

# "TOTEMIZACIÓN"



## La totemización en la sección Scout y su justificación educativa

José Manuel Vidal Fernández, Grupo Scout "Mafeking" 585 Almería

Escuela de Tiempo Libre y Animación Sociocultural Insignia de Madera  
Scouts de Andalucía





Escuela de Tiempo Libre  
Insignia de Madera



Trabajo de Etapa Avanzada Scout realizado por:  
José Manuel Vidal Fernández – Grupo Scout “Mafeking” 585 Almería

Edición y maquetación: Enrique Martínez Batista  
© Escuela de Tiempo Libre y Animación Sociocultural Insignia de Madera – Scouts de Andalucía - 1999

# ***¿Cómo se puede comprar o vender el firmamento, ni aún el calor de la Tierra?. Esta idea es desconocida para nosotros.***



Mensaje del Jefe Seattle

---

## **INTRODUCCIÓN**

La ceremonia de la Totemización, puede ser un elemento educativo más de la metodología de la Sección Scout y tener en sí misma su importancia dentro del proceso formativo del Scout o de la Scout. Al no ser entendida siempre, como tal puede llegar a convertirse, a veces, en una mala experiencia para los chavales y chavalas. No es exagerado decir que en muchos Grupos las ceremonias se cargan de elementos simbólicos y pruebas de fuego que lejos de educar producen miedo, asco o algo peor y que, a la larga, crean en el recién llegado a la Tribu el deseo de hacer pasar a los próximos aspirantes las mismas sensaciones negativas que ellos pasaron.

¿Cómo puede ocurrir esto en un Grupo Scout?

Desde mi punto de vista, la totemización mal entendida se puede convertir en un paréntesis en la vida Scout, donde, para ser admitido por el grupo de "Cafres" que componen la Tribu, todo vale. Al fin y al cabo esta mágica noche solo se vive una vez y está justificado, porque se consigue la meta de pertenecer a tan deseado Consejo. Esto, que parece imposible o cuando menos desmesurado, no es ni más ni menos que la experiencia que viví en mi Sección Scout cuando tenía 12 años y no fue un caso aislado, sino la impresión de muchos de mis compañeros. Con esto no quiero decir que fuera una experiencia terrible o que me dejara marcado, pero ahora sé que no me aportó nada y recuerdo mi totemización con un saborcillo amargo, muy parecido al vomitivo brebaje que me hicieron probar.

Por esto me planteo este proyecto, en primer lugar, para disipar dudas y ampliar conocimientos. En segundo lugar para contribuir a que se utilice la Totemización correctamente dentro del marco simbólico de la Sección Scout. Por último, definir el valor educativo de la Totemización, elaborar y poner en practica una ceremonia llena de simbología y misterio, donde el chico y/o la chica salgan reforzados en su personalidad y al mismo tiempo renueven y amplíen su compromiso con el Escultismo.

Como cofundador de mi Grupo y coordinador de la Sección Scout, era responsabilidad mía poner en funcionamiento la Tribu del Grupo, y para ello me puse en contacto con miembros de otros Grupos, con el fin de recabar información y hacer acopio de ideas para posteriormente diseñar lo que más tarde sería la ceremonia de Totemización de la Tribu Seattle. Con el objeto de experimentar el resultado y teniendo en cuenta que yo era el único totemizado, realizamos una totemización en toda regla para los scouters del Grupo.

De allí salimos muy satisfechos, ya sólo quedaba constituir la Tribu y evaluar los resultados con los chavales y chavalas.

Las personas que me aportaron ideas y consejos fueron entre otros:

Toni, Eduardo Padial, Guillermo Lara, Isidoro Campaña, Belén y un gran numero de Scouters con los que he ido intercambiando ideas a lo largo de los cursos de mi etapa básica, avanzada y posteriormente en otros encuentros.

Gracias a todos por dedicarme un poco de vuestro tiempo.

## TOTEMIZACIÓN, ORÍGENES Y SIGNIFICADO.

---



A pesar de que el género humano ha trascendido las fronteras de la Tierra, no podrá olvidar que en su ser late la Naturaleza, de la que forma parte y que comparte con los animales y las plantas.

Esta mágica esencia que nos une con los animales, se ha puesto de manifiesto a través de la historia y en todos los pueblos de la Tierra. Las Tribus antiguas y las que aun a duras penas subsisten, ven en algunos animales a los antecesores de los cuales descienden y por los que son protegidos.

En el centro de las aldeas aparece su figura como guardián de la vida; aparece en los atuendos, armas y decoraciones, pero sobre todo aparece en sus costumbres, que buscan imitar del Oso su fuerza, la altivez del Águila, la astucia del Zorro, la perseverancia del Lobo etc.

Al mismo tiempo ven en los miembros de la Tribu y en sus enemigos estas cualidades obtenidas de su conexión con la Naturaleza.

Como anécdota recordar cómo las Tribus indígenas de África, Zulúes, Ashantis y Matabeles contra las que luchó Baden Powell en 1887 le llamaban "*Impeesa*" que en el dialecto nativo significa "*El Lobo que nunca duerme*" por su valor, pericia y asombrosa habilidad para acechar.

El Totemismo es el complejo sistema de ideas, símbolos y prácticas basadas en la relación entre el individuo o grupo social y un objeto natural conocido como Tótem. El término Tótem proviene del idioma de los Ojibwa, Tribu algonquina de América del Norte en la que se describieron por primera vez fenómenos Totémicos.

