



Ficha de Actividades

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
Reflexión acerca de la fe	Francisco Javier Pérez

Área de Desarrollo
Desarrollo del carácter y desarrollo espiritual.

Beneficiarios (Ramas)
Pioneros

Fondo Motivador
Conocimiento de las principales religiones que conviven con nosotros.

Obejtivos de la actividad
Reflexionar acerca de la fe.
Tener una experiencia dinámica en el área espiritual.

Lugar	Zonas habilitadas en subcampo de pioneros
Duración	2 horas
Nº Participantes	Grupos de 25 personas dentro del minisubcampo de 50 pioneros aprox.

Materiales
Documentos de las distintas religiones.
Papel y bolígrafos.

Descripción de la actividad
<p>En primer lugar se realizarán los 2 grupos en los que se desarrollarán las actividades. Cada grupo comenzará con un debate en referencia a las principales religiones presentes en España. Se les plantea un juego de rol en el que se les propone la siguiente situación: orientamos el debate a que en España se está planteando que deje ser laica y se abre un debate en el que se quieren conocer las alternativas religiosas. Les dejamos un tiempo para que se lean la documentación y se preparen los argumentos, luego comenzar el debate, de esta manera podemos trabajar diferentes realidades de creencias que tenemos en nuestro ámbito, al igual que conocer otras perspectivas. Para esta actividad destinaremos 1 h 15 m. aproximadamente, ya que requiere una parte de preparación y una puesta en común. En segundo lugar se realizará otra dinámica, la del Pozo de los deseos: La dinámica es simple. Un lugar circular que será el pozo y todo el mundo sentado alrededor. Se explica que es un pozo de los deseos pero no cualquier deseo, sino solo los deseos que nacen del corazón. Y se les pide que escriban su deseo o bien en un papel y que lo echen al pozo o en un círculo de papel continuo que hace las veces de pozo</p> <p>El final es que el poder del pozo no está en dios o en el pozo si no en nosotros y que podemos dedicar tiempo y fuerzas de nuestra vida en conseguir hacer posibles los deseos de los demás. A esta parte de la actividad destinaremos unos 45 minutos.</p>

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Juegos Nocturnos

Responsable (s) Actividad

Fabian

Área de Desarrollo

Desarrollo Social y Desarrollo Físico

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

Realizar juegos nocturnos, los cuales los educandos pueden disfrutar, aprovechando la primera noche para que sigan relacionándose y rompiendo el hielo.

Obejtivos de la actividad

Promover una actividad Física

Fomentar la cooperación

Lugar

Los alrededores, zona arbolada

Duración

1,5 Horas

Nº Participantes

Minisubcampo 50 pioneros aprox

Materiales

Linterna
Silbato

Descripción de la actividad

Linterna:

En el que los pioneros tienen que llegar a la linterna sin que se les reconozca. La linterna se apaga a intervalos de tiempo. Se juega hasta que más de la mitad de los pioneros hayan llegado a la zona.

La caza del oso:

En el que el voluntario con un silbato se esconderá por el bosque. Pitará a intervalos y el resto irá a cazarle. Cuando le cacen le acompañan hasta que el resto lo consigan.

Stalking:

Consiste en ir todos juntos caminando y una persona cuenta una historia. En el momento que decida debe decir el número diez y empezar a contar hacia atrás y en ese momento el resto debe ir a esconderse hasta que llegue a cero. Una vez llegue a cero se tienen que parar y el que cuenta desde el lugar que está encontrar a los escondidos y detectar quienes son. Una vez te pillan estás eliminado y ayudas al que cuenta la historia a coger al resto. Como aún es muy pronto para saber nombres y reconocerlos, con verles ya vale. Cuando no se ve a nadie más se reanuda la historia pero contando desde 9, y así sucesivamente hasta que se pilla a todos.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Construcciones

Responsable (s) Actividad

Fabian

Área de Desarrollo

Desarrollo Intelectual y Desarrollo Físico

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

Realizar las construcciones para acondicionar la zona de acampada

Obejtivos de la actividad

Mejorar las condiciones de la zona de acampada.

