean.

IAGOO: El cuentista. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Tal como se lo define, Gilcraft propone este nombre para el Lobato que le gusta leer y (especialmente) contar cuentos.

IKKI: El lento Puerco Espín. Como se sabe, era el que contaba todo en la Selva, por eso se le puede dar al Lobato que le gusta narrar o contar historias. Otra alternativa es dárselo al clásico Lobato "buchón" de Akela, aunque puede que no sea lo ideal.

JACALA: El Cocodrilo. Aunque en algún momento luchó contra Mowgli, éste nunca dejó de reconocer las virtudes que tenía: el ser un experto luchador y nadador. Se le puede dar a aquel Lobato que siempre persiste en lo que quiere. Por su parte, Gilcraft lo propone para el Lobato que le gusta la actuación.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

JEEBI: El Fantasma. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo recomienda como un nombre ideal para el Lobato más gordo de la Manada.

KADLU: El Hombre Esquimal. Del cuento de Quiquern. Es el jefe de una familia que se preocupaba por mantener a todos los suyos, y pone de manifiesto su gran don de caminante ya que no tenía problemas en hacer muchos kilómetros para conseguir el alimento para los que amaba. Se puede tener en cuenta para el Lobato entusiasta de las caminatas.

KALANAG: El Gran Elefante. Su nombre significa Serpiente Negra debido a su fuerza y peligrosidad. Aunque su mayor característica es la obediencia que tenía por sus amos: sabiendo que con su gran poder podía dominar a Toomai, siempre lo respetó. Debe tenerse en cuenta para el Lobato grandote y fuerte pero muy bueno, incapaz de hacer daño a alguien.

KARELA: La Vid. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Tal como las ramas de la Vid, Gilcraft propone que sea el nombre del Lobato experto en nudos.

KEEGO: El Pez. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. La principal característica de Keego era que se distraía muy fácilmente, por lo que se le puede dar al Lobato fantasioso o distraído pero de buen carácter. Otra posibilidad es dárselo al Lobato que le gusta estar en el agua.

KENAU: La Gran Águila. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. La principal característica de Kenau era ser una veloz cazadora. Según Gilcraft se le puede dar a aquel Lobato fanático de los juegos físicos, en especial aquellos en los que hay que correr.

KIM: El muchacho servicial. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Se le puede dar al Lobato servicial, aquel que siempre ayuda a Akela y a los demás en lo que puede.

KO: El Cuervo. En más de una oportunidad se hace referencia a los cantos ejecutados por Ko, por eso se puede relacionar con el Lobato que tiene facilidad, le gusta cantar o es muy bullicioso.

KOTUKO: El pequeño Esquimal. Del cuento de Quiquern. Kotuko ha aprendido mucho de su padre, algunas de esas cosas es conseguir el alimento diario. Siempre demostraba un gran valor para hacer lo que le correspondía. Se puede utilizar para aquel Lobato que no sólo tiene valentía sino es también aquel que

comparte sus cosas, como lo hizo Kotuko con la niña que lo acompañó y luego con todo su grupo de gente.

KWASIN: El Hombre Fuerte. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo propone para el Lobato boxeador, aunque como hoy en día es muy difícil llegar a tener un Lobato que practique boxeo, se le puede dar al Lobato que le gusta cargar cosas pesadas (ya sea el Cajón de Manada, troncos para la fogata, que ayuda a cargar los bolsos antes de ir de campamento, etc.).

LANGUR: El Mono del Himalaya. Del cuento El Milagro de Purum-Bhagat. Es super curioso, aquel que tiene que probar todo para saber de qué se trata. A diferencia de los Bandarlogs estos monos tenían buenas costumbres, y es el primer amigo de Purum-Bhagat. Se le podría dar a aquel Lobato curioso, inquieto o desconfiado (entendiendo por esto aquel que cuestiona todo antes de hacerlo por simple curiosidad y no por maldad).

LIMMERSHIN: (O **Limmerskin**, según listado de Gilcraft). Pajarillo de genio bastante raro. Del cuento La Foca Blanca. Aunque presenta un raro carácter, tiene una gran virtud y es que no sabe mentir. Por eso puede utilizar este nombre el Lobato que además de decir siempre la verdad, es aquel que siempre hace lo que dice dando cumplimiento a su promesa. También es aquel que narra la historia de Kotick, por lo que puede utilizarse para el narrador de historias.

MANG: El Murciélago. En él se marcan varias características, como su orientación y su gusto por saber todas las cosas. Se le podría dar al Lobato que le gusta el periodismo o es muy curioso. También podría ser el nombre para aquel que como los murciélagos es el último en dormirse. Finalmente Gilcraft lo recomienda para el Lobato obediente.