El fundamento del Totemismo parece sustentarse en la concepción de algunas sociedades que suponen una relación entre los seres humanos y la Naturaleza.

De esta relación del hombre y la Naturaleza y de su importancia dentro del Escultismo surge la totemización como la conocemos los Scouts.

## MARCO EDUCATIVO

---

La Totemización no es imprescindible y vital en la vida scout de un muchacho o muchacha, pero tampoco es un teatro de disfraces, pinturas y juegos. El educador ha de ser consciente de que tiene ante sí una fenomenal herramienta para conseguir sus fines educativos y sería absurdo dejar pasar esta oportunidad.

Es razonable pensar que la complejidad y esfuerzo que la Totemización requiere, haga retroceder a muchos scouters, sobre todo si pensamos que no es una actividad como otra cualquiera, con principio y fin, sino que se crea la Tribu con el objeto de que perdure en el tiempo y forme parte de las tradiciones de la Sección e incluso del Grupo entero.



La Tribu puede trascender, de hecho en la práctica sucede, más allá de la Sección Scout ya que cuando los y las scouts se hacen mayores y pasan a otras secciones no dejan de pertenecer a ella y pueden, si así se decide, asistir a las totemizaciones posteriores, creando de esta manera una tradición de Grupo.

Este vínculo con la Tribu no se pierde nunca y el orgullo de pertenecer a la Tribu del Grupo también lo desearán futuros escultas o rovers que no hayan pasado por su etapa scout.

En este punto es opcional en cada Tribu decidir si las totemizaciones para escultas, rovers o scouters se hacen aparte o se integran en una ceremonia común. Desde mi punto de vista es tan válida una opción como la otra, siempre que

alguna que otra vez la Tribu se reúna al completo para celebrar algún acontecimiento, ceremonia sagrada o simplemente para cumplir la tradición de reunirse y conocer a los nuevos miembros pertenecientes a las otras secciones.

He podido comprobar que escultas y rovers se sumergen y disfrutan de la totemización como lo haría cualquier scout y si el ambiente en el Grupo es sano la Tribu es un elemento unificador valiosísimo.

En cualquier caso no hay que perder de vista que la totemización es un elemento educativo que tiene tradicionalmente su sentido en la Sección Scout y en ningún caso se crearán Tribus paralelas o de distintas secciones. Así mismo los scouters de otras secciones superiores deben ser conscientes de que toda la parafernalia que lleva la totemización es utilizada en la Sección Scout como marco simbólico y no sería bueno copiarlo ni adaptarlo, al igual que no sería lógico ambientar o crear un marco simbólico en la Sección Scout o Unidad Esculta utilizando el Libro de la selva.

Desde que los y las Scouts entran en el local, la Tribu es su punto de referencia. Viendo todos los Totems expuestos en las paredes, las caretas de los animales, los posters indios, el libro sagrado de la Tribu en la vitrina, desean pertenecer a ella, y sentirse inmersos en esta aventura tan fascinante como la cultura india. ¿Quién no deseó alguna vez en su infancia ser libre como los indios, pasar el día trotando sobre un caballo y dormir en un teepee?

A través de la totemización vamos a profundizar en la relación del scout y la scout con la Naturaleza, gracias al descubrimiento de la cultura india, tan ligada al mundo natural que constituye su verdadero universo.

El y la Scout aprenden desde muy pequeños a apreciar la Naturaleza de la mano de sus scouters, durante las acampadas, excursiones e incluso reuniones en el local. A lo largo de sus primeros pasos el muchacho y la muchacha observan, investigan, descubren y se sumergen en ella.

En la Sección Scout se dará un paso más en este aspecto, consiguiendo, y en algunos casos gracias a la totemización, que dejen de ver la Naturaleza como un medio donde juegan, disfrutan, se divierten y empiecen a verla como parte de ellos mismos aprendiendo a quererla y protegerla.

Otro aspecto de gran importancia que fomentamos gracias a la Totemización es el conocimiento y aceptación que la persona tiene de si misma, consiguiendo incluso abrirse a los demás y confiar a ellos sus defectos, sus virtudes, sus sueños.... Este primer paso no sólo requiere una interiorización por parte del educando sino también confianza en los demás y satisfacción al compartir sus inquietudes. La autoestima es en definitiva uno de los aspectos mas trabajados durante la ceremonia.

El y la Scout, llegan a sentirse como un/a celoso/a guardián/a de la magia y el misterio de la noche. Saben que no pueden divulgar el contenido de la ceremonia. Pasan a ser entonces cómplices, creando intrigas sanas entre los compañeros y compañeras y consiguiendo de los otros esa motivación que él o ella tuvieron un día.

La Totemización comienza a tener sentido durante la etapa de Participación, una vez que el Scout y la Scout han comenzado a tomar conciencia del significado de su promesa, de su capacidad para intervenir en el entorno y se sientan miembros de pleno derecho dentro de su sección.

Si trabajamos de modo serio y responsable este instrumento, conseguiremos que ese simple juego o teatro del que hablábamos al comienzo, se convierta en una semilla de Espíritu Scout y uno de los grandes momentos vividos, que nos acompañará durante el resto del camino.