Descripción de la actividad

Se harán las construcciones necesarias que los pioneros vean, para así acondicionar su zona de acampada en base a sus necesidades, principalmente macutero y tendedero, luego ya podrán hacer otro tipos como entrada, botero, u otras.

Lugar Zona de acampada

Duración 2 horas

Nº Participantes
Minisubcampo 50 pioneros aprox
Pequeños grupos

Materiales

Madera
Cuerda
Hachas
Picos
Azadas
Palas
Martillos

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Primeros auxilios

Responsable (s) Actividad

Francisco Javier Pérez

Área de Desarrollo

Desarrollo intelectual

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

Adquirir las capacidades necesarias para realizar una actuación de primeros auxilios, tanto en adultos como en niños.

Obejtivos de la actividad

Crear conciencia de la importancia de los primeros auxilios.
Conocer los protocolos básicos de reanimación cardiopulmonar básica en adultos y en niños.

Descripción de la actividad

Lugar

Zonas habilitadas en subcampo de pioneros

Duración

2 horas

Nº Participantes

Grupos de 10 personas dentro del minisubcampo de 50 pioneros aprox.

Materiales

Documentos de primeros auxilios adjuntos.

Aislante por cada 2 participantes.

En primer lugar se realizarán grupos de 10 personas, para realizar mejor la práctica del taller. Se explicará de forma dinámica los principios de los primeros auxilios, la composición de un botiquín general de un campamento, así como los botiquines de las ramas, y por último los protocolos de reanimación cardiopulmonar básica (RCP-B) en adultos y en niños. Se realizarán simulaciones con cada participante, para que pueda ponerse en situación y saber cómo reaccionar en cada caso. Destinaremos 20-30 minutos para el apartado del botiquín y las nociones básicas de primeros auxilios y al menos 1 hora 30 minutos para la parte de RCP-B, con el fin de que todos puedan ponerse en situación con los distintos casos planteados. Casos prácticos RCP-B: 1,- Encontramos a una persona inconsciente, pero respira con cierta dificultad, pero respira. (Posición lateral de seguridad) 2,- Consciente, pero con claros signos de atragantamiento (nos ha pillado en la hora de la comida en el Campamento) (Maniobra de desobstrucción de la vía aérea) 3,- Persona inconsciente, que de primeras no queda claro si respira normalmente o no, hay grandes dudas. (RCP-B) 4,- Niño pequeño que encontramos inconsciente, no respira (RCP-B pediátrica, comenzando con ventilación de rescate según indica la guía). Los casos se pueden repetir e intercalar como se quiera, hasta que todo el mundo participe.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Taller de Rescate

Responsable (s) Actividad

Miguel

Área de Desarrollo

Desarrollo del Carácter

Desarrollo Intelectual

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

El scout es útil y ayuda a los demás

Objetivos de la actividad

Enseñar conceptos de orientación y supervivencia

Crear una conciencia de la importancia de los conceptos de rescate en la montaña

Lugar

Subcampo

Duración

1h

Nº Participantes

Minicampo

Materiales

Brújulas
Mapas
Pita y cordino

Descripción de la actividad

Se hará un taller de orientación y técnicas de supervivencia con casos prácticos para que tengan los conocimientos básicos. Primero se hará un taller de como usar un mapa y una brújulas, también pondría uso de GPS y diferentes herramientas actuales para la orientación. Y se hará un pequeño juego con los rumbos. Segundo un taller de técnicas de supervivencia. Cómo orientarse sin brújula, cómo preparar trampas... Luego se hará un par de casos prácticos de que hacer en un caso supervivencia. Como por ejemplo que hacer si estas perdido en un bosque (Buscar una corriente de agua, buscar el punto mas alto...).

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

RUTA

Responsable (s) Actividad

Miguel

Área de Desarrollo

Carácter y físico

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

El scout reconoce en la naturaleza la obra de Dios y la protege

Objetivos de la actividad

Fomentar el contacto con la naturaleza.

Animar a la superación de barreras.

