



CÓMO REALIZAR UN KHANHIWARA PASO A PASO

FASE 1: LOS PROLEGÖMENOS

Paso 1: Elegir una historia

Para el desarrollo del Khanhiwara será preciso escoger una historia adecuada a la ciudad, bien inspirada en las aventuras de Mowgli en cualquiera de las aventuras de las Tierras Vírgenes o en el caso de que se considere, inventarla.

Paso 2: El marco geográfico

Khanhiwara no es una población de grandes proporciones. Pero es un lugar físico y concreto. Es necesario escoger una zona urbana de un radio de un kilómetro (si tiene lugar en un pueblito más pequeño también es válido): un trozo de Madrid, la ciudad de Toledo, Ronda, etc. Después de esto, es necesario:

- Hacerse con un plano de la zona. Hacer varias copias.
- Señalar sobre el plano los siguientes puntos: una plaza o explanada, tiendas de interés que estén abiertas el día del Khanhiwara, lugares turísticos y monumentos de interés.

Paso 3: Los participantes

Es **completamente imprescindible** conocer con antelación cuáles son los lobatos, lobatas y jefes que van a participar. Hacerse con estos datos es responsabilidad del CD. De los niños hay que saberlo **todo**: datos personales (incluido teléfono de casa), unidad a la que pertenecen y **grado de progresión**. Después hay que determinar quiénes son los jefes que participarán en la actividad. Éstos se dividen en tres categorías:

- Comisarios de Distrito.
Son los organizadores y responsables de la actividad. Uno de ellos encarnará al director de la actividad (será un personaje de la aventura, ¡claro!), y llevará el peso del juego durante su desarrollo. Deben implicarse todos en la actividad.
- Jefes de manada.
Ellos acompañarán a los equipos de lobatos, con independencia de si son Akelas o no. En cualquier caso, los jefes que acompañen a los equipos serán mayores de edad.
- Resto de jefes.
- Resto de Viejos Lobos, otros jefes y pilotos. Su misión será permanecer en lo que más tarde llamaremos ACTIVIDADES VÉRTICE.

Momento 4:

Son cerca de las 14:00 horas, vamos a comer. La Comida Fraternal la pueden hacer todos los equipos juntos, o en caso de ser muchos los equipos y por tanto mucha la distancia geográfica se pueden agrupar los equipos en los puntos que se considere (2 ò 3).

RECORDAD: La comida debe estar precedida de una bendición conjunta con canción incluida.

Momento 5:

A las 15:00 horas se reanuda el Khanhiwara, continuando allí donde se dejó.

Aparte de lo dicho antes, hay que tener en cuenta las siguientes cosas durante todo el juego:

- Los Viejos Lobos han de cuidar al máximo los desplazamientos, intentando que los equipos no coincidan en la calle. Se puede amenizar el camino con canciones y risas (a discreción del talento del Viejo Lobo).
- Los CD's (especialmente el director de la actividad) estarán en contacto constante con todos los Viejos Lobos de las Actividades Vértice.
- Hay que guardar cuidadosamente los resultados de las Actividades provenientes de las especialidades, pues se expondrán al final del Khanhiwara en la plaza (como luego se indicará).

Momento 6:

A las 17:00 horas todos los equipos deben estar reunidos en la plaza otra vez. Durante el desarrollo del juego los CD's que se han quedado allí han ido acondicionando el lugar para el Gran Juego Final.

Según van llegando los equipos, van entregando a los Viejos Lobos que están en la plaza los resultados de las especialidades, para que puedan ser expuestos. Las obras serán premiadas (con una presa).

Y entonces empieza la función a modo de Gran Velada. Los chicos, del modo y manera que los Viejos Lobos crean conveniente, explican lo que han realizado, lo que les costó conseguirlo, anécdotas divertidas, etc. Las exposiciones deberán ser breves pero animadas. Después de esto se entregarán las PRESAS de cada una de las Actividades (deberá haber una Presa por cada equipo). Cada Presa consistirá en un premio simbólico, de escaso valor material pero de divertido y deslumbrante aspecto (p.e. la silueta de un Óscar de 80 cm de altura hecha con un recorte de cartón y papel de plata pegado, para cada uno de los componentes del equipo, con un trozo de cuerda pita, para entregar a modo de olimpiada)

Acto seguido habrá danzas y cantos para subir el tono de la reunión. En este punto, la alegría debe de ser tangible.