No caigamos en la torpeza de crear una elite dentro de la Sección Scout, sería muy contraproducente y se convertiría en un elemento desintegrador, creando en los no totemizados ansiedad y frustración y al mismo tiempo un ambiente elitista absurdo que por otra parte conseguiría todo lo contrario a lo que perseguimos como scouts. Pertenecer a la Tribu es una etapa más y el aspirante accede a ella de una forma libre y voluntaria, una vez haya alcanzado su etapa de participación. Todos los miembros de la Tribu desearán que el nuevo aspirante se integre en la Tribu y comparta con ellos esta aventura.

Una vez haya comenzado la aventura, a lo largo del día vamos a intentar que los niños y niñas se sientan realmente personajes de esa Tribu imaginaria, aprendiendo a través de los distintos talleres y actividades, aspectos culturales de los indios con el fin de sentirnos realmente Sioux o Pieles Rojas y para conseguirlo nos habremos vestido como ellos, calzado como ellos, incluso averiguaremos como se duerme en un teepee.

Una vez abierta la llave de los sueños, tendremos el ambiente perfecto para dar comienzo a la ceremonia, porque antes solo conocíamos unos cuantos detalles sobre los sioux y Toro sentado, pero ahora somos realmente una Tribu.

Los aspectos educativos que desarrollaremos en este entorno se podrían dividir en:

### **ÁREA INTELECTUAL:**

- Capacidad crítica.
- Desarrollo de la creatividad.
- Evolución del pensamiento
- Coordinación psicomotriz.
- Espíritu de aventura.
- Auto conocimiento.
- Aceptación y autoestima.



## **ÁREA SOCIAL:**

Desarrollo comunitario.  
Participación social.  
Solidaridad.  
Capacidad de comunicación.  
Igualdad de oportunidades.  
Educación para la Paz

## **ÁREA FÍSICA:**

Desarrollo físico.  
Hábitos de alimentación sana.  
Utilización de los sentidos.  
Aceptación y conocimiento de su cuerpo.  
Desarrollo de la expresión y comunicación.

## **ÁREA ESPIRITUAL:**

Toma de decisiones por uno mismo y autocontrol  
Comprender y apreciar el mundo natural que nos rodea.  
Fomentar actitudes de cooperación  
Aprender a ver a "Dios" en la Naturaleza  
Estimular y ayudar en la búsqueda de lo trascendente.

Dado que la Totemización esta enmarcada dentro de la etapa de participación trabajaremos con los contenidos educativos adecuados a esta etapa:

- ✓ Conocimiento de la Naturaleza, animales y plantas.
- ✓ Estudio de elementos naturales respetando a los seres vivos.
- ✓ Conocimiento de las especies naturales en peligro.
- ✓ Contaminación y protección del entorno natural.
- ✓ Distintas realidades humanas.
- ✓ Técnicas de dibujo, pintura, modelado, construcciones etc...
- ✓ Elementos básicos de la composición plástica.
- ✓ Instrumentos musicales como medio de expresión y comunicación.
- ✓ El movimiento y la interpretación.
- ✓ La declaración de los derechos humanos.
- ✓ Utilización de los sentidos.
- ✓ Utilización adecuada de instrumentos y herramientas.
- ✓ Utilización de nudos de empalme y seguridad etc..
- ✓ Técnicas elementales de manipulación de materiales.
- ✓ Practica de juegos y pruebas físicas.
- ✓ Calculo de medidas con el propio cuerpo.
- ✓ Hábitos de relación abierta y respetuosa en competiciones.
- ✓ Utilización de técnicas de acecho.
- ✓ Estudio y reproducción de huellas de animales.
- ✓ Transmisión de mensajes a través de signos.
- ✓ Practica de cocina trampera.
- ✓ Aprecio por la palabra dada.
- ✓ Disposición para aprender nuevas técnicas.
- ✓ Sensibilidad ante las discriminaciones raciales, personales, etc..
- ✓ Esfuerzo por crear formas artísticas personales.
- ✓ Gusto por la practica deportiva y los ejercicios físicos.
- ✓ Actitud de respeto y aceptación de su propio cuerpo.
- ✓ Lealtad hacia la propia comunidad social.
- ✓ Responsabilidad con los compromisos adquiridos y coherencia con los criterios personales.
- ✓ Aceptación de las propias posibilidades y limitaciones.
- ✓ Esfuerzo por asumir los propios fallos.
- ✓ Actitud de apertura, amistad y espontaneidad hacia los demás.

# ELABORACIÓN Y DISEÑO DE LA AMBIENTACIÓN Y LA CEREMONIA RITUAL DE LA TOTEMIZACIÓN

---

## Día Indio

La noche de la Totemización estará precedida, siempre que se pueda, por uno o varios días indios, en los que los chavales se transformarán en indios y las patrullas en pequeñas Tribus donde cada miembro adquiere una responsabilidad.

**Gran Shacken(Guía)**  
**Shacken del orden(Sub Guía)**

**Shacken de la Pluma**  
**(Secretario)**

**Shacken de las marmitas**  
**(Cocinero)**

**Shacken del material**  
**(Intendente)**

**Hechicero**  
**(Sanitario)**

**Shacken del tesoro**  
**(Tesorero)**

**Corredor del bosque**  
**(Mensajero)**



El día indio estará determinado según el tiempo que se tenga o se quiera dedicar a esta actividad. Estas son algunas ideas para realizar en un día indio.

