



X jamscout

Lo que nos hace Grandes

RUTAS



SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor



¿Qué vamos a hacer?

Recrear el primer jamboree de la Isla de Brownsea.

Se empleará como marco simbólico el primer campamento scout celebrado del 1 al 9 de agosto de 1907 en la isla de Brownsea. Por ello, cada uno de los días se centrará en una idea en concreto, adaptando las actividades tal y como se celebró en el primer Jamboree.

DÍA 1 PRELIMINARES

Formación de patrullas: distribución de asignaciones, instrucción especial para líderes de patrullas, asentamiento del campamento.

DÍA 2 CAMPAMENTOS

Habilidades del campamento: construcción de cabañas, nudos, fogatas, cocina, salud y saneamiento, perseverancia.

DÍA 3 OBSERVACIÓN

Rastreo, habilidades de memoria, deducir significado de signos durante el rastreo, entrenamiento de la visión.

DÍA 4 EL BOSQUE

Estudio de animales y aves, plantas, estrellas.

DÍA 5 CABALLERÍA

Honor, código de los caballeros, servicio desinteresado, valor, caridad, habilidades, lealtad. Hacer bien diariamente.

DÍA 6 RESCATE DE VIDAS

Primeros auxilios: ahogo, gases, fuego, estampidas, pánico, accidentes viales, etc.

DÍA 7 PATRIOTISMO

Deberes ciudadanos, tiro al blanco, Historia, la armada, símbolos patrios.

DÍA 8 CONCLUSIÓN

Resumen del curso, día de deportes.

jamscout
Lo que nos hace Grandes



Horario Rutas

07:00 h	Despertar y aseo - Responsables
07:30 h	Eucaristía (voluntaria)
RUTAS	
08:00 h	Despertar y aseo
08:45 h	<i>Desayuno</i>
09:30 h	Buenos días / Oración
09:45 h	Actividades
13:30 h	<i>Comida</i>
16:00 h	Actividades
18:00 h	<i>Merienda</i>
18:30 h	Actividades
21:15 h	<i>Cena</i>
22:30 h	Actividades
23:45 h	Oración / Reflexión del día
00:00 h	Silencio

Planificación general

	SÁBADO 22 <i>Preliminares</i>	DOMINGO 23 <i>Campamentos</i>	LUNES 24 <i>Observación</i>	MARTES 25 <i>El Bosque</i>	MIÉRCOLES 26 <i>Caballería</i>
9:45	Acogida, acreditación y asentamiento	Actividades por ramas	Actividades por ramas	Actividades por ramas	Actividades por ramas
16:00					
18:30	Inauguración	Eucaristía			
22:00	Velada inaugural	Actividades por ramas			

	JUEVES 27 <i>Rescate de vidas</i>	VIERNES 28 <i>Patriotismo</i>	SÁBADO 29 <i>Conclusión</i>	DOMINGO 30 <i>Despedida</i>
9:45	Actividades por ramas	Actividades por ramas	Actividades por Grupo Scout	Recogida y partida
16:00			Eucaristía por Subcampos	
18:30			Clausura	
22:00			Festival Jamscout	

Programación Rutas

22 Preliminares	23 Campamentos	24 Observación		25 El bosque	
Llegada de los grupos, acreditación y asentamiento.	Hechiceros	Capacidades Diferentes (R1)	MARCHA (R2)	MARCHA (R1)	Vuelta Marcha (R2)
	Construcciones				
	Comida				
	Dinámica de Valores	Juego de Orientación (R1)			
Merienda					Merienda
Inauguración	Eucaristía	Juego de Orientación (R1)			"De Buena Ley"
Cena					Cena
Velada - inauguración	Velada	Velada			Velada






Duchas - Horario de mañana de 09:45-13:30



Baño - Horario de tarde de 16:30-19:30

Rx: número del grupo en el que se dividen los Rutas, un total de 3, en los días 24, 25 y 26 de julio.

Programación Rutas

26 Caballería		27 Rescate de vidas	28 Patrotismo	29 Conclusión	30 Despedida
Vuelta Marcha (R1)	Capacidades Diferentes (R2) 	Vocaciones	Servicio 	Actividades por Grupo Scout	SALIDA
	<i>Comida</i>				
	Juego Orientación	Actividad con Pioneros: "Islas" 	Servicio	Eucaristía de Subcampo	
<i>Merienda</i>					
"De Buena Ley"	Juego Orientación	Actividad con Pioneros: "Islas"	Servicio	Clausura	
<i>Cena</i>					
Velada	Velada	Survival Zombie	Festival Jamscout		



Duchas - Horario de mañana de 10:30-14:15



Baño - Horario de tarde de 16:30-19:30

Rx- número del grupo en el que se dividen los Rutas, un total de 3, en los días 24, 25 y 26 de julio.

