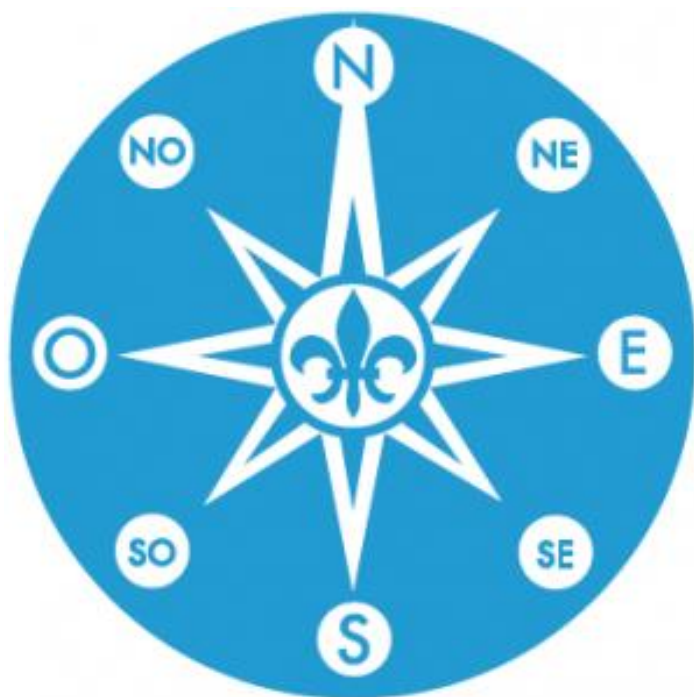


jamscout

Lo que nos hace Grandes



PLANIFICACIÓN

EXPLORADORES

ÍNDICE

(Pinchar en el título para enlazar al apartado en el documento)

PLANNING DE ACTIVIDADES EXPLORADORES	4
REPARTO DE GRUPOS POR MINICAMPOS	5
OBJETIVOS PEDAGÓGICOS	7
FICHAS DE ACTIVIDADES	7
Actividades Día 22 – Preliminares	7
Actividades Día 23 – Campamento	8
Taller de cabuyería	8
Construcciones	10
Stalking	13
Actividades Día 24 – Observación	15
DESCUBRIR A SANTIAGO	15
Talleres de Comunicación	17
CLUEDO	21
Actividades Día 25 – El Bosque	25
AGE OF EMPIRES	25
VELADA	33
Actividades Día 26 – Caballerosidad	35
Taller reciclaje	35
Carrera de orientación	37
CONSÍGUELAS	40
Actividades Día 27 – Rescate	42
Marcha	42
Reflexión de la Ruta	44
Actividades Día 28 – País	45
Juegos de Agua	45
Gymkhana CCAA	47
Taller de estrellas	56
Batería de juegos varios	58
para tiempos muertos	58
Juegos de conocimiento	61
NORMAS GENERALES DEL JAMSCOUT	64
NORMAS PARTICULARES DEL JAMSCOUT	66

ORGANIZACIÓN SUBCAMPO EXPLORADORES



Subcampo de Exploradores: zona en azul

24 minicampos con nombres de vientos

Poniente 1, Poniente 2, Tramontana 1, Tramontana 2, Terrana 1, Terrana 2, Gregal 1, Gregal 2, Mistral 1, Mistral 2, Mediodía 1, Mediodía 2, Garbino 1, Garbino 2, Levante 1, Levante 2, Siroco 1, Siroco 2, Marin 1, Marin 2, Calima 1, Calima 2, Etesio 1, Etesio 2

Cada minicampo tiene 50 exploradores

PLANNING DE ACTIVIDADES EXPLORADORES

HORA	S22	D23 Campamento	L24 Observación	M25 Bosque	X26 Caballerosidad	J27 Rescate de vidas	V28 País	S29 Deporte		
7:00	Acogida, acreditación y asentamiento ¹	Levantarse y aseo - Responsables								
7:30		Eucaristía (voluntaria)								
8:00		Levantarse y aseo								
8:45		Desayuno								
9:30		Buenos días/Oración								
9:45		Taller de Cabuyería	Descubriendo Santiago	"Age of Empires"	Taller de Reciclaje	Marcha "Ruta de los Puentes"	Taller de Reciclaje	Marcha "Ruta de los Puentes"	Juegos de Agua	Actividades por Grupo Scout de origen
13:30	Comida				Comida		Comida			
16:00	Construcciones	Taller de Comunicación	"Age of Empires"	Carrera de Orientación	Carrera de Orientación		Gymkana "Comunidades Autónomas"		Eucaristía de Subcampo	
18:00	Merienda				Merienda		Merienda			
18:30	Inauguración (Acto Institucional)	Eucaristía	Taller de Comunicación	"Age of Empires"	Carrera de Orientación	Carrera de Orientación	Gymkana "Comunidades Autónomas"	Clausura		
21:15	Cena									
22:30	Inauguración - Velada	Juego de Stalking	Juego del Cluedo	Velada	Actividad de Fe "Consíguelas"	Puesta en común reflexión realizada en la marcha	Actividad de Fe "Consíguelas"	Puesta en común reflexión realizada en la marcha	Velada de Estrellas	Festival Jamscout
23:45	Oración/Reflexión fin de día									
0:00	Silencio									

Momentos de baño en el río	Momentos de ducha
Lunes 24 9.45 a 13.30	Domingo 23 9.45 a 13.30
Miércoles 26 de 9.45 a 13.30	Martes 25 9.45 a 13.30
Viernes 28	Jueves 27 de 9.45 a 13.30

REPARTO DE GRUPOS POR MINICAMPOS

Algunos de los minicampos pueden sufrir algún cambio, ya que algunos datos se siguen actualizando al momento del envío de este documento.

Poniente 1	Groupe Ste Thérèse-Guy de Larigaudie-12ème Metz Scouts et Guides de France	Padua Scouts Católicos de Huelva	San Jorge - Huelva Scouts Católicos de Huelva	Grupo Scout Adhara Scouts de Madrid - MSC	Caph Scouts dAsturies-MSc
Poniente 2	Groupe Ste Thérèse-Guy de Larigaudie-12ème Metz Scouts et Guides de France	Padua Scouts Católicos de Huelva	Agrupament Escolta Santa Eulàlia ADE Escoltes de Menorca MSC	Impeesa Alicante Scouts de Alicante	Sant Yago Scouts Católicos de Cáceres
Tramontana 1	Grupo Scout Aridama ADMSC Tenerife	Grupo Scout Maraga-Neiga ADMSC Tenerife	Grupo VII - Nervión Scouts de Sevilla MSC	Grupo Scout Berenguela MSC Salamanca	Sant Vicent Scouts de Castelló
Tramontana 2	Santa Margarita Scouts Católicos de Cádiz y Ceuta	Grupo Scout Alud Scouts de Madrid - MSC	Grupo Scout Alamo ADE de Ciudad Real	Grupo Scout Baco ADE de Ciudad Real	Grupo Scout Azogue ADE de Ciudad Real
Terrana 1	La Garenne Colombes - Saint Urbain Scouts et Guides de France	Grupo Scout Ocejón ADE de Sigüenza-Guadalajara-MSc	La Salle Puerto Real Scouts Católicos de Cádiz y Ceuta	Picos de Europa Scouts dAsturies-MSc	
Terrana 2	La Garenne Colombes - Saint Urbain Scouts et Guides de France	Grupo Scout Ocejón ADE de Sigüenza-Guadalajara-MSc	La Salle Puerto Real Scouts Católicos de Cádiz y Ceuta	San Jorge - Gijón Scouts dAsturies-MSc	
Gregal 1	Groupe 118ème Frédéric Mistral Ste Anne / St François Xavier Scouts et Guides de France	Xavier Scouts Católicos de Jaén	Grupo Scout Amorós Scouts de Madrid - MSC	Grupo Scout Ávalon ADE Palencia	Santo Tomás Scouts dAsturies-MSc
Gregal 2	Groupe 118ème Frédéric Mistral Ste Anne / St François Xavier Scouts et Guides de France	Xavier Scouts Católicos de Jaén	Grupo Scout Buen Pastor Scouts de Madrid - MSC	Almanzor Scouts Católicos de Plasencia	
Mistral 1	Delaware Delegación Diocesana del MSC Jerez	Santa Ana Scouts Católicos de Granada	Grupo Scout Encuentro Scouts de Madrid - MSC	Grupo Scout Jairoi Scout Taldea Scouts de Navarra - MSC	
Mistral 2	San Miguel Algeciras Scouts Católicos de Cádiz y Ceuta	Grupo Scout GOA Scouts de Madrid - MSC	Ahuimaraya Movimiento Scout Católico de Las Palmas	Grupo Scout Delaware Scouts Católicos de Murcia-MSc	
Mediodía 1	Ain Karem Scouts Católicos de Huelva	Grupo Scout La Merced Scouts de Madrid - MSC	Grupo Scout La Yecla ADS Burgos	Grupo Scout Bº Del Carmen Ade Palencia	

Mediodía 2	Grupo Scout Mónsolis Scouts Católicos de Almería	Virgen de las Nieves Scouts Católicos de Granada	Grupo Scout Guan- Xerach ADMSC Tenerife	Grupo Scout Stoas ADE de Santiago de Compostela- Scouts de Galicia	La Calzada Scouts dAsturies-MS
Garbino 1	La Salle Delegación Diocesana del MSC Jerez	San Estanislao de Kostka Scouts Católicos de Málaga y Melilla	Grupo Scout Alveus ADE de Sigüenza-Guadalajara-MS	Gilwell Scouts de Alicante	
Garbino 2	La Salle Delegación Diocesana del MSC Jerez	San Estanislao de Kostka Scouts Católicos de Málaga y Melilla	Grupo Scout Lince - San Gregorio Scouts de Madrid - MS	Grupo Scout Parquesol Scouts Valladolid MS	
Levante 1	Eneas Scouts Católicos de Huelva	Grupo Scout Quetzal Scouts de Madrid - MS	Grupo Scout Tayri ADMSC Tenerife	Grupo Scout Ibaialde Scouts de Navarra - MS	
Levante 2	Valhalla Scouts Católicos de Almería	Grupo Scout Samasabe-Calasancio Scouts de Madrid - MS	Grupo Scout Khanhiwara ADE de Santiago de Compostela- Scouts de Galicia	Grupo Scout Loyola ADE Scouts León	
Siroco 1	San José Delegación Diocesana del MSC Jerez	Grupo Scout San Agustín del Guadalix Scouts de Madrid - MS	Grupo Scout Tigotan ADMSC Tenerife	Grupo Scout Loyola Murcia Scouts Católicos de Murcia-MS	Grupo Scout Amanecer (Plasencia) Scouts Católicos de Plasencia
Siroco 2	Orión Scouts Católicos de Huelva	Agrupament Escolta i Guia Reina Constança de Mallorca Moviment Escolta i Guiatge de Mallorca	Grupo Scout Loyola Murcia Scouts Católicos de Murcia-MS	Amarok Scouts de Alicante	
Marin 1	La Salle Córdoba Scouts Católicos de Córdoba	Grupo Scout Pilar Scouts de Madrid - MS	Grupo Scout Milagro MS Salamanca	San Miguel Gijón Scouts dAsturies-MS	
Marin 2	La Salle Córdoba Scouts Católicos de Córdoba	Grupo Scout Pilar Scouts de Madrid - MS	Grupo Scout Milagro MS Salamanca	Bajo Aragón Zaragoza	
Calima 1	Rhode's Scouts Católicos de Huelva	Grupo Scout Nadino Asociación Diocesana de Scouts de Sigüenza-Guadalajara-MS	Grupo Scout Barrio La Victoria Scouts Valladolid MS	Grupo Scout Santa María de Gracia Scouts Católicos de Murcia-MS	
Calima 2	Saltés Scouts Católicos de Huelva	Grupo Scout San Jorge Scouts de Madrid - MS	Grupo Scout Barrio La Victoria Scouts Valladolid MS	Grupo Scout Santa María de Gracia Scouts Católicos de Murcia-MS	Grupo Scout Ronsel ADE de Santiago de Compostela- Scouts de Galicia
Etesio 1	San Juan de la Cruz Scouts Católicos de Jaén	Agrupament Escolta Sant Bartomeu ADE Escoltes de Menorca MS	Grupo Scout San Antonio Scouts Valladolid MS	Grupo Scout Tormellas MS Salamanca	
Etesio 2	Tamar Scouts Católicos de Huelva	Grupo Scout Vedruna Scouts de Madrid - MS	Aitana Scouts de Alicante	Grupo Scout San Juan Bautista Scouts Católicos de Murcia-MS	

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Objetivo 1: Reconocer el ser scout como elemento de cohesión enriqueciéndonos de la diversidad

Objetivo 2: Descubrir la transversalidad como motor de nuestra progresión personal

Objetivo 3: Trabajar desde los valores del evangelio para ser agentes de cambio en la construcción de un mundo mejor

Cada una de las actividades tiene indicados los objetivos específicos de la actividad.

FICHAS DE ACTIVIDADES

Cada día hay unas oraciones que están incluidas en el cuaderno de campo que tienen los chavales y que los responsables tendrán una copia del mismo

Actividades Día 22 – Preliminares

“Es importante ser bueno. Pero más importante es hacer el bien”.

(BP)

Este es el día en el que llegan los exploradores. Lo primero será poner la tienda en el minicampo. Después se realizarán diversas actividades que serán comunes y tendrán lugar en el Escenario.

Actividades Día 23 – Campamento

“La única habilidad competitiva a largo plazo es la habilidad para aprender”. (Seymour Papert)

Taller de cabuyería

Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
Taller de cabuyería	responsable de exploradores:
Área de Desarrollo	Lugar
Físico Intelectual	Zona actividades exploradores
Beneficiarios (Ramas)	Duración
Exploradores	1.40 minutos
Fondo Motivador	Nº Participantes
Conocer los distintos nudos usados en los scout que nos pueda servir durante todo el campamento, y conocer los distintos amarres que usaremos para realizar las construcciones	mini campos
Obejtivos de la actividad	Materiales
Fomentar la colaboración y la ayuda entre los participantes. Realizar actividades de Pionerismo, cabuyería	Cuerda para todos los exploradores Cartulinas con los nombres de Puntos verdes 100 por mini campos Palos para hacer nudos y amarres varios por mini campos. Anexo sobre nudos 5 por mini campos Tijeras para cortar cuerda
Descripción de la actividad	
<p>Para la realización de este taller los responsables nos dividiremos en distintas zonas dentro de la zona de actividades de Exploradores.</p> <p>Cada responsable tendrá un numero de nudos que tendrá que enseñar a los chicos, estos deben de realizarlo y no podrá pasar al siguiente sin que todos los del grupo hayan realizado dicho nudo. La idea es que aparte de que los chicos aprendan todos los nudos que necesitaran para las construcciones de por la tarde, fomentamos la ayuda entre ellos.</p>	

Dentro de los nudos que pondremos a continuación hay que dar mucha importancia a que todos los niños sepan los amarres, ya que es el principal nudo que vamos a usar para las construcciones.

Nos dividiremos en distintos talleres, los responsables nos dividiremos según el número que seamos en el mini campo, teniendo en cuenta que debe de haber al menos un responsable por taller dependiendo de los responsables que tengan el mini campo. Los responsables dispondrán de los utensilios necesarios para la realización del taller, cuerdas Etc...

MUY IMPORTANTE: LOS RESPONSABLES DEBEN DE HABER PRACTICADO LOS NUDOS ANTES DE LLEGAR AL CAMPAMENTO, NO PODEMOS IMPROVISAR.

No tenemos por qué dar todos los nudos, esto dependerá del desarrollo de las actividades y la organización del día. Lo que aprendan se usará por la tarde para la realización de las construcciones.

La duración de la actividad después de los traslados al lugar de las actividades y la división de los grupos pensamos que no durara más de 1.40 horas.

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
Barrilito	Ocho	Corredizo	Rizo	Ballestrinque
Horca	Pescador	Vuelta de escota	Leñador	Margarita
Amarre Cuadrado	Amarre Diagonal	Amarre Redondo	Amarre de ocho	As de Guía
Galera	Cote Doble	Ocho por seno		

Dividimos a los niños en 5 grupos, cada mini campo que use el sistema que quiera para dividir a los niños.

Cada rotación durara 20 minutos, por lo que cada grupo empezara por un grupo distinto y a los 20 minutos rotara al siguiente. Ejemplo: el grupo que empiece por el grupo 3 al siguiente pasara al grupo 4 y así sucesivamente.

Un responsable será el encargado de controlar el tiempo y que los grupos roten cada 20 minutos.

Los grupos llevaran una cartulina con casillas con el nombre de los nudos y cada vez que un grupo completo realice el nudo se le pondrá una pegatina redonda verde en dicha casilla.

El grupo con más puntos verdes será el ganador del taller.

Los grupos que tengan los amarres deben de empezar con este nudo ya que serán los que usemos a la hora de realizar las construcciones.

A continuación, detallamos los nudos propuestos: **VER ANEXO**

Construcciones

Nombre de la actividad

Responsable (s) Actividad

Construcciones

responsable de exploradores:

Área de Desarrollo

Físico
Intelectual

Lugar

Zona de acampadas,
subcampos

Duración

5 horas

Beneficiarios (Ramas)

Exploradores

Nº Participantes

subcampos y minicampos

Fondo Motivador

Poner en práctica el taller realizado por la mañana de nudos.
Realizar distintas construcciones para que nuestro campamento sea un verdadero campamento scout.
Que los exploradores se ayuden unos a otros.

Materiales

Cuerda para hacer las construcciones
Tijeras para cortar cuerda
Palos de distintos tamaños para las construcciones.