MAO: El Pavo Real. No sólo se caracteriza por su alegría y la hermosura de sus plumas, sino también por lo buen bailarín que resultaba cuando quería mostrarse. También era muy vanidoso y solía hablar con palabras bellas al referirse a la Selva. Se le puede dar a aquel Lobato alegre al que le gustan las danzas. Otra alternativa es dárselo al Lobato que siempre se mantiene bien peinado o que se preocupa por su imagen, o también al poeta.

MYSA: El Búfalo. Su nombre significa "el que escucha". Ideal para aquel Lobato grandote que se caracteriza por ser el que escucha y el que ayuda a su prójimo, siempre dispuesto a aprender cosas nuevas.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

MOR: El Pavo Real. No nos olvidemos del encuentro que tuvo con Mowgli en Correteos Primaverales, donde nuestra ranita no fue muy amigable con él. Sin embargo Mor nunca perdió la cortesía. Se le puede dar al Lobato educado y correcto, o a aquel que siempre guarda orden y limpieza en sus cosas (por ejemplo en su bolso durante los campamentos).

NAG: La Cobra Negra. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. A pesar de que era una ladrona de huevos, se le puede dar al Lobato alerta e ingenioso. Gilcraft lo propone para el Lobato que le gustan los Primeros Auxilios, para el Enfermero o el que se ocupa del Botiquín de Manada. Otra opción es para el Lobato al que le gusta la cocina, ya que Nag era una experta en encontrar dónde estaba la comida más sabrosa.

NUSHKA: El Indio. Su nombre significa "¡Mira!". De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo propone para el Lobato que le gusta guiar expediciones o explorar.

GANCHO DE MAR: La Foca. Del cuento La Foca Blanca. También se lo conoce como "Alcanzador de Mares", aunque queda algo feo para un Nombre de Caza (su nombre original en inglés es "Sea Catch"). Es el padre de Kotick, y además de ser un gran luchador era un gran protector de su familia. Una opción sería dárselo al Lobato que siempre protege a sus amigos, aun cuando estos hayan estado mal (el "abogado" de los Lobatos, digamos). Otra opción es para el Lobato que le gusta nadar bajo el agua o es bueno en los clavados, según Gilcraft.

OJO DE HALCON: El Indio. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Según Gilcraft debe llevar este nombre el Lobato observador.

NAWAY: El Indio. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Su nombre significa "El Despierto", por lo que Gilcraft lo propone para el Lobato que siempre está alerta.

OO: La Tortuga. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo recomienda para el Lobato lento pero bueno, el que siempre hace las cosas despacio pero bien.

OONAI: El Lobo. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Oonai era un lobo muy parlanchín, por lo que se le puede dar al Lobato que siempre está hablando. Otra alternativa es dárselo al Lobato recitador.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

PEQUEÑO: El Castor. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo propone para el Lobato que le gusta construir cubiles, pero es tan pequeño que siempre termina necesitando ayuda para ello.

PINO ALTO: De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo recomienda para el Lobato más alto de la Manada, para luego cambiarlo cuando se destaquen en él nuevas virtudes gracias a su progreso en la Manada.

PLUMA DE ORO: El Indio. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Según Gilcraft es el nombre que debe llevar el Lobato artista en todos sus medios (dibujo, tallado, actuación, etc.).

PLUMA ESCARLATA: El Indio. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo propone para el Lobato experto en prender fogatas, que conoce sus tipos y cómo hacerlas.

PUKEENA: El Saltamontes. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Pukeena era un saltamontes muy activo, por lo que Gilcraft lo recomienda para el Lobato de baja estatura que es muy veloz y saltarín, o al Lobato más inquieto de la Manada.

PURUM-BHAGAT: El Ermitaño. Del cuento El Milagro de Purum-Bhagat. Era amigo de todos: animales, naturaleza y hombres. Es capaz de dar su vida por salvar a sus hermanos. Es un nombre a tener en cuenta para aquel Lobato que realmente es buen compañero, que tiene predilección por los animales, que le gusta investigar la naturaleza o todo esto junto.

RAMA: El Gran Toro. Para Mowgli fue de gran ayuda en su caza contra Shere-Khan, debido a que era un gran guía entre los suyos. Se le puede dar al Lobato (en lo posible de buen tamaño) que tiene don de liderazgo pero que no lo demuestra constantemente, como por ejemplo un buen Subseisenero.

RANN: El Pájaro Mensajero. Lo que más sobresale de este personaje es su muy buena vista, y lo atento que estaba en todo momento.

RIKKI-TIKKI-TAVI: La Mangosta. Del cuento Rikki-Tikki-Tavi. La valentía y sagacidad de este pequeño animal es muy conocida, como también su lealtad a la familia que la cobijó. Aunque hay que destacar la alegría de Rikki, que no perdía su buen ánimo aun frente a la mayor dificultad, como fue salvar su vida y la de los suyos. Definitivamente es el nombre para el Lobato más alegre y

Nombres de Caza y Terminología de Manada

cariñoso de la Manada. Se debe tener en cuenta el punto antes mencionado sobre este caso en "Nombres Alternativos para Viejos Lobos" (ver más arriba).

