

Proyecto Hércules

Scouts Católicos de Andalucía

Castores

www.scoutsur.com

www.proyectohercules.com



1. INTRODUCCIÓN

Edades

La Rama de Castores comprende las edades de 6, 7 y 8 años, que corresponden a los cursos 1º, 2º y 3º de Primaria en el sistema educativo formal actual.

Características de los castores.

A la edad de seis años un niño está lleno de curiosidades por el mundo que le rodea. Empiezan a tener la autonomía necesaria para ser más independientes del adulto y poder así comenzar a enfrentarse a los nuevos retos que se les van presentando.

Para empezar a actuar con la autonomía que va adquiriendo, necesita de unas normas y límites en los que moverse. Aún no tiene la capacidad plena de distinguir el bien o el mal por lo que requiere de la presencia adulta para regular ciertas conductas. Además, dado que están en este comienzo de exploración del entorno aún no son capaces de adaptar sus capacidades físicas y creen que pueden hacerlo todo.

La curiosidad por conocer el mundo que le rodea le impulsa a ser inquieto y curioso. Tiene una inteligencia intuitiva, lo que quiere decir que el niño necesita ver, tocar y manipular las cosas para entenderlas. Está en plena actividad del juego simbólico, el juego que surge a partir de cualquier situación u objeto, sin pretensión cerrada (por ejemplo: juegos de construcción, muñecos, etc.). Así recrea el mundo que le rodea desde su propia interpretación. En muchos casos, estos juegos simbólicos permiten al niño resolver conflictos que no puede resolver en la realidad.

Por último es importante destacar que el castor tiene una tendencia a ser egocéntrico dado que aún no puede llegar a comprender que hay más puntos de vista además del suyo propio.

Explicación de la psicología evolutiva en esta etapa.

Un castor desarrolla grandes cambios de los 6 a los 9 años. A continuación se van a ir enumerando los cambios más significativos que experimenta en las distintas áreas de desarrollo:

- **Área física:** El castor va mejorando su coordinación motora. La motricidad fina, motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, empieza a dominarse. Dado que está en pleno momento de crecimiento, sus extremidades son torpes y tiene que aprender a controlar sus capacidades y habilidades físicas. Va tomando el hábito de la higiene corporal.
- **Área intelectual:** Observa e investiga todo lo que lo rodea: sus ideas se siguen basando en experiencias tangibles y en hechos concretos pero comienza a poseer una visión global de la realidad y a relacionar las partes con el todo. Aprende palabras nuevas y nuevos conceptos, lo que le permite comenzar a tener un pensamiento abstracto. Suele mezclar ideas imaginarias con datos de la realidad.
- **Área emocional:** Entre los 6 y 7 años nace la intimidad, lo que implica que tiene conciencia de sus diferencias corporales en relación a sus iguales y se experimenta la vergüenza. Se despiertan los sentimientos de adaptación al entorno: le da importancia a quienes le manifiestan cariño o interés por sus actividades. Juega a cumplir con los roles que admira: mamá, papá, sus profesores, sus responsables... Atraviesa todas las emociones y pasa del llanto a la risa, de la serenidad a la violencia, del cariño a la indiferencia con mucha facilidad. No tiene control en la gestión de las emociones.
- **Área social:** A esta edad se despierta la necesidad de tener amigos y van empezando a surgir los grupos de amigos. Sin embargo son egocentristas: esconden sus tesoros y protegen sus pertenencias. Es la edad típica de las comparaciones (especialmente, con sus hermanos o con sus amigos). El niño, por ejemplo, no se fija en lo alto que es él, sino en quién es el más alto de la clase.
- **Área espiritual:** vive según la aceptación de la herencia espiritual de la familia, conformidad con la moralidad convencional, orientación para la "ley" y el "orden" y los hábitos religiosos serán los de casa. Tiene conciencia de lo que está mal pero la moral depende del juicio de los adultos (por ellos

mismos no saben lo que es verdad). El concepto de Dios lo conocen por la sociedad pero no son capaces de comprender lo que implica. Se identifican mejor con un Jesús cercano a ellos.

- **Área personal:** En esta edad se empieza a distinguir los distintos intereses e inquietudes de cada niño. Se observan distintas personalidades. La autoestima empieza a formarse: es este periodo el niño va adquiriendo conciencia de sus habilidades y de sus dificultades. El refuerzo de los adultos, positivo o negativo, tiene gran peso en su toma de decisiones. El niño también empieza a jugar con los roles que puede asumir en cada momento: ser el líder de un grupo, ser el responsable de material...etc.

Encuadre simbólico

La Rama se configura en torno al cuento de Arat y su Colonia. Arat, es un castor que junto a sus amigos, Aro y Calta, va conociendo a diversos personajes que a través de sus historias les enseñan los valores que promueve el escultismo. En todo momento les acompaña el búho Glaux, quién cuida de ellos y les va dando consejos para que lleguen a ser unos buenos castores.

En el marco simbólico de Castores aparecen diez personajes: Arat, Aro, Calta, Glaux, Ballestrinque (zorro), Íbero (lince), Lebeche (pato), Sylvana (mona), Olea (paloma) y Dunant (ardilla).

Documentos de la Rama Castores

- Cuaderno de Chapoteo (libro de progreso personal).
- Cuaderno para el responsable de Castores.
- Cuento de Arat y su Colonia.
- Ceremonial de la Colonia.

2. ELEMENTOS DEL MÉTODO

Marco simbólico

Sinapsis

En Castores, el marco simbólico tiene mucha importancia dado que es un medio muy atractivo para los niños y con el cual pueden desarrollar los valores scout y potenciar su progreso personal. Toda la metodología que se propone para la Rama se basa en el cuento de Arat y su Colonia. Este marco simbólico nos sirve para ayudar al niño a interpretar la realidad en la que vive, dado que desde la imaginación y el juego comprenderá el mundo que le rodea. Se le facilitarán herramientas personales para hacer frente a los retos que le van surgiendo.

Es importante recordar que los castores están en una edad en la que aún no tienen muy desarrollada la memoria a largo plazo y que su motivación depende de lo que pase en un periodo corto de tiempo. Es por ello que el marco simbólico debe ser sencillo, lineal y estar muy presente en las actividades, que deben culminar en un breve periodo de tiempo.

Herramientas

- **El Cuento.** Se ha redactado con la finalidad de ser una herramienta útil para el desarrollo de los contenidos de la Rama. Está dividido en 8 capítulos y pretende ser una herramienta pedagógica adaptada al marco simbólico de la Rama. El protagonista es un castor llamado Arat, quien junto a sus amigos Aro y Calta recorre distintas aventuras acompañado siempre de Glaux, el búho que les va dando consejos para que aprendan a ser mejores castores. A lo largo de las aventuras, los castores conocen a distintos animales, uno por cada área de desarrollo (sin representarlas en sí mismas) y con quienes siempre aprenden algo nuevo. La idea es darle al niño dosificado los capítulos siguiendo el progreso personal.
- **El Cuaderno de Chapoteo.** Cada niño tendrá su cuaderno que será la otra herramienta que le acompañará durante todo el paso por la Rama. En él encontrará la metodología de Castores en un lenguaje comprensible para su edad, la presentación del marco simbólico y demás fichas que le ayudarán a tener más autonomía en su desarrollo personal. El uso del cuaderno lo irá regulando el equipo de responsables para que los niños a la vez que juegan y se divierten, encuentren un apoyo visual de todo lo que están aprendiendo y progresando. Además, es una herramienta que el niño puede llevarse a casa cuando los responsables consideren oportuno, para que puedan compartir sus aventuras con sus familiares y así involucrarles en su progreso como castor.

Aunque se trabaje por fichas, el movimiento scout se caracteriza por una educación diferente mediante la acción. El cuaderno de chapoteo servirá a modo informativo (explicando el lema, simbología, etc.) y, a la vez ayude a llevar un registro del progreso personal, teniendo siempre cuidado de que no se convierta en un cuaderno a rellenar a modo de deberes.

Es una herramienta que el responsable utilizará según considere oportuno, si ve que no hace falta la ficha no es necesario hacerlo, es el responsable quien regula para no hacer de los Scouts un colegio y que no se caiga en la obligatoriedad de rellenarlo.

Es muy importante que no se pierda el carácter dinámico que tenemos para rellenar unas fichas. Servirá a modo de memoria para los niños y para los responsables.

Glosario de términos

- **Colonia.** Es el conjunto de todos los castores de un grupo Scout. Forman la unidad de la Rama Castores.
- **Consejos de Glaux:** es el modo de trabajar la Ley Scout con los castores. Estos Consejos se convierten así en las reglas del juego de la Colonia.
- **Muecas:** acciones individuales llevadas a cabo por los castores. Dentro de cada Consejo, los niños

encontrarán una serie de hitos de progreso que les ayudarán a comprender mejor el alcance de dicho Consejo. Con el juego scout, los castores irán adquiriendo los hitos de progreso, sin embargo, también requerirán ponerse alguna acción individual (Muesca) para alcanzar algún hito en concreto y así lograr cumplir el Consejo en su totalidad. Las Muestras se las pondrán los castores con la ayuda de su Madriguera y de los responsables.

- **Madriguera:** para una mejor organización de la Unidad, la Colonia, se crearán pequeños grupos llamados Madrigueras.

Visualización del progreso

El marco simbólico de Castores está relacionado con las diferentes etapas que recorre el niño a lo largo de su estancia en esta Rama, por ello y para entender mejor el marco vamos a analizarlo teniendo en cuenta la línea del tiempo marcada por etapas:

1ª Etapa, de integración: Chapoteando

- **Acogida:** entrega del cuaderno de chapoteo y de la camisa naranja.
- **Primeros pasos:** formación de Madrigueras, ceremonia de entrega de la pañoleta e insignia de Arat.
- **Compromiso:** Insignia de Glaux en la camisa y chapa naranja de Glaux.

2ª Etapa, de desarrollo: Salida de Paletas

Durante esta etapa se da el tránsito por las áreas de progreso personal de la Rama. Es el momento en el que el Castor comienza a esforzarse para alcanzar los Consejos de Glaux. En el momento que el Castor se compromete con un nuevo Consejo, lo simbolizará con las paletas (unas cintas de colores) para que le cuelguen de la chapa de Glaux. Las paletas simbolizarán las Muestras que van a hacer (acciones para conseguir un objetivo). Con el área de desarrollo de la personalidad se les da la chapa de Glaux morada como sustitución a la chapa naranja y a las Paletas.

Los colores de las Paletas son:

- Área de desarrollo físico: Verde
- Área de desarrollo intelectual: Amarillo.
- Área de desarrollo emocional: Rojo
- Área de desarrollo social: Azul
- Área de desarrollo espiritual: Blanco.
- Área de desarrollo personal: Morado.

Se tratará de encontrar tonalidades diferentes a los colores de las Ramas.

La morada se reserva a la última porque trata de ayudar a los demás según su personalidad, y debe desarrollarlo al final de su etapa como Castor. Se trabajaría el ámbito personal durante los dos últimos trimestres que es ser un ejemplo para la Colonia.

3ª Etapa, de transición: Migración

En la tercera etapa los Castores irán concluyendo su paso por la Rama y empezando a conocer la Manada. Este paso se simbolizará con la entrega de un obsequio que será escogido y/o elaborado por la Manada cada año, la Manada le llama Susurro. La entrega de dicho Susurro se hará en una actividad conjunta entre los Castores de tercer año y la Manada.