Lugar

Alrededores

Duración

Noche anterior, Mañana, Tarde y Noche

Nº Participantes

Por subcampos y minicampos

Materiales

Descripción de la actividad

La ruta tendrá dos partes la noche anterior preparan la ruta que tendrán a elegir entre 5 opciones(Castroviejo, Refugios, Cabeza alta y Mina del medico). Y al día siguiente realizaran esta ruta elegida por minicampo. La idea es que cada minicampo elija su ruta con sus objetivos y su preferencias y que ellos sean responsables de una actividad supervisada por nosotros Pudiendo hacer paradas hacer pequeños desvíos a visitar alguna zona de interés pudiendo hacer algún juego, que preparen las canciones de la ruta... Para ello en el noche anterior se harán pequeños equipos mixtos de grupos scout donde cada uno puede preparar una cosa uno las canciones, otro algún juego para hacer durante la ruta, otro puede revisar la ruta para organizar las paradas y los posibles desvíos, otro grupo se puede de encargar de como preparar las reflexiones que hay previstas durante la ruta. Al día siguiente se realizara la ruta como la tenían prevista y por la noche habrá un tiempo de reflexión por subcampo en el que los minicampos cuente la experiencia de la ruta a los demás y las reflexiones propuestas se pongan en común. Rutas: <https://es.wikiloc.com/wikiloc/view.do?id=18039025>; <https://es.wikiloc.com/wikiloc/view.do?id=18093094>; <https://es.wikiloc.com/wikiloc/view.do?id=18029154>; <https://es.wikiloc.com/wikiloc/view.do?id=1809293>

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Furor

Responsable (s) Actividad

Himar

Área de Desarrollo

Desarrollo social

Lugar

Subcampo

Duración 1hr

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Nº Participantes

Minicampos

Fondo Motivador

Materiales

cartulinas

Obejtivos de la actividad

Pasar un rato distendido entre los educandos

Demostrar las dotes de canto

Descripción de la actividad

Pruebas:

- **Palabra cantarina:** se proponen palabras y los equipos deben de cantar una canción que contenga esa palabra, se va pasando de un equipo a otro, el equipo que no cante o cante una canción incorrecta el minipunto pasará al contrario.
- **Canción a famoso:** se dirá un famoso, cada equipo tiene que cantarle una canción a dicho famoso, ganará el minipunto la canción más graciosa
- **Cambio de Vocal:** se le dará a cada equipo una canción, y sacarán al azar una vocal, el equipo debe de cantar la canción cambiando todas las vocales por la vocal que han sacado, ganará el punto el equipo que menos se equivoque.
- **Palabra Prohibida:** se dará a cada equipo una canción que debe de cantar sin decir una palabra que estará prohibida, gana el punto el equipo que menos se equivoque.
- **Canción que se corta:** se dice una canción en un momento la canción se cortará el equipo debe de apostar el número de palabras que van acertar después del corte, sin saber donde se cortará, cuando se corte la canción, el equipo debe de cantarla hasta el número de palabras que ha acertado, si se equivoca el punto pasa al equipo contrario.
- **Canción gesticulada:** cada equipo debe de representar mediante gestos una canción, se premiará con un punto al equipo más original.
- **Potpurri, popurrí:** cada equipo debe de hacer popurrís, de dos formas temáticos (nombre de mujer, lugares geográficos, etc.) o libre, se premiará al popurrí más original

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Código de caballería y Carta Pionera

Responsable (s) Actividad

Francisco Javier Pérez

Área de Desarrollo

Desarrollo del Carácter

Desarrollo Espiritual

Lugar

Zonas habilitadas en subcampo de pioneros

Duración

2 horas

Nº Participantes

Minisubcampo de 50 pioneros.

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

A través de la Carta Pionera veremos aquellos valores y actitudes que aplicamos en nuestro día a día, y aquellos con los que decimos sentirnos identificados pero luego no llevamos realmente a la práctica.

Materiales

- Carta Pionera de Scouts MSC.
- Código de caballería

Obejtivos de la actividad

Analizar el impacto de la Carta Pionera en la vida cotidiana.

Enseñar sobre los puntos de la Carta Pionera.