SALAMDHI: El muchacho. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Él fue quien edificó las Moradas Frías, por lo que se le puede dar al Lobato con aptitud para construcción de Cubiles, o para no ser repetitivos, al que le gusta la organización del mismo.

SAHI: El Puerco Espín. Tenía la virtud de reconocer la mejor comida en la Selva, por lo que se puede tener en cuenta para aquel Lobato al que le gusta la cocina. También era aquel que traía mensajes buenos e importantes, por lo que Gilcraft lo recomienda para el Lobato que asume el rol de Secretario en la Manada, por ejemplo a la hora de redactar el Libro de Caza.

SAMBHUR: Éste es el nombre del Animal. Si bien es un rumiante y en muchos momentos del LTV lo encontramos como presa de los lobos, no deja de destacarse su gran velocidad para la carrera. Es otra opción para un Lobato rápido, no sólo en correr, sino también en todas sus tareas.

SHADA: El Pelicano. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Se destaca la perseverancia de Shada, por lo que se le puede dar al Lobato que nunca desiste en lo que hace.

SHAW SHAW: La Golondrina. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Shaw Shaw era muy viajera, por lo que se le puede dar al Lobato que le encantan las excursiones o que le encanta explorar el bosque en los campamentos. Otra alternativa, según Gilcraft, es dárselo al Lobato saltarín.

SINGUM: El León. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Singum era un protector de los débiles en la Selva, por lo que debe tenérselo en cuenta para aquel Lobato preocupado por el bienestar de los demás, bondadoso, fuerte, buen trabajador y defensor de los más chicos. Otra alternativa, según Gilcraft, es dárselo al Lobato que muestra particular interés por los libros.

SONA: El Oso Negro del Himalaya. Del cuento El Milagro de Purum-Bhagat. Oso de gran tamaño y mal carácter, siendo en general muy gruñón. Aunque al conocer al ermitaño se entregó con gran respeto dándole todo su amor y compañía. Es muy característico para aquellos Lobatos solidarios que les cuesta la integración en la Manada, para aquel que es silencioso pero buen amigo, o el que tiene buenas maneras y se porta bien.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

SUGEEMA: El Mosquito. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo recomienda para el Lobato más pequeño de la Manada, para luego cambiarlo por otro Nombre de Caza cuando crezca.

TILJI-PHO: La Alondra. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Gilcraft lo recomienda para el Lobato que le gusta cantar o que muestra una particular alegría en todo momento.

THUU: La Cobra Blanca. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Ideal para el Lobato que le gusta treparse a los arboles.

TOOMAI: El pequeño Hindú cuidador de Elefantes. Del cuento Toomai el de los Elefantes. Por la edad que tenía, llegó a ser un héroe debido a su tenacidad y valentía, ya que era capaz de pasar los peores peligros para conseguir lo que deseaba. También era un muy buen cuidador, cumpliendo las tareas que se le pedían. Se le puede tener en cuenta para el Lobato que se esfuerza es aprender y mejorar día a día, o también para el Tesorero. Gilcraft también lo recomienda para el Lobato que le gustan las danzas folklóricas, aunque es menos probable.

WABAANO: El Mago. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Se le puede dar al Lobato que muestra inclinación por la magia o que es muy ingenioso. Gilcraft lo recomienda para el Lobato equilibrista, o para aquel que sale ileso de cada una de sus "peligrosas" aventuras por arte de magia.

WAWBECK: La Roca. De cuentos posteriores de Rudyard Kipling. Según Gilcraft es ideal para el Lobato que le gusta el modelaje en materiales blandos como arcilla, barro o cerámica.

WON-TOLLA: El Lobo Solitario. Como lobo que perdió a su familia en una gran lucha, se le puede dar al luchador de la Manada, entiendo por esto a aquel que por su fuerza es el mejor en el Escalpo, la Lucha de Cangrejos o cualquier juego de lucha. No se debe recompensar a un niño con este nombre si sólo es un peleador que se agarra a trompadas con los demás Lobatos.

Consejos para la Ceremonia de Nombres de Caza

Una Ceremonia Privada

Lo ideal es se realice sólo entre aquellos Lobatos que ya tengan Nombre de Caza y sus Viejos Lobos a fin de que recalque el hecho de que ellos forman un grupo especial entre todos los Lobatos. Algunos Akelas suelen llamar a este grupo CODECA (siglas para "Consejo de Caza"), aunque lo ideal será que entre todos, Viejos Lobos y Lobatos, le elijan el nombre poniéndole por ejemplo "Consejo de la Flor Roja" o alguno similar.