Si se desea, se puede terminar con una Caza de unos veinte minutos de duración en el que participen todos los lobatos, y en el que se consiga por fin el objetivo final de la aventura.

Momento 2:

El director de la actividad dice a los lobatos que para conseguir su objetivo deberán dividirse en equipos. Se entregará un papel a cada lobato indicando quién es (por ejemplo, oso amarillo) y a qué lugar de la plaza deben dirigirse (por ejemplo, el buzón amarillo de la esquina).

Mientras tanto los Viejos Lobos responsables de los equipos se han distribuido en los lugares definidos en los papeles, suficientemente separados unos de otros.

Es aconsejable, que cada uno de los Viejos Lobos, tras una breve introducción, realice un pequeño juego de conocimiento entre ellos (los nombres de los miembros del equipo).

Después el Viejo Lobo da a cada lobato su distintivo de clase. Inmediatamente después, se les explica que cada clase lleva un camuflaje diferente y se pintan.

Durante este proceso los CD's van comprobando que los Viejos Lobos tienen su equipo en orden. El resto de los Viejos Lobos (responsables de las Actividades Vértice) se dirige a los puntos fijos que deban ocupar. Cuando todo ha terminado, empieza el recorrido.

MUY IMPORTANTE (director de la actividad, CD): La duración de toda esta introducción no debe exceder los 60 minutos, con lo que a las 11:00 como muy tarde hay que salir. Tened en cuenta que en el momento de toda actividad en el que hay que prestar atención a la rapidez, disciplina y organización es al ARRANQUE. Si se arranca moderadamente bien y en el tiempo previsto, la actividad se desarrollará sin problemas.

Momento 3:

Cada equipo debe recorrer todas las actividades vértice a lo largo del día, de modo que si el número de Actividades Vértice es igual al número de equipos todos los equipos recorrerán las actividades en el mismo sentido. Si el número de equipos fuera el doble, las recorrerían de dos en dos (alternando Actividad Vértice y Actividad de Tarjeta para no solaparse continuamente), etc.

Cuando un equipo llega a un Actividad Vértice, pueden tener lugar dos situaciones:

- 1) No hay ningún equipo cazando allí. En este caso el equipo que ha llegado juega la actividad preparada para ese punto, con la asistencia del jefe estacionado allí.
- 2) Hay un equipo cazando allí. Comienzan la Actividad en caso de que el equipo que la está desarrollando pueda continuar sin el responsable del vértice.

En cualquier caso no debe haber más de dos equipos cazando en la misma Actividad Vértice. Si llegara otro equipo más, tendría que desplazarse a un lugar próximo para desarrollar una Actividad de Tarjeta (mientras hace tiempo para comenzar su Actividad Vértice).

Y así, poco a poco, todos los equipos van cazando, consiguiendo objetivos y viviendo la aventura. ¡Pero ya nos está entrando hambre y es hora de comer!

MUY IMPORTANTE: Vigilar la duración de cada una de las Actividades Vértice, si es preciso se debe corregir la misma para ajustar su duración (45 minutos máximo).

Una vez organizados los jefes hay que formar los equipos de lobatos. Deben tener un máximo de diez niños/as, *mezclados de diferentes unidades*, con el fin de conseguir equipos heterogéneos con lobeznos, lobatos con promesa, con primera estrella y con segunda estrella. Estos equipos deben hacerse con sumo cuidado para evitar descompensaciones. El número de equipos es recomendable que sea par.

Entonces, se asigna a cada equipo uno o dos viejos lobos. Estos viejos lobos serán los responsables de su equipo durante el Khanhiwara: irán con él y le llevarán a los distintos puntos de la aventura.

Queda por asignar a cada Actividad Vértice los jefes que sean necesarios.

Paso 4: Las categorías

Se seleccionarán como máximo tres categorías de animales (p.e. osos, leopardos y elefantes) y se asignarán uno, dos, o tres equipos a cada categoría, que para distinguirse tendrán colores distintos (osos amarillos, verdes y rojos).