Las actividades con lobatos serán puntuales a lo largo de los dos últimos trimestres del tercer año para evitar que los castores tengan la cabeza en la Rama de lobatos en lugar de en la suya.

Signos de identificación de la colonia

- **Tótem:** Es el símbolo con el que los Castores se sentirán identificados estando SIEMPRE presente en todas las ceremonias que sea posible llevarlo.
- **Libro de oro:** En él se recogerán los acontecimientos más importantes que ocurran dentro de la Colonia.
- **El golpe de cola:** Es la llamada del Castor, a la cual acudirán todos corriendo.

Existen diferentes maneras de realizar la llamada, (con silbato, palmadas, gritando, etc.)

Grito: Es un grito de presentación y de despedida, en el cual sería conveniente que aparezca el lema de los castores, COMPARTIR.

Bandera y Banderín: Una bandera para la Colonia y un banderín para cada madriguera.

El saludo: El Castor tiene un saludo que simula sus paletas formado con el dedo índice y medio de la mano derecha.

La formación: Cuando un responsable llame a la Colonia tras el golpe de cola, éstos se dispondrán en dos formaciones: ribera de ríos (en filas por madrigueras) y presa (formando un círculo o semicírculo), esta formación representa un estanque.

Canción de la colonia: Para conseguir un ambiente de alegría la Colonia tendrá sus propias canciones, que según los grupos podrán variar. Proponemos aquí una que puede servir para todos. Himno de la Colonia. PEQUEÑO CASTOR

*Tiene los ojos del color de la madera
mueve la cola y a la vez se balancea
corta los troncos con ayuda de los dientes.*

***Cuando llegue el verano, Pequeño Castor,
buscaremos un lago nos iremos los dos
y seremos amigos, Pequeño Castor.***

*Juega en el bosque y en las orillas del río
cuando bucea pasa desapercibido
si no le asustas se pondrá a jugar contigo.*

***Cuando llegue el verano, Pequeño Castor,
buscaremos un lago nos iremos los dos
y seremos amigos, Pequeño Castor.***

- **Patrón.** El patrón de los Castores es Noé. Los Castores verán en Noé el esfuerzo y la confianza que hay que tener en Dios para así hacer el bien y cuidar de la Colonia. La festividad de Noé se celebra el 10 de noviembre.
- **Oración de la colonia.**

***Querido Dios:
Enséñame a ser un buen Castor,
Siempre trabajador y obediente,
Cuida a mis seres queridos
Y ayúdame a parecerme a Jesús. Amen***

Promesa y Ley

Los consejos de Glaux

La Ley Scout se transmite a través de los Consejos de Glaux, que son enunciados sencillos y adaptados a su edad para facilitar el progreso dentro de las áreas de desarrollo.

- **Área de desarrollo físico:** Para crecer sano, ser limpio y ordenado.

- Área de desarrollo intelectual: Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás.
- Área de desarrollo emocional: Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos.
- Área de desarrollo social: Pon de tu parte, para vivir en el estanque.
- Área de desarrollo espiritual: SSSHHH... escucha lo que te dice Jesús.
- Área de desarrollo personal: Se valiente ayudando a la gente.

(Ver: presentación de objetivos de la Rama, página 9)

Los niños saben que siendo Castores deben seguir esas reglas y de esta manera alcanzarán una serie de objetivos propios de la Rama. Cada Consejo se relaciona con cada una de las áreas de desarrollo, que a su vez se combina con los ámbitos que el Escultismo propone: con uno mismo (responsabilidad), con los demás (país) y con Dios (fe). De esta combinación resultan tres hitos de progreso en cada Consejo. Los castores encontrarán en sus cuadernos de chapoteo los 18 hitos que representan la concreción del Consejo en cada uno de los ámbitos del Escultismo.

Promesa: El Compromiso del Castor.

El Compromiso será realizado por el Castor de manera voluntaria y arropado por toda su Madriguera. Mediante el mismo constata frente a los demás que se compromete a cumplir con los Consejos.

Yo,..... (Nombre del castor) con la ayuda de Jesús y de toda la Colonia, me comprometo a compartir con alegría y a cumplir los Consejos de Glaux.

La Promesa del Castor conlleva un proceso previo de reflexión individual; conocer qué implica ser Castor y los Consejos de Glaux.

En su compromiso, el Castor puede entregar una carta que contiene objetivos personales a los que se compromete, extensivo no sólo al Escultismo, sino que el castor se compromete en otros aspectos de su vida, como puede ser el colegio o la familia.

Lema

¡Compartir!

El lema resume la idea de que el Castor comienza a vivir muchas experiencias integrado en la Colonia.

Vida en pequeño Grupo

La Colonia se divide en Madrigueras. Es mucho más fácil desarrollar actividades en pequeños grupos, que con la Colonia al completo, donde pueden sentir vergüenza o nerviosismo. Lo idóneo es que como mínimo haya 2 Madrigueras y como máximo 4, si hay más de 4 Madrigueras se recomienda que se hagan dos unidades.

Lo ideal son 4 Madrigueras de 6 Castores y para que funcione bien una colonia, se debe contar con 1 responsable por cada Madriguera (sin adjudicar un responsable en concreto a cada pequeño grupo). En ningún momento serán grupos competitivos. Además del trabajo en pequeños grupos, se realizarán otras actividades dirigidas al gran grupo y otras individuales.

Dentro de cada Madriguera los Castores adquirirán cargos, pequeñas responsabilidades que deben tener contenido de trabajo real dentro de la Madriguera. Todos los Castores deben tener un cargo.

Estos cargos son:

- **Madera.** Se encarga de que la Madriguera funcione bien, es el portador del banderín, debe ser un castor/a que lleve tiempo en la Colonia.
- **Sub-madera.** Ayudará en todo momento al Madera, sustituyendo su labor cuando éste falte en algún momento. Mantendrá el orden en las formaciones. Es importante que el cargo no quede en desuso para que no sea siempre el Madera el único representante, no olvidar darle responsabilidades.

- Apuntador. Es el encargado de controlar la asistencia del resto de Castores de su Madriguera.
- Lapicero. Está a cargo del material de papelería de la Madriguera (caja de lápices, tijeras, cuadernos, cartulinas...).
- Arlequín. Es el animador de la Madriguera y mantiene alegre a los Castores. Propone juegos, canciones y otras actividades que aporten momentos de distensión en la Colonia.
- Tiritas. Encargado de la caja de curas de la Madriguera (tiritas, algodón y alcohol).
- Ordenado. Mantiene y promueve el orden de la Colonia.

Las Madrigueras serán anuales, es decir cada año se harán nuevas, intentando que sean lo más equilibradas que se pueda y respetando al máximo posible las amistades de los niños para que todos se sientan a gusto. Se propone que la formación de las Madrigueras se haga en una reunión con los niños donde el responsable actúe como guía, dándoles las directrices necesarias, pero que sean los Castores a través de un juego quienes las formen. Los responsables siempre tendrán la última palabra para asegurar que las Madrigueras son funcionales y que todos los Castores están conformes.

Las directrices a seguir para la formación de las Madrigueras son:

- Se debe asegurar el mismo número de integrantes en cada una de ellas (unos 5-6 castores).
- Los familiares no deben estar juntos. Esta directriz se debe a que se quiere fomentar la autonomía del castor y dotar a todos los niños de la experiencia de jugar y pasar tiempo fuera de casa. En esta edad es muy común que los hermanos o primos se protejan mucho entre ellos, pudiendo limitar su autonomía personal.
- Debe haber chicos y chicas en todas ellas para fomentar la coeducación.
- Deben estar formadas por Castores de todas las edades en la medida de lo posible.

Las Madrigueras tendrán nombres de árboles. El nombre será elegido por la propia Madriguera y deberá gustarles a todos los integrantes.

Progreso personal

Para explicar mejor este apartado se hará uso de un marco temporal dividido en 3 etapas:

1ª Etapa: Integración: Chapoteando. (3 meses, desde el inicio de la Ronda Solar hasta, aproximadamente, la Navidad).

En esta etapa diferenciamos: acogida y primeros pasos:

- **Acogida:** Es una etapa de integración. El Castor debe conocer las normas de la Colonia, del Grupo y el nombre de todos sus compañeros. Empezará a saber quiénes son los Castores y entrará a formar parte de una Madriguera (al final de la acogida). La duración de esta etapa será de 3 reuniones aproximadamente y se terminará en el momento que los nuevos integrantes reciben su camisa naranja y el cuaderno de chapoteo donde podrán conocer mejor lo que es una Colonia. La entrega del cuaderno de chapoteo se hará por Madrigueras, siendo los Maderas y Submaderas quienes les den los cuadernos a los nuevos Castores.
- **Primeros pasos:** Dura aproximadamente 1 mes y medio. Comienza en el momento en el que el castor decide que lo que está haciendo le gusta. Tras un Consejo de Madrigueras, se hace una ceremonia en la que se entregará la pañoleta como símbolo de integración y acogida. Además, cada niño se hará una foto con la pañoleta para personalizar su cuaderno de chapoteo y comenzará a conocer a los personajes que le acompañarán en el camino. En el cuaderno de chapoteo el niño podrá tener acceso a los objetivos educativos, que estarán escritos de forma comprensible para él en los Consejos de Glaux y podrá familiarizarse con ellos. Esta etapa termina en el momento que el Castor decide hacer su Compromiso Castor. El Castor tiene que tomar conciencia de la importancia que tiene hacer el Compromiso; implica el inicio de un gran camino. Es por ello que se debe dar mucha importancia

a las reflexiones previas con el niño para que haga el compromiso con seguridad una vez que esté integrado. Hay que hacerles ver que el Compromiso es un punto de partida, no un final.

2ª Etapa: Desarrollo: Salida de Paletas. (1 año y medio)

Esta etapa se inicia desde el compromiso adquirido al final de la primera etapa, en la cual se propusieron alcanzar sus objetivos de progreso personal, expresados en los Consejos de Glaux (la Ley de los Castores). Este programa entiende que el progreso personal se desarrolla a través de las actividades del juego scout, de acciones concretas individualizadas y de la actividad cotidiana del niño.

Para ayudar al Castor a comprender mejor los consejos de Glaux y todas las implicaciones que tiene, se le ofrece una serie de hitos de progreso por cada Consejo.

Cuando haya momentos de reflexión del progreso personal, los responsables y el resto de la Colonia ayudarán al Castor a ver qué hitos del progreso ha ido alcanzando y en cuáles requiere esforzarse más para conseguirlos. Estos momentos de reflexión deben ser cortos para mantener la atención del niño, y estar guiados por el responsable. Se propone que se revise el progreso personal con las evaluaciones de la actividad scout y en los Consejos de Madriguera.

Tras la evaluación de una actividad scout se debe propiciar la reflexión acerca de qué hitos de progreso han alcanzado, a continuación se tendrá que reflexionar a través de los Consejos de Madrigueras el progreso personal individual y ver la necesidad de explicitar alguna acción (Muesca) para alcanzar algún hito concreto.

Como herramienta para llevar a cabo esta etapa, se contará con el cuento de Arat y su Colonia, con el cuaderno de chapoteo y con un póster para colgar en el local donde se represente el progreso de cada Castor.