jamscout
Lo que nos hace Grandes

Movimiento Scout Católico

Gran Vía de les Corts Catalanes, 416, 1-4

08015 Barcelona (España)

(+34) 932 925 377

masc@scouts.es

www.scouts.es

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
LA SELVA A.K.A. HECHICERO	EQUIPO DE PROGRAMACIÓN RUTA

Área de Desarrollo
Desarrollo físico Desarrollo intelectual Desarrollo social

Lugar
Zona del campamento Ruta
Duración
2h
Nº Participantes
350 rutas divididos por subcampos

Beneficiarios (Ramas)
Rutas

Fondo Motivador
Conectar más con la naturaleza Aprender a utilizar la naturaleza para llevar a cabo las estrategias que previamente han desarrollado con tus compañeros de equipo.

Materiales
8 rollos de cinta de señalización 350 tarjetas de personajes

Objetivos de la actividad
Creación de estrategias Conectar con el bosque y usarlo para tus estrategias Aprender a ser sigiloso Conocer y aprender a trabajar con nuevas rutas

Descripción de la actividad															
<p>Se divide la zona de juego en 3 partes, una para cada equipo (15-20 personas por equipo). Caja jugador tendrá un papel con un rol (león, pantera, puma, tigre, jaguar, oso, zorro, ciervo, helecho y cicuta) y cada rol tiene un rango diferente. El objetivo de cada equipo es encontrar y eliminar a los leones de los otros dos equipos. Para enfrentarse a los otros equipos basta con que un jugador toque a otro, en ese caso los dos mostrarán sus tarjetas y ganará el personaje que sea de mayor rango. En el caso de que dos personajes tengan el mismo rango se enfrentarán mediante lucha scout (pañoleta en la espalda e intentar quitársela a otro). El jugador de menor rango entregará su papel al jugador de mayor rango, para continuar jugando buscará al león de su equipo para que le entregue otro papel. El jugador de mayor rango entregará el papel conseguido a su león, para que cuando eliminen a uno de sus compañeros pueda continuar jugando con ese papel.</p> <p>A continuación la tabla de personajes y rangos:</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">nº personas</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">León</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">10 9,8,7,6,5,4,3,2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">1 (5%)</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Pantera</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">9 8,7,6,5,4,3,2,1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">1 (5%)</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Puma</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">8 7,6,5,4,3,2,1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">1 (5%)</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Tigre</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">7 6,5,4,3,2,1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">1 (5%)</td> </tr> </tbody> </table>		nº personas		León	10 9,8,7,6,5,4,3,2	1 (5%)	Pantera	9 8,7,6,5,4,3,2,1	1 (5%)	Puma	8 7,6,5,4,3,2,1	1 (5%)	Tigre	7 6,5,4,3,2,1	1 (5%)
	nº personas														
León	10 9,8,7,6,5,4,3,2	1 (5%)													
Pantera	9 8,7,6,5,4,3,2,1	1 (5%)													
Puma	8 7,6,5,4,3,2,1	1 (5%)													
Tigre	7 6,5,4,3,2,1	1 (5%)													

Jaguar	6 5,4,3,2,1	2 (10%)
Oso	5 4,3,2,1	3 (15%)
Zorro	4 3,2,1	4 (20%)
Ciervo	3 2,1	5 (25%)
Helecho	2 1	1 (5%)
Cicuta	1 10	1 (5%)

34 tarjetas
51 tarjetas
68 tarjetas
85 tarjetas
17 tarjetas
17 tarjetas



Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

VALORES

Responsable (s) Actividad

EQUIPO PROGRAMACIÓN RUTA

Área de Desarrollo

Desarrollo intelectual
Desarrollo de la personalidad
Desarrollo espiritual

Lugar

Campamento. Zona ruta

Duración

2 horas

Nº Participantes

350 rutas divididos por minicampos

Beneficiarios (Ramas)

Rutas

Fondo Motivador

Conseguir a través de pequeñas pruebas unas tarjetas con valores y defender cuál es para el joven el valor que él considera más importante.

Materiales

Texto de reflexión sobre cada valor (8 copias de cada)
350 mandalas
8 paq. lápices de colores y 8 sacapuntas
8 juegos de parejas
8 barajas españolas de cartas
Tarjetas con los nombres de los valores
(350 tarjetas de cada valor)

Obejtivos de la actividad

Relfexionar sobre la importancia de los valores
Defender tu elección ante el resto de compañeros
Desarrollorar la habilidad manual
Relacionar los valores elegidos con Jesús

Descripción de la actividad

Habr4 5 puntos, por cada 50 rutas (8 grupos), donde los jóvenes de forma individual van pasando y se enfrentan a una prueba, si superan la prueba conseguirán una tarjeta con el nombre de un valor; paciencia, astucia, competitividad, confianza y lealtad. Una vez hayan pasado todos por las 5 pruebas, de forma individual seleccionarán qué valor de los que han conseguido les parece más importante a cada uno para su vida.