Otros Akelas por su parte consideran "separatista" dejar afuera de esta Ceremonia al resto de los Lobatos. De todas maneras, si existen Lobatos "con nombre" y "sin nombre" la división existe de por sí, por lo que no habría razón para no tener un CODECA.

Eligiendo un Nombre

Los Lobatos son demasiado jóvenes como para elegir o participar de la elección de los Nombres de sus compañeros. Es por ello que se recomienda que sean los Viejos Lobos los que elijan los Nombres y un ratito antes de la Ceremonia le comuniquen a su CODECA los que darán esa noche explicando las razones. Recordemos como dice al principio de este folletín que la elección de los nombres debe corresponder a las características de nuestros chicos y no darles el primero que se nos ocurra.

Por otro lado, en caso de que sea un Dirigente el que recibirá Nombre de Caza, lo mejor será que Akela lo postule dando las razones a su CODECA para que expresen su acuerdo o desacuerdo. En este caso SÍ es importante que el chico participe de la elección ya que cada Lobato deberá ver en su Dirigente al personaje que éste representa, y si no es así se perderá la fantasía. De todas maneras lo ideal es que Akela los vaya "guiando" hacia su decisión, intentando de llegar a consenso con sus chicos.

Hacer el "Llamado"

Nombres de Caza y Terminología de Manada

Una vez decididos los nombres, es un buen método que los Lobatos reconozcan mediante un "llamado secreto" que esa noche habrá reunión de CODECA. Durante la actividad, Akela puede hacer un comentario delante de toda la Manada diciéndole a Baloo, por ejemplo "Baloo, ¡¡qué fuerte que soplan los vientos de la Selva esta noche!!". Esto los miembros del CODECA lo interpretaran como que esa noche tendrán reunión, pero sólo ellos entenderán esta consigna. Esto aumentara la mística y la expectativa de la reunión.

El ejemplo de "llamado secreto" que ofrecemos es sólo un ejemplo. Lo ideal es que cada CODECA elija el suyo leyendo entre los párrafos del LTV.

Un Lugar apropiado

De estar en el Grupo, se deberá buscar un lugar apropiado para realizar la Ceremonia. Este debe estar alejado de interrupciones, que no sea frecuentado por los Lobatos y de apariencia semi-mística (oscuro, medio rústico, decorado para la ocasión, etc.) de manera que se le identifique con el CODECA. Un rato después de la actividad es ideal para realizar la Ceremonia.

De todas maneras lo ideal es que se haga durante un Campamento ya que la naturaleza ofrece posibilidades mucho más amplias para esta ceremonia, estando a la intemperie y bajo el manto cómplice de las estrellas. Si así fuera, los Viejos Lobos o los Lobatos mismos deberán buscar un lugar alejado en medio del bosque que pueda ser utilizado para la ocasión. Y por supuesto, prender una fogata y reunirse en silencio alrededor de ella será una experiencia mucho más cautivante para todos.

¡Cuéntame un cuento, abuelito!

La Ceremonia no debe ser demasiado extensa. Lo primero será llevar a los Lobatos al lugar del CODECA, presentarles a sus miembros (que no son secretos), explicarles lo que es y lo que sucederá ahí esa noche. Se les explican las razones por las cuales se ha decidido hacerlos partícipes de este Consejo y se les invita a ser miembros.

Luego los Viejos Lobos les deberán contar una pequeña historia/cuento de cada Nombre que será dado sin especificar cuál le tocara a cada uno a fin de que presten atención a todos los cuentos que escuchan y no sólo al que a ellos les va a tocar.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

Aparte, esto aumenta la expectativa. Los cuentos deben ser cortos y sencillos: cada relato no se debe extender por más de 5 minutos para que retengan toda la información posible sobre el personaje. Una buena idea es que entre los Viejos Lobos se repartan los cuentos para que así cada uno cuente uno. Es ideal la improvisación, o sea, los Dirigentes no tienen por qué estar atados a lo que dice exactamente el LTV sino que pueden inventar hechos que recalquen la importancia del personaje a medida que van contando la historia. Por ejemplo, en el caso de los famosos “cuentos posteriores de Rudyard Kipling”, los Viejos Lobos podrán inventar una pequeña historia sobre el personaje en cuestión recalcando las características de éste, su manera de actuar y su importancia dentro de la Selva (TODOS los animales son importantes en la Selva).

Recibiendo el Nombre de Caza

Cuando llegue el momento de dar los Nombres de Caza, una costumbre habitual es que los Lobatos escriban su nombre o apodo en un papelito para luego quemarlo arrojándolo a la Fogata (en el caso de estar en el grupo se puede utilizar una vela) como demostración de que a partir de ese día abandonan su nombre de pila dentro de la Manada.