Paso 5: El material

Seguimos con la fase de preparación. Ahora toca obtener el material necesario, que es:

- Disfraces para todos, al menos pinturas.
- Sistema de comunicación (Teléfonos móviles, emisoras, "mensajeros-scouts", etc): para el director de la actividad y cada una de las Actividades Vértice (el Viejo Lobo correspondiente).
- Los planos marcados que se han mencionado antes (uno por equipo).
- Material para el guiñol-teatro del principio.
- Material para los juegos y actividades (obviamente, hay que tener los juegos y actividades diseñados).
- Cualquier otra cosa que se estime necesaria.

Paso 6: El equipo individual

Cada lobato llevará: uniforme, sus cinco objetos y un distintivo de clase (que puede ser una banda de color, por ejemplo).

Cada Viejo Lobo llevará: uniforme, distintivo de clase, el plano, tarjeta de juegos, dinero, Mowgli y el material que tenga que entregar a los lobatos de su equipo al principio.

El responsable de la actividad: medio de comunicación, plano, disfraz.

Cada jefe de un Actividad Vértice llevará: disfraz (según sea el caso), medio de comunicación, material de su actividad.

Paso 7: Horarios y transportes

Un horario recomendable para el Khanhiwara es el siguiente: desde las 10:00 horas hasta las 18:00 horas. Por lo tanto, hay que saber bien cuándo y de qué manera viajan los lobatos, prever su posible alojamiento en la ciudad, etc. *Un retraso en la llegada de una unidad puede arruinar la actividad.*

FASE 3: DESARROLLO DEL KHANHIWARA.

Está todo preparado, pero ¿qué hacer con ello? Lo explicaré detalladamente y en orden cronológico.

Momento 1:

Los lobatos van llegando, acompañados de sus Viejos Lobos, a la plaza que constituye el centro del ominoso polígono. Allí les espera un cuadro singular: o bien un guiñol perfectamente montado, con las marionetas escondidas detrás del escenario y los Viejos Lobos preparados para comenzar la representación, o bien un escenario donde los Viejos Lobos desarrollarán una obra como actores de carne y hueso.

Mientras las unidades se agrupan en la plaza esperando a que todos lleguen y empiece la actuación será necesario que desarrollen alguna danza o juego movido y ruidoso (por manada), para garantizar la atención y soltar los nervios iniciales.

Cuando todos están sentados en torno al escenario (y se han callado, por supuesto), aparece el director de la actividad. Saludará a los presentes, identificándose y explicando que es un antiguo morador de la aldea de Khanhiwara, y que conoce muchas historias que los lobatos pueden vivir. Les contará cosas de la aldea. Debería hablar a los niños a la usanza del teatro infantil (“¿y tú cómo te llamas? ¿te alimentan bien en la manada?” o algo como “sal aquí conmigo y explícanos qué hiciste en tu última cacería”)

Una vez que se ha metido a los niños en el bolsillo con su simpatía y buen hacer, les explicará que “ocurrió una vez en la aldea de Khanhiwara una historia emocionante”, que podrán ver ahora mismo. Y entonces tiene lugar la representación. Esta representación, según la historia que se cuente, puede tener varios “toques” peculiares, como por ejemplo:

- Actores que se salen del escenario y hablan a los lobatos.
- Diálogo de los actores (o marionetas) con los lobatos.
- Un personaje escapa del escenario y se interna en las callejuelas de la aldea (o sea, de la población donde estemos jugando). Puede ser la presa, por ejemplo.

Una vez terminada la representación, el director de la actividad propone a los lobatos vivir la aventura. Los lobatos deberían manifestar su conformidad con algarabía para indicarnos que las cosas van bien.

Paso 3: Confección de la Tarjeta de Caza

En la **Tarjeta de Caza** estarán listados (y puede que parcialmente explicados) todos los juegos y actividades de los Actividades Vértice y los Actividades de Tarjeta. Cada Viejo Lobo lleva una y tacha cada juego una vez que su equipo lo realiza.

Algunas puntualizaciones:

- Como se ha dicho, *es conveniente aprovechar la ciudad al adaptar los juegos*.
- La duración de un juego (*excepto los que corresponden a especialidades*) es de unos treinta minutos.
- Los equipos no se mezclan para ninguna actividad, salvo en los encuentros que se decidan. Estos encuentros pueden consistir en actividades de competición y/o actividades de colaboración entre equipos (con intercambio de alguna presa conseguida en una Actividad Vértice).