Descripción de la actividad

La actividad consistirá en 3 fases: 1.- En primer lugar se dividirán en dos grupos: uno de ellos tendrá la Carta Pionera y el otro el código de caballería. Tendrán que representar cada uno el documento que le ha tocado para el resto, mostrando las virtudes y las carencias. 2.- Después de las representaciones, se abrirá un espacio de debate para ver las coincidencias y las diferencias entre ambas. 3.- Por último verán cómo llevan a su vida cotidiana lo expuesto por la Carta Pionera (aquello que realizan habitualmente, lo que no aplican a pesar de asumirlo como un valor asumido...).

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Rastreo

Responsable (s) Actividad

MIGUEL

Área de Desarrollo

Desarrollo del Social
Desarrollo Intelectual
Desarrollo físico

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

El scout afronta las dificultades con alegría

Objetivos de la actividad

Fomentar el conocimiento sobre la isla de brownsea
Mejorar el uso de las habilidades en orientación

Lugar

Subcampo

Duración

1h

Nº Participantes

Subcampo

Materiales

Hoja con las pistas

Tablón para poner los
tiempos

Descripción de la actividad

Se hará un recorrido con diferentes pistas escondidas, pruebas y preguntas sobre escultismo. De esta manera tendrán que practicar tanto la orientación porque habrá pistas de rumbos, como los conocimientos aprendidos sobre rastreo. Y además tendrán unas preguntas sobre escultismo para que no solo se compite a ver quien es el grupo mas rápido sino el que más acierte. Y unas pruebas que se harán por los monitores con el objetivo de que se un rastreo pero lo mas ameno posible. Se harán 4 pistas de rastreo lo mas parecidas posibles que habrá que dejar preparada el día anterior con las pistas. Y se competirá en grupos mixtos y de grupos diferentes de unas 4 o 5 personas y cada minicampo tendrá su pista pero competirá contra los grupos de su minicampo y del subcampo. La dinámica es que salga un grupo y a los dos tres minutos el siguiente y se medirá el tiempo de cada uno se pondrá un tablón donde se pondrá el ranking de los grupos.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Representación de Mafeking

Responsable (s) Actividad

Fabian

Área de Desarrollo

Desarrollo del Carácter
Desarrollo Afectivo
Desarrollo Social

Lugar Los alrededores

Duración 1,5 Horas

Nº Participantes

Minisubcampo 50 pioneros aprox
Pequeños grupos de 10 pioneros

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

Dar a conocer parte de los inicios del escultismo, a la vez, que reflexionan sobre su papel en la sociedad actual

Materiales

Historia de MafeKing

Obejtivos de la actividad

Dar a conocer la historia de Mafeking
Reflexionar sobre la realidad de los jóvenes en la sociedad

Descripción de la actividad

La actividad comienza dividiendo en 5 grupos a los pioneros, una vez hecho se les explica la actividad, consiste en que cada pequeño grupo debe leer la historia de Mafeking. Y reflexionar en el papel relevante de los adolescentes en ese lugar y en esas circunstancias, una vez interiorizado deben de hacer una representación de cómo es el papel de ellos hoy en día en la sociedad, comparándolo con la época, pero trasladándolo a la realidad actual puede ser obra, canción, dinámica lo que ellos deseen pero no puede superar los 10 minutos por grupo, luego lo representan al resto Se adjunta historia de Mafeking. Para terminar poniendo en común lo que ha pensado cada grupo sobre mafekin y el papel de los jóvenes en la sociedad actual. La finalidad es que realicen una comparativa, de cómo esos adolescentes jugaron un papel importante en la época y bajo dichas circunstancias, a como afrontan ahora la realidad y que papel juegan bajo las circunstancias actuales. Se pueden analizar diferentes aspectos como: la falta de voluntariado, el uso de las redes sociales, el bullying, Se pueden analizar diferentes aspectos como: la falta de voluntariado, el uso de las redes sociales, el bullying, la violencia de género, el reciclaje, la acción