Se propone que las acciones (Muestras) que cada niño se ponga, se escriban en un papel y junto a su foto se ponga en el póster al lado del animal que está relacionado con cada área de desarrollo. El responsable debe velar para que las Muestras que se ponga cada Castor sean las más adecuadas para su desarrollo en función de sus necesidades. El objetivo es que los niños vayan aprendiendo a regularse, aun así necesitan la ayuda del adulto y la referencia de toda su Madriguera y Colonia. En el momento que el niño se ponga por primera vez una Muestra de un Consejo recibirá una cinta del color correspondiente para ponérselo en la chapa de Glaux. Una vez que se considere que ya ha adquirido el objetivo y lo ha interiorizado, tanto por su revisión como por la de su Madriguera, el Castor puede colorear el recuadro correspondiente en el cuaderno de chapoteo para que quede reflejado. A continuación se pondrá otra Muestra para otro hito de progreso. No tienen por qué recorrer los hitos en orden de Consejos, sin embargo debe saber que el Consejo del área de desarrollo de la personalidad sólo lo podrá empezar a transitar en el momento que ya haya alcanzado el resto de los objetivos. Se les debe explicar que para transitar por este Consejo es necesario que anteriormente hayan adquirido el resto de hitos de progreso, dado que serán necesarios para el último Consejo que está más enfocado al servicio. En ese momento, cuando el Castor se compromete con este último Consejo, se le dará una chapa de Glaux con el fondo morado, que sustituirá a la chapa naranja con las cintas colgando.

Cuando se supere un área de desarrollo, se cortará el extremo del lazo en forma triangular y el próximo Consejo de Glaux que se quiera trabajar, se colocará más largo y con el extremo plano. De esta manera, el Castor tendrá colgando todas las áreas superadas y la que está trabajando, diferenciadas.

Para que sea viable conseguir completar el progreso a lo largo de toda la etapa en Castores, se propone que la duración aproximada del trabajo para conseguir una muestra sea de un mes.

3ª Etapa: Transición: Migración. (3 últimos meses)

En esta última etapa el Castor irá evaluando su vida en la Colonia y su progreso personal con la ayuda de unas fichas del cuaderno de chapoteo contando con el acompañamiento de un responsable. En algún momento, se debe reunir a todos los Castores que estén en esta etapa y leerles el último capítulo del cuento.

Esto servirá para introducir la actividad que llevarán a cabo con los Lobatos. Esta actividad tiene como objetivo que tengan una experiencia de convivencia con los Lobatos para que se les quite un poco ese nerviosismo ante lo desconocido y vayan familiarizándose con la siguiente Rama.

En esta actividad, la Manada deberá darles un obsequio (Susurro) a los castores para motivarles al paso que van a dar. Dicho Susurro será un detalle que la Manada decida regalar a cada Castor (regalo o consejo)

Presentación de objetivos educativos para los Castores

Se hace mediante los Consejos de Glaux:

<i>Para crecer sano, se limpio y ordenado</i>	<i>Íbero, cinta de color verde</i>	Me cuido y me protejo como es debido
		Soy ordenado y cuidadoso con mis cosas y las de los demás
		Cuido la Naturaleza
<i>Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás</i>	<i>Ballestringue, cinta de color amarillo</i>	Soy positivo y busco soluciones a los problemas
		Enseño a los demás sin dejar de aprender de ellos
		Me intereso por la vida de Jesús
<i>Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos</i>	<i>Lebeche, cinta de color rojo</i>	Reconozco mis emociones y las controlo
		Conozco y cuido los sentimientos de los compañeros
		Me preocupo por los compañeros que pueden pasarlo mal
<i>Pon de tu parte, para vivir en el estanque</i>	<i>Sylvana, cinta de color azul</i>	Expreso mi opinión respetando las de los demás sin convertirme en el centro de atención
		Comprendo y cumplo las normas de convivencia
		Trato bien a los demás, sin usar la violencia, como Jesús nos enseñó
<i>Ssshhh... escucha lo que te dice Jesús</i>	<i>Olea, cinta de color blanco</i>	Pienso antes de actuar para hacer las cosas bien
		Participo en las celebraciones religiosas
		Rezo tanto de manera individual como junto a los demás
<i>Se valiente ayudando a la gente</i>	<i>Dunant, cinta de color morado</i>	Soy capaz de asumir nuevos retos
		Estoy dispuesto a ayudar en todo momento y cumplo con lo que he prometido
		Distingo lo que está bien y lo que está mal y actúo como Jesús querría que lo hiciera

Acompañamiento adulto.

La presencia del adulto es necesaria en determinadas actividades por razones de seguridad, pero se deben favorecer actividades sin presencia participativa de los mismos. Es por ello que el cuaderno de chapoteo estará redactado para los niños con todos los objetivos educativos y con las demás propuestas de actividades, pudiendo así ser ellos quienes tomen la iniciativa para realizarlas.

Sin embargo, en esta etapa el papel del responsable toma una especial importancia dado que será la primera vez que muchos niños participen en el Escultismo, y debido a su desarrollo psicosocial aún puede que no tengan adquiridas determinadas competencias que les permitan ser todo lo autónomos que se espera que sean los jóvenes en el Escultismo. El Kraal de responsables debe entonces hacer especial hincapié en trabajar la autonomía del niño ayudándoles a aprender el esquema de trabajo de acción-reflexión-acción: tras toda actividad se debe reflexionar lo que se ha aprendido y lo que se debe mejorar, tanto de manera individual como grupal, para que la siguiente acción se haga mejor y se disfrute más.

Los responsables de Castores serán llamados por los nombres del cuento de Arat y su Colonia, a excepción

de Arat, Aro y Calta. Glaux será el coordinador, ya que es el personaje hilo conductor de la historia. Estos personajes son Íbero el lince, Ballestrinque el zorro, Lebeche el pato, Sylvana la mona, Olea la paloma y Dunant la ardilla.

Educación por la acción

En esta etapa los niños tienen una inquietud natural por todo lo nuevo y por aquello que les rodea. Es importante partir de sus intereses para poder mantener su motivación en el juego del Escultismo, además de facilitar que interioricen lo aprendido y vivido: que pasen de tener vivencias a experiencias (algo más profundo, que deja huella).

En Castores se realizan proyectos denominados Diques, en los que los niños intervienen en todas sus fases. El Dique es un gran juego que se les propone a los niños y en el que se deben involucrar y participar activamente. Los responsables deben animar el desarrollo del mismo, para que se realicen los proyectos, participen todos los Castores pasando por todas las fases y para facilitar así que tengan experiencias reales y facilitar su desarrollo personal.

Habrán un Dique por campamento y en el segundo y tercer trimestre, acorde con el marco de Castores. El Dique deberá responder a las demandas de los Castores y por ello se apuesta porque los niños hagan lluvia de ideas de aquellos Diques que les gustaría llevar a cabo, para que con dicha información, los responsables puedan facilitar a los Castores el desarrollo del mismo.

Los Diques tendrán las siguientes fases:

- **Idear.** Los Castores divididos por Madrigueras harán una lluvia de ideas para elegir la temática que presentarán a sus compañeros.
- **Proponer/elegir.** La idea elegida por la Madriguera se mostrará al resto de la Colonia, en Consejo de Colonia, de la forma más creativa e imaginativa posible. (representaciones, murales, mímica...) Una vez que cada Madriguera ha presentado su idea, los Castores votarán la que más les guste. Es labor del responsable fomentar que la elección sea lo más objetiva posible sin que voten siempre a la que ellos han realizado.
- **Planificar.** Esta fase es misión principalmente de los responsables, que teniendo en cuenta las aportaciones de los Castores durante las fases anteriores, estructurarán y temporalizarán los talleres necesarios para la realización del gran juego en que se convertirá el Dique.
- **Realizar.** El hecho de pasar a la acción. Debemos hacer todo aquello que hemos estado programando y planificando anteriormente, desde los talleres hasta la gran actividad final.
- **Evaluar.** Los Castores reunidos en Consejo de Colonia, evaluarán como se lo han pasado, lo que ha salido bien y lo que no ha salido tan bien, buscando los porqués, analizando que se ha aprendido y para que nos ha servido. Los responsables realizarán una evaluación previa para poder conducir los puntos a tratar en la evaluación de los niños hacia los cauces deseados.
- **Celebrar.** Una vez evaluado el Dique haya salido bien o regular, es imprescindible celebrar el trabajo y el esfuerzo realizado puesto que siempre aprendemos algo positivo. Debe ser una fiesta en la que los castores se impliquen en la preparación de la misma.

Los Diques deben tener un objetivo final, pero el desarrollo del mismo debe realizarse mediante pequeñas actividades y juegos que se resuelvan en el día, o como máximo a los dos días. Esto es debido al período psicoevolutivo en el que se encuentran y la falta de memoria a largo plazo que tienen, y a la necesidad de motivación en cortos plazos de tiempo.

Un Dique, por ejemplo, podría ser hacer un festival y cada reunión se dedica a: 1º decoración, 2º hacer invitaciones, 3º preparar baile, 4º elaborar disfraces.... etc. No debe extender su fase de planificar más de un mes. Lo ideal es realizar un Dique al trimestre.

No confundir el Dique con una ambientación creada para una acampada o trimestre. Esta última serán acti-

vidades programadas exclusivamente por el kraal de Rama, mientras que la responsabilidad del Dique recae sobre la propia Colonia.

Vida en la Naturaleza

La Naturaleza debe ser un marco en el que los Castores disfruten de muchas actividades. Hay que fomentar el contacto de los niños con la Naturaleza y su convivencia en ella a través de marchas y actividades. La vida en la Naturaleza es siempre una experiencia comunitaria de gran riqueza: los campamentos, acampadas y excursiones permiten a la Colonia encontrarse de una manera diferente y más profunda que en las reuniones que tienen lugar en los locales. Por último, es importante que los Castores interioricen la austeridad y la sencillez, propias del estilo “natural” scout y vivir la Naturaleza como una obra de Dios que se debe cuidar.

3. LAS ACTIVIDADES EN CASTORES

Se presenta a continuación el modelo de actividades para la Rama debiéndose tener en cuenta que la temporalización de unas actividades puede incluir a otras; que el juego o el aprendizaje y puesta en práctica de técnicas, por ejemplo, también deben ser incluidos en su contenido y que el espacio de desarrollo de las mismas puede ser desde los locales hasta el parque, espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos.

Reuniones

- **Actividad individual:** En Castores no hay actividad individual como tal, debido a que no se considera oportuno para esta edad. Lo que siempre habrá es progreso individual a través de los aprendizajes adquiridos con las actividades scout y con las acciones que se propongan. Reuniones con el responsable: aconsejable una vez al trimestre de una duración aproximada de unos 15 min, para la evaluación de su marcha en la Colonia y poder hacer así un mejor acompañamiento del niño. Se recomienda al mismo tiempo tener un contacto directo con las familias para llevar un seguimiento de su progreso.
- **Reuniones de Madrigueras:** Se propone que en cada reunión semanal y acampadas se busque un espacio en donde se haga una revisión al póster donde quede reflejado el progreso personal del niño. De esta manera les motivaremos en su desarrollo personal. Estas reuniones las dirigirá el Madera con la ayuda y presencia de un responsable. Se recomienda que esta dinámica no exceda de los 20 minutos.
- **Reuniones de Colonia:** Una reunión a la semana. En dichas reuniones los Castores jugarán desde su marco simbólico a la vez que desarrollan un Dique, hacen progreso personal, actividades transversales programadas, etc.
- **Descanso:** se hará un descanso de reunión mensual para favorecer la conciliación familia-scout. Sería bueno coincidir estos descansos con los puentes y fiestas. Estos tiempos son estimatorios, cada Kraal lo organizará como vea oportuno.