Posteriormente, atendiendo al color de la tarjeta que han elegido se reunirán por grupos y comentarán por qué es más importante para ellos ese valor y no alguno de los otros. En los grupos habrá gente de todos los diferentes valores.

Antes de comenzar a defender los valores elegidos el moderador leerá un breve texto de reflexión sobre cada valor.

Pruebas para conseguir las tarjetas con los valores (5 ó 10 minutos como mucho cada prueba):

1. Paciencia: colorear un mandala lo mejor posible.
2. Astucia: juego de las parejas, se ponen boca abajo las tarjetas con dibujos emparejados y se tienen que ir encontrado las parejas levantándolas de 2 en 2.
3. Competitividad: por parejas, aguantar con los brazos levantados el mayor tiempo posible.
4. Confianza: Por parejas deben hacer un pequeño recorrido, uno irá con los ojos vendados y otro hará de guía.
5. Lealtad: juego de cartas "El Mentiroso". Jugar para ganar traicionando y mintiendo o sin mentir.

*Los moderadores de las pruebas son los que deciden quien supera cada prueba. En principio todos pueden superar todas las pruebas. Lo importante es el debate final sobre qué valor es más importante para ellos y por qué.



Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
VELADA	RUTAS DEL EQUIPO "X" (por determinar)

Área de Desarrollo

Desarrollo Social
Desarrollo Espiritual

Beneficiarios (Ramas)

Rutas

Fondo Motivador

Crear un vínculo, anterior al encuentro, entre los rutas que tiene que preparar la actividad y despertar interés y ganas de ir al encuentro

Objetivos de la actividad

- Hacer partícipes a los rutas en la programación del encuentro
- Reflexionar sobre el día y su temática ("observación")
- Conocer actividades/juegos que provienen de otras realidades scout

Lugar

Campamento. Zona Ruta

Duración

1h 30min

Nº Participantes

350 rutas divididos por minicampos

Materiales

A determinar por los organizadores

Descripción de la actividad

A cada asociación/grupo ruta se le asignará una noche en la que son ellos/as los que tienen que coordinar y desarrollar una actividad que se han preparado previamente al encuentro.

La actividad tendrá 1 hora de duración, para 50 personas (por minicampos) y tiene que tener en cuenta la temática del día. Después de la actividad de 1h se llevará acabo la oración del día que también se tiene que preparar el grupo que organiza y cerrarán el día con una reflexión.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
CAPACIDADES DIFERENTES	EQUIPO PROGRAMACION RUTA

Área de Desarrollo
Desarrollo intelectual Desarrollo físico Desarrollo social

Lugar Campamento. Zona Ruta
Duración 3 horas
Nº Participantes 175 rutas

Beneficiarios (Ramas)
Rutas

Fondo Motivador
Sentir en tu propia piel como se puede sentir un joven que tiene dificultades para comunicarse y para trabajar con otros jóvenes que no tienen sus mismas capacidades

Materiales
10 mapas, 8 fichas de poblados, 1 ficha lenguaje de signos, 7.5€ en monedas, 1 rollo de precinto, 2 esponjas, 2 cubos, 10 formularios médicos, 2 pares de guantes jardinero, 10 sopas de letra sobre ropa, 10 baterías de preguntas, 1 paquete de folios de colores, 8 paquetes de rotuladores y 10 conchas de Santiago.

Obejtivos de la actividad
Sensibilizar a los jóvenes sobre capacidades diferentes Identificar diferentes discapacidades Conocer algunas técnicas de trabajo que se utilizan para trabajar y comunicarse dependiendo de las capacidades de una persona