Objetivos de la actividad

Sentir que estamos en un verdadero campamento scout.
Fomentar la colaboración y la ayuda entre los participantes.
Realizar actividades de Pionerismo, cabuyería

Descripción de la actividad

Construcciones Exploradores

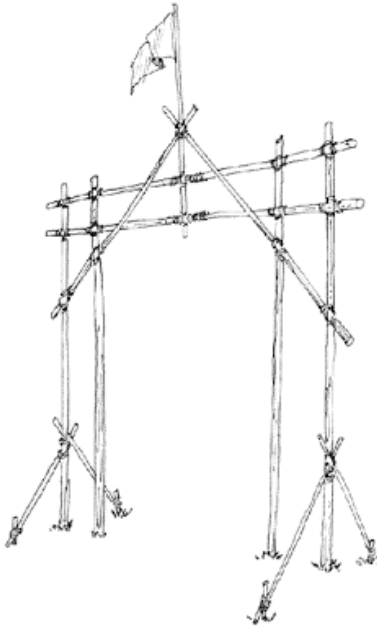
Las construcciones se realizarán en cada uno de los subcampos y mini campos, En esta ficha os damos unas ideas generales de construcciones que habitualmente realizamos en nuestros campamentos. Se podrán realizar otras construcciones teniendo en cuenta la madera disponible.

Lo importante es que dividamos a los niños y sus responsables en las distintas construcciones. De esta manera nos dará tiempo a hacer el máximo de construcciones posibles, si dividimos en pequeños grupos garantizamos que todos trabajen y no haya niños que se distraigan.

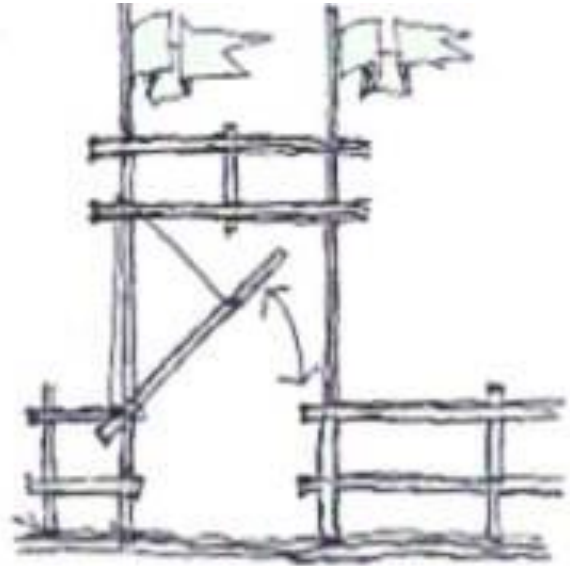
Pasamos a detallar las construcciones que proponemos:

PORTADAS:

Opción 1:



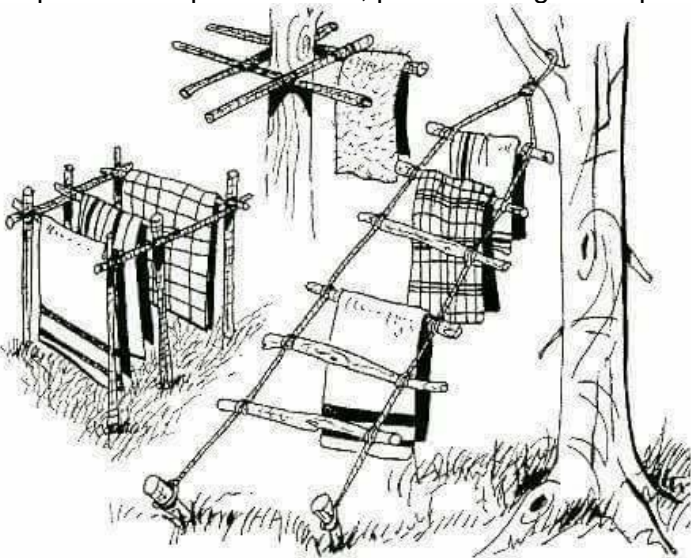
Opción 2:



Estas son las dos opciones que proponemos, pero no son exclusivamente las que hay que hacer si algún subcampo tiene otra idea la puede poner en práctica.

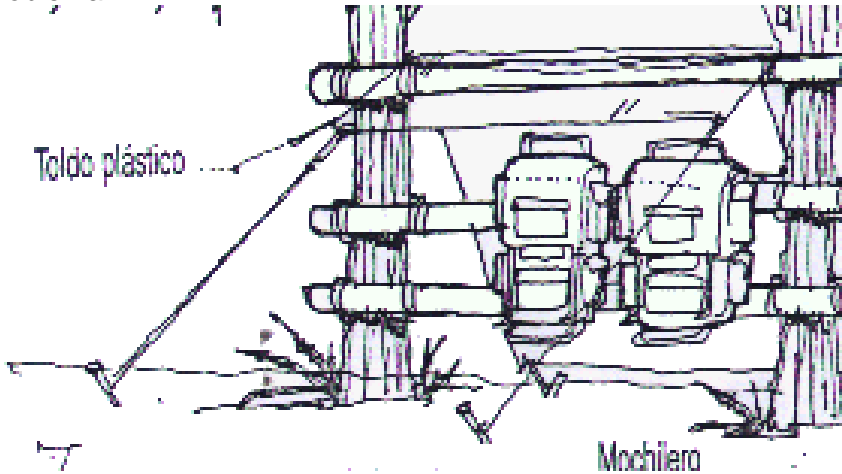
TENDEDEROS:

Proponemos 3 posibilidades, podéis escoger las que queráis u otros tipos.



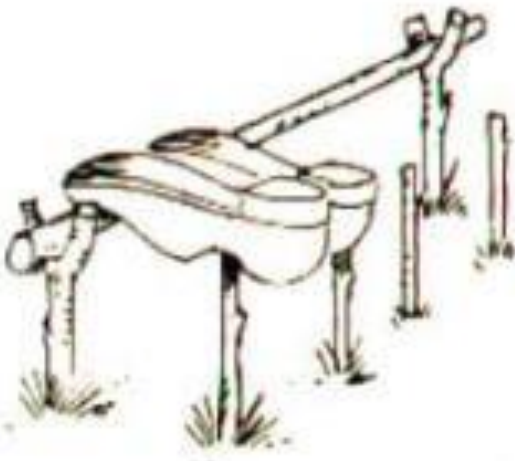
MOCHILEROS:

Sabemos todo el desorden que tenemos en los campamentos con todas las mochilas esparcidas por el subcampo. Por lo que es importante que todas nuestras mochilas estén ordenadas. Para ellos proponemos un tipo de mochilero, como se dijo antes si pensáis en otra forma de hacerlo no habría problema.



ZAPATEROS:

Otro problema en los campamentos son los zapatos, en ocasiones nos cuesta mucho recordar donde hemos dejado nuestros zapatos. Aquí os ponemos una propuesta de zapateros.



Debido al poco tiempo que tenemos para esta actividad no nos planteamos más construcciones.

Stalking

Nombre de la actividad

Tienes-tiro

Responsable (s) Actividad

Coordinadores de subcampo

Área de Desarrollo

Físico

Lugar

Campamento zona detrás de las tiendas

Duración

1h

Nº Participantes

En grupos de 50 (por minicampo)

Beneficiarios (Ramas)

Exploradores

Fondo Motivador

Descubrir sus capacidades de estrategia y sigilo

Obejtivos de la actividad

Desarrollar la imaginación.
Motivar el trabajo en equipo.

Materiales

Linternas propias de los participantes
15 Folios
15 bolígrafos
Hoja adjunta

Descripción de la actividad

En cada una de las facciones habrá un capitán que será el líder, desarrollará las estrategias, y repartirá entre todos los miembros de su equipo distintos rangos militares, por este orden: General, Comandante, Coronel, Sargento, Cabo, Soldado, Artificiero, Bomba y Gobernador. Cada cargo podrá matar a todos los inferiores, y será matado por los de más nivel. Excepción: La bomba mata a todos, y solo es matada por el artificiero. El líder también dará un mote a cada miembro del equipo. Los motes y rangos de cada uno serán apuntados en un papel.

Se juega en una campa, que tiene que estar oscura, y cada equipo estará situado en un lado. Habrá uno o dos árbitros que darán la señal de ¡TIEMPO! (Todos salen corriendo), y de ¡AL SUELO! (Todos se tumban dónde están y se quedan quietos). Un equipo empieza atacando y el otro defendiendo (en el turno siguiente se cambian). El líder del equipo que ataca preguntará a uno de sus compañeros, gritando su mote, si tiene tiro. Ejemplo: "Escobilla, ¿tienes tiro?" Si su compañero puede apuntar a alguien directamente a la cabeza con la linterna de los árbitros, dirá que sí que tiene tiro. Si no el líder tendrá otras dos oportunidades de preguntar a otros del equipo. Cuando alguien responda que tiene tiro, tendrá que iluminar la cabeza de alguien con la linterna, sin moverse. Si no lo consigue, habrá fallado el disparo. Si lo logra, los árbitros compararán los rangos del que dispara y del disparado. Quien tenga menor rango, morirá. Después de cada disparo se vuelve a la base para rehacer la estrategia. Cada Líder tendrá una hoja adjunta para apuntar los motes y los rangos. El juego acaba cuando el artificiero desactiva la bomba del equipo contrario.

Matan a todos los que estén por debajo:

RANGO:	MOTE:
General (x3)
Comandante(X3)
Coronel (x3)
Sargento (X3)
Cabo (x3)
Soldado(X4)
Artificiero(X3)
Solo la desactiva el artificiero y gana partida:
Bomba (x1) Mata a todos.

Actividades Día 24 – Observación

“Tiene mejor conocimiento del mundo, no el que más ha vivido, sino el que más ha observado”. (Arturo Graf)

DESCUBRIR A SANTIAGO

Nombre de la actividad

DESCUBRIR A SANTIAGO

Responsable de la actividad

Área de Desarrollo

INTELLECTUAL
SOCIAL
ESPIRITUAL

Lugar

ZONA DE ACTIVIDADES DE EXPLORADORES

Beneficiarios (Ramas)

EXPLORADORES

Duración

2H MARTES 25 POR LA MAÑANA

Nº Participantes

MINICAMPO

Fondo Motivador

DESCUBRIR A SANTIAGO COMO MODELO DE PERSONA

Materiales

- Mapa del Camino de Santiago con las Etapas desde Sarria. (DIN A3)
- Cuadernos de campo
- 50 Bolígrafos
- 2m de cuerda para atar los pies.
- 20 Folios .
- 10 copias de la tabla de AREAS DE DESARROLLO ETAPAS Y RASGOS DE SANTIAGO una para cada Base del juego, por ello es necesario 10 monitores (uno por cada base). (La tabla está adjunta abajo)

Obejtivos de la actividad

- Descubrir rasgos característicos del patrón de la rama en las áreas de progresión. (Según tabla adjunta "AREAS DE DESARROLLO ETAPAS Y RASGOS DE SANTIAGO")
- Definirlo como modelo de persona.
- Experimentar la importancia del trabajo en equipo de y compartir.
- Conocer etapas del Camino De Santiago.

Descripción de la actividad

Se hacen 8 equipos de 6/7 exploradores y deben ir pasando por todas las bases, que estarán repartidas en la zona del juego a una distancia lo más separadas posible, que son las 10 etapas del Camino de Santiago, e ir realizando las pruebas que les digan.

El objetivo del juego es conseguir pasar por las 10 etapas del Camino, y completar el modelo de persona del patrón de la rama, lo cual quedará reflejado en el Anexo 1.

En cada base/Etapa, el responsable les dirá el nombre de la Etapa y uno de los valores de Santiago como cristiano para que ellos lo escriban en el Cuaderno de campo, en el anexo 1: "Camino de Santiago" una vez superen la prueba.

Cuando todos los equipos hayan acabado todas las Etapas o cuando el coordinador del juego considere oportuno, por cuestión de horario, deberán poner en común los valores descubiertos y explicarán, según estos valores, cómo entienden que es Santiago, su patrón de rama, como modelo de persona y reflexionarán sobre cuáles tienen ellos y cuáles no.

Pruebas de las etapas:

1. Todo el equipo menos uno, tiene que hacer una danza en silencio, y el que no la hace debe adivinar la danza (En total, tres o cuatro danzas según vea el que lleva la prueba)
2. Escribir una palabra, cada uno, en el aire, moviendo el culo, que debe adivinar el resto del equipo (Sos, Scout, Hola, Pino, Pala, Mano, Pie, Arroz, Pelos, ...)
3. Hacer una torre humana de tres pisos mínimo.
4. Ponerse todos a la vez sobre el suelo con cuatro pies (se pueden coger en brazos, subirse a caballo, etc....)
5. Cantar una canción que les diga el responsable con las cinco vocales (con la a, luego con la e, luego con la i, luego con la o y luego con la u)
6. Hacer un recorrido cogidos en carretilla por parejas y volver al revés.
7. Cruzar un "rio" marcado en el suelo de unos 6m de ancho pisando en 4/5 piedras, que son 4/5 folios que ellos deberán utilizar como consideren oportuno.
8. Hacer un recorrido de unos 10 m con todos los pies derechos atados en el centro (es decir que formarán una especie de rueda)
9. La mitad más uno del grupo tiene que hacer el pino a la vez, los demás le pueden ayudar y pueden ayudarse con los pinos.
10. Con los ojos tapados y en silencio tienen que colocarse por orden de estatura y luego ir pasando por debajo de las piernas de delante hacia atrás hasta volver a estar por orden.

Tabla de AREAS DE DESARROLLO ETAPAS Y RASGOS DE SANTIAGO

	ÁREA	VALOR	ETAPA
1.	Personalidad	Perseverancia	SARRIA
2.	Espiritual	Obediencia	PORTOMARÍN
3.	Espiritual	Ser amigo de Jesús	PALAS DE REI
4.	Social	Solidaridad	MELIDE
5.	Social	Acompañante	ARZÚA
6.	Intelectual	Justicia	PEDROUZO
7.	Intelectual	Coherencia	MONTE DE GOZO
8.	Emocional	Valentía	SANTIAGO
9.	Emocional	Inquietud	COMPOSTELA
10.	Físico	Caminante	MISA DE PEREGRINOS

Talleres de Comunicación

Nombre de la actividad

Juegos de Kim
Código Morse
Identifica el Emoticono

Responsable (s) Actividad

Coordinador/a de subcampo

Área de Desarrollo

Desarrollo Cognitivo

Lugar

Zona de juegos de exploradores

Duración

1h 30min

Beneficiarios (Ramas)

Exploradores

Nº Participantes

Minicampo

Fondo Motivador

La comunicación como elemento esencial en el proceso de integración de las personas

Materiales

- Juego de los sentidos:
Objetos variados *Manta *Esencias *Salsas (mostaza, ketchup, mayonesa, mermelada, alioli, salsa de yogurt, salsa brava, tabasco, salsa César...) *Reproductor de música *Auriculares *Música
- Fotocopias Código MORSE y Pirámide MORSE una por chaval y una por responsable en cada Subcampo.
- Un folio y boli/rotulador... por chaval
- 2 silbatos por subcampo
- Fotocopias emoticonos (1 por cada 5 chavales)

Objetivos de la actividad

- *Mejorar el trabajo en equipo
- *Trabajar las habilidades físicas
 - *Agudizar el ingenio
 - *Activar los sentidos

Descripción de la actividad

Esta actividad está dividida en 3 partes (en función del tiempo se puede alargar/acortar o eliminar alguna de ellas).

1. Juegos de los Sentidos: Para observar, lo primero que hay que hacer es prestar atención a nuestro alrededor
2. Código Morse: Un segundo paso es aprender a transmitir lo que quieres comunicar. Les explicamos que durante un tiempo se utilizó el código morse para enviar mensajes a largas distancias.

3. El Emoticono: Hoy en día, los emoticonos forman parte de nuestro lenguaje, pero ¿realmente sabemos lo que significa cada uno?

La reflexión a la que deberíamos ayudar a los chavales a llegar es que todos tenemos dos orejas, dos ojos y una sola boca. Es decir, para saber cómo está el otro, lo primero que necesito es observar cómo está el otro a través de nuestros sentidos. Y a partir de la observación, actuar en consecuencia

A continuación, se detallan cada una de esas partes.

JUEGO DE LOS SENTIDOS:

Los participantes aprenderán a usar sus sentidos. Para ello, tendrán las siguientes pruebas (gymkhana con unos 10 chavales en cada prueba):

-Vista: *Material: distintos objetos y manta.

***Instrucciones:** se les enseña durante 10 o 15 segundos una serie de objetos dentro de una manta. luego se tapan los objetos y se les hace una serie de preguntas relacionada con esos objetos.

-Olfato: *Material: esencia de diferentes olores.

***Instrucciones:** se les venda los ojos a todos los miembros del grupo. Luego se les coloca esencia en alguna parte de su cuerpo. El objetivo será agruparse por olores utilizando solo el olfato.

-Gusto: *Materiales: diana, dardos y salsas (mostaza, ketchup, mayonesa, mermelada, alioli, salsa de yogurt, salsa brava, tabasco, salsa César...).

***Instrucciones:** habrá una diana de gustos a la que tendrán que lanzar un dardo. Cuanto más cerca del centro se queden, más suave será la salsa que deben probar. Una vez hayan tirado todos, se dividen en grupos según las puntuaciones y se les dará a probar la salsa que les haya tocado a ciegas con el fin de que adivinen cuál es.

-Tacto: *Materiales: Ninguno.

***Instrucciones:** Se juntan por parejas. Uno se pone de espaldas al otro, con la espalda descubierta. El que está detrás tiene que escribir una frase con su dedo en la espalda de su compañero, y éste tiene que adivinar lo que ha escrito.

