CUADERNO DEL CASTOR







CUADERNO DEL CASTOR

Asociación de Scouts Independientes de Madrid (ASIM)

Primera edición. Octubre 2012

Contenidos Asociación Scout Independientes de Madrid

Maquetación ETZK CED

¡BIENVENIDO A LA COLONIA!

La colonia es el comienzo de nuestra vida scout. Aquí todos somos amigos, compartimos nuestra alegría y nuestras ganas de trabajar.

Mi nombre es			 	
Mi cumpleaños	es el	de	 del año	
Vivo en			 	
Mi teléfono es				



MI GRUPO Y LA COLONIA

Mi grupo se llama			
Nuestro local está en			
Ingresé en el Grupo el día	de	del año	
Pertenezco a la colonia			
Mi madriguera es			



MIS GRANDES CASTORES

Los Grandes Castores nos ayudan y cuidan de nosotros. Tienen nombres de personajes de nuestro libro: "Los Amigos del Bosque"

Su teléfono es	Su teléfono es
Su teléfono es	Su teléfono es
Su teléfono es	Su teléfono es



MI MADRIGUERA

Su teléfono es	Su teléfono es
Su teléfono es	Su teléfono es
Su teléfono es	Su teléfono es



¿DE DÓNDE VIENEN LOS SCOUTS?

El fundador de los scouts fue Robert Stephenson Smith Baden Powell of Gilwell

Nació en Londres el 22 de Febrero de 1857.

Fue proclamado Jefe Scout Mundial.

Todo el mundo le conoce cariñosamente como BP.

Los primeros scouts en España aparecen en 1912.



¿DE DÓNDE VIENEN LOS CASTORES?

LA HISTORIA DE NUESTRA UNIDAD

Los castores son los miembros mas pequeños del grupo scout. Esta unidad apareció por primera vez en Irlanda y luego en Canada.

Se creó esta unidad porque los niños querían participar en las actividades, pero eran muy pequeños para participar en la manada y más aun en la tropa.

Kid es el nombre que recibe el castor al entrar en la colonia y antes de hacer su promesa, aun tiene muchas cosas que aprender de todos sus compañeros.

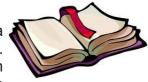


NUESTRO LIBRO: LOS AMIGOS DEL BOSQUE

EL LIBRO DE LA COLONIA

"Los amigos del bosque" es un libro escrito por A.H. McCartney y es en el que se basa nuestra temática de los castores.

El libro nos cuenta como una colonia de castores observa a una familia humana, la Familia Jones, que se ha mudado a una casita cerca de la presa. Los castores van poniendo nombres a los miembros de esta familia según como son. También nos cuenta las aventuras de los castores y los demás animales que viven con ellos en el bosque.



Si quieres saber más . . . dile a tu Gran Castor que te lea el libro, es muy divertido y te gustará.



PERSONAJES DEL LIBRO "LOS AMIGOS DEL BOSQUE"



MALAK

Es el búho sabio que da consejos. Gracias a su sabiduría guía a los castores por el buen camino.



LEKES

Es el Gran Castor que ayuda al aprendizaje de los pequeños castores.



ARCO IRIS

Madre de la Familia Jones. Los castores la llaman así por los colores de su ropa. Enseña la higiene y salud



KIBU

El Castor observador



BURBUJITA

Niña de la familia Jones. Los castores le ponen ese nombre debido a que hacía muchas burbujas cuando jugaba en el agua del estanque. Su misión en la Colonia es el desarrollo de la creatividad y de la habilidad manual.

TIC-TAC

Es una ardilla curiosa. Debido a su agilidad enseñan a los castores nuevos y divertidos juegos.





RUSTY

Niño de la familia Jones. Los castores le ponen ese nombre debido al color rojizo de su pelo. Su misión en la Colonia es promover el servicio a los demás.



Padre de la familia Jones. Los castores le ponen ese nombre porque es el primero que los ve cuando la colonia visita a la familia.



CASTOR KEEO

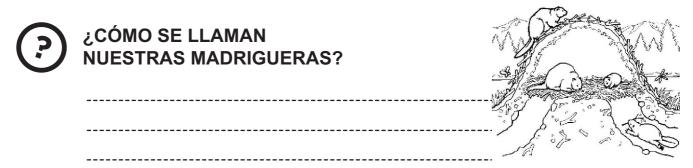
Es el castor parlante, un ejemplo para la colonia.