Descripción de la actividad
<p>En esta actividad hay dos tipos de participantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> Los peregrinos: van de poblado en poblado superando una serie de dificultades que se explicarán más adelante. Están repartidos en equipos de 10-12 personas y durante toda la actividad participarán con su equipo sin separarse. Los habitantes: repartidos en 8 poblados y los cuáles poseen una anomalía. Formarán poblados de 6-8 personas y no se moverán de su poblado. <p>Al empezar la actividad se repartirá a cada equipo un mapa con un itinerario donde vienen marcados cada uno de los 8 poblados y que tendrán que ir recorriendo (el itinerario es diferente para cada equipo con el fin de que no se junten todos los equipos en los mismos puntos).</p> <p>A cada poblado se le repartirá un documento informativo el cual explica la anomalía que presentan y poder meterse así en rol que les toque. También se indicará que tipo de prueba de superación tienen que hacer a los peregrinos que vayan llegando. El marco simbólico de esta actividad es el Camino de Santiago. Cada equipo formado por un grupo de peregrinos parten de Roncevalles hasta Santiago pasando por varios poblados ficticios en los cuales los habitantes de esos lugares tienen una peculiaridad. En cada uno de los poblados todos los habitantes tienen una anomalía que sólo ellos conocen. Los peregrinos deberán identificar la discapacidad y relacionarse con los habitantes para conseguir su objetivo, que será diferente en cada uno de los poblados y se explicarán a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poblado 1: habitantes sordos; objetivo entrar a un restaurante y pedir un menú; superacion aprender al menos 3 palabras representadas con lenguaje de signos. - Poblado 2: habitantes ciegos; objetivos comprar material; superacion aprender a identificar monedas (euros) y ser capaz

de dar cambio sin mirar.

- Poblado 3: habitantes con parálisis cerebral; objetivo encontrar alojamiento; superación pasar una prueba de equilibrio sin poder mover apenas sus extremidades.
- Poblado 4: habitantes con amputación de brazos; objetivo encontrar una casa para ducharse; superación sin utilizar los brazos pasarse una esponja mojada desde un cubo lleno de agua hasta un cubo vacío y llenar una cierta cantidad.
- Poblado 5: habitantes con malformación en las manos; objetivo llevar al médico a uno de los peregrinos que se encuentra mal; superación rellenar el formulario del médico sin apenas poder mover los dedos de las manos.
- Poblado 6: habitantes con síndrome de Down; objetivo conseguir ropa; superación realizar una sopa de letras sobre ropa con un grado de dificultad alto en un corto período de tiempo.
- Poblado 7: habitantes con trastorno obsesivo compulsivo; objetivo reconocer la obsesión de cada habitante; conseguir que al menos uno de ellos supere esta obsesión.
- Poblado 8: habitantes con discapacidad intelectual; objetivo conseguir un medio de transporte; superación conseguir comunicarse y hacerse entender con los habitantes del poblado.

Una vez que el equipo de peregrinos supere los 8 poblados se les hará entrega de la concha de Santiago.

En cada uno de los poblados cada equipo no podrá estar más de 10-12 minutos.

Una vez terminado el tiempo para esta parte (2 horas aproximadamente), cada equipo haya terminado o no todas las pruebas tendrá un tiempo de reflexión donde a través de una batería de preguntas que se les entregará expondrán cómo se han sentido, qué dificultades han encontrado, qué piensan en relación a las diferentes capacidades de las personas, etc. Como punto final, cada equipo tendrá 15 minutos para diseñar el eslogan o el logo que ellos elegirían para una campaña de sensibilización sobre las discapacidades y deben colgarlos en el facebook del consejo ruta.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
Juego de orientación	EQUIPO PROGRAMACIÓN RUTA

Área de Desarrollo
Desarrollo social Desarrollo intelectual

Beneficiarios (Ramas)
Rutas

Fondo Motivador
Localizar los puntos más significativos del campamento mientras conoces a otros rutas y te diviertes con ellos.

Obejtivos de la actividad
Conocer el entorno del campamento y los puntos más significativos Conocer a otros jóvenes rutas Fomentar los momentos de risa y diversión

Lugar Campamento
Duración 3h
NºParticipantes 175 rutas

Materiales
12 planos en blanco del campamento 12 rotuladores 1 paquete de folios 3 paq. de pan de molde de 24 rebanadas como mínimo cada uno 2 barajas de cartas española 1 paquete de 100 globos de agua

Descripción de la actividad
<p>Se dividirá a los rutas en equipos de 12-14 personas (12 equipos).</p> <p>A cada equipo se le facilitará un plano del campamento en blanco, el objetivo es que cada equipo localice en el campamento una serie de lugares que se les va a indicar previamente (duchas, comedor, capilla,...) y lo marquen en el mapa.</p> <p>En cada punto tendrán que enfrentarse a un reto y recibirán una puntuación por la resolución de cada reto. También tendrán que inmortalizar cada reto mediante foto, vídeo o como ellos consideren.</p> <p>Una vez localicen todos los puntos y se enfrenten a los retos, o bien se termine el tiempo (2 horas), se reunirán todos los equipos en el punto de inicio y, mientras se hace recuento de puntos, cada equipo tendrá que escribir en un papel su gran reto final teniendo en cuenta que este reto le puede tocar a otro equipo o a ellos mismos. Se hará un sorteo y cada equipo se enfrentará a un reto final.</p> <p>Ganará el equipo que consiga más puntos.</p> <p>Las puntuaciones de los retos se basarán en el grado de implicación y en la complejidad a la hora de enfrentarse a los retos.</p> <p>A continuación se nombran los puntos de localización y se describen los retos de cada punto:</p> <p>Comedor Comer 5 rebanadas de pan de molde (sin agua) en menos de 1 minuto</p> <p>Enfermería</p>

Explicar al personal de enfermería como actuar en caso de desmayo, atragantamiento y quemadura.