Posteriormente cada Lobato recibirá un papel donde tendrá escrito su nuevo Nombre de Caza, cómo pronunciarlo (en caso de que sea difícil), qué animal es y sus principales características. Al leerlos y por turnos, les dirán a los demás miembros del CODECA cuál le toco a cada uno y por qué.

También se utiliza en su lugar escribirle con un marcador o tiza a cada Lobato su nombre en un lugar tapado de su cuerpo (por ejemplo en la espalda), el cual no deberá ser visto por nadie hasta que no se haga la presentación oficial. Luego podrá lavárselo.

¿Me das un Souvenir?

Una costumbre ingeniosa es darle a cada nuevo Lobato del CODECA luego de su Ceremonia un recuerdo de la misma para que lo guarden. Éste puede ser hecho por los Viejos Lobos o también lo pueden confeccionar los miembros del CODECA.

Estrenando el Nombre (“Mi nombre es Tolla... Won-Tolla”)

<http://www.siemprescout.org>

Nombres de Caza y Terminología de Manada

Al día siguiente de la Ceremonia, se hará de público conocimiento que hay nuevos Lobatos con Nombres de Caza. Lo mejor será que el Jefe de Grupo, en el cierre de la actividad, le de un espacio a Akela para que llame a los nuevos para que así se presenten delante de todo el Grupo (incluso de la Manada, que hasta ese momento no debe saber nada). Luego se puede hacer un Gran Aullido.

Algunos Consejos Extras

Tal como dice el título, todo lo que aquí se ofrece son sólo consejos sobre cómo hacer la Ceremonia, por lo que nada de esto es “reglamento” y lo ideal será que los Viejos Lobos lo utilicen sólo como referencia y que a partir de ella den origen a sus propias ideas. No olvidemos que es un hecho que el niño recordará para toda su vida, así que esforcémonos en hacerle la Ceremonia lo mejor posible y que se convierta en un rito que todos disfruten.

Los miembros del CODECA pueden tener sus propias actividades dentro del Consejo, dando a entender que no es que “sólo nos reunimos para escuchar los nombres de los nuevos”. Ellos deben sentir que con cada miembro que ingresa aparece una irrepetible posibilidad de ofrecer una calurosa bienvenida. Posibles actividades son por ejemplo buscar el lugar para la Ceremonia, que ellos mismos lo decoren y armen para la ocasión, que se encarguen de prender la Fogata, que hagan los souvenirs, que lleven un Libro especial donde se registren los ingresos, etc. Seguramente nuevas ideas irán surgiendo de los Lobatos en el transcurso de las Ceremonias. Todas deben ser bienvenidas.

A la hora de contar los cuentos se debe ser práctico, usando palabras sencillas que los Lobatos entiendan a la perfección. Una buena idea tomada de BP es que el relator haga interpretaciones de voces cuando uno u otro personaje habla, acompañando las palabras por pequeños gestos. Es importante no exagerar para que la atención de los Lobatos se concentre en nuestras palabras y no en las gesticulaciones payasescas que nosotros vayamos haciendo.

De existir un Libro de CODECA, cada Lobato que ingresa puede dejar plasmado en él un comentario sobre lo que sintió al recibir su Nombre de Caza, qué le pareció la Ceremonia y un dibujo del animal que le tocó.

No hay razón para terminar la ceremonia apenas se dan los Nombres. Cuando más arriba dijimos que lo ideal es que sea breve sólo nos referíamos a la parte seria de la misma. Una vez terminada los Lobatos pueden realizar diferentes

Nombres de Caza y Terminología de Manada

actividades como una danza de bienvenida, cantar una canción donde cada uno haga el sonido del animal que es, cocinar Pan de Cazador frente a la fogata, hacer una actuación improvisada de hechos del LTV o de un cuento inventado, etc. La idea es pasar de la seriedad del momento de dar los nombres a un pequeño festejo interno.

Para decorar el lugar donde se hará la Ceremonia se pueden tener en cuenta varios elementos como por ejemplo colocar el Tótem de Manada, prender velas, marcar un territorio alrededor del fuego con piedras que sea "sagrado", dibujar con piedras la cara de un Lobato en el suelo, poner los troncos donde se sentarán, colgar una bandera del CODECA, o cualquier otra cosa que se nos venga a la mente. La idea es identificar a la Ceremonia con sus propios elementos místicos, los cuales los Lobatos orientados por su Viejos Lobos irán creando.

Antes de ir a la Ceremonia podría ser que el Lobato deba pasar una pequeña prueba. Por ejemplo, se lo puede vendar y decirle que si realmente confía en Akela que se eche hacia atrás como si se tirara al piso de espalda. Detrás de él estarán los Lobatos del CODECA para atajarlo, evitando que se dé un porrazo contra el piso. Ésta es sólo una idea, pero sería bueno que cada Lobato deba cumplir un "pequeño rito" donde tenga que demostrar su confianza en la Manada.