Salidas y acampadas

- **Salidas de Madriguera:** no se realiza esta actividad en esta Rama dado que por la edad que tienen es preferible que toda la Unidad sea la que haga la acampada.
- **Salidas de Colonia:** se aconseja una salida al trimestre.
- **Acampadas de Colonia:** Se aconseja hacer una noche fuera al trimestre.
- **Salidas y acampadas de Grupo:** Se realizará al menos la Salida/Acampada de pasos de rama.

Campamentos

- **Campamento de Navidad:** Este es un campamento opcional que se realizará en función de las necesidades del Grupo, se recomienda que sea un campamento conjunto con el resto de las unidades para celebrar la Navidad. A lo largo del campamento se llevará a cabo un Dique.
- **Campamento de Semana Santa:** Al igual que el campamento de Navidad, que la Colonia asista a este campamento si el Grupo lo celebre.
- **Campamento de verano:** Campamento de Grupo con una duración de aproximadamente dos semanas. Según el Grupo y las características de la Colonia, ésta asistirá por completo o menos días, mínimo entre siete y nueve días. A lo largo del campamento los Castores llevarán a cabo el desarrollo, evaluación y celebración de un Dique, que les ayude a su progreso personal.

Actividad nacional e internacional

Existe una actividad nacional no presencial, que consiste en intercambiar cartas con otras Colonias de España

en Navidad para presentar a cada Colonia y desear felices fiestas.

A nivel asociativo/delegativo y federativo se trabajarán algunas actividades, dependiendo de la existencia de un proyecto asociativo o federativo para la rama, que pueden ser presenciales o no.

Consejos

- **Consejo de Madriguera:** Es la reunión de la Madriguera para evaluar el progreso y situación personal de cada Castor. En dicho Consejo habrá siempre la presencia de un responsable que ayude al Madera a llevar a cabo la revisión y el trabajo del progreso personal. En el Consejo de Madriguera se irán dando las cintas de colores en función del progreso de los niños. Se propone que la entrega de la misma la haga el Madera y que haya un Consejo de Madriguera al mes, con una duración de 30 min máximo cada uno de ellos.
- **Consejo de Tronco (o consejo de colonia):** Es la Asamblea de la Unidad. En esta reunión estará toda la Colonia. Los Castores que hayan decidido afrontar un nuevo reto de progreso expondrán su intención al resto de la Colonia en dicho Consejo. El Compromiso del Castor será expuesto y aprobado en el mismo Consejo de Tronco. En los Consejos de Tronco se tratarán temas de progresión personal, evaluación de la Colonia, resolución de conflictos, decisiones importantes de la Colonia, etc. Mínimo un Consejo de Tronco por trimestre, favoreciendo siempre que sea tras la evaluación del Dique.
- **Consejo de Maderas y Submaderas:** Se convocará como mínimo una vez al trimestre. En esta reunión se debe revisar el progreso de la Unidad, así como la organización de las Madrigueras y si hubiera situaciones personales especiales dentro de alguna de ellas. Este Consejo se realiza junto con el responsable.
- **Consejo de Cargos:** En esta Unidad no hay dicho consejo dado que los cargos se irán viendo de forma puntual en caso de necesidad.

Actividades por proyectos definidos

- **Proyectos individuales:** No habrá proyectos individuales en Castores. Sin embargo cada Castor se pondrá unas acciones concretas para cada Consejo de GlauX. (Muestras).
- **Proyectos de Madriguera:** En esta Rama no se realizan por no considerarse oportunos.
- **Proyectos de Colonia:** El Dique. Es un juego que se les propone a los Castores, los cuales deben involucrarse y participar activamente. Habrá uno por campamento, además de en el segundo y tercer trimestre.

Extrajobs

En esta Rama no se consideran oportunos.

Ceremonias

Las distintas ceremonias de la Colonia quedan definidas y especificadas en el ceremonial de la Colonia. Serán:

- **Pases:** Salida del Grupo para los pases de Unidad, en este caso a la Manada. Se leerá el final del Cuento como despedida de la Colonia.
- **Entrada a la Colonia:** Durante el primer trimestre se harán actividades de conocimiento y presentación de la Rama protagonizado por los Castores de 2º y 3º año para explicarles a los nuevos el funcionamiento de la Rama. Para marcar la integración de los Castores que formarán parte de la Colonia se hará una ceremonia que marque el paso de la Acogida a los Primeros Pasos de los nuevos Castores. Se simboliza con la entrega de la pañoleta, y la insignia de Arat.
- **Compromiso:** El paso de la etapa de Chapoteando a la etapa de Salida de Paletas, se constata con el Compromiso de los Castores.. Se hará una ceremonia en la cual se simboliza el Compromiso de los niños que van a progresar con la entrega de la insignia de GlauX (para colocar encima de la de Arat) y la chapa naranja de GlauX, donde colgará las cintas del progreso.

- **Inicio de segunda etapa (tránsito por los consejos de Glaux):** A medida que el Castor se va comprometiendo con nuevos Consejos, se simbolizará con unas cintas de colores llamadas Paletas. El último compromiso, el área de desarrollo de la personalidad, se simboliza con la chapa de Glaux morada como sustitución a la chapa naranja y las Paletas.
- **Despedida y transición:** Los castores de tercera etapa recibirán un legado de la Manada (Susurro) para poner en la pañoleta en el momento.

Arat y su colonia

Introducción

Hola , soy Arat y aprovechando este ratito me gustaría contarte cómo fue la primera vez que construí un dique con toda mi Colonia. Bueno, creo que lo mejor será que empiece por el principio.

Soy un castor europeo y vivo en una colonia formada por cinco familias que nos acabamos de mudar a un río nuevo. Hace unos meses mi colonia y yo tuvimos que trasladarnos porque el río en el que estaban nuestras madrigueras se estaba quedando sin agua, así que ahora en este nuevo río... ¡toca empezar de cero!

El nuevo río me encanta, está lleno de plantitas carnosas que están buenísimas y la corteza de los árboles (mi comida favorita) es mucho más tierna que la que teníamos antes. Además, he vivido muchísimas aventuras con mis amigos y he aprendido un montón de cosas. ¿Que quiénes son mis amigos? ahora mismo os los presento. Mirad éste de aquí es Aro y ella es Calta.

Aro y yo nacimos prácticamente a la vez, aunque cada uno en su madriguera, y desde pequeños hemos estado juntos. Es mucho más fuerte que yo pero es un poco miedoso y vaguete. Los días de tormenta no se atreve a salir de la madriguera, así que los pasamos juntos jugando al escondite entre las galerías o le cuento historias de miedo para hacerle rabiar.

Calta es una castora que acaba de llegar a la colonia. Su familia es de muy lejos y han llegado hasta aquí porque en su tierra estaban cortando todos los árboles y los ríos estaban muy contaminados. Sabe un montón de cosas y es la que más aguanta buceando. Gracias a ella hemos aprendido a ir a lo más hondo, donde están las raíces más tiernas, o a revolcarnos en el barro para escondernos en la orilla y que no nos vea nadie.

La verdad es que hacemos un buen equipo los tres y, aunque nos metemos en líos, gracias a la fuerza de Aro, a mi valentía y a la inteligencia de Calta, al final conseguimos solucionarlo todo y no hacer enfadar mucho a nuestros papás. Además que entre nosotros compartimos todo: juegos, comida, historietas que nos pasan. Y es que si hay algo que nos diferencia a los castores es que compartimos todo lo que tenemos.

Mi padre siempre me lo recuerda, cuando entra en la madriguera suele gritar:

¡¿Quiénes somos?! a lo que nosotros tenemos que contestar.. ¡los castores! Luego él vuelve a preguntar ¡¿qué queremos?! y entonces tenemos que decir ¡compartir!

Es muy divertido cuando lo gritamos estando mis amigos y yo juntos... ¡pues contestamos los tres a la vez!

Junto con nuestra colonia vive Glaux. Glaux es un búho real que está con nosotros desde hace muchísimo tiempo. Vive en un hueco en el tronco del árbol más cercano al dique y desde ahí nos vigila y nos protege por si nos metemos en algún lío. La verdad es que lleva tanto tiempo con nosotros que nadie sabe muy bien cuando llegó, pero todos le queremos mucho y los castores más pequeños recurrimos a él porque siempre se le ocurre una solución, un consejo o un juego para cada situación.

Os estaréis preguntando por qué os voy a contar cómo mi colonia construyó el primer dique, ¿no? Veréis, los castores construimos diques en los ríos para frenar el agua y así, donde está más calmada, construir nuestras madrigueras.

Por si no lo sabíais, las madrigueras de los castores tienen la entrada bajo el agua, así que necesitamos que no haya corriente en el río o sino, al salir de la madriguera, el agua nos arrastraría río abajo.

Además, los diques nos permiten protegernos de los depredadores y nos ayudan a conseguir comida durante todo el año, incluso en invierno. Como podéis ver, para los castores el dique es importantísimo y nuestra vida gira en torno a él.

Hacemos diques grandes, medianos y pequeños; en ríos enormes con aguas lentas o en ríos de aguas bravas, y allí donde nos instalamos, todos los miembros de todas las familias arrimamos el hombro para tener nuestro dique bien hecho lo antes posible.

Como habéis podido ver, es un trabajo muy largo y que requiere mucha colaboración y mucha exactitud para que el agua no se lo lleve río abajo. Si a eso le sumáis que tenemos que conseguir las ramitas de distintos tamaños, lograr que encajen entre ellas y organizarnos el trabajo entre los cuarenta castores de la colonia... ¡construir un dique es toda una aventura!

Capítulo 1. ¡A tú salud!

Ámbito Salud

Aquel día empezó como otro cualquiera: nos levantamos pronto y nos reunimos todos para saber qué tarea nos tocaría hacer a lo largo del día. Como se esperaban lluvias para los próximos días y los más pequeños no podíamos arrastrar troncos grandes, nos encargaron reparar las puertas de cada madriguera colocando ramitas, hojitas y barro para que con la lluvia no se echara todo a perder.

Así que ahí nos fuimos Aro, Calta y yo a buscar a Glaux para que nos acompañara bosque adentro y encontrar las mejores ramitas. No es que nos diera miedo ir solos por el bosque (¡somos muy valientes!), pero siempre que nos alejamos de nuestra colonia preferimos avisar a Glaux por si pasa cualquier cosa para que pueda avisar a nuestras familias u orientarnos de vuelta a casa si nos perdemos.

Íbamos jugando y riéndonos, apostando cuántas ramas sería capaz de coger Aro de una vez o quién encontraría la mejor comida para el mediodía cuando, de repente, vimos que algo se movía entre los arbustos...

Nos escondimos rápidamente y vimos asomar un animal que no habíamos visto nunca: parecía un gato, pero era mucho más grande. En el pelo tenía unas manchitas pequeñas negras y de las orejas le salían unos penachos de pelo que nos recordaron a los de Glaux y estaba gordo... ¡¡gordísimo!! Casi no podía dar tres pasos sin sentarse a respirar muy fuerte, así que nos armamos de valor y salimos de nuestro escondite.