Duchas

Cantar una canción mientras te duchas

Río

Tirar una piedra y que salte el mayor número de veces (rana) en el agua

Zona arbolada

Rodear la mayor cantidad de árboles posible

Resto de unidades/ramas

Encuentra un pionero pelirrojo, un explorador con aparato dental, un lobato que sepa hacer el pino y un castor con gafas.

Tiendas

Meter al mayor nº de personas posible en una tienda de campaña sin romperla

Escenario

Baile en el escenario

Capilla

Cruz humana en la puerta de la capilla

Puerta de entrada

Hacer un círculo todo el equipo, sentarse en las rodillas del que está detrás y pasar por debajo del arco de entrada sin caerse.

Feria de proyectos

Describir qué es la feria de proyectos

Materiales

Pirámide con baraja de cartas

Cocina

¿Cuántas vacas tienes que ordeñar para dar de desayunar a todo el jam scout?

Fuente

Llenar de agua lo máximo posible 8 globos pequeños

Internacional

Decir una frase en cada uno de los idiomas de la gente internacional que participa en el campamento



Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
RUTA CON PERNOCTA	EQUIPO DE PROGRAMACION RUTA

Área de Desarrollo

Desarrollo físico
Desarrollo social

Beneficiarios (Ramas)

Ruta

Fondo Motivador

Tomar contacto directo con la naturaleza y conocer la zona de Covaleda

Obejtivos de la actividad

Animar a los jóvenes a conocerse un poco más
Conocer el entorno natural de la zona de Covaleda
Mejorar el sentido de la orientación
Conocer el cielo nocturno en esa zona en esa época del año

Lugar

Subida a la Laguna Negra y Pico Urbión

Duración

Un día y medio
(vuelta para comer)

NºParticipantes

175 rutas divididos en 2 grupos

Materiales

2 mapas de la zona 1:25.000
2 brujulas
2 botiquines de marcha
2 láser
2 pinza de la ropa

Descripción de la actividad

Se realizarán dos rutas simultáneas y se repetirán al día siguiente, de forma que todos los jóvenes participen al menos en una de las rutas.

El día anterior a la ruta los jóvenes tendrán la posibilidad de inscribirse en una de las 2 rutas ofertadas (dificultades diferentes) hasta llenar el nº máximo de participantes. Cada grupo dispondrá de un mapa, una brújula y la descripción del recorrido.

Los jóvenes irán acompañados por los animadores ruta.

Paralelamente a la marcha se realizarán pequeñas dinámicas como por ejemplo el juego de la pinza.

Por la noche se realizará un taller de observación astronómica.



Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
DE BUENA LEY	EQUIPO DE PROGRAMACIÓN RUTA

Área de Desarrollo

Desarrollo emocional
Desarrollo de la personalidad
Desarrollo espiritual

Lugar

Campamento. Zona ruta.

Duración

2h

Nº Participantes

175 rutas divididos en 4 grupos

Beneficiarios (Ramas)

Rutas

Fondo Motivador

Utilizar el pensamiento crítico

Materiales

1 paquete de 100 folios
12 copias de los casos a tratar
12 bolígrafos (3 por grupo)

Obejtivos de la actividad

Defender una idea que no es tuya, estés de acuerdo o no con esa idea
Desarrollar el pensamiento crítico ante diferentes supuestos
Empatizar ante diferentes casos o supuestos

Descripción de la actividad

JUICIOS:

Se separarán a los rutas en 4 grupos, dentro de esos 4 grupos:

Se crean dos gabinetes de abogados, de 10-12 personas cada uno. Cada gabinete debe de estar coordinado: uno que defienda una idea y otro que no.

Habrà un juez (animador adulto) a modo de moderador. Se encargará de controlar los tiempos, intervenciones y la organización del juicio tratando de ser lo más parcial posible.

Público (aprox. 20 personas): hará preguntas comprometidas a ambos bandos.

Lo temas a tratar son; religion, refugiados, individualismo y límites del humor, entre otros.

Al final del juicio el público tendrá que decantarse por alguna de las dos partes.

Ejemplos de casos:

CASO CASANDRA: Una chica hace un chiste sobre un atentado en el que murieron varias personas. ¿ Es sancionable esto con pena de cárcel? ¿ Como se debería actuar? ¿ Tiene límites el humor?