- Elaboración de disfraces indios.
- Taller de pinturas para la cara.
- Taller de signos pictográficos.
- Taller de lenguaje por señas.
- Taller de Amuletos indios.
- Taller de identificación de huellas.
- Cocina trampera.(Pahuevo,Pan de cazador, etc)
- Construcción de un Teepe por patrulla o uno para toda la Tribu.
- Construcción de parihuelas(camillas indias)
- Construcción de un Travois(acarreador indio)
- Elaboración de un arco y flechas.
- Montaje y paso de un puente mono.
- Salto desde lianas.
- Subida por cuerda o escala.
- Danzas indias.
- Juegos como la Caza del Búfalo.
- Juegos de acecho en la oscuridad.(Stalking)
- Juegos de pistas con signos naturales.
- Seguimiento de huellas de animales.
- Luchas indias, etc...

## LA CAZA DEL BUFALO

---

En el campamento se esconden 20 o 30 bisontes de cartón.

Hay una Tribu que sale a cazar.

(todos, Totemizados y aspirantes)

Uno o dos hechiceros buenos.(Scouters, Rovers.....)

Dos o tres hechiceros malos. (Scouters, Rovers.....)



Los guerreros salen a cazar los Búfalos y cada vez que encuentren un Búfalo; que se esconderán en una zona limitada de antemano y conocida por todos los participantes; deben llevarlo a uno de los hechiceros buenos antes de seguir cazando.

El hechicero bueno escribe el nombre del guerrero detrás del búfalo y lo esconde de nuevo.

Los hechiceros malos pasearan por la zona embrujando a todos los guerreros que encuentre a su paso, que no podrán mirarlo ni tocarlo. Si el hechicero malo toca o mira a los ojos de un guerrero, este quedara paralizado, igualmente si el hechicero malo pronuncia el nombre Tótem del Guerrero o

el nombre de pila del aspirante también quedara paralizado. Los guerreros podrán librarse del hechizo llamando (con un grito de guerra) al hechicero bueno que les pondrá una prueba o un enigma para librarlos del encantamiento.

Si un guerrero lleva un Búfalo cuando es hechizado tendrá que entregarlo al hechicero malo que lo paralice.

La caza de los Búfalos terminara trascurrido un tiempo establecido anteriormente.

Se recogerán todos los Búfalos y se comprobara que guerrero tiene su nombre escrito más veces.

El Guerrero que consiga mas Búfalos será proclamado por la Tribu como el mejor cazador y será paseado a hombros por todo el campamento.

## LUCHAS Y PRUEBAS INDIAS

---

Las luchas indias así como las pruebas de destreza física y habilidad, adquieren un significado especial dentro del día indio, ya que forman parte de los objetivos que el aspirante debe superar para Totemizarse.

Estas luchas y pruebas se prepararán de tal manera que el chico/a elige entre varias opciones a la hora de superarlas y de esta manera no le produce la sensación de inferioridad o frustración que sufriría si tuviera que pasar determinadas pruebas obligatoriamente y no lo consiguiera.

Hay que tener siempre en cuenta las capacidades de nuestros chavales, lo que nos obligará en alguna ocasión a adaptar las pruebas a cada uno de los chicos y chicas, según sus preferencias y aptitudes. Los chavales terminarán convencidos de haber superado algo verdaderamente difícil.

Ejemplo:

Se preparan cinco pruebas, puente mono, salto de liana, tirolina, trepar por una cuerda o escala y reptar por debajo de una red de cuerda sin tocarla.

El aspirante debe superar tres de las cinco pruebas.

Los menos atrevidos elegirán las tres que menos miedo o vértigo les produzcan y los más intrépidos elegirán las más difíciles sin que por ello se creen diferencias entre ellos.

De igual manera en las luchas indias el aspirante debe ganar por lo menos tres luchas distintas, pudiendo seguir compitiendo hasta que lo consiga cambiando de contrincante tantas veces como quiera.

Si un muchacho o muchacha por sus características físicas no tuviera las condiciones para ganar a ningún contrincante, el Consejo de la Tribu se pondrá de acuerdo para que con picardía y sin que se note el aspirante gane las tres luchas que necesita. La única condición es que el scout intente superarse y participe.

Todos los chavales viven el día indio como una aventura, aprendiendo y divirtiéndose ya que las pruebas; al margen de adquirir un significado extra para los aspirantes. Son una actividad más de las muchas que se realizan en las acampadas sin mayor o menor grado de dificultad o riesgo. Lo podríamos considerar como un gran juego.

Que los aspirantes terminen las pruebas con el orgullo de haberlas superado, es nuestro objetivo, jamás dejaremos crecer en ellos sentimientos de impotencia o inferioridad al no conseguir superarlas.

### TIPOS DE LUCHAS

#### **Lucha de Lagartos:**

Tumbados en el suelo, con las piernas estiradas y brazos flexionados, como si fuéramos a hacer flexiones.

Los contrincantes estarán uno frente al otro.

Hay que conseguir derribar al adversario utilizando solo los brazos. Pierde el primero que cae al suelo.

#### **Lucha de Garzas:**

A pata coja, sin poder utilizar los brazos se debe empujar con el hombro al contrincante hasta que este pierda el equilibrio y caiga al suelo o apoye la otra pierna.

No se puede cambiar de pie durante el duelo.



### **Lucha de Ranas:**

En cuclillas los contrincantes lucharán con las palmas de las manos abiertas hasta conseguir que el adversario caiga de culo.

### **Lucha India:**

Con el pie izquierdo o el derecho, unido al mismo pie del adversario por el interior y con la mano correspondiente unida al del contrincante intentar por medio de la fuerza y habilidad derribarlo.