Nos quedamos los cuatro mirándonos, muy serios, hasta que aquel animal empezó a toser. Calta se acercó corriendo, cogió unas ramitas de menta y se las acercó despacito. Tras masticarlas y que se le calmara la tos se presentó:

- ¡Hola! vosotros debéis de ser castores de la colonia del río, los que estáis construyendo ahora el dique, ¿no?
- Mmmm sí, estamos buscando ramas y hojas para arreglar nuestras madrigueras -contestó Aro con la voz un poco temblorosa por los nervios-¿Tú qué eres?

El animal se echó a reír:

- ¿Que qué soy? soy Íbero... aunque esto no responde a quién soy... y soy un lince ibérico.
- ¿Un lince ibérico? – dijimos los tres al unísono – nos han contado muchos cuentos sobre vosotros y se supone que sois atléticos, ágiles, fuertes... y que no existís.
- Bueno, pues creo que estáis viendo que ninguna de esas cosas es verdad. Quedamos pocos, eso sí es cierto, porque cada vez es más difícil encontrar bosques en los que vivir y los humanos ponen trampas envenenadas para otros animales que nosotros comemos por error o nos cazan por la piel... aunque he oído que ahora están intentando protegernos y que, poco a poco, se nos cuida más. – Volvió a toser un par de veces y continuó hablando - y yo, aunque no lo parezca, estoy sano, lo que pasa es que con las últimas lluvias cogí un resfriado y aún no se me ha curado.
- Pues en nuestra colonia tenemos a Glaux que nos cuida cuando enfermamos y nos da plantas y consejos para que nos pongamos sanos muy rápido. - Eso lo sabía yo porque hace poco estuve malo y Glaux me dio un potingue malísimo pero que me puso bueno en dos días.
- Bah, ya sé lo que me va a decir: que haga deporte, que coma bien, que me limpie... blablablá, no hace

falta. Yo estoy siempre bien, lo único es que ahora tengo mocos. - En ese momento Íbero empezó a toser más y vomitó lo que parecían una especie de caramelos y chucherías.

Menos mal que Glaux estaba por ahí y se acercó con el ruido. Se posó en el suelo, se acercó a Íbero y le puso el ala sobre la cabeza mientras giraba la cabeza con aire de preocupación.

- Aro, ve por la orilla del río a recoger las ramas que os han pedido y vosotros dos ayudadme a acercar a Íbero a la colonia, tiene fiebre y hay que curarle. Cuando termines, Aro, reúnete con nosotros al pie de mi tronco.

Al principio Íbero no quería tomar la medicina ni hacer la gimnasia que le había mandado Glaux por las mañanas. Pero poco a poco, y como cada vez se encontraba peor, fue siendo más obediente y al cabo de unos días ya no tosía nada.

- Bueno Íbero, me alegra que estés mejor. Sin embargo, un lince como tú no debería ponerse malo con esa facilidad ni tan a menudo como cuentas... ¿podemos ir a ver dónde vives?

¡No os podéis imaginar cómo era la madriguera de Íbero! Desordenada, sucia, con restos de comida junto al sitio donde dormía, todas sus cosas desperdigadas por el suelo... ¡si hasta había una familia de lagartijas viviendo en una esquina y él ni se había dado cuenta!

Glaux no sabía por dónde empezar a arreglar cosas...

- Vamos a ver Íbero, te pusiste malo por tener todo tan sucio y tan desordenado, es importante que las cosas que usas estén siempre en su sitio para no perderlas y limpias para poder usarlas. Además... ¿cuándo fue la última vez que comiste liebre?

- Pfff ya estás como mis padres... ya sé que los lince debemos comer liebre... ¡pero es que no me gusta! Y, además, hay que correr mucho para cazarlos... prefiero comer otra cosa... me gustan más las patatas, o los ratones, o las gominolas. Y tampoco me gusta ordenar, a ti te parece que está desordenado... pero yo sé dónde está exactamente cada cosa. No he tenido mocos por culpa del desorden...

- Eso es verdad, el desorden no produce mocos - sonrió Glaux - pero el polvo da alergia y entre el desorden hay comida que sí que puede ponerte malo. Y nada de ser vago y no salir a cazar: a partir de ahora saldrás todos los días a dar cinco vueltas a la madriguera y tres veces por semana a intentar cazar una liebre. Además, dedicarás una hora del día a asearte y otra a ordenar este desastre de madriguera que tienes. Al principio te costará, pero poco a poco irá siendo más y más fácil y no sólo vivirás más cómodo, sino que además puedo asegurarte que no volverás a resfriarte jamás y que serás el lince más grande y bonito de todo el bosque.

Glaux se quedó con Íbero un par de días enseñándole cómo hacer las cosas y animándole con la gimnasia hasta que Íbero lo hizo solo. Al tercer día Glaux se despidió de él:

- Íbero, cuídate mucho y recuerda: para crecer sano, hay que ser limpio y ordenado - y echó a volar hacia nuestra colonia.

Pasó mucho tiempo hasta que Aro, Calta y yo volvimos a ir al bosque. Lo que iba a ser un día de lluvia terminaron siendo dos semanas y claro, las pasamos jugando a las cartas y al parchís sin poder salir de la madriguera. Pasado ese tiempo fuimos de nuevo al bosque, esta vez en busca de piedrecitas un poco afiladas para encajarlas entre las ramas y, pasados unos minutos una bestia enorme saltó sobre nosotros... ¡y sufrimos el peor ataque de cosquillas que hayamos sufrido nunca! Cuando por fin paró y dejamos de reírnos nos pudimos fijar en quién era: ¡era Íbero! Eso sí, ¡irreconocible! Mucho más grande, con el pelo más brillante y con una agilidad que nunca habíamos pensado que tendría. Ya no había ni rastro de la tos ni de los mocos: ¡era el lince más bonito del mundo!

Nos contó cómo ahora comía bien y tenía una madriguera grande y limpia y cómo él ayudaba al resto de lince a cuidarse para estar sanos. Dijo que ese día estaba de caza y que no se podía entretener mucho con nosotros así que nos dimos muchos abrazos y él volvió a irse corriendo por donde había venido.

De esto hace ya un tiempo, pero siempre que nuestra mamá nos manda que recojamos, o que hagamos deporte, o que comamos lo que no nos gusta, nos acordamos de lo malo que estaba Íbero y lo bien que se puso por hacer esas tres cosas tan fáciles. Además, cuando salimos al bosque nos fijamos a ver si le vemos... ¡y le podemos hacer el ataque de cosquillas nosotros!

Capítulo 2 - Una experiencia interesante

Ámbito intelectual

Seguramente hayáis oído muchas veces la mala fama que tienen los zorros en general entre el resto de los animales. Se dice que son unos ladrones, que matan al ganado y roban gallinas; y en los cuentos su fama es aún peor: mentirosos, secuestradores de niños...

En mi colonia opinamos justo lo contrario gracias a la familia de Ballestrinque. Esta familia de zorros nos mostró que son verdaderos especialistas en solucionar problemas, del tipo que sea: se reúnen, todos aportan ideas, hasta que encuentran la solución y la ponen en práctica.

Os voy a contar lo que nos pasó en el bosque no hace mucho tiempo:

Un buen día, en pleno agosto, empezaron a avisar algunas aves de que había fuego en la parte norte del bosque. No sabíamos cómo el bosque había comenzado a arder y todos los animales hicimos una reunión de urgencia para decidir cómo actuar. A Glaux le llamó la atención que, mientras todos los animales se interrumpían, la familia de Ballestrinque permanecía en silencio, escuchando y meditando. Cuando se hizo el silencio, comenzaron a hablar para resumir lo que todos habían dicho, resaltando lo que ellos consideraban más útil hasta que finalmente hicieron una propuesta.

Ballestrinque propuso que aprovechando que la familia de sapos conocía un río no muy lejos de allí y que a las aves se les ocurrió tratar de desviar el fuego creando corrientes con sus alas, intentarían conseguir que el fuego se dirigiese al río para que se apagara allí y al menos las tierras del otro lado quedaran intactas.

Los animales más pequeños (insectos, reptiles) irían saliendo ya, las crías irían protegidas por sus familias y los animales enfermos o con dificultad para moverse serían transportados por otros más grandes. Las ardillas propusieron retrasarse para recoger algo de comida para tener algo para todos por si el plan no salía tan bien y la evacuación se alargaba. Además, las aves rapaces anunciaron un periodo de tregua y ayuno durante el incendio en el que no cazarían para facilitar la maniobra y, es más, se ofrecieron a vigilar el avance del fuego e irles informando.

Aro, Calta y yo nos quedamos fascinados: en apenas una hora, aquella familia de zorros había encontrado una solución y había conseguido explicarla consiguiendo que todo el mundo estuviera dispuesto a trabajar.

En cuanto pasó el peligro nos juntamos Aro, Calta y yo con Glaux y los cuatro nos acercamos a Ballestrinque para agradecerle lo que había hecho. Nos quedamos un rato hablando con él y en seguida nos despedimos pues nuestras familias nos estarían esperando preocupadas. Sin embargo, antes de irnos yo me quedé un ratito más hablando con Ballestrinque. Le quería preguntar si podría pasar una temporada con ellos, ya que vivía con una colonia de castores que diariamente se enfrentaban a problemas a la hora de hacer su dique y yo no conseguía ayudar a terminar esos problemas.

- Ja, ja, ja, ja - rió de buena gana Ballestrinque - ¡claro que sí! Aunque deberías vivir con todo el bosque, porque si no hubiera sido por ellos aún estaríamos pensando qué hacer. Nada de lo que hemos dicho ha sido idea nuestra; quizá se nos ha ocurrido la manera de organizar las ideas de los demás. Verás Arat, el principal problema de las manadas, las colonias y las familias como la nuestra es pensar que las mejores ideas son las de uno mismo y que los nuevos no tienen nada que aportar. En general, los problemas de una colonia, una madriguera o una manada afectan a muchas personas. Pues igual pasa con las soluciones: para ser las mejores tienen que venir de muchas personas.

- Uf, eso es mucho más lento y las soluciones en la construcción de un dique tienen que ser rápidas y eficaces. Además, no todo el mundo tiene la misma experiencia haciendo diques, así que habrá gente que dará ideas sin haberse enfrentado nunca a una obra así y pueden que den malas ideas... - le dije preocupado

- Mira, si tu mamá te lo permite, vente mañana con nosotros y así podrás ver cómo todo es mucho más fácil de lo que te imaginas. Hasta los que no tienen ni idea, como tú dices, también pueden aportar buenas ideas que a ningún otro puede que se le ocurra- me contestó.

Yo estaba embobado mirándole... ¡no entendía nada!

- Arat, ahora tienes que irte, que tus amigos ya se están alejando y veo que Glaux te está esperando. Si te deja tu familia te espero mañana junto al matorral grande para que vengas unos días conmigo - me dijo mientras me señalaba el lugar donde me esperaría.

Me fui corriendo a encontrarme con mis amigos mientras pensaba en lo que Ballestrinque me había dicho. Lo hablé con Glaux y me animó a que me fuera con los zorros unos días, él estaba convencido que yo iba a aprender mucho de ellos. Así que, nada más llegar a mi madriguera se lo pregunté a mi familia. Al principio, a mi madre no le gustó la idea; pero como Glaux le dijo que él también vendría, me dejó ir sin ninguna preocupación.