-Oído: *Materiales: auriculares, aparato de música, música.

***Instrucciones:** se le dirá una palabra a cada chico/a y este tendrá que intentar que sus compañeros la adivinen mientras escucha música a todo volumen.

TALLER DE CÓDIGO MORSE

Para realizar esta actividad, se dividirá el minicampo en 4 grupos para poder explicar bien esta actividad.

1/ Se explica el funcionamiento del Código Morse (CM) según documento adjunto (fotocopias): El CM funciona con puntos y rayas y hay una lista de palabras que nos ayudan a recordar cómo se representa cada letra del abecedario. En esa lista, cada palabra a recordar empieza por la letra que va a representar, por ejemplo, la palabra ASNO representa la letra "a", la palabra BONAPARTE representa la letra "b", la palabra COCACOLA representa la letra "c"; y así sucesivamente. Lo siguiente a tener en cuenta es que, de cada palabra, las sílabas que contienen la vocal "o", se representan por una raya y las sílabas con cualquier otra vocal (a, e, i, u) se representan por un punto. Por ejemplo: La palabra AsnO representa la letra "a" y en MORSE se escribe: .- (punto, raya), la palabra bOnApArtE representa la letra "b" y, en MORSE se escribe: -... (raya, punto, punto, punto) y así hasta el final de la lista (documento adjunto).

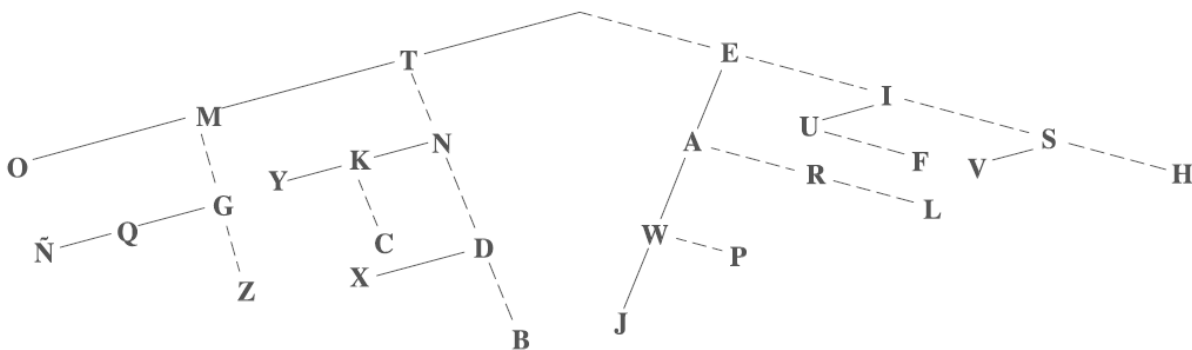
A	Asno	.-	J	Jabonoso	.---	R	Ramona	.-.
B	Bonaparte	-...	K	Koalo	-.-	S	Sardina	...
C	Cocacola	-..	L	Limonada	.-..	T	Tos	-
D	Docena	-..	M	Moto	--	U	Único	..-
E	Él	.	N	Noche	-..	V	Ventilador	...-
F	Fumarola	..-.	Ñ	Ñoñopatoso	--.---	W	Wagon-post	.-.
G	Góndola	--.	O	Oporto	---	X	Xochimilco	-.-
H	Himalaya	P	Pisotones	.-.	Y	Yoduroso	-.---
I	Iris	..	Q	Quocorico	---.	Z	Zozobrante	---..

scoutyque.wordpress.com

2/ Se hacen equipos de 4 o 5 chavales para que practiquen a decir cosas, primero letras, luego palabras cortas y así, cuando sepan "emitir" se pasa a aprender a "recibir". Para facilitarle el trabajo al receptor, éste podrá ir anotando en un papel las letras que el emisor está diciendo a medida que vaya descubriéndolas.

3/ Se les explica la Pirámide de Recepción, que empezando con el dedo índice en el vértice superior, si oyen una raya (pitido largo), lo deslizan hacia la izquierda, por la línea continua, si oyen un punto (pitido corto) hacia la derecha, por la raya discontinua y así sucesivamente hasta que el "emisor" acaba y, entonces, la letra dónde esté el dedo índice es la que nos han "dicho". Por ejemplo, si oímos: raya, raya, punto, raya, nuestro dedo irá, con la primera raya, del vértice a la izquierda (sobre la T), con la segunda raya, de nuevo a la izquierda (sobre la M), con el punto, a la derecha (sobre la G) y finalmente con la siguiente raya, a la izquierda (sobre la Q, que es la letra que ha dicho el del silbato)

CÓDIGO MORSE



4/ la última parte de la actividad consiste en que, el director del juego, que tiene el silbato (si son muchos se pueden hacer dos grupos) piensa en el título de una canción y va diciendo las letras en MORSE con pitidos largos y cortos, repitiendo varias veces cada letra y dejando claro cuando se empieza una nueva letra. El equipo que adivine la canción debe cantarla y, si acierta, se lleva un punto y, si se considera oportuno, puede elegir la siguiente canción.

EMOTICONOS:

¿Somos capaces de darnos cuenta cuando estamos felices y cuando estamos tristes? ¿Cuántos de vosotros habéis utilizado los emoticonos para expresar cómo os sentís en un e-mail/whatsapp. Vamos a ver si todos queremos decir lo mismo cuando ponemos alguno de estos emoticonos.

El minicampo se dividirá en 10 grupos (unos 5 chavales en cada grupo). Tendrán que ponerse de acuerdo y explicar qué emoción se identifica con cada imagen (fila 1, imagen 1; fila 1, imagen 2, etc). Cuando el grupo complete la “ficha” de los emoticonos, comparará su respuesta con los de otro grupo.

La reflexión de las actividades de la tarde se hará en ese grupo de diez entre los que se ha comparado los emoticonos.



CLUEDO

Nombre de la actividad

CLUEDO

Responsable (s) Actividad

BORJA

Área de Desarrollo

INTELLECTUAL

Lugar

Zona actividades exploradores

Duración

2 HORAS

Beneficiarios (Ramas)

EXPLORADORES

Nº Participantes

MINI CAMPOS divididos en 3 o 4 grupos.

Fondo Motivador

ENCONTRAR AL ASESINO DE MR BLACK A TRAVÉS DE LAS PISTAS QUE LES VAN DANDO CADA UNO DE LOS PERSONAJES

Materiales

- DISFRAZ (SI FUESE POSIBLE)
- PAPEL Y BOLI.
- TABLA DE PERSONAJES (1 por cada grupo)
- TABLA DE PERSONAJES PARA LOS RESPONSABLES

Objetivos de la actividad

- 1.- TRABAJAR LA CAPACIDAD DE ATENCIÓN Y OBSERVACIÓN.
- 2.- ESTIMULAR LA IMAGINACIÓN Y LA CAPACIDAD DE DEDUCCIÓN

Descripción de la actividad

La actividad consiste en resolver un asesinato. Es una competición para averiguar quién lo resuelve antes. Para ello, el juego cuenta con varias fases:

1. Se les plantea que resuelvan un asesinato del Señor Black. Para ello, se les lee la historia inicial.
2. Tienen un máximo de 7 minutos para entrevistarse con cada uno de los personajes. Se necesitan 6 responsables en cada minicampo para que hagan de esos personajes y otro responsable que es el que les lee la historia a todo el minicampo (Detective) y al que hay que darle el nombre del asesino.
3. Cuando llegan al último personaje, éste les da un bolígrafo y un papel donde tienen que anotar la información que han recabado y completar la tabla que se les da. Tienen un máximo de 20 minutos para resolver el enigma.

HISTORIA INICIAL

Por la noche, en el comedor de la Gran Casona, en la finca Viña-Mustard, se reúnen a la mesa seis personajes. El dueño de la finca, el Coronel Mustard y su novia, la señorita Scarlett; el señor Black, hijo de Mustard y su mujer, la señora White. Además, les acompañan dos amigos de la familia, el profesor Plum, eminente astrónomo al que la familia financia sus investigaciones y el reverendo Green, un joven cura, amigo de la infancia de Black y confesor del Coronel. Les sirve la cena la Señora Peacock, el ama de llave de la familia desde hace más de cuarenta años. En realidad, los personajes no se han visto juntos en la misma habitación jamás, y algunos de ellos llevan incluso años sin dirigirse la palabra. A pesar de todo y de la tensión en el ambiente, la cena transcurre con cierta normalidad. Pero al llegar el postre, el Coronel Mustard se levanta y golpea su copa con el tenedor para captar la atención de los comensales, les da las gracias por haber asistido a la cena y les anuncia que piensa contraer

matrimonio con su novia, la señorita Scarlett. Se produce entonces una discusión cuando el señor Black se levanta y acusa a Scarlett de ser una buscafortunas. Ella responde que no ha estado jamás al lado de su padre. La señora White intenta calmar a su marido, pero él la empuja. Entonces el profesor Plum sale en defensa de la Señora White y el Coronel intenta poner paz entre Scarlett y Black, mientras el cura apela a la Biblia (Amarse los unos a los otros, el hijo pródigo, poner la otra mejilla,...) y la señora Peacock se santigua, escandalizada. La cena termina cuando el Señor Black da un golpe en la mesa y se marcha enfadado a su habitación. Al día siguiente aparece muerto.

HISTORIA DE LOS PERSONAJES

MRS. WHITE: Mujer de Black. Muy devota. Quiere a su marido, pero las continuas infidelidades de éste hacen que se empiece a ver con su protegido, el profesor Plum. La noche del asesinato salió de su habitación para encontrarse con Plum en el Observatorio pero al verse con él, le dice que ama a su marido y que tienen que dejar de verse, pero él se lo toma mal. Arrepentida, va a rezar a la capilla, pero al acabar se encuentra con Plum borracho que la coge por del cuello (Arañazo) y la intenta besar, pero ella se defiende con lo primero que agarra, un crucifijo de madera con el que golpea a Plum, y sale de la capilla. En la habitación no encuentra a su marido y corre a buscarlo, pero en el pasillo se encuentra con el Coronel y Scarlett. Les pregunta, pero ninguno dice haberle visto, por lo que supone que estará en el baño o dando un paseo nocturno y vuelve a su habitación. Allí se acuesta, durmiéndose hasta la mañana siguiente.

PROF. PLUM: Es el protegido de Black, que le financia sus investigaciones en venenoterapia. Los continuos gastos de investigación y los pocos resultados hacen que Black quiera dejar de financiarle. Pero a él no le importa, pues en realidad está enamorado de Mrs. White y odia a Black por tenerla y no cuidarla. Por la noche se encuentra con White en el Observatorio, pero ella corta la relación. Él se queda destrozado, pues sabe que Black le engaña con Scarlett. Abre una botella de vino y se la bebe casi de un trago. En ese momento entra el coronel a por su tarro de veneno. Él, confuso por el vino, se tropieza y derriba varios objetos, coge a ciegas uno de sus tarritos de veneno y se lo da al coronel. Luego de que el coronel se marcha, Plum vuelve a la casa. Entonces, al subir las escaleras oye a Scarlett y White juntos en la habitación. Enfadado, corre a buscar a White, a la que encuentra en la capilla, y se lo dice, pero ésta se niega a aceptarlo. Discuten, él intenta besarla pero ella le agrade con el crucifijo y huye. Él borracho y arrepentido, vuelve tambaleante al observatorio y duerme allí.

COL. MUSTARD: Es el padre de Black. Cuando él muera, toda su fortuna pasaría a manos de su hijo. Hombre íntegro y aficionado a los puros, hace años que no se hablaba con su hijo por las infidelidades de éste, y no quiere dejarle su fortuna. Está enamorado de la joven Scarlett, 37 años menor que él, que es la enfermera que le cuidaba cuando tuvo el ataque al corazón tras la muerte de su esposa. La noche del asesinato quedó con Plum en el observatorio para que le entregara el tarrito de veneno de serpiente, remedio que usaba para tratarse del corazón. Antes de subir al observatorio decidió fumarse un puro en el jardín trasero, pues no quería que su mujer se enterase. Entonces vio una sombra y se escondió; era White, que iba a verse con Plum. Se quedó tan ojiplático que el puro se le consumió entre los dedos y se quemó. Va al laboratorio y se encuentra con Plum. Quiere pedirle explicaciones, pero ve que está tan borracho que cree que no es oportuno. Después de visitar a Plum vuelve a la casa, pero entra por la puerta de la cocina, que está más cerca del Observatorio. Allí se encuentra con Mrs. Peacock, que limpiaba los cubiertos de cocina. Conversan. Luego, al pasar por el salón, se encontró con el reverendo, que bebía solo. Se sentó con él y se confesó, contando lo que había visto. El reverendo le dio la absolución y el coronel advirtió que llevaba la mano vendada, y el reverendo le dice que se ha cortado con el

cuchillo mientras se preparaba un sandwich. Entonces entra Mrs. Peacock y le dice al coronel que vuelva a la habitación. El coronel lo hace, pero su mujer no estaba y la ventana está rota, y hay rastros de sangre. Al minuto se la encontró en el pasillo volviendo del baño con un pie vendado, y le dijo que se había cortado con cristales rotos de la ventana. Estando en el pasillo aparece Ms. White preguntando por Black, pero ni él ni Scarlett dicen haberle visto, así que White regresa a su habitación y ellos a la suya.

MRS. SCARLETT: Era la amante de Black, a la que contrató para cuidar de su padre cuando su madre murió. Ella, sin embargo, urdió su propio plan: Sedujo al coronel y le contó lo de los escarceos amorosos de su hijo, sin mencionar que ella era la amante, así consiguió que el coronel y su hijo se enemistaran. Después de la cena, Black aprovecha que el coronel sale de la habitación para hacerle una visita a Scarlett. Allí discuten y Black le llama buscafortunas y aprovechada, pero ella amenaza con contarle todo a su mujer y decir además que Black le ha intentado forzar. Ante ese intento de extorsión, Black estalla en ira y la intenta agredir, pero ella encuentra el revólver del coronel y le apunta a Black con él. Ella le teme y está dispuesta a disparar, pero él le agarra las manos, forcejean y Scarlett se acaba disparando en un pie (El disparo lo oyen Mrs Peacock, que espiaba en el rellano de las escaleras, pero no lo oyen el Reverendo, que estaba en la cocina y sí oye vagamente los cristales, ni la señora white, que estaba en la capilla, ni los demás que estaban fuera de la casa). Black retrocede asustado y ella, con el pie sangrando, le intenta disparar de nuevo, pero la pistola sólo tenía una bala. Como la puerta estaba Bloqueada por Scarlett, Black huye por la ventana. Scarlett le lanza el revólver, que golpea el cristal y lo rompe, cayendo por la ventana al exterior. Como sangra mucho, Scarlett debe ir al baño a curarse. Cuando vuelve se encuentra al Coronel, y le miente diciendo que se ha cortado con los cristales, así como a la señora White al decirle que no ha visto a Black.

REV. GREEN: Dos años menor que Black, fueron muy amigos en la infancia. Se crió en un Orfanato, pero pronto fue acogido por la familia Mustard. De hecho, el Coronel fue quien pagó sus estudios de teología. Pronto se ordenó sacerdote y le destinaron a la parroquia del pueblo donde se crió, con lo que se convirtió en el párroco de los Mustard. Tiene una relación paterno filial con el coronel, al que hace de confesor, y hasta tal punto que el coronel quiere que oficie la boda con Scarlett, razón por la que es invitado. Era amigo de Black y sabía de sus líos amorosos, incluida Scarlett. Por eso, esa noche le come la conciencia y no puede dormir. Primero va a la capilla a rezar, pero el estómago le ruge y decide irse a la cocina a prepararse un bocadillo, ya que en la cena apenas pudo comer por la discusión. Mientras está cortando el pan oye un estruendo y se asusta, cortándose con el cuchillo en la mano. Intenta vendarse con un trapo, pero aparece en la cocina Mrs Peacock, quien se ofrece a curarle y vendarle. Él le pregunta por el estruendo, pero ella dice no haber oído nada. Amablemente le cura y le lleva al salón y luego vuelve a la cocina para terminar de prepararle el bocadillo. Mientras, el reverendo coge una botella de vino y un vaso, la descorcha y se sirve varias veces. Entonces entra en el salón el coronel, alterado, y le pide confesión. Él le confiesa y se entera del romance entre Plum y White. Entonces entra Peacock con el bocadillo y despide al Coronel, dejándole sólo para que coma y descanse. Él come, descorcha otra botella, y bebe hasta dormirse sobre la mesa del salón.

MRS. PEACOCK: Entró a servir de joven en casa del coronel. El coronel la sedujo y ella dio a luz un hijo, pero le dio en adopción. Sirvió en casa del coronel y crió a su hijo, a quien quería, pero a quien odiaba a la vez por tener lo que su otro hijo no tenía. La noche del asesinato vio a Black escabullirse dentro de la habitación de Scarlett cuando el coronel había salido. Se queda espiando tras la puerta y les oye discutir, descubriendo que ambos eran amantes. También oye el disparo y los cristales, pero se asusta y decide alejarse de aquella habitación. Baja abajo y decide salir de la casa por la puerta de la cocina. Allí se encuentra al reverendo, que se había cortado con el cuchillo. Le lleva al salón y le cura, pero descubre en la mano la misma marca de nacimiento que el coronel, y que Black no tenía, por lo que sabe que el reverendo es hijo del coronel y Black no. Además, Green tiene dos lunares en el cuello que son iguales a unos que ella misma tiene, lo que confirma sus sospechas. Al encontrarse con el

coronel en la cocina conversan, y ella recuerda su aventura con nostalgia. El coronel, sin embargo, lo ve como un error y le pide que lo olvide, marchándose de la cocina. Ella llora un rato en la cocina, pero luego se acuerda de Black y Scarlett. Sabe que si el coronel les pilla juntos, desheredará a su hijo y se divorciará de su mujer. Así el reverendo Green se podría convertir en el único heredero, por lo que entra en el salón y le manda al coronel volver a la habitación (Pero Black no está en la habitación del coronel) Mss. Peacock termina de recoger la cocina y vuelve al salón, donde el reverendo está dormido sobre la botella de vino, casi vacía. Ella coge la botella para devolverla al botellero, pero de camino se encuentra a Black, que había saltado por la ventana y vuelve a entrar en casa por la puerta de la cocina. Discuten, y ella le dice que no es hijo del coronel y que no merece nada, pero él le llama vieja bruja y le abofetea el rostro. **Ella le pega con la botella en la cabeza y le mata.** Asustada, corre a su habitación y se encierra hasta la mañana siguiente.