### **Lucha de Bordones:**

Los luchadores cogerán con una o dos manos el bordón y con la punta en el suelo y sin levantarlo, deberán pisar el pie del oponente.

### **Lucha del Tronco:**

Los adversarios se colocarán sobre un tronco colocado sobre el agua o a cierta altura del suelo.

Los luchadores intentarán tirar del tronco al oponente pudiendo sujetarse con un bordón.

### **Lucha de Pañoletas:**

Los adversarios se colocarán las pañoletas en la parte de atrás del pantalón o en una pierna según donde se decida y cogidos por las muñecas de un solo brazo intentaran quitarse las pañoletas con la mano libre.

Las luchas se pueden ampliar con otras nuevas inventadas por cada Tribu o incluso pueden ser modificada alguna de las ya expuestas con el objeto de adaptarlas al terreno o al tipo de participantes.



## GRAN PRUEBA DEL ARCO

---

La siguiente prueba se realizará ya entrada la noche y dará paso a la ceremonia propiamente dicha, por lo que solo podrán asistir los miembros de la Tribu y nuevos aspirantes. Previamente, durante el día indio, se habrá realizado un taller en el que cada muchacho se construirá un arco y una flecha con elementos naturales.

El aspirante se situará delante del Consejo de la Tribu con su arco y se preparará para lanzar una flecha hacia el bosque. (Si el arco está bien hecho la flecha llegará más lejos y si no, caerá a pocos metros)

Cuando lance su flecha ira hacia ella, la cogerá con la mano y lanzándola hacia el cielo entonces correrá a esconderse en la oscuridad sin ninguna fuente de luz que le ayude.

Antes de la prueba se comprobará que la zona no es peligrosa inspeccionándola con detalle, como lo haríamos para un juego de Stalking.

Cuando la flecha toque el suelo la Tribu correrá tras él lanzando todo tipo de alaridos y gritos para asustarlo intentando encontrarlo en la oscuridad.

Si el aspirante está bien escondido no se descubrirá su escondite aunque se sepa dónde está (lo importante es mantener en el aspirante tensión y miedo a ser descubierto lo que le obligará a esconderse mejor todavía)

Si algún aspirante no se hubiera escondido a tiempo se le darán al menos dos oportunidades más.

Transcurridos unos cinco o diez minutos la Tribu dará por terminada la búsqueda y dará por superada la prueba.



## INTRODUCCIÓN A LA CEREMONIA

---



Cuando el Scout decida realizar su Totemización y sepamos las fechas en las que se realizará la ceremonia, le entregaremos un pergamino una o dos semanas antes, con los requisitos que tendrá que llevar a la gran noche.

El aspirante traerá a la gran noche:

**Traje Indio:** Cada chaval se lo hará como mas le guste y será representativo de las Tribus indias norteamericanas.

**Hacha:** Es un símbolo que representa a la Tribu y se colocara durante la ceremonia; entrelazada con un cinturón scout que representa el movimiento scout; junto a la hoguera. (El hacha será común para todos.)

**Cinturón Scout:** Representa simbólicamente, el movimiento scout al que pertenecemos y se colocara entrelazado con el hacha en la hoguera que realicemos para la ceremonia.

**Hierba verde:** Es un elemento de la tierra y representa la Naturaleza de la somos parte.

**Careta del animal:** La realizarán los chicos a mano en un taller de la sección o en sus casas. Representa el animal tótem que el chico elige.

**Palo corto o corteza de 25 cm** con el nombre de pila escrito o tallado. En la ceremonia es entregado al fuego como corteza de árbol y representara el nuevo renacer del scout.

**Palo largo de 100 cm** con nombre del animal elegido tallado y decorado con motivos indios.

Es de los símbolos más importante de la ceremonia y representa la pertenencia del chico a la Tribu, le servirá para recordar la experiencia de la totemización y lo llevara siempre en futuras ceremonias. Le denominaremos Tótem.

Se pueden poner todos los Totems en una pared del local, junto a otros símbolos, amuletos o posters indios y trofeos, recuerdos etc.

**Dos cintas con los colores del animal:** Irán cogidas al palo Tótem con una argolla y representan al animal elegido

**Pergamino:** El Scout llevara un pergamino con los objetivos que el cree que debe superar en su vida, para ser mejor persona y mejor scout.

Posteriormente a la totemización el Scout recién totemizado creara su firma tótem que incluirá el nombre del animal y por lo menos su primer apellido y la utilizara no solo para firma en el libro de ceremonias de la Tribu, sino que la empleara durante el resto su vida scout para mostrar con orgullo su pertenencia a la Tribu.

También traerá:

El olfato del Lince  
La astucia del Zorro  
La vista del Águila  
El tacto de la Pantera  
La fuerza del León  
La velocidad del Guepardo  
La inteligencia del Delfín  
La paciencia del Puma  
La amistad del Perro

y

El buen humor del scout

Con todo esto que manitú te proteja...

### **CEREMONIA**

Toda la Tribu asistirá a la totemización vestidos de indio y con la cara pintada. Los miembros del Consejo se sentarán en el suelo con las piernas cruzadas y con los palos tótem en sus manos.

La ceremonia se realizará siempre que se pueda en un lugar apartado del campamento con un pequeño fuego alrededor del cual se colocará el Consejo de la Tribu con el Gran Shackem en el centro.