LAS MADRIGUERAS DE LA COLONIA

Las madrigueras son grupos pequeños de 5 o 6 castores con los que vas a convivir, jugar y trabajar, todos juntos como una gran familia y todas las madrigueras juntas forman la colonia.

Ya que los castores vivimos en el bosque nuestras madrigueras tendrán nombres de elementos del bosque: río, sauce, olmo, trébol, musgo...





NUESTRO LEMA ES: ¡COMPARTIR!

CANCIÓN DEL LEMA

Con la **C** la colonia formare Con la **O** obedezco a gran castor Con la **M** madrigueras hago yo Con la cola chapoteo con tesón (Bis)

Con la **P**las paletas del castor Con la **A** arco iris cantarín Con la **R**ríe ríe como yo Con la cola chapoteo con tesón (Bis) Con la **T** a tic tac conocerás

Con la **I** imagina a ojo de halcón

Con la **R** no pares de repetir

Con la cola chapoteo así, así (Bis)



RECUERDA

El lema de los castores es: ¡Compartir!

LEY DE LOS CASTORES:

El castor comparte con alegria y juega con todos





¿POR QUÉ ES IMPORTANTE JUGAR CON TODOS?

Jugar con todos significa ayudar a los demás a divertirse igual que es importante que ellos te ayuden a ti.

Además si jugando alguna vez te enfadas y dejas de estar alegre por que algún castor no ha hecho las cosas como a ti te gustan, olvídalo enseguida y ponte alegre otra vez.

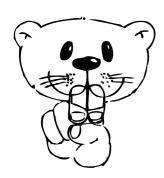
LOS CONSEJOS DE MALAK



- 1 Cada cosa tiene su lugar. 🔊
- 2 Limpio y sano debes crecer.
- 3 Escuchando se aprende.
- 4 Vivimos en el bosque, ¡cuídalo!
- 5 Todos necesitamos tu ayuda.



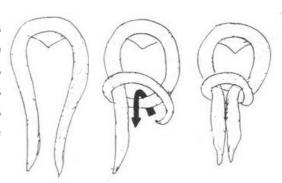
EL SALUDO DEL CASTOR



Los dedos índice y corazón doblados, simbolizan los paletos del castor, también su ley y su promesa y el resto de los dedos simbolizan que el fuerte protege al débil (el mayor protege al pequeño)



Como has visto, la pañoleta de los castores es distinta a la del resto del grupo, primero por el color, la nuestra es azul porque los castores viven en el estanque y el agua es azul, y también es distinta porque nosotros llevamos un nudo que simboliza la unión de la colonia.



EL HIMNO DE LOS CASTORES

Desde la presa se escucha el canto del ruiseñor la mañana se levanta se levanta Ojo de Halcon

En el agua se refleja nuestro hocico al despertar nos salpica Burbujitas y Arcoiris va a nadar

Soy un castor uo-uo soy un castor "plas-plas" (Bis)

El cielo azul se ha cubierto puede empezar a llover nos mojamos pero la lluvia hace a las flores crecer Soy un castor uo-uo soy un castor "plas-plas" (Bis)

Ya se ha marchado la Iluvia podemos ir a jugar si juegas con los castores un chaval fuerte serás.

Estamos todos cansados queremos ir a comer lo intentamos pero la trucha es dificil de coger.

Soy un castor uo-uo soy un castor "plas-plas" (Bis)

El sol no llega a la presa las estrellas no puedo ver esta noche hay luna llena con ella se duerme bien.

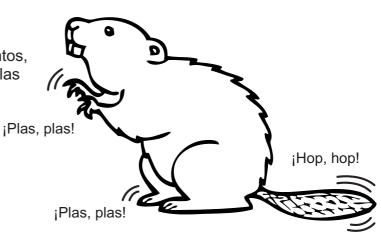
Soy un castor uo-uo soy un castor "plas-plas" (Bis)



EL SALTO DE COLA



Hay que saltar con los dos pies juntos, y dar una "palmada" con los pies y las manos a la vez.