FILLOSOFIA SUECA (individualismo): La ideología dominante es sueca es una ideología basada en el la autosuficiencia económica para ser realmente libres, aunque esto conlleva a que cientos de personas mueren solos en sus casas sin que nadie se de cuenta

Esto nos lleva a que Ken, de 52 años ha sido hayado muerto en su casa y es imposible contactar con ningun familiar ni conocido suyo ¿ Es preferible una total autosuficiencia económica a tener una red familiar y de amistades?

¿Habria que ayudar a esta gente a establecer relaciones interpersonales?

*Se anexarán más casos a tratar.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
ACTIVIDAD SOBRE LAS VOCACIONES	EQUIPO PROGAMACION RUTA

Área de Desarrollo
Desarrollo de la personalidad Desarrollo espiritual Desarrollo social

Beneficiarios (Ramas)
Ruta

Fondo Motivador
Encontrar a otros rutas de diferentes asociaciones con los que desarrollar juntos proyectos basados en las inquietudes de los jóvenes

Obejtivos de la actividad
Fomentar el trabajo en pequeños grupos característico de las agrupaciones rutas. Generar ideas de proyectos vocacionales que sean realizables. Conocer a otros jóvenes con las mismas inquietudes.

Lugar Campamento
Duración 3 h
Nº Participantes 350 rutas

Materiales
Vídeo consejo nacional ruta Proyector 8 copias de los 4 textos de reflexión sobre las vocaciones 30 carteles 30 fichas para proyectos 30 bolígrafos

Descripción de la actividad
<p>La actividad constará de 3 partes:</p> <ol style="list-style-type: none"> Vídeos (1/2h máx.) Se proyectarán unos vídeos preparados por el consejo y la junta nacional ruta del progama de jóvenes de scouts - msc para mostrar todas las actividades que se han ido realizando durante el año. Presentación de Proyectos (aprox. 1 hora) Agrupados por minicampos, los rutas presentarán proyectos que hayan realizado o estén en proceso (se les avisará con antelación para que puedan preparárselo). La forma de presentación es libre, de manera que sea animado. Al finalizar cada presentación, se comentará entre todos y se les preguntará dentro de en qué ámbito vocacional (profesional, comunidad, ciudadanía, espiritual) creen que está enmarcado y se hablará de la importancia de las vocaciones. Nuevas ideas y grupos de trabajo (1,5h aprox.) Se dispondrán por toda la zona ruta del campamento diferentes carteles. En cada cartel habrá un dibujo o una palabra o una frase, estos carteles se distinguirán por colores teniendo en cuenta el ámbito vocacional al cual podrían pertenecer en caso de realizar un proyecto relacionado con dicho símbolo. Cada ruta tendrá que situarse en un cartel, como máximo puede haber 12 rutas por cartel.

Una vez formado el grupo, tienen que pensar entre todos en un proyecto que llevarían a cabo, teniendo en cuenta que éste tiene que estar relacionado con lo que a ellos les sugiere dicho cartel.

Junto al cartel habrá unos folios, allí además de anotar nombres, apellidos y emails de cada participante, también tienen que estar reflejadas unas pautas mínimas comunes para todos los proyectos:

Que sea realizable

Núm. personas que participarán

Ámbito de actuación

Ámbito vocacional en el que está enmarcado

Objetivos

Descripción de la actividad

Duración de la realización del proyecto

Plazos de preparación y ejecución

Nombre del/la ruta responsable de la actividad

Nombre del proyecto (atractivo)

Por último se pedirá a cada grupo que realice un vídeo de presentación de unos 2 ó 3 minutos, para posteriormente publicarlo y animar a otros rutas a participar.

Aunque en el desarrollo de la actividad sólo es posible participar en 1 opción de proyecto, se dará la posibilidad de unirse a cuantos se quiera una vez acabada la dinámica (recordando ser responsables a la hora de comprometerse a trabajar)

*Se propondrá que en el siguiente foro ruta posterior al Jamscout se realice una presentación de los proyectos que se han realizado o están en proceso nacidos de esta actividad.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
ISLAS	EQUIPO PROGRAMACIÓN RUTA

Área de Desarrollo
Desarrollo Intelectual Desarrollo social

Lugar
Campamento
Duración
2 horas
Nº Participantes
703 (pioneros 3ª + rutas divididos en grupos de 80 personas)

Beneficiarios (Ramas)
Rutas y pioneros

Fondo Motivador
Vivir una experiencia conjunta entre pioneros y rutas a través de la cual se conocerán, trabajarán en equipo y compartirán experiencias.