Al día siguiente nos fuimos Glaux y yo con la familia de Ballestrinque por una semana. ¡Fue una semana increíble! A la vuelta nos reunimos con Aro y Calta y les conté todo lo que había visto y aprendido. De todo lo que me había impresionado, destacué cómo los zorros se animan unos a otros a dar sus ideas; cómo cada familia dedica parte de su tiempo a inventar cosas que les hagan la vida más fácil o más divertida y cómo todas las ideas se tienen en cuenta.

A mí me cuesta mucho eso porque me da vergüenza que se rían de mí y porque no soy muy habilidoso construyendo cosas, pero todos dicen que tengo mucha imaginación. Aro no tiene nada de vergüenza y no sólo da ideas sino que anima a todos a darlas y si hay uno callado se sienta a su lado para escucharle y animarle a contárselo a todos. Calta es muy habilidosa, así que suele poner en práctica las ideas que se nos ocurren a los demás. Pero a mí... ¡me cuesta mucho aún! Me he propuesto como tarea quitarme la vergüenza y participar más... ¡mis ideas también pueden ser buenas! Desde ese día cada vez que me entra la vergüenza o miedo se me acerca Glaux a decir:

- Arat, recuerda que tú tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás. ¡Todos quieren conocer tu opinión! Vamos, ¡lánzate y participa con el resto!

Y entonces me animo y participo con mis amigos en todas las actividades. La verdad es que hacemos un equipo muy bueno en la colonia. Si soy sincero, nunca se han reído de mis ideas y, cuando alguna vez he dicho alguna barbaridad o alguna cosa que no tenía ni pies ni cabeza, me lo han explicado y nos hemos reído todos; yo el primero. Gracias a lo que aprendí de Ballestrinque y a lo que nos dice Glaux continuamente, hemos aprendido a hacer las cosas juntos y a tener en cuenta todas las opiniones... ¡ahora somos la envidia de otras colonias! Siempre se nos ocurren las mejores ideas para agilizar el trabajo de construcción o para hacer juguetes con las cosas de nuestro alrededor.

Ayer construimos una tabla grande para jugar en el río y hoy vamos a estrenarla. Vamos a dividirnos por madrigueras y a hacer un concurso: gana el grupo que dure más tiempo de pie, en el río, sobre la tabla. Aro ha dicho que tiene un plan para que seamos campeones y que nos lo tiene que explicar a Calta y a mí porque tenemos que estar muy sincronizados... ¿qué se le habrá ocurrido? ¡Me voy corriendo antes de que se enfade porque llego tarde!

Capítulo 3 - De escondite en escondite

Ámbito emocional

Llevábamos una semana preguntándonos qué le pasaba a Calta. Estaba rarísima. Todos los días parecía que nos esquivaba e iba de un lado a otro completamente distraída sin fijarse en lo que hacía.

Quisimos saber miles de veces qué le ocurría, pero siempre nos contestaba que “nada” o “¿a mí? Uy, qué va, si no me pasa nada”. Y así una vez y otra hasta que nos gritó que nos largáramos y nos metiésemos en nuestros asuntos. Y claro, después de eso Aro y yo estábamos aún más preocupados.

Nos fijamos en que solía dedicarse últimamente a rebuscar entre los matorrales y las rocas y cogía un poquito de musgo por aquí, unas hojitas de helecho por allá... y luego se escondía en algún huequito para, unos minutos más tarde, salir refunfuñando y con cara de pocos amigos. Y así, una y otra vez.

En uno de los ratos que tuvo que irse a la madriguera a recoger y ordenar, Aro y yo aprovechamos para mirar en el lugar en el que había estado, para ver si nos daba alguna pista; pero nada de nada. Calta ya no quería estar con nosotros, ni se dejaba ver con el resto de castores en la construcción del dique.

Como no sabíamos qué hacer y la echábamos de menos, fuimos a hablar con Glaux para ver qué podíamos hacer, ya que siempre tiene buenas ideas. Tras contarle lo que pasaba, se dedicó a sobrevolar nuestro bosque y comprobó que Calta hacía todo lo posible por estar sola, que se escondía y aprovechaba que no pasara nadie cuando tenía que salir de la madriguera. Además, Glaux comprobó que se iba mirando en todos los charquitos de agua que encontraba y que, a veces, se ponía a llorar muy agobiada. Entonces fue cuando Glaux entendió todo y encontró la manera de ayudar a Calta.

Al día siguiente estábamos Aro y yo tumbados al sol, cuando vimos llegar a Glaux volando... ¡y no venía solo! Lo acompañaba otra ave que no pudimos distinguir. Echamos a correr para ver donde se posaban y poder escondernos cerca para ver qué pasaba. Se pararon en un claro en el que estaba Calta, que se asustó al verlos y corrió a esconderse. Nosotros abrimos bien los oídos para enterarnos de todo:

- Hola Calta, no hace falta que te escondas – dijo Glaux – soy yo, que he venido a presentarte a un amigo-. En ese momento, se dio la vuelta hacia donde estábamos nosotros escondidos y gritó: ¡Arat! ¡Aro! ¡Salid del matorral, cotillas! ¿Acaso no sabéis que es muy feo espiar a la gente? Y más aún a una amiga como Calta.

Salimos Aro y yo hacia el centro un poco avergonzados y junto a Calta vimos quién acompañaba a Glaux: era un pato de pico amarillo y cabeza verde, el cuerpo en tonos marrones y negro al final. Era realmente bonito y nos sonreía con cariño.

- Hola Calta, y hola a vosotros dos también – empezó diciendo el pato –, soy Lebeche y soy un ánade real. Me ha dicho Glaux que tenías algo que decirme, ¿no?

Todos miramos a Calta, que se sonrojó y se escondió de nuevo detrás de una roca y desde ahí nos dijo que no tenía nada que decir a nadie.

- Verás, te contaré lo que me pasó a mí hace unos años y quizá luego podamos ayudarte, ¿te parece? -dijo sonriendo Lebeche y voló para colocarse junto a Calta-. Sé que a todos os han llamado la atención las plumas verdes que tengo en la cabeza, pero no siempre estuvieron ahí ni fueron tan bonitas. Los de mi especie, cuando nacemos, somos todos iguales, chicos y chicas de colores pardos y marrones. La idea es que nos camuflamos entre las hierbas de los bordes del río para evitar que algún depredador nos cace. Era una época estupenda, todos iguales, jugando, riendo... sin embargo, de repente, empecé a notar que mis plumas se estaban cayendo y que empezaba a tener un color extraño entre verde, negro, marrón... y yo era el único que estaba así. Me daba muchísima vergüenza jugar así con los otros patitos y por culpa de mi color se me veía mucho más, así que empecé a mancharme de barro marrón todas las mañanas, a colocar hierba seca entre mis plumas y a hacer un montón de cosas para seguir

pareciendo marrón... hasta que fue imposible seguir disimulando y entonces me quedé en casa.

Aro y yo nos miramos. Calta había estado cogiendo ramitas y musgos y escondiéndose de nosotros todo el rato... ¿le estarían saliendo plumas verdes y por eso tenía vergüenza? ¿Calta era, en realidad, un pato?

- No podía decirle nada a mi madre – continuó Lebeche – porque estaba convencido de que eso era por no hacerle caso y no salir del agua cuando me lo mandaba, o por no comer toda la fruta que me decía que había que comer. Por no hacer caso se me estaban cayendo las plumas y me iba a convertir en un pato verduzco y desplumado. Así que no dije nada y me inventaba excusas para que nadie me viera. Un día, después de mucho tiempo, salí de la madriguera y reconocí a mis amigos, grandes y preciosos, ellos con las plumas verdes relucientes y ellas con un plumaje marrón espléndido... y me eché a llorar desconsolado porque estaba seguro de que yo seguiría siendo una mezcla de colores horrible. En ese momento llegó mi mamá y le conté todo lo ocurrido. Ella me metió bajo el ala y me dio un coscorrón cariñoso: “Ay Lebeche, Lebeche... ¿qué haremos contigo? Mírate en este charco, tú también eres tan bonito como los demás ¿ves? Tus plumas, como las de tus amigos, han cambiado de color... pero ellos en vez de esconderse y disfrazarse cuando empezaron a notar que eso pasaba se lo dijeron a sus amigos y a sus madres, quienes les explicaron lo que pasaba. Tú, al guardarlo para ti sólo, has pasado unos meses triste y angustiado, cuando lo que te estaba pasando era muy, muy, normal y no había de qué preocuparse.”

Mientras Lebeche acababa su historia Calta había ido saliendo, y nos fijamos en que tenía el hocico lleno de barro y musgo pintado.

- Calta, dínos lo que sientes, no te avergüences - dijo Glaux mientras le secaba las lágrimas a nuestra amiga.

- Desde hace unas semanas me pasa esto - Calta se frotó el hocico y pudimos ver una zona mucho más clara, casi blanca, que le rodeaba el mentón -. No sé por qué me ha salido, pero ninguno de la colonia lo tiene y quizá yo no sea un castor... y me echéis de la colonia.

- ¡Pero bueno! ¡Claro que eres un castor! – dijimos todos a la vez, aunque es cierto que Aro y yo no parábamos de mirarnos el uno al otro y comprobar que ninguno tenía esa manchita.

- Como te habrán dicho tus padres, venís de una familia que habitaba lejos de aquí - dijo Glaux -. Quizá deberías preguntarles a ellos, que seguro que te sorprende la respuesta. Y aprender todos que lo mejor es compartir nuestros sentimientos y preocupaciones con los demás y aprender a decir las cosas que nos molestan y también las que nos gustan de lo que nos rodea. No hay ningún problema que no se haya solucionado antes y, al contrario, seguro que alguien que sabe la solución nos ayuda o nos echa una mano para que estemos mejor.

Al volver al dique Calta corrió hacia sus padres y les contó lo ocurrido. Ellos, al ver la mancha blanca se pusieron contentísimos: resulta que en la zona de la que ellos vienen vivieron hace mucho tiempo una raza de castores con una manchita blanca, pero que poco a poco fueron desapareciendo. La bisabuela de Calta fue de los últimos castores que se vieron con el hocico blanquecino. No se nace con ese color, sino que cuando te vas haciendo mayor va saliendo. Y Calta volvía a tener esa manchita, igual que su bisabuela.

Esa noche se hizo una cena de celebración en la madriguera de Calta. Celebramos que Calta estaba haciéndose mayor y sus padres nos contaron historias de su bisabuela que era tan valiente como Calta. Y, lo más importante, aprendimos que aunque a veces nos parece difícil y nos da vergüenza confiar en los demás, si te guardas las cosas para ti solo seguramente ni las entiendas ni puedas solucionarlas hasta dentro de mucho tiempo.

Capítulo 4 - Trabajando en equipo

Ámbito emocional

¡¡¡Ay, qué nervios!!! Hoy es un día importantísimo en la colonia: colocaremos el tronco que hará que podamos seguir construyendo la presa por encima del agua. Es un momento muy importante porque si no se hace bien, desharemos todo el trabajo de preparación que hemos hecho hasta ahora.