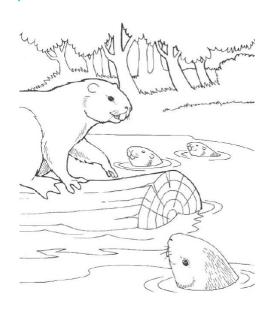


LAS FORMACIONES

Dibuja las formaciones de los castores

FORMACIÓN DE RÍO	FORMACIÓN DE PRESA
FORMACIÓN DE DIQUE	FORMACIÓN DE MADRIGUERA
FORMACIÓN DE DIQUE	FORMACIÓN DE MADRIGUERA
FORMACIÓN DE DIQUE	FORMACIÓN DE MADRIGUERA

EL CONSEJO DEL ESTANQUE



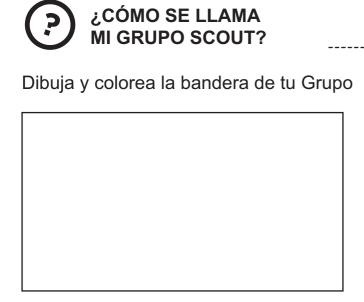
CONSEJO ABIERTO

En él están todos los castores y se hablan cosas que sean importantes para la Colonia.

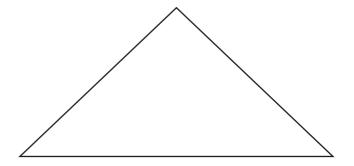
CONSEJO CERRADO

En este solo están los castores con promesa, hablan de la progresión de los castores y ayudan a los Grandes Castores a decidir si se dan mas promesas o paletas a los demás castores.

CONOCE TU GRUPO







CONOCE LAS UNIDADES DE TU GRUPO

Une con flechas

CASTORES Naranja Unidad **COLONIA** Siempre listos **LOBATOS** Rojo MANADA para servir **TROPEROS** Marrón TROPA Servir **PIONEROS** ¡Compartir! Amarillo RED **ROVERS** Listos CLAN Azul **SCOUTERS** Verde Siempre lo mejor KRAAL



LA PROMESA DEL CASTOR



PROGRESO DEL CASTOR

Conseguí mi Promesa en:				
El día	de	del año		
	uc	<u>dei dilo</u>		

PRUEBAS PARA CONSEGUIR LA PROMESA

1	Asiste regularmente a las actividades.
2	Se adapta a la vida que desarrolla la Colonia y los compañeros.
3	Iniciación en el descubrimiento del libro "Los ami gos del bosque".
4	La adquisición personal de aptitudes elementales de obediencia, limpieza, orden e higiene.
5	Participación en actividades de contacto con la naturaleza.
6	Posee habilidades básicas de autonomía personal.
7	Comprende los elementos básicos del escultismo del castor y tiene interés por su vivencia.
8	Conoce el funcionamiento básico del grupo.



MI PROMESA

CEREMONIA DE LA PROMESA

C: Sí. Gran Castor: ¿Qué deseas?

Castor: Ser un buen castor. GC: ¿Conoces el libro de "Los amigos

del bosque"? GC: ¿Conoces los consejos de Malak?

C: Sí. C: Sí.

GC: Dime un personaje. GC: Dime uno.

C: (Elije el que más le guste). C: (Elige uno de los consejos y lo dice).

GC: Puesto que conoces la vida en la GC: ¿Conoces los principios y le

colonia, juegas, y compartes con tus amigos, te invitamos a formular tu promesa.

FÓRMULA DE LA PROMESA

premisa?

Yo prometo compartir mi trabajo como castor y participar con alegría en la colonia.