Materiales
1 paq. de 500 folios por cada 80 participantes
5 reglas por cada 80 personas
10 tijeras por cada 80 personas
8 barras de pegamento por cada 80 personas
15 lápices por cada 80 personas

Obejtivos de la actividad
Familiarizar a los pioneros con el método de trabajo en la rama Ruta
Fomentar el trabajo en equipo
Facilitar el contacto entre pioneros y rutas

Descripción de la actividad
<p>Antes de comenzar la actividad se les dará papel y boli a los pioneros para que escriban las preguntas o dudas que tengan sobre la rama ruta. Durante el tiempo en el que transcurre la actividad un grupo de rutas y animadores darán respuesta a dichas preguntas. Una vez finalice la actividad se comentarán las preguntas y respuestas más significativas.</p> <p>ACTIVIDAD:</p> <p>Se distribuye a los participantes en 5 grupos de aproximadamente 14 - 16 jóvenes, en cada grupo tiene que haber pioneros y rutas de forma que estén mezclados. Cada grupo será una isla y las 5 islas constituirán un archipiélago.</p> <p>Al inicio de la actividad cada isla dispondrá únicamente de una materia prima, siendo las materias primas; papel (reciclado o reutilizado), tijeras, lápices, pegamento y reglas.</p> <p>Cada isla tiene que construir el mayor número de cubos (tetraedros) de papel posible, cuyos lados sean de 4 cm. Para ello, podrán intercambiar materiales con el resto de islas (sin salirse del archipiélago), sólo podrán comunicarse entre ellas si van en una barca. Una barca es una pareja de participantes unida por las manos con otra persona entre ellas, las 3 personas tendrán que ser del mismo equipo y hasta que no vuelve la barca que ha salido a una isla no podrá salir otra. Ganará la isla que más cubos haya construido y que estén en mejor estado en el tiempo dado.</p> <p>Al finalizar el tiempo han podido pasar dos cosas:</p> <p>1) Que las islas se hayan unido y hayan hecho los cubos en conjunto. En este caso se preguntará por los beneficios de trabajar en equipo y hacer una pequeña reflexión.</p>

2) Que las islas hayan competido entre ellas: en este caso se les preguntará que por que lo han hecho así y no en equipo para tener una reflexión después.

En cualquier caso podríamos relacionarlo con la situación global actual.

Como se ha comentado anteriormente, una vez termine la actividad de los cubos se comentarán por archipiélagos las preguntas y respuestas más significativas sobre la rama ruta.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
DIA DE SERVICIO	EQUIPO DE SERVICIO + EQUIPO RUTA

Área de Desarrollo

DESARROLLO SOCIAL	DESARROLLO EMOCIONAL
DESARROLLO FISICO	DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD
DESARROLLO INTELECTUAL	
DESARROLLO ESPIRITUAL	

Beneficiarios (Ramas)

Rutas

Lugar

Covaleda y zona de campamento

Duración

Mañana y tarde

Nº Participantes

350

Fondo Motivador

El joven podrá elegir una actividad de servicio de las que se ofertan que responda a algunas de sus inquietudes, desarrollarla y sentirse útil y servicial.

Materiales

1 Cartel donde apuntarse a las actividades de servicio
340 m de cordino de colores para hacer pasapañoletas de recuerdo
3 tijeras pequeñas

Obejtivos de la actividad

Desarrollar al menos una actividad de servicio que responda a los intereses del joven
Contribuir con el entorno social de la zona a través de actividades de servicio

Descripción de la actividad

Durante el día de servicio (mañana y tarde) se desarrollarán simultáneamente diferentes actividades de servicio relacionadas con el entorno social, habilidad manual, colaboración con la parroquia cercana, colaboración con los distintos equipos del Jamscout (ramas, comunicación, logística,...), etc.

El día anterior al día de servicio los jóvenes conocerán la oferta de actividades de servicio, limitadas a un número de participantes, y tendrán que apuntarse a una de ellas respondiendo a sus propias inquietudes siempre que sea posible. Se les explicará en qué consiste la actividad y la desarrollarán durante todo el día. La última hora de la tarde se juntarán por subcampos y compartirán su experiencia con el resto de jóvenes: explicarán que han hecho, por qué han elegido esa actividad, como se han sentido, si les ha parecido útil, si volverían a realizarlo, etc.

Las oferta de actividades será la propuesta por el equipo de Servicio.

*Cada actividad tendrá limitado el número de participantes, una vez se complete el cupo no se admitirán más participantes. Sólo podrá incorporarse un nuevo miembro si se cambia por alguno de los que ya estaba inscrito, de mutuo acuerdo.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

SURVIVAL ZOMBIE

Responsable (s) Actividad

EQUIPO PROGRAMACIÓN RUTA

Área de Desarrollo

Desarrollo físico
 Desarrollo intelectual
 Desarrollo social

Beneficiarios (Ramas)

Rutas

Fondo Motivador

Ponerse en la piel de unos supervivientes de un apocalipsis zombie, intentar sobrevivir ante todo para poder encontrar la cura.