Otra opción para el punto anterior es que los nuevos, estando vendados, escuchen sonidos de animales hechos por los miembros del CODECA y que tengan que identificarlos.

A la Ceremonia no se tiene por qué asistir de uniforme. Una posibilidad sería que cada uno vaya con su pañuelo de juego y un poncho, o que antes de la Ceremonia todos los miembros del CODECA se dibujen con marcador o tiza una marca en el cuerpo como símbolo de hermandad e igualdad entre ellos, y que al final de la Ceremonia se la dibujen al nuevo ingresado.

El "llamado secreto" no tiene por qué ser un diálogo. Se puede utilizar un elemento gráfico, como por ejemplo dejar clavada un hacha en un tronco dentro del rincón de la Manada o un papel con un símbolo pegado en el Asta de la Bandera. Evalúen las opciones, que son infinitas.

Creen sus propios sistemas y símbolos. Cada CODECA debe ser diferente a otro. Estas que acá ofrezco son sólo ideas útiles. Y recuerden que CODECA es sólo una manera de abreviar a la hora de escribir, no es un nombre obligatorio para este tipo de grupo.

Nombres Imposibles o de Referencia

¡Al Tigre! ¡Al Tigre!

Lo que sigue es un listado de personajes del LTV que NO deben ser utilizados como Nombres de Caza bajo ninguna circunstancia debido a que representan aquello a lo que el Lobato NO debe aspirar y debe ser su referencia de lo malo. Hablando rápido, son los villanos del cuento.

BANDARLOG: Son el Pueblo de los Monos. Símbolo de la Anarquía y la Desorganización. Siempre decían estar pensando en grandes cosas pero a los pocos minutos lo olvidaban.

BP se refiere a ellos de la siguiente manera en el Manual de Lobatos: "Una vez Mowgli le dijo a Baloo y a Bagheera que a él le gustaban los Bandarlog porque eran muy activos y alegres. Pero Baloo le explicó que estaba equivocado y que no debía tener tratos con los Bandarlog. Ellos no tienen una Ley como los Lobos: solamente hablan de lo que han oído referir a otros; se consideran muy chistosos e inteligentes; pero no saben nada y son tontos; anuncian mucho lo que van a hacer y nunca hacen nada; hablan mucho en vez de trabajar, son malos y sucios. Nadie en la selva quiere tener que ver con ellos. Son cobardes y se suben a los árboles a tirar cocos y palos a los animales heridos. Nunca se acuerdan de nada; siempre están pensando en formar sus leyes, pero se olvidan constantemente de sus propósitos. Yo creo que muchas veces se encuentra uno con niños que debieran estar entre los Bandarlog, porque hablan mucho y hacen poco; son sucios y desarreglados; son cobardes, no obedecen ninguna ley, y no tienen disciplina como la tienen los Lobos".

BULDEO: Viejo cazador de la aldea donde vivía Messua. Trató de cazar a Mowgli creyendo que era un mago del bosque. Era un hombre sumamente supersticioso, traicionero y mala persona.

DHOLES (O PERROS JAROS): Perros de color rojizo. Eran un pueblo asesino, traidor y sin ley que no respetaba nada. Contra ellos Akela sostiene su última pelea, antes de caer muerto. Son símbolo de la violencia y la irracionalidad.

TABAQUI: Chacal perteneciente al Gindurlog, o sea el Pueblo de los Chacales. Siempre está detrás de Shere Khan, o buscando las sobras que dejan los demás animales. Es un pueblo despreciado por la Selva ya que eran carroñeros, asquerosos y cobardes.

Nombres de Caza y Terminología de Manada

BP define perfectamente a este personaje en el Manual de Lobatos: "Tabaqui es un individuo rastrero. Siente miedo de estar solo, por tanto nunca se aparta de los otros chacales, sus compañeros. Trata de aparentar que es un lobo, pero nunca -como el lobo- sale a buscar su alimento, sino que lo implora o lo roba de otros. Cuando lo ha conseguido no lo agradece, por el contrario, salta de un lado para otro ahuyentando la caza y convirtiéndose en algo insoportable. Hay muchos muchachos que son como Tabaqui, que van de un lado a otro gritando y haciéndose odiosos, molestando a todo el mundo y listos para mendigar un centavo o un bocado, pero nunca dispuestos a trabajar. Siempre están prontos para burlarse o molestar a otros si se encuentran a tal distancia de estos que no les puedan hacer nada, porque, en realidad, son unos cobardes. Los Tabaqui tenían en gran estima a Shere Khan, lo seguían por todas partes y aunque los engañaba siempre, le decían que era el rey de la Selva y que no había nada mejor que él sobre la Tierra. Por supuesto que sólo lo hacían para que les diera un bocado de su comida. Yo espero que un Lobato no amerite nunca el nombre de Tabaqui".