LAS PALETAS DEL CASTOR



PRUEBAS PARA CONSEGUIR LAS PALETAS

1	Asistencia continuada y participativa en las actividades	
2	Realiza pequeñas responsabilidades.	
3	Respeta las normas sociales de comportamiento y convivencia.	
4	Le gustan los juegos de la Colonia y el ambiente fantástico.	
5	Participación en actividades de contacto con la naturaleza.	
6	Comprende la promesa, el lema y los consejos de Malak.	
7	Tiene sensibilidad por los valores éticos.	
8	Conoce su propio cuerpo y hace uso de prácticas saludables.	
9	Tiene autonomía en el uso de las habilidades	

PRIMERA PALETA



PROGRESO DEL CASTOR

Conseguí mi Primera Paleta en:			
El día	de	del año	

PRUEBAS PARA CONSEGUIR LA 1ª PALETA

1	Sabe Asearse y mantenerse ágil.		
2	Sabe vestirse, lavarse, peinarse y a zapatos.	tarse los	
3	Mantiene el material ordenado.		
4	Es ordenado con sus cosas.		
5	Conseguir una cola de cada familia.		
CO	LAS DE CASTOR		
Col	a Verde	Cola Roja	
Col	a Amarilla	Cola Azul	

SEGUNDA PALETA



PROGRESO DEL CASTOR

Conseguí mi Segunda Paleta en:		· ·	
El día	de	del año	

PRUEBAS PARA CONSEGUIR LA 2ª PALETA

1	Colabora con los grandes castores.		
2	Se interesa por participar y descubri	ir.	
3	Expresa sus ideas y sentimientos pe	ersonales.	
4	Anima a sus compañeros a participa	ar.	
5	Ordena el local con los Grandes Castores, mantiene ordenada la mochila, la tienda y la caja de lápices limpia y ordenada.		
6	Juega activamente con todos.		
7	Conseguir una cola de cada familia.		
CO	LAS DE CASTOR		
Col	a Verde	Cola Roja	
Col	a Amarilla	Cola Azul	

MÁXIMA DISTINCIÓN CASTOR KEEO



PROGRESO DEL CASTOR

Me conced	dieron el Castor Ke	eo en:
FL .lz .	Л.	.1.1 . * .
El día	ae	del año

REQUISITOS PARA SER CASTOR KEEO

1	Participa plenamente en la vida de la Colonia.	
2	Colabora con los Grandes Castores.	
3	Expresa sus propias ideas, intereses y sentimient	os.
4	Adapta las normas de convivencia y comportamiento.	
5	Respeta la naturaleza y las cosas de su entorr mas próximo.	10
6	Se interesa por el pequeño grupo al que pertenece.	
7	Insignia de contacto con la Manada.	
8	Conocimiento básico de la Manada.	
9	Conseguir una cola de cada familia.	

COLAS DE CASTOR

Cola Verde	Cola Roja
Cola Amarilla	Cola Azul
SELLO DE GRUPO	FIRMA DEL JEFE DE GRUPO
SELLO DE A.S.I.M.	FIRMA DEL JEFE DE A.S.I.M.



DE CAMINO A LA MANADA



ES HORA DE DESPEDIRSE

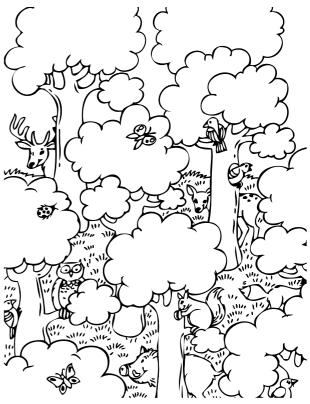
Ahora ha llegado el momento de pasar a la manada, donde vas a aprender muchas cosas nuevas

Tu piel de castor se esta convirtiendo en piel de lobo y tienes que salir del estanque para adentrarte en la selva y aprender a cazar.



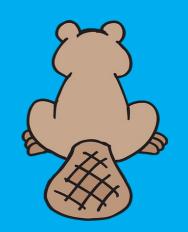
RECUERDA

Nunca olvides la promesa del castor, ya que es para siempre.



¡BUENA CAZA *** Y LARGAS LUNAS!

COLAS DE CASTOR



NATURALEZA

ORIENTACIÓN

PRUEBAS

1	Dónde están los puntos cardinales (Norte, Sur, Es y Oeste).	st <u>e</u>
2	Conoce tres formas de localizar el Norte: Por el musgo en arboles y rocas. Por las estrellas. Con un hormiguero.	
3	Localización de Estrellas: Osa Mayor. Osa Menor. Estrella Polar.	