Paso 4: La persecución

Existe en el Khanhiwara una actividad o juego que no tiene lugar en un punto fijo como los anteriores, sino que se juega todo el tiempo, porque es un juego de presa y captura (visual). Se puede aprovechar una especialidad como la de mini-fotógrafo.

Paso 5: la estructura de la aventura

El Khanhiwara se juega realmente dentro de un polígono cuyo centro es la plaza o explanada del comienzo del juego y sus vértices son (como era de esperar) los Actividades Vértice. Próximos a cada Actividad Vértice se desarrollan las Actividades de Tarjeta.

Como se explicará más adelante, el Khanhiwara comienza en la plaza. Los participantes pasarán por los Actividades Vértice y por los Actividades de Tarjeta a lo largo del juego, para terminar al atardecer, otra vez en la plaza.

Los desplazamientos de entre vértices deben preverse de modo que los lobatos participen en el guiado y localización del siguiente vértice. Para ello, a la salida de cada vértice se les puede entregar (a modo de presa) una lista con nombres de letreros que aparecen siguiendo el camino correcto.

MUY IMPORTANTE: A ver dónde colocáis los distintos puntos, sed prudentes y lógicos. La seguridad de los lobatos en la ciudad es vuestra responsabilidad.

FASE 2: LAS ACTIVIDADES

Llegamos al punto más importante del Khanhiwara. La aventura del Khanhiwara tiene lugar en los Actividades Vértice y en sus proximidades.

El Objetivo Fundamental de esta aventura es permitir que los lobatos hagan un esfuerzo de relación y comunicación para que descubran nuevos amigos con los que colaborar, divertirse, reír y esforzarse.

Todas las actividades y cazas deberán ser una herramienta para esa comunicación entre los lobatos de un mismo equipo. Muy importante será tener en cuenta la comunicación entre los lobatos y los Viejos Lobos (sobre todo el que acompaña al equipo).

Para la confección de las actividades no debemos olvidar una herramienta fundamental que la progresión. Por ello aprovecharemos para desarrollar alguna especialidad y poner en práctica las pruebas del Mowgli.

Las Actividades Vértice incluirán o bien una especialidad, o bien una prueba del Mowgli.

Las Actividades de Tarjeta podrán contener o no una prueba del Mowgli.

- Especialidades.

En ellas (consultar el Mowgli) se realiza algo concreto, o bien algo físico (un objeto, un montaje, una manualidad, un reportaje, etc) o bien una acción. Lo importante, para hacer hincapié en el **sentido de lo concreto**, es su utilidad (que el resultado pueda ser mostrado y conservado). Esto nos permitirá definir las primeras Actividades Vértice, que ambientaremos adecuadamente en los momentos de la aventura del Khanhiwara que antes hemos seleccionado. La duración de los mismos será de aproximadamente 45 minutos.

*MUY IMPORTANTE: definir, según el tamaño del equipo, la forma en que cada uno de los miembros participará en la actividad teniendo en cuenta el **Objetivo Fundamental**.*

- Pruebas del Mowgli.

Constituirán parte de los Actividades Vértice restantes y parte de los Actividades de Tarjeta. Encierran menor dificultad que las especialidades, pero es conveniente darles un enfoque adecuado a las posibilidades que nos brinda una ciudad. Por ejemplo, un simple semáforo puede convertirse en un divertido semáforo gigante.

*MUY IMPORTANTE: definir, repito, según el tamaño del equipo, la forma en que cada uno de los miembros participará en la actividad teniendo en cuenta el **Objetivo Fundamental**.*

- Otras cazas.

Estas constituirán el resto de las Actividades de Tarjeta y se crearán con el único fin de permitir la mejor aproximación a nuestro Objetivo Fundamental. Serán cazas de comunicación y relación.

Paso 1: Las Actividades Vértice

El número de Actividades Vértice se seleccionará teniendo en cuenta el número de Viejos Lobos disponibles (recordad que cada uno de los equipos deberá llevar al menos un Viejo Lobo).

Pues bien, como se explicará en el desarrollo de la aventura de Khanhiwara, la historia se representará a los lobatos en forma de teatro o guiñol al principio. *Deberéis escoger los momentos representativos de la historia*, que servirán para ambientar cada una de la Actividades Vértice. Es evidente que estos “momentos” tienen que ser resaltados en la representación (ya se insistirá en ello luego).