SHERE KHAN (También conocido como LUNGRI): Principal villano del cuento. Tigre cojo que odia al hombre y es enemigo de Mowgli. Es un animal traicionero que no respeta las Leyes de la Selva, por ejemplo cazando en territorios que no le corresponden.

BP también lo describe en el Manual de Lobatos: "Shere Khan era un tigre de apariencia feroz, pero engañador. No era inteligente para cazar ninguna presa, y así se conformaba con llegar a los poblados y matar a los corderos y a las cabras y aún a viejos indefensos, si los encontraba dormidos, pues le tenía mucho miedo a los hombres. Yo he conocido muchos Shere Khan entre los muchachos de apariencia feroz, que se pasan la vida engañando a los más pequeños para conseguir que ellos hagan su voluntad; pero eran en realidad tremendos cobardes, tal como lo demostraban apenas alguno, por pequeño que fuera, le hacía frente".

Términos habituales en las Manadas

Sorry, I don't Speak "Manada"

Lo que sigue, para finalizar este extenso folletín, son algunos términos que se utilizan dentro del LTV o de la Manada que también pueden serle útiles a los Viejos Lobos a la hora de las actividades. Llamar a hacer una fogata "cultivar la Flor Roja" es mucho más interesante y graba en la mente de los Lobatos estos nombres que escucharán varias veces durante su etapa en la Manada.

Es importante que los Viejos Lobos busquen la manera de transmitirles a sus chicos estos nombres de manera que en el futuro sepan reconocerlos e identificarlos.

ANKUS DEL REY: Especie de daga con un redondo y brillante rubí en el mango. Tenía un agujón y un gancho de acero con incrustaciones de oro. Fue el causante de muchas muertes ya que los deseos por tenerlo producía mucha envidia y avaricia.

BHURTPORE: Campos destruidos por Hathi y sus hijos en venganza contra los hombres por haberlo hecho caer en una trampa y haberlo lastimado con unas cuchillas muy afiladas.

BORDÓN: Palo derecho decorado (generalmente con pieles) de aproximadamente 1,30 mts. que lleva un banderín con el nombre y el lema de la Manada en él. Éste es el símbolo de la Manada y se utiliza en Formaciones, excursiones y ceremonias, acompañando a la Manada dondequiera que ésta vaya. Se suele utilizar uno por Unidad, aunque hay Manadas que utilizan uno por Seisena.

CABEZA CHATA: Apodo con que Mowgli denominaba a Kaa, la serpiente pitón.

CACERÍA: Reunión de Manadas. Actividad que junta a los Lobatos de una región determinada en donde realizan actividades en común.

CONSEJO DE LA ROCA (O ROCA DEL CONSEJO): Nombre que recibe la actividad en que Akela reunía a todos los lobos de la Manada del Seeonee para tratar los asuntos de importancia. En el Lobatismo, es la actividad en que toda la Manada conversa, planifica y discute los temas más importantes de su vida. Participan todos los Lobatos, aunque hay Manadas en las que sólo lo hacen aquellos Lobatos promesados. Es recomendable que los chicos identifiquen el

Nombres de Caza y Terminología de Manada

Consejo de la Roca con algún lugar dentro del Grupo. En Campamentos deberán buscar un lugar en contacto con la naturaleza que se preste para este tipo de reunión tan importante.

CUBIL: Se llama así a la "casa" de los lobos. Es el lugar donde frecuentemente se llevan a cabo las reuniones de la Manada, aquel rincón dentro del Grupo propiedad de los Lobatos. En campamento, es construido a la intemperie por los propios Lobatos y a su estilo.

CHACAL DE LA LUNA: Nombre que en la selva se le da a la primera estrella que aparece al atardecer.

DATURA: Manzana espinosa, muy venenosa. También llamada manzana de la muerte. Es el veneno más activo que existe en la India.

DEKKAN: Lugar donde vivían los Perros Jaros o Dholes.

DEWANEE: Palabra que en el lenguaje de la Selva significa "la locura".

DHAK: Árbol donde se citaban Hermano Gris y Mowgli cuando éste regreso a la Manada de los Hombres.

EL PUEBLO DIMINUTO DE LAS ROCAS: En la Selva llamaban así a las Abejas Negras que habitaban en la garganta del Río Waingunga. Laboriosas y muy feroces. Mowgli las usó para acabar con los Perros Jaros. Su ataque en grupo era mortal.

ESPÍRITU SCOUT O DEL LOBATO: Es la fuerza interior que se trasluce a los demás por las actitudes y/o hechos que realiza cada uno. Es el participar y compartir las actividades con otros en una forma amena y dinámica según la Ley; es el saber sortear las dificultades con entusiasmo y optimismo. La falta del mismo debe ser castigada.

FAMILIA FELIZ: Nombre que también recibe la Manada en su conjunto.