Por tanto, hacen falta 6 responsables para cada uno de los personajes. Es importante animar a los niños a que pregunten. No ofrecer información que no pregunten.

MRS. WHITE: Mujer de Black. Está en la Capilla.

PROF. PLUM: Black le financia. Está en el Observatorio.

COL. MUSTARD: Padre de Black. Está en el Jardín Trasero.

MRS. SCARLETT: Prometida de Col. Mustard. Está en su habitación.

REV. GREEN: Sacerdote amigo de la familia. Está en el Salón de su casa.

MRS. PEACOCK: Ama de llaves del C. Mustard. Está en la Cocina.

Actividades Día 25 – El Bosque

“Deja el mundo en mejores condiciones de lo que lo encontraste”.
(BP)

AGE OF EMPIRES	
Nombre de la actividad	Responsable (s) Actividad
GIMKHANA AGE OF EMPIRES	BORJA
Área de Desarrollo	Lugar
FÍSICO, INTELECTUAL, SOCIAL	Zona actividades exploradores
Beneficiarios (Ramas)	Duración
EXPLORADORES	ENTRE 2 Y 3,5 HORAS
Fondo Motivador	Nº Participantes
FORJAR ALIANZAS Y CONSEGUIR RECURSOS. SER CAPACES DE GESTIONARSE EN PEQUEÑOS GRUPOS Y EVOLUCIONAR SU CIVILIZACIÓN, A LA VEZ QUE COMPITEN CON OTROS GRUPOS POR SER LA CIVILIZACIÓN MÁS AVANZADA.	MINI CAMPOS
Obejtivos de la actividad	Materiales
<p>1.- PROMOVER EL TRABAJO EN PEQUEÑOS GRUPOS EN UN AMBIENTE COMPETITIVO</p> <p>2.- TRABAJAR LA AUTOGESTIÓN DEL GRUPO Y SU RELACIÓN CON OTROS GRUPOS A LA HORA DE LOGRAR OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - PINZAS DE COLORES. MUUUCHAS. - CARTULINAS (CARTELES INFORMACIÓN) - 2 BARAJAS DE CARTAS. 2 BALDES DE AGUA - 20 VASOS DE PLÁSTICO. 6 PELOTAS PING - 6 PELOTAS PING-PONG. 5 GORRAS. - CELO, ROTULADORES PERMANENTES - 1 PELOTA TAMAÑO FUTBOL. - CELO, ROTULADORES PERMANENTES, PITA, 5 CLIPS, 5 ARGOLLAS, CORCHO.
Descripción de la actividad	
<p>REFLEXIÓN: Uso de los recursos naturales y sobre-explotación de los mismos.</p> <p>MODO DE JUEGO Los chavales del minicampo se dividen en cuatro equipos, cada uno de un color, que representan a 4 grandes civilizaciones. La meta del juego es evolucionar su civilización a la edad imperial y construir una maravilla antes que el resto de civilizaciones. La forma de evolucionar es consiguiendo recursos para poder construir, conseguir soldados y avanzar de edad.</p>	

El juego se desarrolla en dos fases:

CONSEGUIR RECURSOS

- Los recursos que se pueden conseguir son Madera, Carne, Piedra y Oro.
- Cada recurso se consigue realizando una o varias actividades cortas repartidas por la zona de juego (se indican más adelante)
- Si se tiene un excedente de algún recurso, se puede cambiar en el **Mercado** por oro.
- Cuando se tengan los recursos necesarios, se podrá hacer una construcción. Esto se hace en el **Centro de Operaciones**. También se compran soldados y caballeros y se recupera vida (simbolizado con pinzas)

ATACAR A LAS OTRAS CIVILIZACIONES

Una civilización podrá destruir construcciones de otras civilizaciones de la siguiente manera:

- a. Cada participante tendrá un punto de vida (que será una pinza) y los caballeros tendrán dos.
- b. En toda la zona de juego, se podrán robar las pinzas de las demás civilizaciones, retando a otros niños a una Lucha Scout. Las pinzas servirán más tarde para poder derribar las construcciones del resto de civilizaciones.
- c. En la base de civilizaciones, las zonas de los minijuegos, el mercado y en el centro de operaciones no se pueden robar pinzas.

El juego tendrá las siguientes zonas de juego:

1. Centro de Operaciones
2. Zona de los mini-juegos
3. Base de civilizaciones
4. Mercado

CENTRO DE OPERACIONES

En el centro de operaciones es donde se llevan a cabo las evoluciones de cada civilización, se crean construcciones propias, se destruyen las de las otras civilizaciones. Aquí también se pueden comprar roles de soldado o caballero.

Se pondrán 4 pequeños carteles, con los progresos de cada civilización. Si se quiere construir o destruir, se tiene que ir a esta zona con los recursos necesarios para hacerlo. Las pinzas que se roben a otras civilizaciones se almacenan aquí, y cada grupo tiene que preocuparse de venir a recogerlas cada cierto tiempo.

EDADES

ALTA EDAD MEDIA: Edad inicial, todos empiezan aquí, no requiere nada.

AVANZAR EDAD FEUDAL: 100 Ud. carne + 100 Ud. oro + 5 construcciones.

AVANZAR EDAD DE CASTILLOS: 100 Ud. carne + 100 Ud. piedra + 100 Ud. oro + 10 construcciones.
Aquí se pueden construir castillos.

AVANZAR EDAD IMPERIAL: 150 Ud. carne + 100 Ud. piedra + 150 Ud. madera, 100 Ud. oro + 15 construcciones (o 12 construcciones + Castillo).

CONSTRUCCIONES

CENTRO URBANO: Es la construcción inicial. Vale como una construcción y no se puede destruir.

CASA: Vale como una construcción.

Construir: 50 Ud. de madera.

Derribar: 10 puntos de vida.

CUARTEL: Vale como una construcción. Necesario **para tener caballeros y soldados.**

Construir: 70 Ud. de madera y 50 Ud. de carne.

Derribar: 15 puntos de vida.

CASTILLO: Vale como 3 construcciones. Sólo se puede construir en la tercera edad.

Construir: 60 Ud. de madera, 100 Ud. de piedra y 60 Ud. de carne.

Derribar: 20 puntos de vida.

MARAVILLA: Sólo se puede construir en la cuarta edad. Si la construyen entera, ganan el juego.

Construir: 250 Ud. de madera, 250 Ud. de piedra, 250 Ud. de Oro y 250 Ud. de carne.

Derribar: 30 puntos de vida.

ROLES

ALDEANO: Es el estado básico. No requiere ninguna acción.

SOLDADO: En la guerra puede vencer a aldeanos y otros soldados. 20 Ud. Carne + 10 Ud. oro.

CABALLERO: En la guerra puede vencer a aldeanos, soldados y otros caballeros. 40 Ud. Carne + 20 Ud. oro.

Existen tres rangos:

- Aldeano: solo puede atacar a otros aldeanos
- Soldado: ataca a aldeanos y soldados
- Caballero: ataca a todos

El rango es un papel del color de la civilización que se lleva en la frente, bien visible.

NOTAS AL RESPONSABLE.

- **DEBE HABER CARTELES BIEN VISIBLES CON LOS QUE CUESTA CADA COSA, PARA QUE LOS CHAVALES NO TENGAN DUDAS.**
- Si ponéis trozos de velcro o de celo (Lo que haya) en los paneles de cada civilización, cuando los chavales vengan para construir o derribar, será mucho más rápido quitar o poner construcciones.
- Una vez que han avanzado de edad, no pueden retroceder; aunque pierdan todas sus construcciones, pero necesitan llegar al número de construcciones requerido para avanzar de edad.
- No se puede poner una construcción hasta que el grupo tenga los recursos necesarios para hacerlo. La excepción es la maravilla.
- Una maravilla se puede empezar a construir en la cuarta edad con sólo 10 Ud. de cualquier elemento. Aunque esté construida al 1% siguen haciendo falta 30 puntos de vida para poder destruirla.
- Un soldado o caballero no puede realizar los minijuegos en los que se obtiene CARNE
- Un rol se intercambia por otro; si el aldeano compra un soldado, entrega su papel de aldeano. Si el Soldado compra un caballero, debe entregar su papel de soldado. Si caballero o soldado quieren volver a ser Aldeanos, pueden intercambiar su rol con un aldeano de su grupo o cambiarlo en el centro de Operaciones, pero si lo hacen allí ya no lo podrán recuperar a menos que paguen otra vez por ellos.
- Si un soldado o caballero pierden sus pinzas deben volver a su base a reponerlas. Las pinzas **DEBEN ESTAR BIEN VISIBLES.**

- **CONSTRUIR:** Si os entregan la cantidad exacta de recursos, se los cogéis y colocáis la construcción en el muro de cada civilización. Los recursos se separan en boles para que sea más fácil repartirlos después a los minijuegos.
- **DERRIBAR:** Si os entregan el número de pinzas exacto para derribar la construcción (TIENEN QUE SER PINZAS DEL MISMO COLOR), se las cogéis y quitáis la construcción del muro de la civilización que sea.

MERCADO

En el mercado, cada civilización puede intercambiar el excedente de recursos que tenga por oro, o usar oro para comprar otros recursos. Los precios de salida del juego son de 20 a 10, es decir: Se pueden vender 20 unidades de carne, piedra o madera por 10 unidades de Oro. Se pueden comprar 10 unidades de carne, piedra o Madera por 20 unidades de Oro.

Los precios son variables en función de la demanda, y ahí es donde entra la divertida labor del monitor; tenéis que jugar con los recursos que tenéis para variar los precios:

Si los chavales piden mucho oro y tenéis poco, entonces habrá que cambiar 10 unidades de oro por 40, 50 o 60 unidades de otro recurso. Si no les gusta, siempre pueden volver a los mini juegos para intentar conseguir el recurso que querían.

Si os sobra oro, pero os falta por ejemplo carne, podéis lanzar una oferta de 10 unidades de carne por 10 de oro para conseguir más carne y dar salida al oro.

Si pasa mucho tiempo sin que nadie vaya al mercado, tendréis que rebajar precios, lanzar ofertas o lo que sea; ponédselo un poco difícil, pero no imposible.

En principio no se pueden intercambiar los recursos mezclados, es decir, no se pueden intercambiar 10 Ud. De piedra y 10 de carne por 10 ud. De oro, pero si la cosa no está muy animada podéis hacer oferta de recursos en blanco, por ejemplo 30 unidades de recursos, sean los que sean, por 10 unidades de oro.

MATERIAL JUEGO GESTIÓN: AGE OF EMPIRES

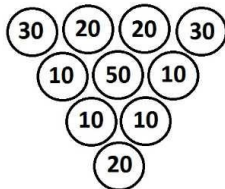
NOTA: Este material está pensado para un minicampo de unas 50 personas.

MATERIAL	CANTIDAD	EXPLICACIÓN
Pinzas	200	Son para las guerrillas. Si es posible, de 4 colores diferentes. Si no, todas de madera para que se puedan tintar.
Velcro	12 tiras	Para el centro de operaciones. Si se colocan trozos de velcro en los paneles de cada equipo, se pueden poner y quitar las construcciones más rápidamente. Si es muy caro, se puede sustituir por trocitos de celo.

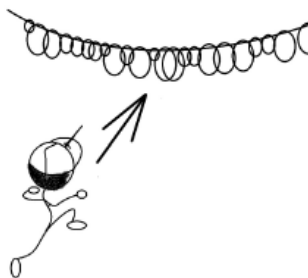
Cartulinas A2	8	4 para el centro de operaciones, 4 para el mercado y 1 para cada uno de los minijuegos. En los minijuegos deben escribir claramente el nombre del juego, las normas y la recompensa.
Rotuladores	Varios	

MINIJUEGOS PARA OBTENER RECURSOS

1. **Pez En la Red** (para obtener como recompensa **10** unidades de **CARNE**): Consiste en intentar encestar las cartas en los boles de plástico a una cierta distancia (1-1.5 m)
2. **Temporada de Vendimia** (para obtener como recompensa tantas unidades de **CARNE** como la suma de los vasos en los que hayan conseguido encajar las pelotas): se hace una especie de diana con vasos de plástico. Tienen que lanzar cuatro pelotas de ping-pong. Si la pelota cae en un vaso, cuanto más cerca esté del centro, mayor cantidad de uva consiguen.



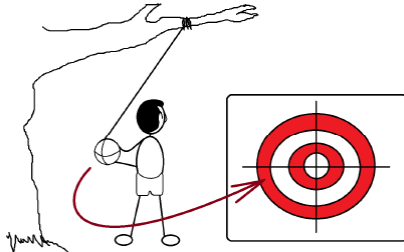
3. **Pesca Mayor** (para obtener **10** unidades de **CARNE** por cada atún): En el mar hay grandes atunes que saltan a la superficie (Trozos de corcho con una argolla que flotan en un balde). Los pescadores deben recogerlos antes de que se escapen. Tienen 5 cañas hechas con palos, pita y un clip. Disponen de 1 minuto. Puede haber 2 baldes, si son pequeños o si hay varias personas pescando a la vez.
4. **Campeonato de Anillas** (para obtener de recompensa **10** unidades de **ORO** por cada ANILLA; algunas valdrán 20 unidades de ORO y otras 30): Se les pone una gorra que tiene una pica en su frente. En un extremo se pone una cuerda con anillas de papel. Se tienen que lanzar de cabeza, intentando apuntar con la pica a una de las anillas. Si la rompen, se llevan la puntuación de la anilla que han roto. Pueden hacer un máximo de tres carreras.



5. **Campeonato de Justas** (para obtener de recompensa 10 unidades de **ORO** por cada pañoleta rival). **Lucha Scout**. Se les junta de cuatro en cuatro, uno de cada civilización, y tienen que combatir. Otra variedad es que cada participante se ponga a cuatro patas dentro de un campo de lucha. El reto consiste en que cada participante consiga que sus contrincantes pierdan el equilibrio y caigan al suelo. Se puede empujar o quitar las manos del contrario.
6. **Cartomancia** (para obtener de recompensa **10** unidades de **ORO** por cada 2 aciertos; máximo de 50 unidades). Se colocan un taco de 10 cartas boca abajo y descubre la primera. El niño tiene que decir si la siguiente carta que se descubra va a ser mayor, menor o igual que la anterior.

7. Tronco Val: (para obtener **10** unidades de **MADERA**)

Hay una diana en posición horizontal. El niño se pone a su lado, mirando hacia atrás. En sus manos tiene una pelota colgada de una rama. El objetivo es lanzar la pelota hacia adelante, de manera que describa una parábola por detrás de él y golpee en la diana. Cuanto más cerca del centro, mayor recompensa. Cada chaval tiene tres tiradas.



8. Lanzamiento de Jabalina (para obtener hasta **30** unidades de **Madera**):

Se coloca una diana dibujada en papel continuo en el suelo. A varios metros de distancia se coloca la zona de lanzamiento. El chaval coge carrerilla y lanza la jabalina (Que puede ser un palo de escoba o un palo normal lo suficientemente largo o incluso una pelota) hacia la diana. Según lo cerca que golpee del centro recibe más o menos recompensa. Tienen 3 intentos y obtienen la suma de los puntos que obtengan en esos 3 tiros.



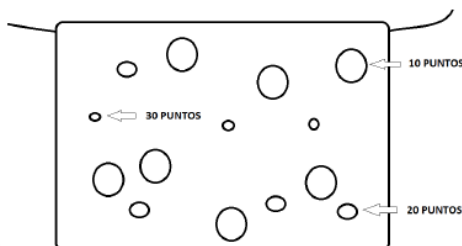
9. Harrijasoketa (la recompensa son **10** Ud. De Piedra por cada **globo**)

Los Harrijasoketas son los levantadores de piedras vascos. Esta prueba consiste en "levantar" el mayor número de piedras y llevarlas a otro sitio. Hay un total de 20 piedras (Globos) en un balde. A unos 4 o 5 metros hay otro balde vacío. El responsable se coloca frente al balde con globos y lanza uno al aire; a partir de ahí, el chaval tiene que llevar el globo hasta el otro balde sólo con soplos, sin usar las manos. Si el globo cae al suelo, ya no vale y el monitor lanza otro. El tiempo total para la prueba es un minuto.

Nota: si la prueba es demasiado fácil o difícil, se puede aumentar/disminuir el tiempo

10. La Fuente de los deseos (la recompensa es hasta 30 Ud. De Piedra por cada bola que se cuelga)

La fuente de los deseos está llena de caños (agujeros) por los que hay que colar la piedra para que se cumpla el deseo que has pedido. Se coloca colgado de los árboles un trozo de tela llena de agujeros (Si no hay tela, se puede hacer con papel continuo). Cada participante tiene tres piedras (Bolas de papel encelado) que debe lanzar a la fuente y colarla por los agujeros.