Además, es un día importante para los más pequeños de la colonia, que, mientras los mayores están colocando el tronco, tenemos que estar asegurando las orillas devolviendo a su lugar a todos los palitos que se descoloquen. Es imprescindible estar muy coordinados y muy concentrados para que todo salga bien. Calta, Aro y yo nos encargaremos de la orilla Este. Seguro que después de todo lo que aprendimos ayer vamos a ser el mejor equipo de la colonia. Os contaré qué pasó:

Ayer por la mañana vino Glaux a explicarnos a los más pequeños de la colonia en qué consistiría nuestra labor y cómo debíamos organizarnos. Hicimos equipos y Calta, Aro y yo éramos uno de esos equipos. Glaux nos explicó que, aunque hubiera equipos, era muy importante estar pendiente de todos los demás de la colonia, que no se trataba de intentar quedar mejor que los demás sino de hacer un dique bueno y seguro para todos.

Empezamos haciendo pruebas de cómo se hacía el trabajo y Aro, al ser el más fuerte y rápido de nosotros, cada vez que veía un palito moverse, llegaba antes a colocarlo... Era siempre el primero en llegar incluso a palitos que no estaban en nuestra zona. Calta y yo nos enfadamos bastante, porque nos empujaba para llegar primero y no nos dejaba hacer nada. Así que empezamos a hacer como que no estaba y alguna vez le pusimos la zancadilla para que no llegara antes que nosotros. Él por su parte, enfadado también, empezó a mover a propósito otros palitos y a gritarnos que no estábamos atentos y que no sabíamos hacerlo y que le frenábamos. En medio de esta riña, sin querer, tiré a Calta al agua y ella pensó que lo hice para que me dejara sitio. Así que nos empezamos a gritar y decidimos que cada uno trabajara solo y por separado, que no queríamos seguir trabajando juntos. Fuimos a decirselo a Glaux y él nos miró muy triste y nos dijo "siempre se hace por equipos porque hace falta ser más de uno para hacerlo bien". Le explicamos que no, que nosotros éramos muy rápidos y mucho más atentos que el resto y que podíamos hacerlo solos perfectamente, que los otros dos del equipo solo nos frenaban y nos entorpecían... así que al final Glaux nos dejó hacer las pruebas solos.

Fue un desastre. Nuestra zona de la orilla quedó completamente destrozada, con todos los palitos flotando por el río y la estructura deshecha. No había manera de estar atento a todo siendo sólo uno y, lo peor de todo, estábamos enfadadísimos los unos con los otros. En ese momento apareció Sylvana¹ y supimos que venía a por nosotros.

Sylvana es una mona amiga de Glaux que llegó a nuestro río hace unas semanas para enseñar a los mayores cómo organizarse mejor en equipo. Se conocieron en uno de los viajes que hizo Glaux a Gibraltar.

Por lo visto ahí hay una colonia también, pero de monos, que es un poco especial. Resulta que el resto de monos de esa especie están en... ¡Asia y África!

Sylvana nos contó que su familia llegó, hace mucho, mucho tiempo a Gibraltar. Cuando llegaron se encontraron con un sitio nuevo, con una roca gigante, enooooorme, que salía al mar, sin mucha comida y con un viento terrible que, si te descuidabas, te tiraba de la roca al mar. Así que cada uno, pensando sólo en sí mismo, se fue por su lado a buscar comida sólo para cada uno; a elegir el mejor sitio donde construir una madriguera sólo para ellos y a tratar de apropiarse de una buena zona en la que hubiera un riachuelo en el que beber... sólo para ellos.

Durante el tiempo que trabajaron así, muchos de los miembros de la colonia recién llegada se perdieron por no conocer la zona, quedaron heridos al sujetarse mal a la roca durante una ráfaga de aire o enfermaron por no encontrar agua ni comida suficiente. Pasado un tiempo se reunieron en lo alto de la roca los supervivientes que quedaban, con tan mala suerte que uno de ellos, al llegar arriba se mareó (hacía días que no comía) y quedó colgando al vacío sólo sujeto por una mano a un saliente de la pared.

En ese momento otros dos que estaban cerca hicieron una cadena sujetándose de manos y pies para lograr alcanzarlo. Al mismo tiempo otro corrió hacia dónde estaba el resto y mandó a tres a buscar algo que hiciera de cuerda para subirles y a otros dos se les ocurrió ir a buscar algo de comer para hacer que se sintiera mejor una vez arriba.

Recuperado el mono y todos más tranquilos después del susto, empezaron con la reunión. Empezaron a repartirse la roca con la idea de que cada uno tuviera una zona y los demás no pudieran coger comida ni agua de allí; de manera que cada uno tendría que buscársela pero nadie entraría en su zona. En ese momento, el tatarabuelo de Sylvana intervino: “Cuando llegamos desde África éramos una colonia, éramos miles de monos felices y bien alimentados y cuidábamos los unos de los otros. Ahora quedamos apenas 20 y ya no nos podemos llamar colonia, cada uno mira sólo por sí mismo y estamos enfermos, heridos o tan débiles que casi ni nos movemos. Hace unos minutos casi perdemos a otro de los nuestros y, en apenas unos segundos, trabajando juntos, hemos conseguido salvarle, encontrar comida y agua y buscar un sitio seguro para reunirnos... ¿no creéis que en vez de hacer zonas separadas deberíamos hacer una sola zona? ¿Que la solución no está en ir solos por nuestra cuenta sino en ir acompañados, cuidando los unos de los otros y trabajando por la colonia? Si tres de nosotros van a por comida para todos y uno se resbala, otro podrá ayudarle mientras el tercero corre a por ayuda. De este modo no sólo sobreviviremos, sino que la colonia crecerá y seremos más felices”.

Se hizo el silencio y todos se miraron, aquel mono tenía razón. Decidieron entonces organizarse y volver a ser una colonia. Porque ser una colonia no es ser muchos, es trabajar juntos y cuidarse entre todos.

Hoy Calta, Aro y yo vamos a trabajar como un verdadero equipo. Y es que, ya lo dice siempre Glaux: “Pon de tu parte para vivir en el estanque.”

Capítulo 5 - Miles de preguntas

Ámbito espiritual

“¿Rezará? Mis papás dicen que es bueno que rece todos los días... pero no me acuerdo nunca, además, ¿para qué se reza? ¿cuándo? ¿cómo?” Llevaba dándole vueltas a eso unos cuantos días y, al final, me decidí a preguntarle a Olea. Olea es una paloma que nos ayuda con algunos arreglos del dique y que ha viajado por todo el mundo. Trabajó de paloma mensajera y conoce a muchísima gente. Por eso pensé que si alguien tenía respuestas era ella. Y no me equivoqué.

- Ay Arat, no tienes que preocuparte, lo primero de todo es que todos tenemos esas dudas, incluso cuando crecemos y nos hacemos mayores seguimos teniendo días en los que no sabemos muy bien cómo hablar con Jesús; que se nos olvida o que sólo nos acordamos de él en los momentos malos – me dijo mientras me preparaba un platito de las semillitas -, lo importante es darnos cuenta de que tenemos esas dudas y hacer lo que tú: preguntar y buscar la respuesta. De todos modos verás como no es tan difícil. A ver, tú, cuando tienes una duda y no sabes cómo continuar con la construcción del dique... ¿a quién le preguntas?

- A Serbal, el constructor jefe del dique - dije yo sin pensarlo.

- ¿Y por qué? - me preguntó Olea.

- Pues porque es el que lleva más tiempo construyendo diques, siempre nos dice que no dudemos en preguntarle y siempre se está paseando por la obra por si alguien necesita algo.

- Ya, muy bien, muy bien... ¿y cuando descubres algo “superemocionante” en el bosque? ¿A quién se lo cuentas?

- Mmmm pues a Aro y a Calta - dije yo, completamente perdido porque no sabía a dónde quería llegar.

- ¡Estupendo! Pero... ¿por qué a ellos? - me preguntó de nuevo.

- ¡Porque son mis mejores amigos! Y esas cosas hay que compartirlas con los amigos, ¿no? Si no, ¿de

qué sirve encontrar algo “superemocionante”... si no se lo vas a contar a nadie?

- Estoy totalmente de acuerdo Arat. Aunque hay veces que hay cosas que nos preocupan, o tenemos un problema... en ese caso, ¿a quién se lo cuentas? -añadió Olea, que parecía divertida con tanta pregunta-. Sabes que te preguntaré el por qué, así que dime también por qué se lo contarías.

- En ese caso... creo que a Glaux o al profe - dije yo -. Depende; si estoy en clase, al profe y si no a Glaux. Siempre estoy con uno o con otro y son muy, muy sabios.

Tienen siempre buenas respuestas - estaba empezando a desesperarme tanta pregunta, y yo seguía con las mismas dudas con las que llegué...

- Ajá...ya casi estamos, no seas impaciente Arat - dijo ella - ¿Qué pasa cuando haces algo mal? ¿Se lo cuentas a alguien?

- Uy... pues... eso me da mucha vergüenza contarlo... pero se lo acabo contando a papá y a mamá – dije yo - por que sé que me quieren mucho y que, aunque al principio se enfaden un poco, terminan perdonándome y ayudándome a solucionarlo. Además, siempre notan que me pasa algo y estoy preocupado en casa.

- ¡Qué bien Arat! Haces muy bien en contárselo a tus papás. Una última pregunta, cuando acudes a todos ellos ¿cómo lo haces? ¿Cómo les hablas? ¿Les pides consejo? - preguntó Olea.

- ¿Qué? Pues no sé, son mis amigos, mi familia, mi colonia... les hablo normal: me acerco y les hablo. Ya está - dije yo, que ya estaba completamente perdido-. Olea, ¿qué tiene que ver esto con rezar y con Jesús?

Olea se rió y me dio un capón con el ala:

- ¡Todo! ¡Tiene todo que ver! Jesús, aunque a veces se nos olvide, es tu amigo, tu familia, tu colonia... y rezar no es más que hablar con él. Me has dicho que elegías a esas personas porque estaban cerca, porque eran sabias, porque te gustaba compartir cosas con ellas, porque te querían y te perdonaban... Jesús hace todo eso y más porque siempre, siempre está a tu lado. Y además, te quiere tantísimo que jamás se enfada contigo y le encanta que te acuerdes de él para contarle tus dudas o las cosas que descubres. Jamás se cansa de escucharte ni de hablarte. Es verdad que a veces nos cuesta saber qué nos dice Jesús, pero él tiene paciencia y sabe que a veces nosotros tenemos demasiada prisa y no le oímos como deberíamos. Por eso es importante que cada día pensemos en él, y hablemos con él y tratemos de escuchar lo que nos dice.

- ¿Entonces sólo tengo que hablar con él? ¿Y las oraciones? - pregunté yo, confundido.

- Bueno, hay veces que queremos decirle tantas cosas que no sabemos cómo hacerlo, o que no hay nada concreto que queramos decirle pero queremos hablar con él... y una manera preciosa de hablar con él en esos casos son las oraciones que te han enseñado tus papás en la madriguera o los mayores de la colonia.

- Vale, creo que me ha quedado claro... ¡ahora tengo mucho que pensar y que poner en práctica!

- ¡Estupendo Arat! Esa es la actitud. Y no olvides que para cualquier duda, shhhh – dijo mientras se ponía una pluma en el pico pidiendo silencio-escucha lo que dice Jesús.

Capítulo 6 - Una sorpresa inesperada

Ámbito de la personalidad

Aquel era un día especial. Volvía como cada año Dunant al bosque. Como en sus visitas anteriores nosotros éramos muy pequeños o no habíamos nacido, ésta era la primera oportunidad que teníamos de conocerla.

Fuimos, como siempre, Aro, Calta y yo, bastante nerviosos porque Dunant había recorrido medio mundo y

sabíamos que tendría un montón de aventuras increíbles...