El Gran Shackem, representa el papel de animador de la velada, suele ser de los miembros más antiguos de la Tribu y conoce perfectamente todos los secretos de la ceremonia. Es el que dirige los pasos de la noche.

Antes de empezar la Totemización se realizaran la danza "Aransansan" para entrar en ambiente. (Esta parte la realizan todos los aspirantes)

#### **ARANSANSAN**

*Aransansan, aransansan.*  
*Culi, culi; culi, culi*  
*Culi, aransansan.*  
*(Bis)*  
*Araaaaaabi,*  
*Araaaaaabi*  
*Culi, culi; culi, culi*  
*Culi, aransansan.*  
*(Bis)*  
*( Bis todo muy rápido)*

La Totemización se realiza para al menos uno o dos aspirantes. Si hay mas aspirantes se puede realizar la ceremonia en pareja debiendo esperar el resto de aspirantes lejos del lugar elegido.

La experiencia aconseja no realizar totemizaciones de mas de cuatro (dos y dos) ya que la noche se hace demasiado larga y los aspirantes y la Tribu terminan muy cansados.

El aspirante se colocara frente al Consejo después de entregar el palo tótem tallado con el nombre del animal elegido dejando el fuego en medio.

**El Gran Shackem dice:**

*(Nombre del/de la Scout) Entrega tu palo Tallado y colócate frente al fuego para que el Consejo pueda verte.*

Los miembros del Consejo leerán las lecturas de los viejos lobos. (Todas las lecturas se pueden adaptar, cambiar o suprimir exceptuando el mensaje del Gran Jefe Seattle)

Las lecturas se pueden intercalar a lo largo de la ceremonia, pudiéndose leer el mensaje del Jefe Seattle al final.

Las siguientes lecturas propuestas pueden ser utilizadas íntegramente o modificadas y adaptadas.

## Gran Jefe Pluma Medieval

*La vida de un guerrero indio es como un juego que persigue el desarrollo de la cualidades individuales y al mismo tiempo, como en los caballeros de la Edad Media, una vía espiritual*

## Gran Jefe Oso Erguido

*Hoy por hoy carecemos del sentido de la nobleza, decoro e integridad y por desgracia no disponemos de muchos jóvenes modélicos cuyas vidas nos sirvan de ejemplo*

*Las tribus indias teníamos conciencia de la propia valía, de la misión a cumplir y veíamos en nuestros viejos lobos, modelos a seguir, cargados de sabiduría, valor y grandes habilidades, destrezas y espiritualidad.*

## Gran Shackem Tigre Gentil

*Las tribus no perseguimos la conquista de territorios ni el sometimiento de otros pueblos y siempre actuamos con unos principios universales y un elevado sentido de la caballerosidad.*

*El indio posee cualidades de valor, espíritu de sacrificio, nobleza, desprendimiento y generosidad que hacen de él un ejemplo a seguir. No en vano el guerrero indio ejerce una perdurable fascinación*

## Introducción al mensaje del Jefe Seattle

El estado de Washington, al Noroeste de Estados Unidos, fue la patria de los Duwamish, un pueblo que, como todos los indios, se consideraba parte de la Naturaleza, la respetaba y la veneraba y desde generaciones vivía con ella en armonía.

En el año 1855 el decimocuarto presidente de los Estados Unidos, el demócrata Franklin Pierce, les propuso a los Duwamish que vendiesen sus tierras a los colonos blancos y que ellos se fuesen a una reserva.

Los indios no entendieron esto. ¿Cómo se podía comprar y vender la tierra?

A su parecer el hombre no puede poseer la tierra, así tampoco puede ser dueño del cielo, del frescor del aire, del brillo del agua.

El jefe Seattle, el Gran jefe de los Duwamish, dio la respuesta, a la petición del Gran jefe de los blancos, con un discurso cuya sabiduría, crítica y prudente, esperanza, incluso hoy, casi 145 años después, nos asombra y admira.

*«Mis palabras son como las estrellas, nunca se extinguen»* Dijo el Gran jefe Seattle.

## Mensaje del Jefe Seattle al presidente de los Estados Unidos en el año 1855. (Fragmentos de una de las traducciones)

¿Cómo se puede comprar o vender el firmamento, ni aun el calor de la Tierra? Esta idea es desconocida para nosotros.

Si no somos dueños de la frescura del aire ni del fulgor de las aguas, ¿cómo podrán ustedes comprarlo?

*Cada parcela de esta tierra es sagrada para mi pueblo. Cada brillante mata de pino, cada grano de arena en las playas, cada gota de rocío en los oscuros bosques, cada altozano y hasta el sonido de cada insecto es sagrado a la memoria y al pasado de mi pueblo. La sabia que circula por las venas de los árboles lleva consigo las memorias de los pieles rojas.*



*Los ríos son nuestros hermanos y sacian nuestra sed; son portadores de nuestras canoas y alimentan a nuestros hijos. Si les vendemos nuestras tierras, ustedes deben recordar y enseñarles a sus hijos que los ríos son nuestros hermanos y también lo son suyos, y por lo tanto deben tratarlos con la misma dulzura con que se trata a un hermano.*

*No existe un lugar tranquilo en las ciudades del hombre blanco ni hay sitio donde escuchar como se abren las hojas de los árboles en primavera o como aletean los insectos. Pero quizás esto debe ser porque soy un salvaje que no comprende nada.*