Estos momentos deberán identificarse con un título, y como se jugarán en un punto del plano que será concretamente un vértice de un polígono, se llamarán *Actividades Vértice*.

Como ejemplos valgan los dos siguientes:

1- La ciudad de Khanhiwara

Para este juego los jefes habrán confeccionado previamente una maqueta muy sencilla de la aldea. El jefe que está en ese punto se presenta como el alcalde del pueblo, y confiesa que se encuentra en un terrible dilema: necesita iluminar eléctricamente la aldea y no sabe cómo hacerlo. Los Viejos Lobos le tranquilizan, asegurándole que eso es pan comido para ellos.

Se trata de confeccionar un circuito para la maqueta, con el fin de que se puedan iluminar las calles independientemente (se usan bombillitas e interruptores), calentar ciertas casas (se usan resistencias) y poner en marcha el molino (un pequeño motor eléctrico). Los lobatos diseñarán el circuito, que dibujarán en colores sobre una lámina (esta lámina es la que se expondrá por la noche) y lo construirán con los componentes eléctricos que el jefe de puesto les suministrará.

2- Un semáforo gigante

Montando una estructura en un lugar elevado y lejano (campanario - asegurarse con mosquetones)) y manejada por Viejos Lobos

Paso 2: Las Actividades de Tarjeta

El Viejo Lobo responsable del equipo aprovechará los momentos que considere más oportunos (además de las esperas en los vértices) para hacer las actividades que se le han propuesto en la tarjeta y que son las mismas para todos los equipos.

Como ejemplos valgan los siguientes:

1- Fuga de la prisión

Juega un sólo equipo y no requiere jefe de puesto. Se traza un recuadro en el suelo de 3x3 m. y se colocan cuatro pañoletas de frente a cada lado a una distancia de nueve metros. Con esto queda hecho el campo de juego. Ahora es necesario formar los equipos: se sortean las formaciones compuestas por dos individuos cada una y se procede a atar el tobillo derecho con el izquierdo de cada pareja de jugadores utilizando pañoletas.

Formados los equipos, se sortean dos parejas que asumen el rol de carceleros, mientras que los demás se convierten en prisioneros. Los encarcelados se colocan dentro del gran recuadro, mientras que los carceleros se colocan fuera de él.

En este punto puede dar comienzo el juego. Los encarcelados, una pareja a la vez, deben intentar llegar a cualquiera de las pañoletas mientras que los carceleros intentan impedirselo. Para conseguir impedirselo es suficiente con que los carceleros toquen a los prisioneros; cuando esto sucede los prisioneros deben quedarse parados exactamente en el lugar donde han sido cogidos.

Mientras se está produciendo una fuga los otros encarcelados no deben intentar huir del recuadro sino que deben esperar que ésta concluya.

Si en un punto del juego, por ejemplo, dos o más parejas de prisioneros han estado pillados y, por tanto, se encuentran inmovilizados fuera del recuadro y una pareja llega a una pañoleta, los primeros deben intentar volver al recuadro sin ser pillados de nuevo, si esto ocurre deben quedarse petrificados en el mismo lugar pero si logran entrar en el recuadro pueden intentar de nuevo la fuga.

2- La caravana

Juega un sólo equipo y no requiere jefe de puesto. Lo primero que el Viejo Lobo debe hacer es formar dos equipos (la mitad de los lobatos en cada uno). Se enfrenta un equipo contra el otro.

Los componentes de cada equipo se disponen en fila india, con las manos apoyadas en las espaldas de quien está delante y deben vendarse los ojos a excepción del último. A la señal ambas formaciones se encuentran paralelas una con otra y deben intentar llegar a un objetivo prefijado, un árbol, una pared, cualquier objeto grande, siguiendo las indicaciones del jugador no vendado.

Este último no puede hablar y debe, pues, intentar enderezar a los compañeros utilizando golpes dados con las manos al compañero de delante, el cual a su vez debe disponerse a pasar el “mensaje” hasta que llegue al primero de la fila quien debe corregir su dirección.

El primer equipo que llega primero al objetivo establecido gana la competición.