- Tiene que ser superfuerte, porque ha viajado mucho y se habrá enfrentado a un montón de peligros
- decía Aro embelesado.
- Y seguro que es la ardilla más inteligente y más bonita del mundo y por eso es tan famosa – comentaba Calta –. Y tú, Arat, ¿cómo te la imaginas?
- Pues yo... - respondí - yo creo que será muy hábil, que se le dará bien todo y que hablará mil idiomas y se podrá comunicar con todos los animales.

Íbamos así, charlando sobre cómo iba a ser ver a Dunant, cuando nos encontramos a Glaux parado en un claro charlando con un animalillo grisáceo y pequeño.

- ¡¡¡Hola chicos!!! - nos saludó Glaux, claramente emocionado- ¡Por fin ha llegado al bosque para quedarse con nosotros unos días mi gran amiga Dunant!

Nosotros, la verdad, nos quedamos callados y decepcionados. Dunant no era fuerte, ni especialmente bonita, ni parecía tener una gran sabiduría. Era más bien pequeña y tenía un diente un poco roto. Además, debía de tener algún problema en una pata porque la arrastraba ligeramente y la cola no era tan elegante y peluda como suelen ser las de las ardillas. ¿De verdad alguien así había viajado por todo el mundo?

- Hola – respondimos todos claramente decepcionados -, somos Aro, Calta y Arat, castores de la colonia que estamos ayudando a construir el nuevo dique.
- Hola Aro, Calta y Arat –respondió ella sonriendo -, yo soy Dunant... y tengo la sensación de que no soy lo que esperabais, ¿eh?
- Bueno, la verdad...-empezó a decir Calta- la verdad es que cuando oíamos que ibas por el mundo de viaje supusimos que con todas las aventuras que tenías que vivir serías más... más... no sé...
- Pues más grande, más fuerte, más alta -comenzó a decir Aro -, con los ojos más verdes, muy sabia...
- ¡Pero bueno! – le interrumpió enfadado Glaux - ¿Qué maneras son esas de dar la bienvenida a alguien? ¿No tenías tantas preguntas que hacerle?
- Lo sentimos si te hemos ofendido, Dunant, es que... bueno, pues eso, que te imaginábamos de otra manera - contestamos nosotros.
- No pasa nada, aunque creo que el problema ha sido que habéis entendido mal lo que os han contado de mí... chicos. Yo nací muy, muy lejos de aquí y ya cuando nací no era ni muy alta, ni muy fuerte, ni muy valiente. Era más bien pequeña y asustadiza y, además, corriendo por las ramas una de mis patas se quedó atrapada en una trampa para animales y, desde entonces, la arrastro un poco al andar. Cuando surgió la posibilidad de venir a otro bosque para ayudar a que volviese a estar poblado de ardillas, mucha gente pensó que yo no debería unirme al viaje. Yo era pequeña, nunca había salido de casa... y la verdad es que a mí tampoco me hacía mucha gracia cambiar de sitio. Yo estaba muy a gusto en mi bosque con mi gente. Pero luego me paré a pensar en que yo estaba muy contenta con mi bosque y con mi gente pero había otras ardillas, aquí, en vuestro bosque, a las que les faltaba justo eso: gente. Estaban solas, se estaban muriendo y se estaban quedando solas... y entonces, en ese momento, me di cuenta de que me necesitaban, a mí, a Dunant la bajita, tímida y que arrastraba una pata, pero que era una ardilla como ellas. Y me armé de valor y me vine.
- Eso explica por qué viniste a ese bosque... pero no cómo acabaste viajando por el mundo - le dije yo expectante.

- Bueno, eso fue una consecuencia. Resulta que cambiar mi vida por esas ardillas que se estaban quedando solas y a las que no conocía de nada fue una de las mejores cosas que hice en mi vida. Este bosque es más bonito, con más comida y mejor clima que el bosque en el que nací. Además, la gente que encontré aquí es maravillosa y, lo más importante: aquí me necesitaban. Yo podía ayudarles y eso te hace estar contento. No hay nada que te haga más feliz que ser útil para los demás. Y cuando vi que aquí estaban bien, y que el número de ardillas estaba aumentando pensé: “Aquí he sido tan útil

y tan feliz... ¿y si me necesitaran en otra parte?” Y cuanto más me ofrecía a ayudar a los demás, menos vergüenza me daba hacerlo y conocer gente. Menos recordaba que era pequeña o que mi patita se arrastraba un poco. Estuve en un jardín en una gran ciudad enseñando a los pequeños que habían tenido algún accidente con un coche a aprender a andar con sus patitas lesionadas; después me fui a un pequeño pueblo en el que necesitaban ayuda para almacenar la comida para un frío invierno, y colaboré en la construcción de un puente con ramas para poder pasar de un árbol a otro sobre una vía del tren sin correr el riesgo de caerse...

- Sí, eso es lo que voy a hacer yo cuando sea mayor - dijo Calta, convencida.

- Eso es lo mejor de ayudar a la gente: que no hay que esperar a ser mayor – Dunant estaba muy contenta -. No hace falta viajar hasta una gran ciudad para ayudar a los pequeños; seguro que aquí hay castores más pequeños que vosotros que no saben hacer un montón de cosas que vosotros sí, ¡no esperéis a que os pidan ayuda! ¡Ofrecédseles! O quizá hay algún nido en el que los pequeños pajaritos estén aprendiendo a volar, ¿quién mejor que vosotros para construirles un pequeño dique con hojitas para que la caída al suelo sea menos dura? Castores, tenéis que ser valientes, tenéis que dar un paso al frente ayudando a la gente.

Pasamos esos días con Dunant ayudando a todo el que lo necesitaba y nos dimos cuenta de tres cosas muy importantes: Dunant tenía razón cuando decía que ayudar a los demás te hace estar más contento; también tenía razón en que aunque, al principio da un poco de vergüenza o pereza, cuanto más ayudas más fácil se hace y, por último, da igual ser pequeño, grande, tímido o lanzado, habilidoso o patoso; todos podemos ayudar y a todos nos hace más felices.

Capítulo 7 - Un paso decisivo

Epílogo

Por fin llegó el gran día: el dique estaba terminado. Podríamos inaugurar la charca, nuestras casas y tener unos días de descanso y diversión. Nos lo habíamos ganado.

Glaux sobrevolaba orgulloso a la colonia, sabía que habíamos hecho un esfuerzo grande y que finalmente tendríamos un lugar en el que vivir durante una larga temporada. Estábamos todos felices.

Nos reunimos todos los pequeños castores, que ya habíamos crecido bastante desde que empezamos a construir el dique, en torno al árbol en el que vivía Glaux; también iban a ser días libres para él y quería despedirse de nosotros antes de echar a volar.

Nos contó que pasaría los próximos días viajando, que quería conocer gente y aprender, y que estaba muy orgulloso del trabajo que la colonia, y por lo tanto nosotros, habíamos hecho. Después todos nos pusimos en camino hacia el río para ponernos a jugar, hasta que Glaux nos llamó a Aro, a Calta y a mí:

- Hay que ver chicos, cómo habéis cambiado, ¿eh? Durante estos años he visto cómo habéis crecido mucho, no sólo en tamaño, que estáis enormes comparado con la bolita de pelo pequeñita que erais cuando empezasteis esta aventura; sino como castores. Estoy muy orgulloso de vosotros. Si habéis llegado hasta aquí es gracias a vuestro esfuerzo y vuestra confianza en la colonia... y sé que a partir de ahora os va a ir fenomenal. Yo me voy a ir unos días, pero no debéis olvidar que por aquí se quedarán Olea, Ballestringue, Íbero, Sylvana, Lebeche y Dunant, que estarán encantados de ayudaros siempre que lo necesitéis. Cuando vuelva seguro que sois vosotros los que me presentáis a todos los amigos nuevos que habéis hecho y nos lo seguimos pasando fenomenal.

- Claro que sí, Glaux – dijo Calta –, nos portaremos fenomenal y nos acordaremos de todo lo que hemos aprendido contigo este tiempo. Para cuando vuelvas te sorprenderás de todo lo que hemos hecho en estos días que no estás, ya verás.

- No te vayas, Glaux... – sollozaba Aro - ¿Y si no sabemos a qué jugar? ¿O nos volvemos a pelear? Te

echaremos de menos, no sabremos cómo arreglarlo... ¿Y si nos tenemos que ir a otro río y no nos encontramos?

- ¡No te preocupes, Aro! Os encontraré seguro, no me voy tanto tiempo. Y si os tenéis que ir a otro río... ¡mejor que mejor! ¡Nuevas aventuras! ¡Nuevos amigos! Además, ya sois mayores, aunque os queda mucho que aprender, tenéis mucho que enseñar a los que son más pequeños que vosotros. Así que ánimo, Aro, ¡van a ser unos días estupendos! Y tú Arat, ¿en qué estás pensando? ¿Qué miras?

- Mmm yo... sí, bueno – yo no podía quitar los ojos de la pradera de al lado, tras los matorrales donde oía risas y veía movimiento aunque no sabía muy bien qué era aquello que se movía-, Glaux, yo te voy a echar muchísimo de menos y voy a esforzarme mucho en recordar todo lo que he aprendido. Además, sé que puedo preguntar a todos nuestros nuevos amigos si en algún momento tengo dudas... ¡Ay!, pero ahora mismo me muero de ganas de saber qué pasa ahí al lado...

- Jajaja – rió Glaux feliz -, ¡corred, id a mirar! Los castores mayores sois mucho más curiosos, a ver qué encontráis y a la vuelta me lo contáis todo con pelos y señales. Yo echo a volar ya, que si no se me hará tarde. ¡Cuidaros mucho! ¡Cuidad a la colonia!

Mientras él se alejaba, nosotros echamos a correr hacia los matorrales y nos asomamos despacito... no nos lo podíamos creer, una manada de lobatos, más o menos de nuestra edad, quizá algún año más, jugaban... ¡allí, a unos metros de nuestro dique! Corrían, saltaban, atrapaban cosas al vuelo... me moría de la envidia y quería jugar con ellos. Además, con unas ramas habían construido una especie de pasarela sobre el río, más alta que la orilla y se lanzaban al agua una y otra vez. Eso sí que era divertido, qué suerte tenían esos lobos...

En ese momento uno de ellos nos vio y se acercó olisqueando. Yo no quería que nos viera porque nosotros no sabemos correr como ellos, ni tirarnos al agua desde tan alto, ni atrapar cosas al vuelo... y claro, no querían jugar con nosotros. Sin embargo, aquella tarde nos invitaron a jugar con ellos. No os voy a engañar, al principio estábamos muertos de la vergüenza y no parábamos de buscar el dique con la mirada; pero al poco tiempo nos relajamos. Nosotros no sabíamos jugar a esas cosas de lobos, pero ellos tuvieron paciencia y al final terminamos enseñándoles algún juego de la colonia y ellos alguno de su manada... fue una tarde estupenda. La primera de muchas, porque sabéis que con esfuerzo e ilusión se puede aprender casi a hacer cualquier cosa, ¿no? Pues nosotros aprendimos a correr, a saltar, a atrapar cosas y a hacer un millón más de cosas nuevas.

¿Queréis saber cómo? No, mejor vamos a hacerlo al revés, que yo os he contado un montón de aventuras ya... ¿Qué os parece si vosotros me contáis a mí cómo se aprende a ser un lobo?