FLOR ROJA: Nombre con el que en la Selva se le llama al fuego.

FOGÓN DE LA FLOR ROJA: Actividad en torno a un fogón en la que la Manada realiza representaciones, cantos, danzas y relatos de historias. En vez de encenderla un hechicero, se invita a cada Seisena a compartir su Flor Roja (una antorcha por Seisena).

Nombres de Caza y Terminología de Manada

GONDOS ERRANTES: Gente pequeña, lista y muy negra de color. Viven en la Selva dedicándose a la caza y sus antepasados fueron la raza más antigua de la India.

IMPEESA: Apodo dado por los indígenas de Sudáfrica a BP que significa "El lobo que nunca duerme", el cual hace alusión a la gran capacidad de acechar que tenía.

KAMYA: Muchacho amigo de Mowgli.

KHAN HIWARA: Pueblo donde vivía la mamá de Mowgli.

KUKAS: Grandes pipas usadas por los aldeanos donde Mowgli fue por primera vez.

LAHINIS: Lobas del cubil, de mirada atenta, que tomaron parte de la gran batalla contra los Dholes.

LOBO MUERTO: Llamaban así a los lobos que fracasaban en la conducción de la Manada. Apodo que le pusieron a Akela cuando éste erró el salto en la caza.

LOBO SOLITARIO: Significado del nombre de Akela. Este nombre hacía alusión a su posición solitaria en la Roca del Consejo.

LUNGRI: Apodo que la madre de Shere Khan le puso a éste por haber nacido cojo.

MANADA: Unidad compuesta por todos los Lobatos y Jefes. También se le llama "El Pueblo Libre" o "Familia Feliz".

MESSUA: Madre biológica de Mowgli. Vivía en la aldea de los hombres.

NATHOO: Nombre humano de Mowgli. Se perdió el día en que Shere Khan atacó el campamento.

PAXTU: Reunión de Manadas. Actividad que junta a los Lobatos de una región determinada en donde realizan actividades en común. Es una especie de Jamboree pero para las Unidades Menores. Recibe el apelativo de Paxtu por el nombre que Baden Powell le dio a su hogar en Kenya (África) en donde pasó su últimos días. Significa "Hogar de Paz 2". En Argentina se les suele llamar

Nombres de Caza y Terminología de Manada

“Cacerías”. En el caso de las Nacionales la tendencia parece ser llamarlas “Aullidos”.

PIE GRANDE: Apodo que Mowgli y Bagheera dieron a la huella de un hombre al seguir su rastro.

PIE PEQUEÑO: Apodo que Mowgli y Bagheera dieron a la huella del Gondo que dio muerte al hombre que se había apoderado del Ankus clavado por Mowgli en un árbol.

PUEBLO LIBRE: Se llamaba así a la Manada del Seeonee, caracterizada por tener una Ley.

PUEBLO VENENOSO: Pueblo de las serpientes que vivía en las moradas frías.

SEISENA: Unidad formada por seis Lobatos identificada con un color de pelaje de los lobos (Blanco, Gris, Marrón, Negro o Rojo). Entre ellos uno será el Seisenero, siendo su segundo el Subseisenero.

SEISENERO: Lobato conductor de la Seisena.

SUBSEISENERO: Lobato que secunda al Seisenero.

TÓTEM: Palo tallado que usan la mayoría de las tribus indígenas y que simboliza el nombre de la misma y sus dioses protectores representados por un animal. En la Manada es el emblema de la misma, la cual lleva una cabeza de Lobo en su parte superior y el nombre de los integrantes de la Unidad escritos en cintas, las cuales cuelgan debajo de la cabeza de Lobo. Se suelen hacer a las cintas nuditos según los avances del Lobato, por ejemplo colocar su cinta al recibir uniforme, un nudo simple al formular su Promesa, un barrilito por cada una de las tres etapas (Pietierno, Saltador y Rastreador) que completa y un nudo cadena de cuatro vueltas si llega a Lobo Cazador. La cinta no se retira cuando el Lobato pasa a la Unidad Scout, sino que se van acumulando.

VIEJO(S) LOBO(S): Cada uno de los Jefes de la Manada, o bien su conjunto.

BIBLIOGRAFÍA

LOBATOS

Gilcraft

MANUAL DE LOBATOS

Baden Powell

EL LIBRO DE LAS TIERRAS VÍRGENES

Rudyard Kipling.

NOMBRES DE CAZA (Ensayo)

MS Cecilia Accinelli

(Com. Nac. Sección Menor 1996, Argentina).

NOMBRES EN LA MANADA DE LOBATOS

Gustavo Giménez

Colombia.

DICCIONARIO DE TÉRMINOS DE MANADA

Ma. Eugenia Skliarow.

TU LABOR EN LA MANADA DE LOBATOS

Subcomisión Nac. de Manada

(Asociación de Scouts de México).