(se pueden proponer otros minijuegos)

MATERIALES PARA LOS MINIJUEGOS:

RECURSO	MINIJUEGO	MATERIAL	CANT.	EXPLICACIÓN
CARNE	El Pez en la Red	Baraja de Cartas	1	Sólo se necesitan 10. Con 40 lo pueden hacer 4 personas a la vez (o en 4 minicampos)
		Boles de plástico	4	Son las trampas donde caen los peces (Las cartas). Se pueden comprar platos hondos de plástico de los chinos.
CARNE	Temporada de Vendimia	Vasos de plástico	20	Para hacer los "racimos" de uvas. Sólo se necesitan 10. Con 20 pueden jugar 2 personas a la vez.
		Pelotas de pingpong	6	3 pelotas y 10 vasos para uno de los juegos.
		Celo	1	Para atar los vasos y que no haya que estar todo el rato colocándolos.
CARNE	Pesca mayor	Rotulador permanente	1	Para poner las puntuaciones. Tiene que ser permanente, un rotulador normal, sobre un vaso de plástico no pinta bien y mancha.
		Corchos de vino	4	Si son anchos, mejor; si no se dan la vuelta. Se cortan en lonchas finas. Unas 20 lonchas en total.
		Argollas pequeñas	20	Una caja de los chinos vale, vendrán unas 50 argollitas. Se clava una en cada loncha de corcho.
CARNE	Pesca mayor	Pita	5 m	1 metro, más o menos, para cada caña. Un palo por cada caña para atar la cuerda al extremo.
		Clips	5	1 clip por caña, para atarlo al extremo de la cuerda y hacer el gancho.
		Folios	40	Los folios son para hacer las anillas. Se hacen anillas de tres tipos, más o menos grandes.
ORO	Campeonato de Anillas	Tijeras	1	Para cortar los folios.
		Gorras	3	Para hacer las picas de las justas. Se les pone un palo en la parte frontal de la gorra.
		Pita	4 m	Para colgar las anillas.
ORO	Campeonato de Justas	---	---	---

ORO	Cartomancia	Baraja de cartas	1	Se necesitan sólo 10 cartas. Con una baraja pueden jugar 4 personas a la vez.
MADERA	¡Tronco Va!	Papel continuo	1 m	Para dibujar la diana
		Pinturas de dedo	Varias	Para dibujar la diana y pintar la pelota si se quiere.
		Pelota	1	
		Pita	X m	Para colgar la pelota de algún lado.
MADERA	Lanzamiento de Jabalina	Papel continuo	1 m	Para dibujar la diana
PIEDRA	Harrijasoketa	Globos	20	Hinchados con aire simulan las piedras que hay que cargar.
		Balde	2	
PIEDRA	El Pozo de los Deseos	Hojas de Papel	10	Dos o tres hojas enrolladas y enceladas para hacer las piedras que hay que tirar al pozo. Se pueden usar hojas de periódico.
		Rollo de celo	1	
		Papel continuo	1 m	Para hacer el pozo
		Rotulador	1	Para dibujar las puntuaciones

VELADA

Nombre de la actividad

VELADA

Responsable (s) Actividad

América Francho Furelos

Área de Desarrollo

Emocional

Lugar

Escenario

Duración

Beneficiarios (Ramas)

Exploradores

Nº Participantes

Todos los exploradores

Fondo Motivador

Materiales

Obejtivos de la actividad

Conocer las realidades de otros grupos scout.
Compartir una velada todos juntos

Descripción de la actividad

- Velada todos los exploradores.
- Los caballeros de la tabla cuadrada.
- Salen dos caballeros y cuentan que vienen desde muy lejos porque les han dicho que aquí saben divertirse de verdad y que no hay nada como las veladas de los exploradores a ver si son capaces de mostrarles algunas de sus canciones y bailes típicos y que ellos les propondrán algunos retos
- Se van salteando reto, canción y broma.
- **Retos.**
 1. Congelados, se pone música y cuando para todos se tienen que quedar congelados los responsables que se encuentren abajo tendrán vasos con agua y podrán mojar a quienes se muevan.
 2. Maquina musical, subera un responsable de cada sección y hará un ruido y todos los de su sección tienen que repetirlo habrá un director de orquesta que vaya marcando a quien le toca cada vez.
 3. Latas de sardinas, sonará la música y cuando pare deberán ponerse por grupos del número que se diga, grupos de dos, grupos de 10...
 4. Simon dice, el responsable dice algo y tienen que hacerlo, pero solo cuando pronuncie simón dice.
- **Canciones** • En la selva me encontré. • El baile de la fruta. • Oh yeahh. • Habia un sapo. • ...

- **Bromas**

- 1. Soplar harina o cacao. Se sube al escenario a un voluntario y se le dice que se va a probar su fuerza de pulmones, entonces se pone una vela que tiene que apagar cada vez más lejos a la tercera vez le dicen que va a ser más difícil con los ojos tapados y se le acerca un poco de harina o cacao a la cara.
- 2. La momia, se dice que hay una momia que cumple deseos y una persona se esconde debajo de una manta con un balón en los pies(que se supone es su cabeza) entonces el voluntario le pide algo y se le dice que la momia está sorda que se acerque un poco más y cuando ya le habla por tercera vez el monitor se levanta y le pega un susto.

La idea general es que sean los mismos exploradores de cada ciudad los que suban enseñar la canción, la broma o el baile al resto de exploradores por lo que antes de la actividad los coordinadores pediremos voluntarios y llevaremos a cabo la distribución en el escenario.

Actividades Día 26 – Caballerosidad

“Sólo merece la pena una vida vivida al servicio de los demás”.
(Albert Einstein)

Taller reciclaje

Nombre de la actividad

Taller reciclaje

Responsable (s) Actividad

Coordinador subcampo

Área de Desarrollo

intelectual

Lugar

zona exploradores

Duración

1,30h

Beneficiarios (Ramas)

Nº Participantes

60

Fondo Motivador

Descubrir cómo reusar/reciclar el material puede darle un nuevo uso o función.

Materiales

4000 cucharillas de plástico (queremos que sean reutilizadas de las comidas)
10 botes de pintura roja de dedo
10 botes de pintura negra de dedo
100 periódicos
20 botes de cola

Objetivos de la actividad

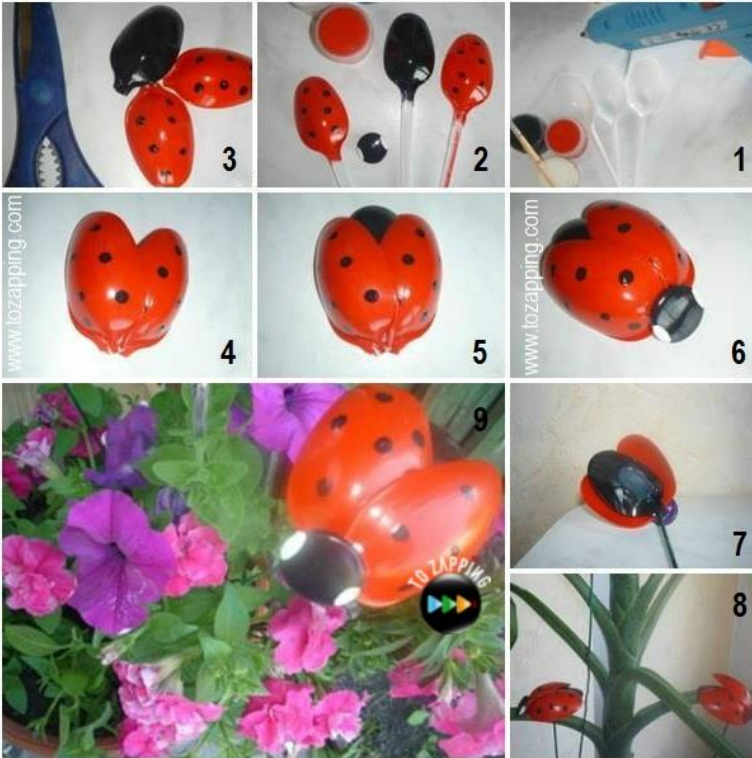
Desarrollar la imaginación.
Desarrollar habilidades artísticas

Descripción de la actividad

MARIQUITA

Para este taller, necesitamos repartir cuatro cucharillas por cada explorador. Primero recortamos dos cucharillas, quitándole el palo por donde agarramos la cucharilla que usaremos como alas de la mariquita
Pintamos esas 2 cucharas con pintura roja
Luego recortamos pintamos de negro solo 1 cuchara, este será el cuerpo de la mariquita.
Pintamos unos puntitos pequeños de negro en las alas de la mariquita.
Por último, unimos con cola las alas y el cuerpo.
Para la cabeza, recortamos la punta de la cuchar y la pintamos negro y pintamos los ojos de blanco.
Pintaremos una cucharilla de color negro y otras dos de color rojo y a continuación haremos puntitos negros en las cucharillas rojas; después lo pegaremos como en la imagen adjunta.

Nota: es posible que este taller tenga que cambiarse, en función de la disponibilidad de cubiertos de plástico.



BÚHO

Para este taller, debemos recoger cada explorador una piña (podemos aprovechar para ir a buscarla mientras se nos seca la pintura)

La piña será el cuerpo de nuestro búho a continuación recortaremos dos trozos de periódico en forma de gota del tamaño de nuestra piña que usaremos como alas.

Y otros dos trozos pequeños que pondremos en los pies de nuestro búho.

Por último, utilizaremos dos cucharas como ojos que pegaremos en la parte superior de nuestro búho.

Se adjuntan las fotos de ambos talleres para ver la idea final.

Carrera de orientación

Nombre de la actividad

Carrera de orientación

Responsable (s) Actividad

Coordinador subcampo

Área de Desarrollo

intelectual

Lugar

zona exploradores

Duración

2 horas

Beneficiarios (Ramas)

Exploradores

Nº Participantes

Subcampos y minicampos

Fondo Motivador

Conocer que es una carrera de orientación
Saber orientarnos con un mapa topográfico
Importancia del deporte para tener una buena salud
Que los exploradores se ayuden unos a otros.

Materiales

Papel milimetrado
Reglas
lápiz bolígrafo
Brújulas geóloga
Hoja de control
tarjetas números 1 al 10
Papel A4
Cinta de pegar

Objetivos de la actividad

Sentir que estamos en un verdadero campamento scout.
Fomentar la colaboración y la ayuda entre los participantes.

Descripción de la actividad

Una carrera de orientación es la realización de un recorrido marcado por puntos determinados en un mapa en el menor tiempo posible, con la ayuda de un mapa, una regla, y una brújula.

Ahora detallaremos los distintos elementos que vamos a utilizar para que a ningún responsable le quede duda a la hora de explicarlos a los niños.

BRUJULA:

Como sabéis, lo primero es explicarles a los niños cómo encontrar el Norte en una brújula.

Como podéis comprobar esta brújula es una Geóloga, que son las más adecuadas para la realización de las carreras de orientación porque tienen las barras de orientación en el interior de la esfera y por otro lado la esfera se gira.



Líneas de Orientación

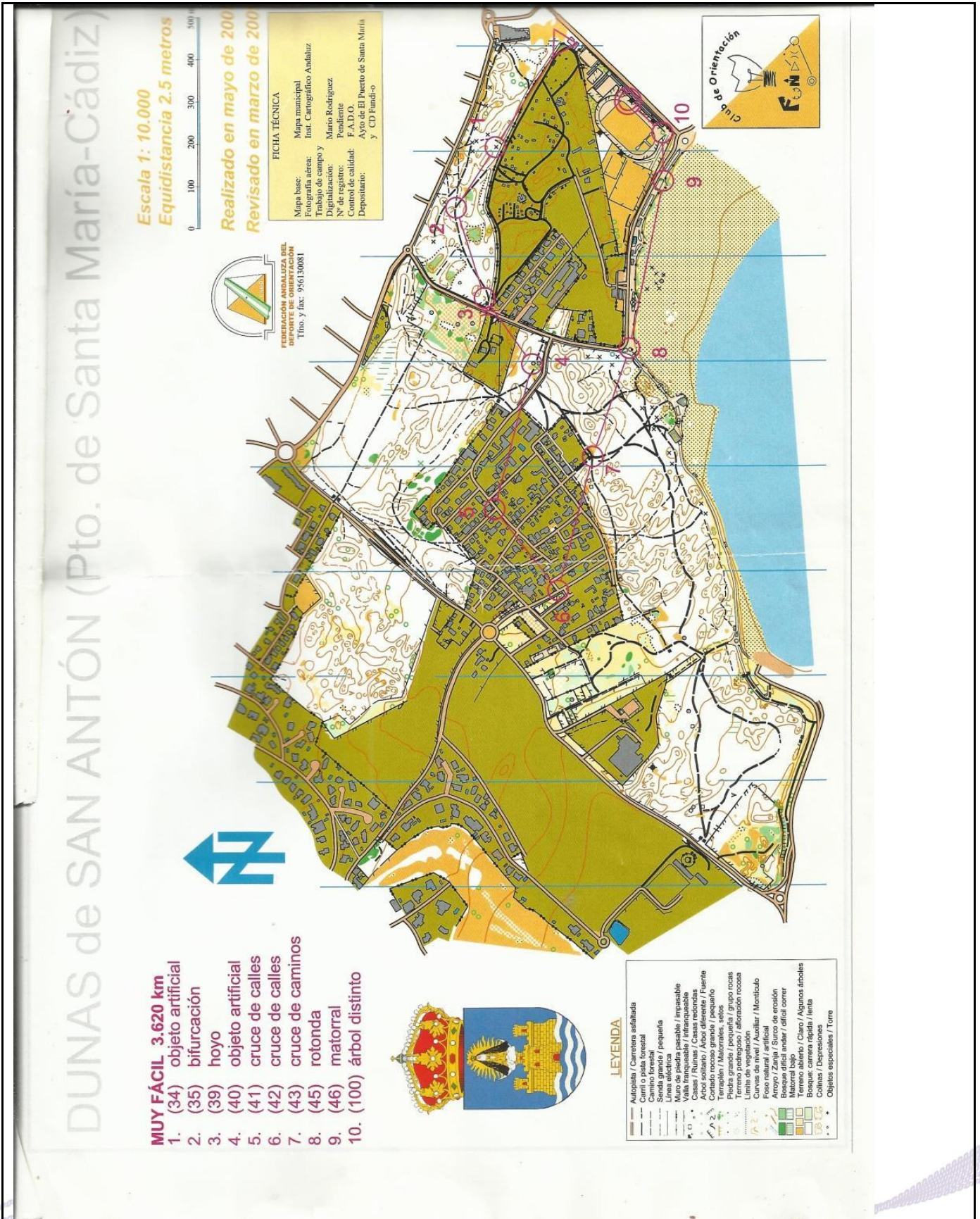
Círculo se gira

MAPA:

El siguiente mapa que podéis ver en la página siguiente corresponde a un mapa real de una carrera de orientación realizada en la provincia de Cádiz.

Iremos desglosando el mapa por partes para que entendáis cada parte del mapa y como de utiliza.

En ello comprobaremos la orientación, escalas, puntos de control, leyendas, puntos de referencias, etc.....



Orientación del mapa:

Todos los mapas topográficos están orientados al norte, en este que tenemos aquí podemos comprobar que nos señala donde se encuentra el norte.

CONSÍGUELAS

Nombre de la actividad

CONSÍGUELAS

Responsable (s) Actividad

RESPONSABLE DE EXPLORADORES:

Área de Desarrollo

Espiritual, Intelectual, Emocional

Lugar

ZONA DE PINAR

Duración

1H

Beneficiarios (Ramas)

EXPLORADORES

Miércoles 26 de 22,30 a 23,30

Nº Participantes

MINI-CAMPO

Fondo Motivador

- Conseguir el mayor número de "papelitos con títulos de parábolas.
- Conseguir el mayor número de aciertos de cuáles son reales y cuáles son falsas.

Materiales

- Los cuatro juegos deben estar fotocopiados en folios de 4 colores claros, uno para cada juego de 26 títulos: Mateo (rosa pastel), Marcos (amarillo pastel), Lucas (verde pastel) y Juan (azul pastel)
- 4 juegos completos de papelitos con los 26 títulos de las parábolas, que habrá que recortar la noche antes de hacer la actividad.

Objetivos de la actividad

- Conocer los nombres de algunas Parábolas.
- Ser capaz de trabajar en equipo.

Descripción de la actividad

10 minutos para la explicación, 40 minutos para jugar, 10 minutos para hacer conclusión y puesta en común

Se hacen 4 equipos con los nombres de los 4 evangelistas: Mateo (rosa pastel), Marcos (amarillo pastel), Lucas (verde pastel) y Juan (azul pastel). Cada equipo tendrá un color asignado, que será el color de los papelitos que deberá buscar.

Habrà una base central a la que acudirán los "exploradores vistos" (se explica más adelante).

Los responsables llevarán encima papelitos de los 4 colores de los equipos, con los nombres de parábolas, unas reales, (en azul) y otras falsas, (en rojo). Los papelitos están divididos en cuatro juegos de cuatro colores diferentes, ya que cada equipo debe encontrar las de su color.

Los responsables se esconden por la zona de juego y tienen que ser "pillados" por los exploradores. Se considera que un responsable es "pillado" cuando un explorador le da un abrazo (dónde sea y cómo sea, pero abrazo). Pueden abrazarle varios a la vez, pero si hay algún explorador abrazando al responsable y éste le está dando el papelito, no se puede acercar otro explorador. Los responsables llevan linterna y pueden moverse por todo el terreno de juego. Los exploradores NO pueden llevar linterna.