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Juego de gestión

Responsable (s) Actividad

MIGUEL

Área de Desarrollo

Desarrollo del Social

Desarrollo Intelectual

Lugar

Subcampo

Duración

1h

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Nº Participantes

Minicampo

Fondo Motivador

El scout es austero y trabajador

Materiales

Hojas con las imágenes

Tablón para poner el mapa

Objetivos de la actividad

Fomentar el desarrollo lógico a la resolución de problemas
Impulsar el liderazgo y el trabajo en equipo

Descripción de la actividad

Se realizará el juego de gestión que consistirá en realizar varias pruebas para conseguir e intercambiar materiales con el objetivo de vencer a los demás grupos. Cada grupo será una empresa. El objetivo final del juego es construir una "maravilla", que es la construcción más difícil de conseguir. Se coloca en el campo de juego un mapa en el que aparecen un bosque, una tierra y un río, que se irán llenando con las construcciones que realice cada grupo: fábricas, talleres... Para llevar a cabo estas construcciones, cada grupo debe conseguir recursos (oro, carne o madera). Cada uno de ellos se consigue superando una prueba diferente. Todos los integrantes del grupo empiezan como "trabajadores alfa", pero podrán ir ascendiendo a cambio de recursos, ya que hay construcciones que no son posibles si los trabajadores no tiene un mayor status. Por lo tanto el juego consiste en gestionar cada equipo de modo que decidan cuando invertir sus recursos en mejorar el status de sus trabajadores y cuando en realizar una construcción, con el objetivo de ser los primeros en conseguir una "maravilla". Como reflexión final se lee un texto sobre la ecología y el impacto del modelo de vida actual sobre el medio ambiente y nuestro papel en él (el texto se encuentra en los anexos). **IMPORTANTE:** tanto las actividades, las zonas del mapa, las empresas que son cada grupo como los requisitos para mejorar su status o llevar a cabo una construcción vienen explicados en los anexos. Es necesario que cada monitor tenga estos anexos con él a la hora de llevar la actividad.

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Evaluación

Responsable (s) Actividad

Himar

Área de Desarrollo

Desarrollo Intelectual
Desarrollo Social
Desarrollo afectivo

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

El scout es digno de confianza

Objetivos de la actividad

Reflexionar sobre lo vivido en el campamento
Encontrar los aspectos a mejorar como los elementos que han funcionado

Descripción de la actividad

Ponemos un papel continuo largo colgado entre dos árboles con varias columnas con los elementos a evaluar actividades, lugar... Y con varias pinturas verdes, rojas y negras. El verde representa lo positivo y el rojo a mejorar y el negro otras aportaciones. Y se les deja que vayan escribiendo. Y al final cumple dos funciones todos se pueden expresar de manera libre y de un vistazo vemos los puntos positivos y negativos. Luego se hace un repaso leyendo lo más destacable de cada uno de los apartados pudiendo añadir o explicar las evaluaciones. Los puntos a evaluar serán las actividades, la relación con sus compañeros, con los responsables, la organización...

Lugar subcampos

Duración 1 hr

Nº Participantes Por subcampos

Materiales

Papel continuo
Pintura roja
Pintura negra
Pintura verde

Ficha de Actividades

Nombre de la actividad

Velada

Responsable (s) Actividad

Himar

Área de Desarrollo

Desarrollo del Carácter
Desarrollo Social
Desarrollo afectivo

Beneficiarios (Ramas)

Pioneros

Fondo Motivador

El scout reconoce en la naturaleza la obra de Dios y la protege

Objetivos de la actividad

Celebrar la union que ha supuesto el campamento

Lugar

Alrededores

Duración

Noche

Nº Participantes

Por subcampos

Materiales

Guitarras
Papel
Bolígrafos

Descripción de la actividad

Nos reuniremos frente al "fuego" para cantar canciones típicas de veladas de nuestros grupos. Al principio se les pedirá a cada grupo que proponga dos o tres temas. Las canciones también podrán ser con bailes, danzas... Aunque pretende ser un lugar de esparcimiento los responsables deberán dinamizar las actividades y tener preparados unas canciones o juegos para que los chavales empiecen la noche con buen pie e irles dejando el protagonismo poco a poco.