*El ruido solo parece insultar nuestros oídos. ¿Y después de todo, para que sirve la vida si el hombre no puede escuchar el grito solitario del chotacabras ni las discusiones nocturnas al borde de un estanque? Soy un piel roja y nada entiendo.*

*Nosotros preferimos el suave susurro del viento sobre la superficie de un estanque, así como el olor de ese mismo viento purificado por la lluvia del mediodía o perfumado con aromas de pino.*

*El aire tiene un valor inestimable para el piel roja, ya que todos los seres comparten un mismo aliento, la bestia, el árbol. El hombre, todos respiramos el mismo aire.*

*El hombre blanco no parece consciente del aire que respira.*

*¿Que sería del hombre sin los animales?*

*Si todos fueran exterminados, el hombre también moriría de una soledad espiritual; por que le suceda a los animales también le sucederá al hombre. Todo va enlazado.*

*Esto sabemos, la tierra no pertenece al hombre; el hombre pertenece a la tierra. Esto sabemos, todo va enlazado, como la sangre que une a una familia. Todo va enlazado. Todo lo que le ocurra a la tierra, le ocurrirá a los hijos de la tierra. El hombre no tejió la trama de la vida; es solo un hilo. Lo que hace con la trama se lo hace a sí mismo.*

*Ni siquiera el hombre blanco, cuyo Dios pasea y habla con él de amigo a amigo, no queda exento del destino común. Después de todo quizás seamos hermanos. Ya veremos. Sabemos una cosa que quizás el hombre blanco descubra un día: Nuestro Dios es el mismo Dios.*

*Ustedes pueden pensar ahora que El les pertenece lo mismo que desean que nuestras tierras les pertenezcan; pero no es así. El es el Dios de los hombre y su compasión se reparte por igual entre el piel roja y el hombre blanco.*

*Esta Tierra tiene un valor inestimable para Dios y si se daña se provocaría la ira del Creador.*

*Pero ustedes caminarán hacia su destrucción rodeados de gloria, inspirados por la fuerza del Dios que los trajo a esta tierra y que por algún designio especial les dio dominio sobre ella y sobre el piel roja. Ese destino es un misterio para nosotros, pues no entendemos porqué se exterminan los Búfalos, se doman los caballos salvajes, se saturan los rincones secretos de los bosques con el aliento de tantos hombres y se atiborra el paisaje de las exuberantes colinas con cables parlantes. ¿Donde esta el matorral? Destruído. ¿Dónde esta el Águila? Desapareció. Termina la vida y empieza la supervivencia.*

Gran Jefe Seattle. 1855.

## PRUEBAS DE FUEGO I

---

El primer paso de la ceremonia es comprobar el “valor” del aspirante, por lo que se realizaran algunas pruebas que denominaremos “ Pruebas de Fuego”. Deben ser originales y se adaptarán al lugar y a las características propias del chaval.

Algunos ejemplos pueden ser:

**Búsqueda del amuleto.** Entrar en una cueva (que conozcamos previamente) a oscuras o con una vela y encontrar un amuleto que habremos dejado anteriormente.

**Caza nocturna de Búfalos.** Buscar Búfalos (de cartón o arcilla) en la oscuridad o con ayuda de una linterna durante un tiempo determinado en una zona donde antes habremos escondido varios.(Se utilizara linterna o una vela si no hay luna)

Se realizarán dos o tres pruebas según el tiempo que se tenga y se continuara con la ceremonia.

Como se ha dicho anteriormente las pruebas que realicen los aspirantes nunca producirán en el chaval miedo que impida superarla. No obligaremos al aspirante bajo ningún concepto y debemos estar convencidos de antemano de que el chico o chica puede realizar la prueba. Está claro que las pruebas deben tener un mínimo de dificultad para que los chavales encuentren en ellas un objetivo a superar.

Una vez terminadas las primeras pruebas de fuego la Tribu y los aspirantes se reunirán en torno al fuego y se continuara la ceremonia.

### El Gran Sackem dice:

*El Gran Anikuni, Espíritu del Fuego, quiere saber si poseéis las grandes cualidades que un indio necesita para formar parte del Consejo de la Tribu.*

*Para averiguarlo,el Gran Espíritu del Fuego te plantea varias cuestiones que deberás contestar y superar correctamente.*

*Una sola pregunta sin contestar supondrá que no podrás Totemizarte y tendrás que volver a tu teepe.*

*¿ A ti gustar humo sagrado purificador?. Pruébalo hasta que te guste.*

El aspirante olerá el humo de la hoguera con ademán de gustarle.

*¿Tu escuchar caballo de hierro en la lejanía?. Descubre la manera de oírlo.*

El aspirante pegara al suelo el oído para escuchar al caballo de hierro(tren).

*¿ Tu saber andar como serpiente?. Demuéstralo.*

El aspirante reptara por el suelo como una serpiente.

*¿ Tu saber andar sin piernas ni brazos?. Demuéstralo.*

El aspirante se sentara en el suelo y con los brazos y piernas en alto avanzará culeando.

*¿ Tu saber trepar tronco de árbol como ardilla?. Demuéstralo.*

El aspirante intentara trepar por algún árbol cercano



Aunque estas pruebas provoquen risas se realizarán con toda seriedad infundiendo en el aspirante el mayor respeto. Pruebas pueden cambiarse o adaptarse según cada Tribu. Posteriormente se pasara a la parte mas importante de la ceremonia.