Los exploradores deben llegar al responsable sin que éste le “vea”. Se considera que un responsable ha “visto” a un explorador cuando le alumbrando con la linterna y dice un color de su pañoleta. Mientras el responsable está alumbrando a un explorador y diciendo un color de la pañoleta del explorador, Si pueden abrazarle otros exploradores por detrás. Cuando un explorador ha sido “visto” por un responsable debe volver a la base central del juego y apuntar su nombre.

Cuando se acaban los papelitos o llega la hora de parar, se da un pitido fuerte y todos los exploradores deben ir a la base central, reunirse por equipos y decidir, de los papelitos que hayan conseguido, cuáles son realmente parábolas de Jesús y cuales son falsas.

A continuación, se pone en común y el responsable que coordina el juego confirma los aciertos y los errores. Ganará el equipo que haya tenido más aciertos y como premio se les hará una “avalancha” o se les dará un aplauso, decide el responsable según vea la situación.

PARÁBOLAS:

1. Parábola de la paja y la viga	10. Parábola de la lámpara	19. Parábola de los robos
2. Parábola de la casa sobre la roca	11. Parábola del fariseo y el publicano	20. Parábola del perdón
3. Parábola del sembrador	12. Parábola del tesoro escondido	21. Parábola de la humildad
4. Parábola de los trabajadores de la viña	13. Parábola del buen samaritano	22. Parábola de la comunión
5. Parábola del trigo y la cizaña	14. Parábola de la higuera sin fruto	23. Parábola del Bautismo
6. Parábola del vino nuevo y los odres viejos	15. Parábola del hijo pródigo	24. Parábola del pozo
7. Parábola de la semilla de mostaza	16. Parábola del fariseo y el publicano	25. Parábola de la señora y el señor
8. Parábola de la oveja perdida	17. Parábola del banquete de boda	26. Parábola de los pajaritos.
9. Parábola de la levadura	18. Parábola de la margarita	

Actividades Día 27 – Rescate

“La diferencia entre lo que hacemos y lo que somos capaces de hacer bastaría para solucionar la mayoría de problemas del mundo”.
(Mahatma Gandhi)

Marcha

Nombre de la actividad

Responsable (s) Actividad

Ruta

Coordinador del subcampo

Área de Desarrollo

Físico

Lugar

Alrededores del campamento

Duración

8H

Beneficiarios (Ramas)

EXPLORADORES

Nº Participantes

650

Fondo Motivador

El descubrimiento de lo que nos rodea

Materiales

Botiquín para volantes
Cuaderno del Jamscout
1 bolígrafo por participante

Obejtivos de la actividad

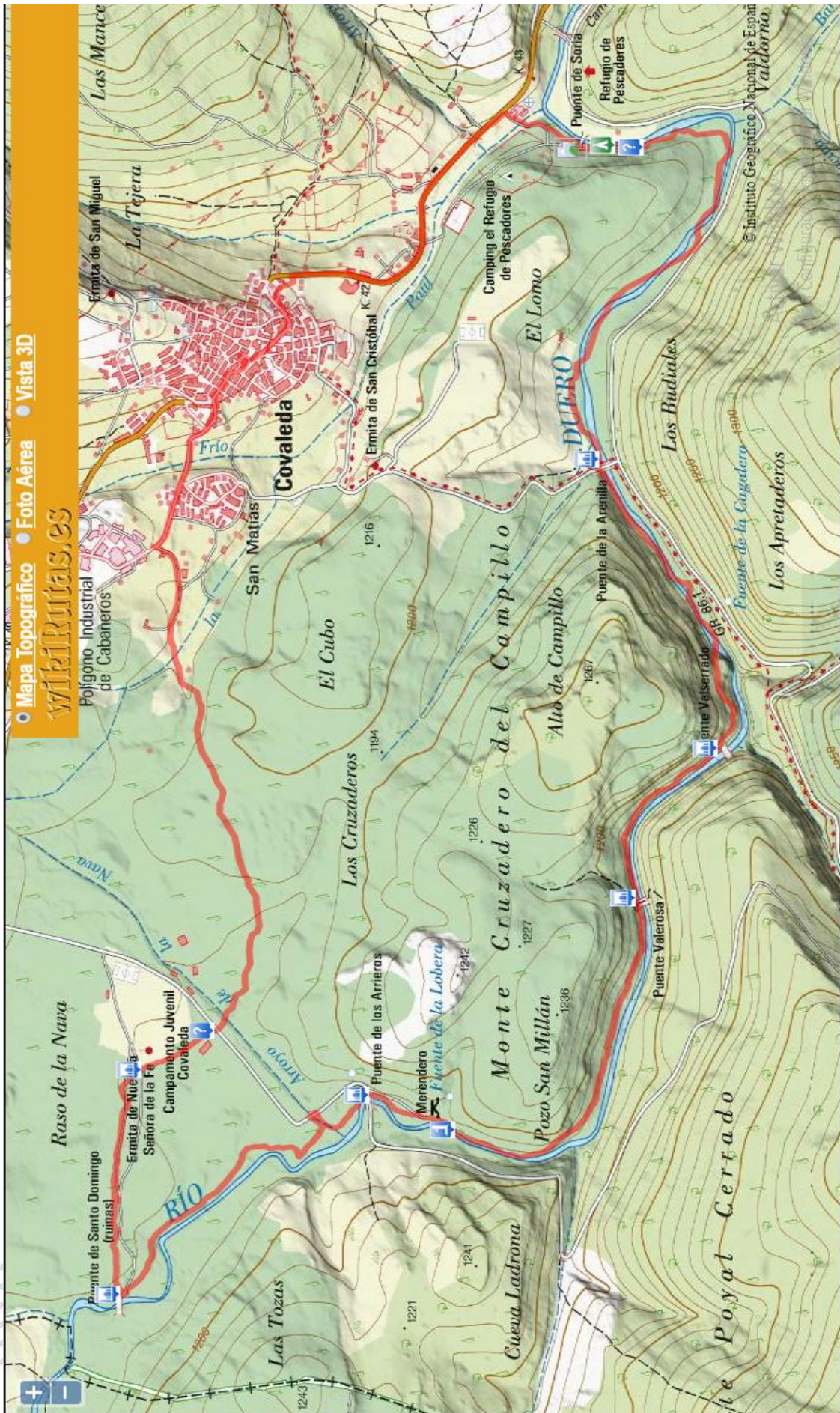
Conocer el entorno
Relacionarse con otros exploradores

Descripción de la actividad

La ruta de hará de forma salteada, de forma que los exploradores salen en grupos de unos 100. La ruta escogida es la ruta de los puentes, que se realiza por pista, teniendo buena accesibilidad, y zonas de agua. Además, es una ruta circular, lo cual permitirá que un grupo lo haga en un sentido y otro grupo en otro. Durante la marcha, se harán actividades de Servicio.

La ruta consta de 15 Km y sale directamente del campamento raso de la nava.
Se adjunta mapa a continuación.

Durante la ruta, los exploradores deberán ir rellenando las preguntas adjuntas en el cuaderno sobre otros exploradores con los que no ha hablado aún.



Reflexión de la Ruta

Nombre de la actividad		Responsable (s) Actividad	
Reflexión de la ruta		Coordinador del subcampo	
Área de Desarrollo		Lugar	
Emocional		Zona de exploradores	
		Duración	
		1H	
Beneficiarios (Ramas)		Nº Participantes	
EXPLORADORES		Grupos de 10	
Fondo Motivador		Materiales	
		Cuaderno del Jamscout 1 bolígrafo por participante	
Obejtivos de la actividad			
Conocer el entorno Relacionarse con otros exploradores			
Descripción de la actividad			
<p>Los exploradores se reunirán en grupos de 10 (grupos al azar de niños que habitualmente no trabajen juntos dentro de un mismo minicampo). Se hará un debate abierto sobre las preguntas que han contestado y lo que han visto durante la ruta</p> <p>¿Cuáles son las plantas que habéis podido tachar?</p> <p>¿Cuánta gente nueva habéis conocido?</p> <p>¿Qué es lo que más os ha gustado?</p> <p>¿Qué es lo que más os ha sorprendido de lo que os han contado?</p> <p>... Preguntas abiertas sobre lo que vaya surgiendo.</p>			

Actividades Día 28 – País

“El deber de un ciudadano no es creer en ninguna profecía del futuro, sino actuar para realizar el mejor futuro posible”. (Richard Stallman)

Juegos de Agua

Nombre de la actividad

Juegos de Agua

Responsable (s) Actividad

Coordinador del subcampo

Área de Desarrollo

Área social
Área motora

Lugar

Zona del río

Duración

1h 30min

Beneficiarios (Ramas)

EXPLORADORES

Nº Participantes

Mitad de Exploradores por la mañana y la otra mitad por la tarde

Fondo Motivador

Materiales

*Esponjas *Cubos *Jabón *Hilos *Palos *Agua *Globos
*Toldo *Gomina

Objetivos de la actividad

*Mejorar el trabajo en equipo
*Trabajar las habilidades físicas

Descripción de la actividad

La actividad consiste en un circuito con distintos minijuegos por los que los participantes irán pasando en grupos de 10/15 personas. Los minijuegos que se desarrollarán son:

-LA **ESPONJA**: *Materiales: 2 cubos y 1 esponja por equipo, agua.

*Instrucciones: Se colocan dos de los recipientes llenos de agua en un punto (punto A), con uno o dos metros de separación entre sí. Después se colocan los otros dos recipientes vacíos equidistantes a los primeros (punto B), a unos 10 o 20 metros, en función de la edad de los niños. Se divide a los niños en dos equipos, dos niños de cada equipo cogen su respectiva esponja, la mojan en el recipiente con agua del punto A, y entre los dos y sin tocar con las manos, tienen que transportar la esponja llena de agua hasta el punto B. Una vez allí, deben escurrirla para llenar ese recipiente. Ganará el juego el primer equipo en llenar el recipiente situado en el punto B.

-LA **FILA**: *Materiales: 2 cubos y 1 esponja por equipo, agua.

*Instrucciones: los niños se sientan en fila entre dos recipientes, uno lleno y otro vacío, y pasan la esponja mojada de uno a otro por encima de sus cabezas hasta conseguir llenar el recipiente vacío.

-PELEA DE **GALLOS**: *Materiales: Toldo grande, agua y jabón.

*Instrucciones: Sobre un toldo extendido con agua y jabón se harán peleas de gallos. Las peleas de gallos consiste en intentar que el contrincante toque el suelo solo empujándolo mano con mano mientras ambos están de cuclillas.

-POMPAS DE JABÓN GIGANTES: *Materiales: agua, jabón y gomina para el líquido, dos palos y una cuerda por equipo para el soplador.

*Instrucciones: Crea la mezcla de agua jabonosa con los ingredientes indicados en un bol. Sumerge el soplador en la mezcla y retíralo suavemente, a continuación, mueve ligeramente el soplador para que se desprendan las burbujas.

-STOP: *Materiales: esponjas.

*Instrucciones: una persona del equipo se la "queda", ésta se coloca en el centro del campo de juego mientras los demás lo rodean. Quien se la queda llevará una esponja mojada con agua, la tirará al aire gritando el nombre de uno de sus compañeros que será quién recoja la esponja. Mientras la esponja está en el aire todos los participantes correrán por el campo de juego hasta que la persona nombrada coja la esponja y grite STOP. Una vez estén todos parados, la persona que haya cogido la esponja tiene que intentar darle con ella un compañero, para esto solo podrá dar tres pasos desde el sitio en el que se encuentre. Si consigue darle, será esa persona el próximo en "quedársela" y si no lo consigue se la "quedará" él/ella.

-PAÑUELITO: *Materiales: cubo, globos y agua.

*Instrucciones: este es el clásico juego del pañuelo pero con una variante mucho más fresquita. deberemos hacer dos equipos. En el medio en vez de un pañuelo habrá un cubo con globos de agua. los participantes cuando oigan su número deberán acercarse al cubo, coger un globo e intentar dar a su compañero del equipo contrario. Sumará puntos el que consiga dar al niño del equipo contrario.

Gymkhana CCAA

Nombre de la actividad

Gymkhana CCAA

Responsable (s) Actividad

Responsable de exploradores

Área de Desarrollo

Físico, intelectual, social

Lugar

Zona de exploradores

Duración

1h 30min

Beneficiarios (Ramas)

EXPLORADORES

Nº Participantes

Mitad de Exploradores por la mañana y la otra mitad por la tarde

Fondo Motivador

Materiales

Albumines (igual al número de educandos)
112 cromos por álbum
18 balones
2 sogas
20 latas (refresco o similar)
4 picas
40 petos

Objetivos de la actividad

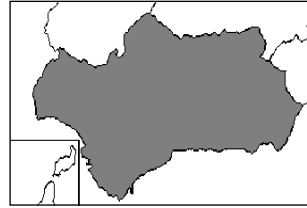
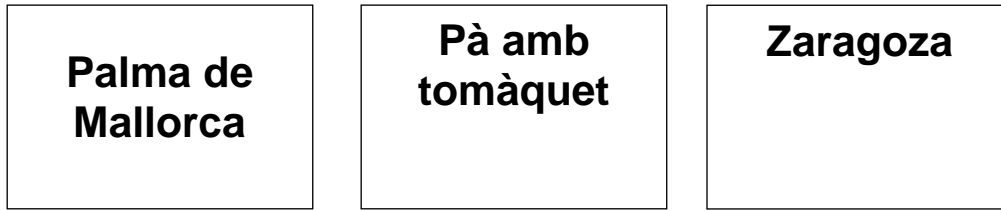
Mejorar el trabajo en equipo
Conocer las diferentes CCAA
Trabajar habilidades físicas
Fomentar que los exploradores se relacionen entre sí.

Descripción de la actividad

Esta gymkhana se juega de manera individual por cada uno de los niños y funciona en forma de álbum de cromos. A cada explorador se le da un álbum de cromos vacío, que pueden ser simplemente 3 hojas dobladas con celdas en blanco, y 5 "CROMOS". Por todo el campo hay pruebas repartidas con las que pueden conseguir más cromos, pero no necesariamente los mismos, sino que pueden estar repetidos. Luego, ellos mismos se encargan de negociar con sus cromos repetidos. El objetivo es conseguir completar el álbum de cromos de las comunidades autónomas, que consta de:

- Los nombres de las 17 CCAA más Ceuta y Melilla.
- La bandera de cada una de las CCAA.
- La forma de la CCAA.
- La capital.
- Comida Típica.
- Santo Patrón o Virgen patrona.

En total, el album tendría 112 cromos. Los cromos son trozos de papel:




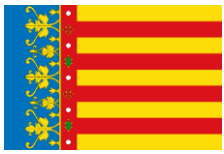
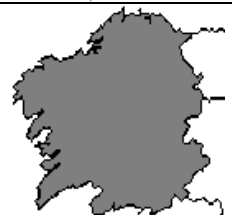
...
Que deberán pegar en su album:

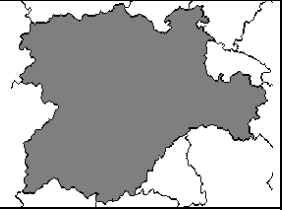




NOMBRE	CAPITAL	BANDERA	FORMA	PATRÓN	COMIDA
	Palma de Mallorca				
					Pà amb tomàquet

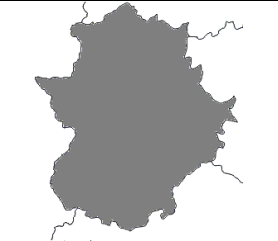











Observaciones:

- En una mesa en algún sitio del campo de juego habrá varios botes de pegamento de barra para que vayan allí a pegar sus cromos.
- Lógicamente, es bastante difícil que los niños acaben su colección de cromos, pero lo importante es que hablen entre ellos, que negocien e intercambien como en el patio del colegio, y que aprendan cosas de las comunidades autónomas. De hecho, los chavales pueden guardar sus cromos
- Los juegos deben ser fáciles y rápidos, para que los chavales estén el mínimo tiempo parados en un solo sitio, sea todo fluido y no se formen colas (Tener en cuenta que van a ser 1500 chavales rondando x ahí, si se hace todo a la vez.

- La recompensa estándar en cada uno de los juegos son 5 cromos, sean cuales sean. Si les tocan repetidos, que los intercambien con sus compañeros.
- Tanto si se ganan cromos como si no, no vale repetir dos veces seguidas en el mismo juego, aunque no haya cola. Hay que dejar sitio para el resto de los participantes (Se puede volver en un rato).

COMUNIDAD	CAPITAL	BANDERA	COMIDA	PATRÓN	TERRITORIO
Andalucía	<u>Sevilla</u>		Gazpacho	Virgen del Rocío, San Cecilio, San Indalecio, San Eufasio, San Sebastián, San Germán, Arcangel San Rafael.	
Cataluña	<u>Barcelona</u>		Pà amb tomàquet	Virgen de Montserrat	
Comunidad de Madrid	<u>Madrid</u>		Callos	Virgen de la Almudena	
Comunidad Valenciana	<u>Valencia</u>		Paella	Virgen de los Desamparados	
Galicia	<u>Santiago de Compostela</u>		Lacón con grelos	Santiago el Mayor	

Castilla y León	<u>Valladolid</u> (de facto)		Cochinillo	Virgen de la Peña de Francia	
País Vasco	<u>Vitoria</u> (de facto)		Kokotxas	San Ignacio de Loyola	
Canarias	Santa Cruz de Tenerife y Las Palmas de Gran Canaria (capitalidad compartida)		Papas con mojo picón	Virgen de la Candelaria	
Castilla-La Mancha	<u>Toledo</u>		Pisto	Nuestra Señora del Sagrario	
Región de Murcia	<u>Murcia</u>		Michirones	Santa María de la Arrixaca	
Aragón	<u>Zaragoza</u>		Ternasco	Virgen del Pilar	
Islas Baleares	<u>Palma de Mallorca</u>		Ensaimada	Virgen de Lluc	

Extremadura	<u>Mérida</u>		Migas	Virgen de Guadalupe	
Asturias	<u>Oviedo</u>		Fabada	Virgen de Covadonga	
Navarra	<u>Pamplona</u>		Pimientos rellenos de bacalao	San Fermín	
Cantabria	<u>Santander</u>		Cocido Montañés	Virgen Bien Aparecida	
La Rioja	Logroño		Patatas con chorizo	Virgen de Valvanera	
Ceuta (ciudad autónoma)	-		Pollo moruno	Nuestra Señora de África	
Melilla (ciudad autónoma)	-		Rape a la Rasudir	Nuestra Señora de las Victorias	

Pruebas CCAA.

1. Andalucía.

Paella.

Uno se la queda con ambas manos unidas. Se coloca dentro de la zona determinada como "casa". Cuando se grite "¡Paella de uno...ya!" el que la queda intentará alcanzar a alguien, cuando lo logre regresan a su casa y se cogen de la mano. A la voz de "¡Paella de dos...ya!", salen de la casa e intentan coger a un tercero, cuando lo logren regresan a la casa y se cogen de la mano. Después ira aumentando el numero sucesivamente.

Las reglas son muy sencillas, no podemos meternos en la casa de los que se la quedan porque nos la quedaríamos inmediatamente. En caso de soltarse la mano los que se la quedan tendrán que regresar a su casa para poder agruparse.

Debido a la gran cantidad de niños se harán varias casas y, por lo tanto, habrán varias paellas.

2. Cataluña.

ZIC ZAC ZUC (mayoría menoría)

Los jugadores se colocan formando un círculo con las puntas de los pies derechos en el centro. En ese momento todos dicen "1, 2, 3 zic, zac, zuc, 1, 2, 3." Los jugadores pueden dejar el pie o retirarlo, el grupo más numeroso queda eliminado y el resto vuelve a jugar. En caso de empate se vuelve a jugar otra ronda, cuando queden dos jugadores para desempatar uno de los eliminados se pone de comodín. Al ser una cantidad tan alta de niños se harán varios círculos de entre 10-15 componentes cada uno.

3. Comunidad de Madrid

Pídola.

Las niñas y los niños forman una fila india dejando un espacio entre cada participante, doblan el tronco con los codos apoyados en las rodillas y con las manos protegiéndose la cabeza. La última persona de la fila salta, con las piernas abiertas y ayudándose con las manos, por encima de sus compañeras/os hasta que salta sobre la primera o primero de la fila. Entonces, adopta la misma posición que el resto y la última persona comienza a saltar a la vez que sus compañeras/os, así, hasta que todo el mundo haya saltado. La variante para darle emoción es que tendrán que llevar un objeto antes que la fila con la que están jugando.

4. Comunidad Valenciana

Ciempíes.

Se colocan seis o siete niños sentados en fila, con las piernas abiertas, unos detrás de otros, muy juntos. Cuando se indica, todos a una han de volverse lentamente hacia la izquierda y quedarse con las manos tocando el suelo y con las piernas sobre el compañero de delante. Solamente el último niño puede descansar en el suelo las manos y los pies al mismo tiempo. Después deberán girarse todos a la vez hacia la derecha, y avanzar sin separarse. Se trata de imitar los movimientos de un ciempiés. Se harán varios ciempiés, y cada minicampo intentará juntar el máximo de ciempiés que puedan.

5. Galicia

O Can

Es un juego muy similar al brilé, se forman dos equipos y consiste en evitar ser golpeado por el balón lanzado por el equipo contrario, si ocurre quedas fuera del juego, y debes intentar golpear al máximo número de contrarios posible.

6. Castilla y León

La Calva

Fueron, probablemente, los pastores quienes, para distraer los momentos de hastío, colocaban el asta de una res o macho cabrío en el suelo y le lanzaban piedras desde una distancia convenida para tocarla. Extendida en buena parte de Castilla, sobre todo,

en Salamanca, Avila, Zamora y Valladolid, actualmente, el jugador lanza sobre la *calva* (objeto de madera usado como blanco), un cilindro metálico, el *marro*. Se debe impactar el mayor número de veces en la *calva*. Varía en Palencia y Zamora, donde utilizan como blanco el cuerno de un animal y, como proyectil, una piedra.

7. País Vasco

Soka tira (Tira de la cuerda)

Se trata de un juego en el que divididos en dos equipos tienen que colocarse en fila uno frente al otro sujetando una cuerda tirando del equipo contrario y hacerlo sobrepasar la línea señalada.

8. Canarias

Lucha canaria.

El objetivo de la Lucha Canaria es el desafío cuerpo a cuerpo entre dos adversarios en el interior de un círculo. El ganador será el que logre que el oponente toque el suelo con alguna parte de su cuerpo que no sean las plantas de los pies o sacarlo del círculo.

Se juega por equipos, cada equipo con 12 luchadores, el equipo ganador es el que consiga eliminar a todos los demás contrincantes del equipo rival. Cada enfrentamiento entre dos luchadores o "brega" como se le conoce en las islas, lo gana el que consiga vencer en dos ocasiones, es decir, el mejor de tres.

9. Castilla-La Mancha.

El corta-hilos.

El jugador que se la queda dice en voz alta el nombre del jugador que va a perseguir. Una vez que ha contado hasta tres, para dar posibilidad de huir al elegido, sale a perseguir al nombrado y a partir de ese momento, cualquier jugador que se cruce corta el hilo entre perseguidor y perseguido, cortando el hilo imaginario que los une, será el nuevo perseguido.

10. Región de Murcia

Tirar a Raya.

Se marca una línea en el suelo, y desde una distancia prudencial se lanza un objeto hacia ella. El orden se establece en relación a la cercanía de los objetos a la raya sin haberse pasado.

11. Aragón

Arrancar Cebollas.

En grupo de jugadores-as sentados en el suelo con las piernas abiertas a todo que otro se sienta igual delante, el de atrás agarra fuertemente de la cintura al que tiene delante, así hasta los jugadores que se quiera.

Juego consistente en: Un jugador de pie coge de las manos a uno de los que están sentados en el suelo y estirando trata de "arrancarlo" de la cadena de jugadores que están agarrándose de la cintura.

12. Islas Baleares

El guardián de la pelota.

Los jugadores se ponen formando un círculo y en el medio esta la pelota y una persona encargada de vigilarla. Los demás participantes se van pasando otra pelota e intentan derribar la del medio cuando creen que pueden.

13. Extremadura

Rondi

Participan dos equipos, -el bando blanco y el bando negro-. Los capitanes de cada equipo se encargan de echar a suertes para determinar cuál se salva y cuál se queda. El capitán que gana elige a un jugador de equipo contrario (la madre) para que le tire la pelota y golpearla utilizando exclusivamente la mano. Después corre de árbol en árbol diciendo las palabras rondi en los correspondientes y rondi huevo en el que así se llama, y parándose cada vez que da a la pelota en un rondi, y no en el rondi huevo, pues en este caso pierde su equipo. Si al tirar la madre la pelota cae dentro del área de juego, la jugada se anula y vuelve a tirar.

Los jugadores del bando de la madre procuran apropiarse de la pelota cogiéndola antes de que toque el suelo (acción llamada recogida). Los del equipo contrario tratan de evitarlo golpeándola con la mano o con el pie. En tal caso, la pelota vuelve a la madre y la sigue lanzando; pero el jugador que impidió la recogida ha de ponerse a salvo, tocando un rondi, pues si la madre consigue lanzar y tocarle con la pelota, los equipos intercambian sus funciones. El juego se repite tantas veces como se considere oportuno.

14. Asturias

La patata caliente:

Ir pasándose el balón entre los compañeros sin que el del medio lo intercepte. Se participa en grupo. El material necesario es un balón o una pelota. Todos los jugadores, salvo uno que se situará en el medio, se colocan formando un círculo, separados un poquito unos de otros. Los jugadores que forman el círculo tienen que pasarse la "patata caliente" (balón) sin que el jugador del centro consiga tocarla o cogerla. En este caso, se cambiarán los roles.

15. Navarra

Chute.

Uno de los jugadores es el guardián del "mardano" (un objeto clavado en el suelo en posición vertical). El resto de los jugadores desde una distancia marcada intentan derribarlo lanzando con una piedra (se puede cambiar por otra cosa). Si no se derriba, el lanzador se coloca en el lugar donde ha quedado su piedra. Si un jugador consigue derribarlo, todos corren hacia la línea de tiro, perseguidos por el guardián. Si el guardián atrapa a alguno, pasa a ser el guardián del "mardano" y continúa el juego.

16. Cantabria

El marro.

Se delimita un terreno de juego y se divide por la mitad, donde se coloca la madre. Se juega con dos equipos uno con su número correspondiente.

La madre, que controla el juego, dice un número y el jugador de cada equipo que lo tiene sale al centro del campo donde disputan un balón que la madre tira al aire, quien la coge, desde ese punto, tira a dar al contrario que corre hacia su casa. Si le da lo elimina, sino se dice otro número, una vez salgan todos se vuelven a asignar el número entre los miembros del equipo.

17. La Rioja

Los encantados.

Se la queda uno cuando el que se la queda toca a algún jugador se debe quedar quieto “encantado” hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante. El que se la queda tiene que atender dos frentes: por una parte, seguir encantando al resto y por otra, tiene que cuidar de que no le desencanten a nadie. Debido a la cantidad de chicos, la idea es tener varios encantadores y diferenciarlos con unos petos o algo por el estilo.

18. Ceuta (ciudad autónoma)

Carrera de burros.

El jinete encima del burro. La carrera se hace por equipos sobre una distancia marcada antes de empezar. Se sale al oír la señal de inicio. Ganará la pareja que consiga llegar el primero a la meta tres veces.

19. Melilla (ciudad autónoma)

El bote.

Un jugador se la queda. El juego comienza cuando uno de los jugadores lanza un bote lo más lejos que pueda. El jugador que se la queda tienen que recoger el bote y lo coloca en un lugar previamente acordado, un círculo en el suelo. Mientras el resto de jugadores se esconden. Una vez colocado “el bote” en el lugar correspondiente, el jugador que se la queda debe descubrir donde esta el resto escondidos. Cuando se descubre a algún jugador el que se la queda coge el bote y golpea tres veces el suelo mientras dice: “1,2,3...(el nombre del jugador descubierto)”. Es juego perdido cuando algún jugador es capaz de llegar y dar una patada a la lata antes de ser pillado. El jugador que se la queda no puede estar al lado de la lata, sino que debe moverse a buscar al resto.

Taller de estrellas

Nombre de la actividad

Taller de estrellas

Responsable (s) Actividad

Borja

Área de Desarrollo

Intelectual

Lugar

Zona actividades exploradores

Duración

Entre 1,5 y 2h

Beneficiarios (Ramas)

EXPLORADORES

Nº Participantes

Minicampos

Fondo Motivador

CONOCER LA HISTORIA QUE HAY DETRÁS DEL NOMBRE DE CADA UNA DE LAS CONSTELACIONES MÁS CONOCIDAS, POR QUÉ SE LLAMAN ASÍ, LA MITOLOGÍA Y LA FORMA QUE TIENEN EN EL CIELO.

Materiales

Papel , boli

Obejtivos de la actividad

- 1.- CONOCER E IDENTIFICAR LAS CONSTELACIONES MÁS CONOCIDAS.
- 2.- CONOCER EL ORIGEN DE SU NOMBRE Y LA MITOLOGÍA QUE HAY DETRÁS DE CADA UNA DE ELLAS

Descripción de la actividad

UNA SERIE DE JUEGOS FÁCILES, REALIZADOS EN PEQUEÑOS GRUPOS, QUE TIENEN COMO OBJETIVO CONOCER LA FORMA, EL NOMBRE Y LA HISTORIA DE LAS CONSTELACIONES.

PUZZLE ESTELAR

POR GRUPOS, SE LES DA UN PUZZLE CON TODAS LAS CONSTELACIONES, LOS NOMBRES Y UN PÁRRAFO CON LA HISTORIA DE CADA UNA DE ELLAS. TIENEN DIEZ MINUTOS PARA HACERLO, Y LUEGO SE COMENTA CON LA AYUDA DE UN MONITOR.

MAPA ESTELAR

ES UNA VERSIÓN DE LOS BARCOS, PERO CON CONSTELACIONES. SEPARADOS POR PAREJAS, A CADA CHAVAL SE LE DA UNA HOJA DIVIDIDA EN FILAS Y COLUMNAS, Y 5 CONSTELACIONES ELEGIDAS AL AZAR QUE TIENEN QUE COLOCAR SOBRE EL TABLERO.

A PARTIR DE AHÍ, SIGUEN LA DINÁMICA DEL JUEGO DE LOS BARCOS, ALTERNATIVAMENTE VAN DICIENDO COORDENADAS Y DEBEN DESCUBRIR EL MAPA ESTELAR DE SU CONTRINCANTE DICIENDO "VACÍO" O "ESTRELLA". EL JUEGO TERMINA CUANDO UNO DE LOS JUGADORES DESCUBRE EL MAPA ESTELAR DE SU CONTRINCANTE.

EL PISTOLERO ESPACIAL

SE ORGANIZAN TODOS LOS JUGADORES EN UN CÍRCULO. UNA PERSONA EN EL MEDIO VA GIRANDO Y EN DETERMINADO MOMENTO SEÑALA UN HUECO ENTRE DOS PERSONAS Y SACA UNA HOJA CON UNA CONSTELACIÓN. LA PRIMERA DE ESAS DOS PERSONAS QUE AVERIGÜE EL NOMBRE GANA, Y LA OTRA SE SIENTA. EL JUEGO CONTINÚA HASTA QUE HAYA UN GANADOR.

Batería de juegos varios para tiempos muertos

Os presentamos una selección de juegos clásicos al aire libre que podéis llevar a cabo en los “tiempos muertos”. Los que no están descritos es porque son muy populares y seguro que ya los conocéis.

- **A qué hora vienen los reyes magos**
- **Balón prisionero/matar**
- **Botabol** (béisbol con los pies y con una pelota o balón)
- **Director de orquesta.** El director del juego pide un voluntario para que salga de la habitación. Durante su ausencia, los jugadores designan a otro de entre ellos para que sea el director de orquesta. El director del juego hace entrar de nuevo al jugador que había salido y le sitúa en el centro de un círculo formado por los demás jugadores. A una señal, el director de orquesta comienza a tocar el instrumento que quiera, y todos los demás le imitan. El director de orquesta puede cambiar cuando quiera de instrumento, y los demás le seguirán. Cuando el que se encuentra en el centro del círculo crea saber quién es el director de tan singular orquesta lo dirá en voz alta. Si acertó, es el antiguo director el que se saldrá de la habitación; si no acertó, seguirá intentado descubrirlo.
- **Disparate.** En círculo se preguntan por turnos al oído ¿para qué sirve...? Luego cada uno tiene que mezclar la pregunta que le han hecho con la respuesta que le han dado.
- **El bordón pionero.** Todos cogidos de la mano alrededor de un árbol. Corren dando vueltas, deben conseguir que otros jugadores se suelten de la mano tirando hacia atrás para que el círculo choque contra el árbol y así les obliguen a soltarse. Quienes se suelten quedan eliminados.
- **El Bote.** un jugador la queda, y cuenta al lado de una botella. El resto de jugadores se esconden. El objetivo del juego es que, sin el jugador que la queda les vea, “chutar” la botella para salvar a todos. Si consiguen chutarla, se empieza desde el principio. Si el jugador que la queda ve a otro jugador, debe decir su nombre tocando la botella para “pillarle”
- **El cañonazo.** Una pelota en el terreno de juego, quien la consiga tiene, sin moverse, que tratar de golpear a alguien lanzándosela, quien quedará sentado sin poder moverse. Si el que está sentado consigue atrapar la pelota, se salva y sigue jugando.
- **El gato y el ratón.** En corro los ratones se pasan la pelota, mientras que el gato tiene que tratar de atraparla.
- **El mensaje.** Uno la queda en mitad del círculo. Alguien tiene que decir a quién le pasa el mensaje, que se pasará apretando la mano disimuladamente del compañero. El que la queda tiene que interceptar el mensaje cuando vea ese apretón en alguno de los jugadores.
- **El nudo.** Los participantes se colocan en círculo, con los brazos en alto, las manos abiertas y los ojos cerrados. A una señal comienzan a avanzar hacia el centro, hasta que cada una de sus manos encuentra a otra mano, las que se toman mutuamente. Recién entonces pueden abrir sus ojos. El conjunto se encontrará construyendo un nudo, que debe ir desarmándose, sin soltarse las manos.
- **Escondite**
- **Escondite al revés / Sardinas en lata.** Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así

sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

- **Gallinita ciega**
- **Gavilán.** A la orden de los capturadores, todos los jugadores deben correr de una línea a otra paralela. En medio los capturadores sólo podrán moverse a lo largo de una tercera línea para intentar pillarlos y que se unan como capturadores. Se puede jugar diciendo colores o prendas específicas para que sólo corran quienes lo llevan.
- **Gusano loco.** Una fila, el primero tiene que tocar al último sin soltarse
- **Higo.** La queda alguien que se tumba boca abajo sin ver. Uno se tumba encima, y el de debajo tiene que adivinar quién es el que se ha tumbado. Si dice otro nombre, esta persona que ha sido nombrado se tumbará encima de los otros dos, y así sucesivamente. Cuando el que la queda no pueda soportar más peso, dice Higo!, que es la palabra clave para cancelar el juego y volver a empezar.
- **Hondonkia.** En círculo, se va transmitiendo una energía con un gesto y grito. Habrá un gesto para pasarla, otro para cambiar el sentido, otro para saltar un puesto, para enviar a otra persona...
- **La bandera.** En dos campos, dos equipos esconden una bandera. Se trata de encontrar la bandera sin ser pillado por nadie del otro equipo. Sólo se puede ser pillado en el campo del oponente.
- **La ciudad duerme.** Se reparten roles secretos, uno es asesino, otro policía, el resto ciudadanos normales. El director del juego ordena dormir, todos cierran los ojos. El asesino despierta, señala a alguien quien asesina. Luego el asesino duerme y el policía despierta, señalando a alguien que sospecha que puede ser el asesino (el director le indicará con la cabeza si es). Todos despiertan, el director anuncia quién ha sido asesinado, y entre todos, basándose en lo que quieran, deben discutir quién es el asesino y sentenciarlo. Si no aciertan, vuelven todos a dormir.
- **La estrella.** En varios equipos, se disponen en filas que convergen en un punto, en forma de estrella, en el centro hay una pañoleta. A la señal, los últimos de cada fila deben correr alrededor de la estrella, pasar por debajo de las piernas de su fila y coger la pañoleta. El más rápido será el ganador.
- **Las películas.** Por mímica deberán hacer películas que el resto deben adivinar.
- **Marcianito.** Se numeran y se van llamando los unos a los otros "marcianito uno llamando a marcianito cinco"... el que llama debe ponerse las manos a los lados de la frente, y las personas de los lados deben poner su mano en el lado de la frente más próximo.
- **Ninja.** En círculo, todos en estatua. Por turnos tendrán que hacer un solo movimiento para tratar de golpear la mano de un compañero cualquiera con su mano. El compañero puede mover el brazo para esquivar el golpe. Cuando se golpee una mano, esa mano queda eliminada y hay que bajarla. Gana quien le quede una mano libre.
- **Paella/cadena.** Uno la queda y tendrá que pillar a alguien. Cuando pille a alguien, entonces la quedan los dos y tienen que cogerse de la mano para pillar a un tercero. Después los tres se tendrán que coger la mano, y así sucesivamente, formando una cadena. Pueden hacer varias cadenas. Sólo se puede pillar a una persona por turno. Habrá una base de salida; para salir, un jugador tiene que darle la orden a la cadena o las cadenas, dándole un golpe en la mano y diciéndoles "cadena de... seis (el número de componentes que tenga la cadena). Cuando alguien sea pillado, como no pueden pillar a más, tienen que volver corriendo a la base todos los de la cadena, y mientras el resto de jugadores que aún no han sido pillados pueden despeinarlos, para que se den prisa de vuelta a la base.
- **Pañuelito**
- **Pelea de aislantes.** Un todos contra todos, cubriéndose el brazo con un aislante enrollado, deberán reducir a los oponentes a base de golpes. No se puede atacar a alguien que esté indefenso (sin aislante). Es bueno para liberar tensiones, pero cuidado con la violencia, que es solo un juego.

- **Pi.** El que la queda tiene que contar en voz alta de diez a uno (pi10, pi9 pi8...). Mientras cuenta, todos los jugadores tienen que dar una palmada en su mano diciendo su nombre y acto seguido esconderse. Al terminar de contar, el que la queda deberá buscar a los jugadores, pudiendo dar un máximo de tres pasos. Si no encuentra a nadie más, vuelve a contar en voz alta, pero esta vez empezando por pi9. En ese momento todos deben salir de su escondite, golpear su mano y volver a esconderse antes de que llegue a cero. Así sucesivamente, de modo que cada vez tienen menos tiempo para esconderse.
- **Pillar**
- **Poli ladrón.** Se sortean policías y ladrones. Los policías tienen que pillar a los ladrones y llevarlos a la cárcel. Pueden ser liberados por otro ladrón. "No vale perrito guardián"
- **Pollito inglés.**
- **Presing kiss/beso violento.** Los niños se asignan números y las niñas letras. Uno la queda en el centro de un círculo donde todos están sentados y alternos niños y niñas. El del centro dice un número y una letra. Si en el centro hay un niño, la niña que llaman tendrá que tratar de dar un beso a este en la mejilla, mientras que la misión del niño al que llaman tiene que impedir que la niña dé el beso al del centro, dándole él un beso antes a ella. Al revés si el del centro es una niña. El que pierda se posiciona en el centro y vuelve a llamar a un número y una letra.
- **Stopfruta (la fruta prohibida).** El que la queda dice la fruta prohibida y sale a pillar al resto. Justo antes de ser pillado, alguien puede hacerse inmune si dice una fruta que no sea la prohibida, a cambio de quedarse en estatua. Para ser salvado, otro jugador debe pasar bajo sus piernas.
- **Teléfono.** Los jugadores se hayan sentados en círculo. El director del juego susurra muy rápidamente una frase cualquiera al oído de su vecino de la izquierda. Este repite a su vez a su vecino de la izquierda la frase que cree haber captado y, así sucesivamente hasta el último jugador. El último jugador, dirá en voz alta la frase que cree haber oído, y que se presupone debería ser la que el director del juego dijo. La sorpresa puede ser mayúscula, cuando se oye el resultado.
- **Torito en alto.** Últimamente también llamado "el suelo es lava".

Juegos de conocimiento

Nombre de la actividad

Juegos de conocimiento: estos juegos se llevarán a cabo al inicio de las actividades del primer día para facilitar la cohesión de grupo

Responsable (s) Actividad

Responsable de exploradores:

Área de Desarrollo

Emocional
Social

Beneficiarios (Ramas)

Exploradores

Fondo Motivador

Conocerse

Obejtivos de la actividad

Conocer a los participantes de la rama

Descripción de la actividad

Se irán realizando juegos de la lista que se detalla a continuación, según vayan llegando participantes y hayan montado sus tiendas, hasta que se acabe el tiempo de la actividad y a criterio del Responsable de Exploradores.

JUEGOS DE CONOCIMIENTO:

1/ RUEDA DE NOMBRES

Definición: Consiste en repetir los nombres de los demás.

Edad: a partir de 7 años.

Participantes: Más de 10

Objetivos: Aprender los nombres. **Material:** Ninguno.

Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.

Desarrollo: Comienza con una primera vuelta en la que cada uno diciendo su nombre. A la siguiente vuelta, cada uno dice el nombre del anterior y el suyo, y así sucesivamente hasta el último, que deberá repetir todos los nombres. Se pueden meter varias variantes, tales como decir tu nombre y el de una fruta que empiece por la misma letra, decir tu nombre y algo que te gusta o disgusta, etc..

Lugar

Zona abierta

Duración

A criterio del responsable de Exploradores.

NºParticipantes

50 (Minicampo)

Materiales

No es necesario ningún tipo de material.

2/ RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!)

Definición: Una divertida forma de presentarse.

Participantes: Más de 12, a partir de 7 años. **Objetivos:** Aprender los nombres.

Consignas de partida: Se hacen dos círculos de igual número de componentes.

Desarrollo: Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas de los distintos círculos que caigan juntas comenzarán a decirse el nombre, el grupo scout, la ciudad de la que vienen, la comunidad autónoma y el nombre de su patrulla (lo que les de tiempo) y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.

3/ CÍRCULO DE NOMBRES

Definición: Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.

Participantes: Grupo, cualquier edad. **Objetivo:** Aprender los nombres.

Consignas de partida: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

Desarrollo: Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie con el brazo estirado señalando con el dedo. Todos deben gritar el nombre de la persona señalada, que saldrá al centro y así sucesivamente.

4/ JUEGO: "¿Quién soy?"

EDAD: De 8 a 12 años **MATERIAL:** Ninguno

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo. Un voluntario en el centro, con los ojos tapados. A una señal, los jugadores intercambian sus sitios y vuelven a sentarse. El voluntario del centro se acerca a alguien y le pide que de tres pistas suyas, el voluntario debe adivinar de dónde viene el explorador al que ha señalado. se sienta sobre las rodillas de alguien. Éste debe pisar tres veces y el voluntario intenta adivinar de quien se trata.

5/ JUEGO: "Adivinar nombres" **EDAD:** De 6 a 12 años **MATERIAL:** Ninguno **DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo. Un voluntario que sale fuera. Los demás se dividen en tantos grupos como sílabas tenga el nombre adivinar. El grupo piensa un nombre. Se reparte una sílaba para cada grupo. Entra el voluntario. A la señal, todos los grupos gritan su sílaba. El voluntario debe adivinar de qué nombre se trata. Si no adivina, se levantarán todos los que se llamen así y serán los siguientes en salir.

6/ JUEGO: "Vocalizando"

EDAD: De 8 a 12 años **MATERIAL:** Ninguno

DESCRIPCIÓN: Dispersos por el espacio. Cada explorador va pronunciando la primera vocal de su nombre. Se van agrupando los que tienen la misma vocal. Cuando los grupos están formados, intentan adivinar los nombres de su grupo.

7/ JUEGO: "El eco"

EDAD: A partir de 6 años **MATERIAL:** Ninguno

DESCRIPCIÓN: Todo el grupo corre unido, de vez en cuando el responsable señala a un explorador y éste debe gritar su nombre. El resto de los compañeros repiten su nombre y corren hacia él. Se empieza de nuevo.

8/EL CHULO

Objetivos: Aprender los nombres.

Edad: a partir de 7 años. **Participantes:** Más de 10

Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.

Desarrollo: Uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, le dice: Eh, tú, quítate de ahí (nombre). El otro responde asustado:
-¿Porqué?, y el primero le tiene que decir un motivo cualquiera y le quita su lugar, el otro debe salir al centro y hacer la misma operación.

9/ ESTE ES MI AMIGO

Edad: a partir de los 4 años. **Participantes:** Grupo

Objetivos: Integración de todos los participantes al grupo.

Definición: Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa “mía” en una cosa nuestra.

Desarrollo: Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula “este es mi amigo X”, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

Evaluación: Hay que procurar el conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre.

10/ LA CESTA ESTÁ REVUELTA

Definición: Se trata de decir el nombre del compañero cuya fruta coincida con la que hemos dicho.

Objetivos: Aprender los nombres.

Participantes: 10, a partir de 7 años. **Material:** Ninguno.

Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.

Desarrollo: Cada persona se considerará “plátano”, a la persona de su derecha “limón” y a la de su izquierda “naranja” (o cualquier fruta que se quiera). El educador, en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada se equivoca, pasará a ocupar el lugar del educador, y así sucesivamente.

11/ ME PICA AQUÍ

Definición: Este juego nos ayuda a aprender los nombres de los demás. cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, relajará la tensión que provoca el estar con gente nueva.

Objetivos: Aprender los nombres. Ayudar a los demás a recordar.

Edad: a partir de 8 años. **Participantes:** Grupo **Material:** Ninguno

Desarrollo: La primera persona dice: “Se llama Juan y le pica allí” (rascando la cabeza de Juan) y yo me llamo María y me pica aquí” (rascándose).La tercera dice: “Se llama María y le pica allí y yo me llamo Carmen y me pica aquí” (rascándole a María y luego a sí misma.....).

NORMAS GENERALES DEL JAMSCOUT



Seguridad

- Existirá un Equipo de Voluntarios encargados de la Seguridad, perfectamente identificados, que tendrán autoridad para hacer cumplir las normas de seguridad en este documento reflejadas.
- Los participantes serán responsables del cuidado de sus objetos personales.
- Se evitará la exposición al sol en las horas de máximo calor. Es obligatorio el uso de gorra o visera para estar bajo el sol directo.
- Está totalmente prohibido la realización de fogatas



Respeto a los demás

- No se tolerará ningún tipo de violencia física o verbal.
- No se tolerará ningún tipo de discriminación.
- No se tolerará ningún tipo de daño material o hurto intencionado.



Identificación y acceso al recinto

- Todos los participantes deberán llevar en todo momento su acreditación hasta la finalización del Jamscout.
- Solo podrán acceder a la zona de acampada los vehículos debidamente autorizados.
- Solo podrán acceder a la zona de acampada los visitantes debidamente acreditados y con autorización previa. Durante las visitas no podrán interferir en el desarrollo de las actividades del Jamscout.



Normas de subcampos, actividades y horarios

- Nadie podrá abandonar la zona de acampada sin la previa autorización de los Jefes de Subcampo.
- No se dejará a la rama sola sin responsables.
- En las zonas de dormir se mantendrá silencio entre las 0:00 horas y las 8:00 horas. Solo se podrá salir de la tienda por la noche en caso de urgencia y/o necesidad.
- Por norma general, no dormirán en la misma tienda responsables y niños.
- No se accederá a las zonas de otras ramas.
- Está prohibido el vivac/dormir a la intemperie/al raso, salvo que una actividad lo requiera. Sí se permitirá el uso de hamacas en el tiempo libre tras la comida.



Duchas y Baños

- Ningún participante podrá acceder a las zonas de baño sin el acompañamiento de un responsable ni fuera del horario que le corresponda.
- La ducha se realizará con bañador y/o bikini.



Vestimenta y uniformidad

- Aquellos participantes que dispongan de uniforme oficial del movimiento deben usarlo, al menos, en los actos centrales del evento (Inauguración, Eucaristías y Clausura).
- Salvo en el momento del baño, se evitará permanecer con el torso descubierto.
- Toda ropa y/o material personal, debería estar etiquetado o identificado.

NORMAS PARTICULARES DEL JAMSCOUT



ASEOS Y DUCHAS

Durante la celebración del Jamscout se dispondrá de aseos y duchas en instalaciones fijas y temporales, para garantizar su buen estado en beneficio de todos se seguirán las siguientes normas:

- Está totalmente prohibido hacer necesidades fisiológicas fuera de los aseos habilitados al efecto.
- Los aseos dispondrán de contenedores higiénicos para recogida de tampones y compresas. Se usarán exclusivamente estos contenedores para recogerlos.
- Utilizar el papel higiénico imprescindible. En caso de acabarse el rollo se avisará a los encargados del subcampo para su reposición.
- No arrojar por el aseo ningún otro elemento que no sea el papel higiénico, especial cuidado con las toallitas húmedas.
- Para las duchas es obligatorio el uso de bañador o bikini y chanclas.
- Mantener el grifo de la ducha abierto sólo para mojarse inicialmente y para aclararse. No tener el grifo abierto mientras nos enjabonamos.
- No se dispondrá de espacios habilitados para lavar ropa.



ZONA DE BAÑO

Durante la celebración del Jamscout se habilitará una zona de baño en el río Duero, perfectamente delimitada y señalizada. Para su uso se mantendrán las siguientes precauciones:

- Se dispondrá de un servicio de voluntarios-socorristas a los que se deberá hacer caso en todas sus indicaciones
- Ningún participante podrá acceder a las zonas de baño sin el acompañamiento de un responsable, ni fuera del horario que le corresponda.
- Únicamente se podrá efectuar el baño en la zona habilitada al efecto.
- Se usarán chanclas para el baño en el río.
- Se aplicará crema de protección solar en las zonas expuestas antes y después del baño.



COMUNICACIONES

- Está prohibido el uso de teléfonos móviles y otros dispositivos electrónicos, salvo para rutas y responsables en los momentos de tiempos libres tras la comida y cena
- Los Jefes de Grupo tendrán su teléfono móvil activo durante todo el Jamscout por si fuese necesario contactar con ellos por parte de la Organización.
- Existirán puntos de carga para baterías de los teléfonos móviles en los que tendrán prioridad los miembros de la organización, los voluntarios y los Jefes de Grupo.
- Se permite el uso de Walkie-Talkies, estando reservados 4 canales principales para los walkie-talkies de la organización.



SEGURIDAD Y ORDEN

- Los Responsables de cada Grupo Scout serán los encargados de transmitir y hacer observar el cumplimiento de las normas generales y particulares, a los niños, niñas y jóvenes a su cargo, así como de velar por su seguridad.
- Todos los acampados están obligados a seguir las normas de seguridad y cumplir el protocolo de evacuación según la formación recibida.
- Queda prohibida la tenencia y/o distribución de comida, salvo la dispensada por la Organización del Jamscout o aquella que por prescripción médica sea necesaria.
- Está prohibido abandonar el recinto del Jamscout sin la previa comunicación y autorización de la Organización.



ATENCIÓN SANITARIA

- La atención sanitaria primaria será prestada por los Responsables de los Grupos Scouts, para lo que dispondrán de botiquines en cada uno de los subcampos. Podrán emplearse los botiquines propios de los grupos si se dispusiese de ellos.
- El control de la administración de medicación habitual a los acampados será responsabilidad de los Responsables de los Grupos Scouts.
- Se pondrán a disposición de los acampados neveras custodiadas por el Equipo Sanitario para almacenamiento de medicación que requiera de refrigeración.
- Se dispondrá dentro del recinto de un dispositivo médico-enfermero atendido por voluntarios scout con atención las 24 horas del día. Estará claramente identificado en la zona de instalaciones comunes del campamento.
- En caso de requerir una atención directa por parte del equipo sanitario en el sitio donde se encuentre el enfermo, estará a disposición de los Responsables el teléfono del botiquín para que de forma inmediata se pueda desplazar el personal sanitario hasta el lugar requerido. Una vez allí se atenderá al paciente y evaluará su traslado al botiquín o centro sanitario más cercano o apropiado.
- La atención sanitaria en las marchas será solicitada por teléfono al dispositivo sanitario del Jamscout, quien dará instrucciones en función del caso. No obstante, durante las marchas dispondrá de un botiquín para uso primario.