Obejtivos de la actividad

Fomentar el trabajo en equipo
 Potenciar la estrategia
 Interaccionar con rutas de todas las diocesananas que participan
 Potenciar el afán de superación

Lugar

Campamento. Zona ruta

Duración

2 horas

Nº Participantes

340 rutas

Materiales

350 identificaciones
 40 rollos de tira de papel de colores
 Pintura fluorescente de cara
 15 tarjetas de cada arma, código desinfección
 24 copias de mapa del campamento
 1 espejo de mano, 4 paquetes de toallitas
 20 metros de cuerda de pita
 1 acertijo zombie, 1 paq. folios y 8 bolis
 1 mensaje en código morse
 1 barreño, 1 cubo, 2 bolsas de cortezas y 1 cabeza

Descripción de la actividad

Número de personas que pueden participar en cada misión: 1 ó 2 personas.
 Número de grupos de supervivientes: 24 grupos de 12 - 14 personas. Se distinguen porque llevan una identificación colgada.
 Número de zombies (pueden correr): 50. Se distinguen porque llevan la cara pintada.
 Número de químicos: 1 por grupo. Se distinguen porque llevan una marca en su cuerpo que sólo ellos tienen.

Desarrollo:

Cada grupo de supervivientes dispone de un mapa donde vienen marcados una serie de puntos. En cada punto tienen que superar una misión para conseguir la clave que necesitan para poder combinar los elementos del antivirus una vez lleguen al laboratorio.

En cada grupo de supervivientes hay un químico, éste es el único que una vez su equipo llegue al laboratorio con las claves puede combinar los elementos y conseguir así el antivirus. *Es importante que el químico no sea infectado.

Habrán zombies por todo el recinto intentando impedir que los supervivientes accedan a las misiones y consigan la clave, lo harán infectando a los supervivientes. Para infectarlos tendrán que quitarles la identificación que llevan colgada del cuello.

Cuando un superviviente sea infectado tendrá que ir al cementerio para allí convertirse en zombie, le pintarán la cara y al convertirse en zombie podrá infectar a otros supervivientes.

El juego finalizará cuando termine el tiempo marcado.

Pruebas/misiones:

1. El espejo: Se pone una cuerda en el suelo haciendo un recorrido, nos ponemos encima de la cuerda con las piernas abiertas y la cuerda entre nuestras piernas de espaldas, y con un espejo a la altura de los ojos desde el cual veamos la cuerda tenemos que hacer el recorrido entero, de espaldas con piernas abiertas y la cuerda entre nuestras piernas.
2. Acertijo zombie: tendrán que resolver el acertijo que se les plantea.
3. Código morse: Habrá un mensaje en código morse y se tendrá que descifrar.

4. Desechos: en un barreño habrá una mezcla pringosa y un objeto dentro. Tendrán que meter la mano sin mirar y encontrar el objeto.
5. La nana zombie: tendrán que cantarle una nana a los zombies que se inventarán en el momento.
6. El despiste: Cada participante deberá intentar camuflarse de cualquier manera para poder pasar desapercibido por los zombies.
7. Encestar la cabeza: Se tendrá que encestar en un cubo una cabeza zombie para poder accionar una mecanismo.

Armas:

Bombas / granadas: la explosión afecta a todos los zombies que haya cerca, éstos permanecerán inmóviles durante 30 seg.

Pistola: cuando dispares a un zombie se tumbará en el suelo y ese será el tiempo que tengas para escapar. La pistola sólo tiene 3 balas por lo que cada vez que dispares una bala a un zombie éste te hará una marca. Cuando tengas 3 marcas perderás la pistola.

Motosierra: cuando un zombie te infecte (te quite la tarjeta de identificación) podrás utilizar el motosierra cortándole la cabeza y podrás recuperar tu identificación.

Cerillas: el zombie permanecerá 35 segundos inmóvil. No afecta a otros zombies que haya cerca.

Ballesta: la flecha en la cabeza del zombie provoca que éste permanezca 20 segundos inmóvil. Es de un sólo uso.

Correa con pinchos: todos los zombies que haya cerca permanecerán 5 segundos inmóviles.

*Para utilizar un arma el participante tendrá que gritar fuerte el nombre del arma que va a utilizar. Las armas se pueden conseguir en los puntos donde se realizan las misiones superando pruebas adicionales que sólo las personas que están en estos puntos conocen. Todas las armas son de un sólo uso excepto la pistola que es de tres.