*Ahora que ya sabemos de tu sabiduría y habilidad deberás danzar el ANIKUNI alrededor del fuego.*

Una vez que el aspirante termine.

**El Gran SACKEM dice:**

*Dinos (Nombre), ¿Que te ha traído al Consejo de nuestra Tribu?*

El aspirante dirá lo que piense

*¿Porque?*

(Reflexión personal)

*Ofrece al gran Anikuni el pergamino con los retos que intentarás conseguir pero antes léelo ante el Consejo.*

El aspirante después de leer el pergamino lo arrojara al fuego

*Que el espíritu del fuego te ayude a superarte y a lograr las metas que te has propuesto.*

*Dinos (Nombre), ¿Que Tótem has elegido?*

*Conoces bien al (Animal elegido)*

*Cuéntanos como es, dónde vive, sus costumbres cual es su grito, que come y algo que lo caracterice.*

*¿Por que lo has elegido?*

*Cuéntanos en que te sientes identificado con él.*

*Ahora te colocaras la careta del (Animal). Creemos que conoces bien tu tótem y te identificas con él.*

*Queremos que nos lo demuestres realizando su grito, al mismo tiempo que representas su forma de andar, volar o nadar; comer y cazar.*

El aspirante lo realizara con la careta puesta

*Ya has superado todas las pruebas y contestado todas las preguntas, ha llegado el gran momento pero antes el Consejo se retirara a deliberar.*

El Consejo se retirará y pensará qué apellidos debe poner al nuevo miembro de la Tribu. El primer apellido será siempre una cualidad y el segundo algo en lo que el Scout deba superarse.

El hacha y el cinturón Scout estarán entrelazados frente al fuego como parte del ritual al igual que en la vela de la promesa como símbolos de su pertenencia al movimiento Scout y a la Tribu.

Después de deliberar se pasará a recitar la canción de la Totemización indicándole al aspirante que cuando se diga corteza de árbol debe tirar al fuego el palo tallado con su nombre y cuando se diga hierba tirará la hierba.

#### **CANCION DE LA TOTEMIZACIÓN**

*En esta gloriosa noche para ti  
con el cinturón y el hacha de Stalking  
Corteza de árbol que renacerá  
hierba del campo que revivirá  
por resolución de este Consejo  
tu te llamas para siempre así:*

(Se dirá el nombre y se lanzaran gritos de júbilo)

#### **BREBAJE**

*El brujo preparara la pócima de la superación  
infinita mezclando los ingredientes y nombrándolos  
ante el Consejo de la Tribu.*

*Sangre de Bisonte  
Cola de Lagarto  
Piel de Sapo  
Dientes de Cocodrilo  
Púas de Cactus.  
Hedor de Pantano.  
Corteza de Caobo.  
Hojas de Abedul.  
Saliva de Lobo.  
Polvo de Estrellas.  
Y Luz de Luna llena.*

El brebaje será siempre bueno y bebible aunque se haga dudar al aspirante sobre su sabor.

Para hacerlo bien se preparará de ante mano un bote con zumo o cualquier otra bebida y se esconderá a los ojos del aspirante mientras el brujo prepara el brebaje con toda clase de líquidos, hierbajos etc...

Una vez realizado, el gran Shackem leerá la cita del Gran Brujo Alce Negro sobre el brebaje de la superación infinita.

Cuando el brujo termine cambiará disimuladamente el bote y se lo dará a probar a toda la Tribu que darán muestras de repugnancia al probarlo. El recién totemizado no esperará que la pócima esté buena.

#### **Cita del Gran Brujo Alce Negro**

*Que el brebaje de la superación infinita; que durante siglos sólo han  
tenido la fortuna de probar los guerreros que después de duras pruebas  
fueron admitidos por el Consejo de la Tribu; sirva a los recién llegados  
como estímulo y remedio de los males del espíritu y le ayude a caminar  
con rectitud y valor por el rocoso sendero de la vida.*

Una vez terminada la ceremonia, todo el Consejo, con los recién totemizados se dispondrán alrededor del fuego y abrazados por los hombros cantarán y danzarán muy lentamente la danza "ANIKUN", dándose así por terminada la velada.



### **ANIKUNI**

*En las noches cuando la luna  
Como plata se eleva  
Y la selva se ilumina  
Y también la pradera  
Viejos lobos de la Tribu  
cantarán al espíritu  
Al espíritu del fuego.  
Anikuni ua ua ni,  
Wawa wa nica wawa wa,  
Ea la uní nisi mi, ea la uní nisi mi.  
Anikuni, anikuni, anikuni, anikuni.....*

## **BIBLIOGRAFÍA:**

Joseph Epes Brown. "Animales del Alma"  
Editorial Hesperus.

Jefe Seattle "Nosotros somos una parte de la Tierra"

"Es un buen día para morir" El Guerrero Indio.  
Editorial Hesperus

J. J. Lioseau. Juegos de Stalking.

Diccionario enciclopédico Espasa

Enciclopedia multimedia Encarta 99

Libro de los malos tiempos.  
Ediciones Miraguaro

Baden Powell "Escultismo para muchachos".

Cantoral Scout  
Ediciones Pedal

J.E. Brown "El legado espiritual del indio Norteamericano"

F. Schuon. "El sol emplumado". Los indios de las praderas a través del arte y la filosofía.

Jose Joaquin Gomez. "AITANA"  
Ediciones Don Bosco.