Conseguí mi cola verde de Orientación en:			
El día	de	del año	



ACAMPADOR

PRUEBAS

1	Conoce las partes de una tienda.	
2	Tipos de tienda.	
3	Dónde colocar una tienda.	
4	Cómo preparar un macuto.	
5	Qué es un vivac.	

Consegu	í mi cola verde de <i>l</i>	Acampador en:
El día	de	del año

AMIGO DE LOS ANIMALES Y DE LAS PLANTAS

PRUEBAS

1	Dónde vive y qué come un animal a elegir.	
2	Ocupate regularmente de un animal durante 4 meses. Conoc sus hábitos y alimentación y limpia su habitáculo.	ce
3	Construye un comedero, bebedero y una casa para un anima	l
4	Dibuja un árbol, indica sus partes, su nombre y dónde está.	
5	Haz germinar una semilla.	
6	Cuida de una planta.	
7	Cómo se construye una presa.	

Conseguí mi cola verde de Amigo de los Animales en:			
El día	de	del año	



MANUALIDADES/CREATIVO

PRUEBAS

Haz una manualidad y regalasela a un Gran Cas	
tor.	
Enseña a la Colonia a hacer una manualidad.	
Realiza una manualidad para regalarsela a la Golonia.	
iona.	
Haz una manualidad que te guste mucho.	



AKIKIA

ANIMADOR

PRUEBAS

Organiza y prepara una velada para el Grupo o la Colonia.
 Enseña una canción a la Colonia.
 Cuenta una historia a la Colonia.
 Cuenta un chiste a la Colonia.

Conseguí mi cola amarilla de Animador en:			
El día	de	del año	



REPORTERO

PRUEBAS

Haz un reportaje sobre una reunión o acampada.
Haz un poster, collaje o presentación sobre algo relacionado con los Castores.
Estate pendiente de las noticias del campamento y los cotilleos de grupo.
Haz un tablón de noticias.

DEPORTES

PRUEBAS

A Ciclista

Ten una bicicleta propia y mantenla siempre en buen estado.

Saber montar perfectamente.

B Atleta

Salto de obstáculos naturales 20 cm.

Salto de altura 15 cm.

Salto de longitud 1m.

Correr 30 metros en 15 segundos.

Correr en zig-zag entre seis puntos en una distancia de 1,50 m.

Lanzar una pelota a una distancia determi nada.

VER PÁGINA SIGUIENTE

C	Patinador Ten un par de patines, monopatin o patinete y mantenerlo siempre en buen estado. Saber montar perfectamente.
D	Nadador Saber nadar. Hacer el muerto durante 15 segundos . Saber zambullirse. Saber cuando uno puede bañarse sin peli gro.

Conseguí mi cola roja de Deportes en:			
El día .	de	del año	

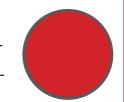
TECNICA

SANITARIO

PRUEBAS

- 1 Saber cuidar una herida.
- 2 Saber el contenido de un botiquín.
- 3 Conocer tres formas de tomar el pulso.

	Conseguí mi cola roja de Sanitario en:		
El día _	de	del año	
_			



ALQUIMISTA

PRUEBAS

- Prepara un mensaje con tinta invisible.

 Prepara una pelota mágica.
- 3 Prepara un inflado mágico.

PROGRESO DEL CASTOR

MISCELÁNEA

COCINERO

PRUEBAS

- 1 Conocer cómo hacer pan.
- Prepara un pastel.
- 3 Organizar un día del gourmet con temática.
- 4 Haz un menú equilibrado para dos días.

	Conseguí mi cola azul de 0	Cocinero en:
El día	de	del año



COLECCIONISTA

PRUEBAS

1	Presenta a los Grandes Castores dos colecciones diferentes:
	Una relacionada con la Naturaleza. Otra libre.
2	Presenta las colecciones a la Colonia y explica las técnicas utilizadas para hacerlas y da las explica ciones necesarias sobre sus obietos.

Trabaja en las colecciones para hacerlas crecer

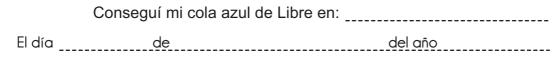
Conseguí mi cola azul de Coleccionista en:				
El día	de	del año		

MISCELÁNEA

LIBRE

PRUEBAS

1	
2	







ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS