

FICHAS DE REUNIÓN GRUPAL PARA MI PRIMER CICLO DE PROGRAMA



INTRODUCCIÓN

El Grupo Scout es la estructura de soporte educativo básica en la cual se aplica progresiva y coordinadamente el Método Scout. Está formada por las Unidades de la Ramas correspondientes a Manada, Unidad Scout, Comunidad de Caminantes y Comunidad Rover.

La estructura del grupo, en donde se toman decisiones para beneficio del mismo grupo, se llama Consejo de grupo. El Consejo de Grupo es la máxima autoridad dentro del mismo y es el primer responsable de que todas las unidades reciban el soporte necesario para cumplir su función educativa. Este equipo de personas se reúne periódicamente y denota una especial importancia dentro de sus funciones en beneficio del programa de actividades, que tienen que ver con seguridad, método, procesos administrativos y financieros, crecimiento, entre otros.

MIEMBROS DEL CONSEJO DE GRUPO

El Jefe de Grupo: Es quien se encarga de la administración del grupo, da seguimiento al proceso de captación y capacitación de adultos voluntarios y lidera el consejo de grupo.

EL Subjefe de Grupo: Es quien da seguimiento a la aplicación del Programa de Jóvenes a través de los ciclos de programa, da apoyo en el seguimiento de la progresión personal de las Unidades y verifica que la seguridad esté controlada en todas las actividades.

Los Jefes de Unidad: Son quienes planifican y ejecutan las actividades para la aplicación del programa de jóvenes mediante el método scout en sus unidades, en función de lo decidido por los beneficiarios en consejos, asambleas o congresos de unidad. Acompañan a los beneficiarios en su progresión personal.

Los Subjefes de Unidad: Son quienes planifican y ejecutan, junto con el jefe de unidad, el programa de jóvenes adecuado a la edad de los beneficiarios a su cargo y también acompañan a los beneficiarios en su progresión personal.

Un representante de los padres de familia o apoderado por cada unidad: Es quien da soporte en la gestión de recursos para la correcta aplicación del programa así, como recolección de fondos, secretaría, administración, tesorería, manejo de campañas, inventarios y otros.

El representante de la institución patrocinadora: Es quien apoya la gestión educativa del equipo de dirigentes respetando las líneas metodológicas que la Organización Scout establece.

El asesor religioso: (en el caso de los grupos con afinidades religiosas) Es quien orienta el desarrollo formativo en el ámbito espiritual, dentro de las normas propias del Movimiento y de las necesidades del grupo.

El asesor de seguridad: es el responsable de orientar, dar soporte, ejecutar planes de contingencia y evaluar los aspectos de seguridad, en todas las actividades del grupo scout, en función de prevenir accidentes. Esta persona deberá tener al menos una certificación en primeros auxilios básico validado por una Institución acreditada.

ACOPLE DE LAS FICHAS DE REUNIÓN POR UNIDADES CON LAS FICHAS DE REUNIÓN GRUPALES

Los ciclos de programa de las diferentes unidades no están aislados de la dinámica de convivencia y coordinación de la estructura grupal, estas dependen en gran porcentaje del apego a una planificación y comunicación, en virtud de que reciban el soporte necesario. Es importante también comprender que para la progresión del niño es más útil una experiencia en su propia unidad, razón por la que las reuniones en grupo deberán promover y suplir esta necesidad.

El presente documento intenta orientar con pocas reuniones generales de grupo la planificación, coordinación y ejecución de actividades en virtud de que sus miembros comprendan esta dinámica de trabajo, para que en los próximos ciclos prevalezca el empoderamiento de los jóvenes con sus programas de actividades y las reuniones de grupo se establezcan cada vez que existan eventos, campamentos grupales, celebraciones de aniversario, o actividades que fortalezcan la hermandad scout.





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 001



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	Presentación de equipo de dirigentes, voluntarios adultos		Jefe de Grupo
09h30 - 10h00	Dinámica: Yo tengo un Tick (grupo completo)		Dirigente a cargo
10h00 - 10h30	Dinámica: Pica la ensalada (Distribución de los chicos por unidades)		Dirigente a cargo
10h30 - 10h50	Juego para formación de seisenas: Cazador, cazador, cazado	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio abierto sin obstáculos, una pared o árbol de referencia. • Tarjetas de cartulina o papel de colores. 6 de cada color de seisena. (colores del pelaje del lobo) 	Dirigentes de Manada
10h50 - 11h20	Qué es una manada y qué son los lobatos. (1er capítulo del libro de las Tierras Vírgenes, Los hermanos de Mowgli)	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de las Tierras Vírgenes (Capítulo 1, Los Hermanos de Mowgli) • Siluetas de los personajes colocados sobre paletas simulando títeres 	Dirigentes de Manada
11h20 - 11h50	Colorear y armar el colgante del color de la seisena	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas de colores individuales • Siluetas de lobos • Tijeras escolares individuales 	Dirigentes de Manada
11h50 - 12h10	Dinámica para conocerse: Yo tengo un vecino		Dirigente a cargo
12h10 - 12h40	Lunch	Refrigerio nutritivo individual	Dirigentes de Manada
12h40 - 13h00	Definición de canales de comunicación (Correo, teléfono, cartelera del local, etc.)	Comunicaciones escritas con datos de contacto de dirigentes.	Dirigentes de Manada y padres de familia

Objetivos de la reunión:

1. Estructurar la Unidad de Manada a partir de los asistentes a la primera reunión de Grupo.
2. Dar inicio a la Progresión Personal de los lobatos a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Carácter: Opta por valores personales para su vida
 - Área de Afectividad: Es naturalmente afectuoso con las personas.

09h00 Presentación del equipo de dirigentes, voluntarios adultos

En este espacio preséntate ante los padres de familia, niños, niñas, adolescentes y jóvenes (NNAJ) y explica brevemente cuál es el propósito de la formación del Grupo Scout, la manera de cómo van a funcionar las unidades, los días, horarios y lugar de reunión y además introduce a los dirigentes voluntarios que van a estar a cargo de esta unidad. Es importante aclarar los requisitos de inscripción a la ASE y los beneficios que se reciben. El proceso va a estar acompañado por la Asociación de Scouts del Ecuador (ASE) con el acompañamiento de un tutor que es el subjefe del grupo quien responde a una estructura Nacional de Programa.

09h30 Dinámica «Yo tengo un tick»

Esta actividad sirve para «romper el hielo» entre todos los asistentes y para eliminar las barreras interpersonales. Esta técnica permite captar la atención e interés de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que estén presentes en la primera reunión.

1. Busca un lugar abierto, amplio libre de obstáculos, y pide a todos los NNAJ que formen un círculo.
2. Solicita que los participantes se tomen de las manos y se separen a una distancia en la que sus brazos estén abiertos.

3. Indica que todos deberán chasquear los dedos al mismo ritmo y pide que repitan después de ti:

Dirigente: Yo tengo un tick

Todos: Yo tengo un tick

Dirigente: Tick, tick

Todos: Tick, tick

Dirigente: He llamado al doctor

Todos: He llamado al doctor

Dirigente: Y me ha dicho que mueva el brazo derecho

Todos: Y me ha dicho que mueva el brazo derecho

Mientras estén chasqueando los dedos, deberán empezar a mover brazo derecho mientras la canción continúa.

Dirigente: Yo tengo un tick

Todos: Yo tengo un tick

Dirigente: Tick, tick

Todos: Tick, tick

Dirigente: He llamado al doctor

Todos: He llamado al doctor

Dirigente: Y me ha dicho que mueva el brazo izquierdo

Todos: Y me ha dicho que mueva el brazo izquierdo

Mientras están chasqueando los dedos, empiezan a mover ambos brazos a la vez y la canción continúa haciendo mover las piernas, los hombros, la cadera y la cabeza.

Ingresa al canal de you tube **Hans Gutiérrez** y busca el video denominado **YO TENGO UN TICK**. Dinámica grupal

10h00 Dinámica «Pica, pica la ensalada»

Esta dinámica es muy divertida y permite a los dirigentes dividir los grupos de la manera y número que se requiera. Además, ayuda a mantener la atención de los participantes.

1. Busca un lugar abierto y amplio, libre de obstáculos y pide a todos los NNAJ que formen un círculo.
2. Pide que repitan después de ti lo que hagas y digas:

Dirigente: Pica, Pica la ensalada

Todos: Pica, Pica la ensalada

Dirigente: Ralla, ralla la ensalada

Todos: Ralla, ralla la ensalada

Dirigente: Mueve, mueve la ensalada

Todos: Mueve, mueve la ensalada

3. Mientras los participantes se divierten, pide que formen una ensalada de 5 personas, de tal manera que se establezcan grupos de 5 integrantes. Con los grupos conformados se repite la dinámica para que se formen grupos de 10 personas que estén conformados por 5 hombres y 5 mujeres.
4. Finalmente, realizando nuevamente el procedimiento anterior, pide que se forme un grupo de niños y niñas de 7 a 10 años, otro grupo de 11 a 15 años, un grupo de 15 a 17 años y un grupo 18 a 21 años. Vale la pena aclarar que el éxito de esta actividad dependerá del entusiasmo y alegría que se pueda transmitir al grupo.

Puedes ver esta dinámica en el canal de you tube **Hogar y Manualidades** con el video denominado: **Juegos para la recreación. Dinámicas de Grupo. Pica Pica la Ensalada.**

En este momento, los dirigentes de unidad de manada deberán tomar el grupo de chicos que se encuentran en las edades entre 7 a 10 años para continuar con su programa.

10h30 Juego para formación de seisenas: cazador, cazador, cazado

Este juego permite desarrollar las habilidades físicas y visuales de los lobatos y lobeznas, además de crear un ambiente divertido.

1. Busca un espacio amplio y sin obstáculos. Previamente prepara tarjetas de los colores de las seisenas que se desean formar, por lo tanto serán 6 tarjetas de cada color, (colores de pelaje de lobo).
2. Distribuye las tarjetas separadas sobre todo el espacio. Los lobatos y lobeznas deberán permanecer en un extremo de la cancha, mientras te diriges de espaldas contando hasta 10 en el otro extremo. Mientras cuentas, toda la manada deberá correr hasta ubicarse sobre una de las tarjetas.
3. Cada vez que te voltees, todos deberán estar sobre una de ellas, si alguien está sin tarjeta deberá volver al punto de partida.
4. Vuelve a contar hasta 10 y los lobatos deberán ahora cambiar de lugares. Después de varias veces, da por terminado el juego, cada lobato deberá recoger la tarjeta que tiene a sus pies.
5. Pide a los niños y niñas que se reagrupen por colores, de esta manera quedarán formadas las seisenas.

10h50 Historia del libro de las Tierras Vírgenes: Capítulo N°1 «Los hermanos de Mowgli»

¿Qué es una Manada y quiénes son los lobatos y lobeznas?

Para el desarrollo de esta actividad, se debe tener presente que el período máximo de atención de los niños y niñas de esta edad es de 15 minutos aproximadamente, por lo que debes ser muy claro y específico en contar el cuento y sobretodo debes ejercitar previamente tu habilidad para contar historias buscando elementos como títeres, imágenes, disfraces o gesticulando e imitando la voz y movimiento de los personajes, de manera que mantenga el interés y la atención de los interlocutores.

El dirigente a cargo contará el primer capítulo valiéndose de las siluetas de los personajes y evitando en lo posible leer directamente del libro para evitar que los lobatos y lobeznas pierdan el interés. Es importante que para la primera lectura utilicen imágenes del cuento, así los lobatos van a identificar los personajes y la historia será más entretenida.

El primer capítulo del **Libro de las Tierras Vírgenes**, lo encontrarás en la *Guía para Dirigentes* de Manada de la Oficina Scout Interamericana.

11h20

Colorear y armar el colgante del color de la seisena

Utiliza el dibujo de la silueta de un lobo para colorear y recortar, puedes conseguirlo en Internet; saca el número de copias necesarias para los integrantes de la Manada. Después de haber organizado las seisenas, pide a los lobatos que recorten el lobo por las líneas punteadas y lo coloreen con el color de la seisena a la que pertenecen.

Solicita que para la próxima reunión lo cubran con plástico y le coloquen un cordón para colgarse en el cuello. De esta manera será más fácil para los lobatos recordar la seisena a la que pertenecen y para los dirigentes ayudarlos en la formación hasta que puedan recordar bien sus ubicaciones.

11h50

Dinámica para conocerse «Yo tengo un vecino»

Los lobatos deben formarse en un círculo agrupados según los colores de sus seisenas con el dirigente entre ellos. Observa al lobato que está a su derecha e identifica alguna característica física como color de cabello, color de ojos, color de alguna prenda o accesorio que utilice. Pide a los lobatos que hagan lo mismo. Luego el dirigente dice:

Dirigente: «Yo me llamo..... y tengo un vecino que usa gorra roja»,

Entonces el lobato que usa gorra roja dice:

Lobato: «Yo me llamo Y tengo un vecino que.....»

Todos los participantes deben hacer lo mismo mientras monitoreas que la actividad se mantenga divertida mientras exista el respeto necesario para evitar burlas o comentarios no adecuados.

Cuando se asocia una característica física con el nombre de la persona se facilita el recuerdo, lo que servirá tanto para los chicos como para los adultos como un excelente ejercicio de memoria.

12h10

Lunch

Este tiempo puede ser aprovechado como un espacio muy importante para conocer y aprender del entorno, porque:

- Permite conocer a todo el grupo.
- Enseña a compartir los alimentos que todos trajeron.
- Fomenta a probar alimentos nuevos.
- Permite compartir un momento de esparcimiento.
- Profundizas sobre los intereses de cada chico.
- Vierten opiniones sobre actividades realizadas y a realizar, etc.

Sugiere a los miembros de la manada que lleven refrigerios saludables que incluyan fruta y jugos naturales hechos en casa; además pide que sean alimentos ecológicos llevándolos en envases retornables, bebidas en tomatodos, etc.

Antes de servirse los alimentos se recomienda agradecer por ellos, el dirigente puede hacer una oración o reflexión o incluso pedir un voluntario que sepa alguna que hacen en su casa o en la religión que profesa. Este es un momento adecuado para inculcar el respeto y la tolerancia hacia otras religiones.

12h40

Definición de canales de comunicación

Antes de finalizar la reunión es importante juntar a los padres de familia y preguntarles cuál va a ser la vía más accesible de comunicación, para que toda la información sea manejada por ese medio y pueda llegar a todos. Además se debe solicitar a los padres de familia que llenen sus datos completos y los de su hijo/a incluyendo correo electrónico y números de teléfono (casa y celular), para generar una base de datos.

Es importante que cada lobato se responsabilice de estar pendiente de las reuniones.

Nombres y Apellidos	Representante	Teléfonos	Correo electrónico





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 002



Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	Llamado al círculo de roca, explicar la manera correcta de presentarse		Jefe de Manada y Dirigentes de Unidad de Manada
09h30 - 09h50	Presentar a los NN cuál es el nombre de la manada y realizar el primer grito		Dirigentes de Unidad de Manada
09h50 - 10h10	Juego: La cadena que crece y crece		Dirigentes de Manada
10h10 - 10h30	Francisco y el Lobo	Imágenes y cuento de Francisco y el lobo	Dirigentes de Manada
10h30 - 11h00	Juego: Búsqueda de oraciones	Tarjetas de colores de seisenas con parte de las oraciones de inicio y alimentos	Dirigentes de Manada
11h00 - 11h30	Lunch		Dirigentes de Manada
11h30 - 11h45	Canción: La danza de la flor roja		Dirigentes de Manada
11h45 - 12h00	Compromisos y responsabilidades para la próxima semana	Libro de caza (personal)	Dirigentes de Manada

Objetivos de la reunión:

1. Instruir a los lobatos y lobeznas sobre el Sistema de formación como una herramienta de seguridad y organización.
2. Propiciar el ambiente de fantasía como marco simbólico de la Unidad de Manada.
3. Contribuir a la progresión personal de los NN a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

Área de Creatividad: Participa en cantos, danzas y representaciones artísticas.

Área de Carácter: Mantiene buenas relaciones con sus compañeros de Unidad.

En esta reunión es importante recalcar al representante que lleva a los lobatos y lobeznas la importancia de la puntualidad para que las actividades que se programan se puedan cumplir y además ayudar a chicos a formar hábitos para su vida cotidiana.

09h00 Llamado al Círculo de Roca

Explica que el círculo de roca es la formación en la que las seisenas se ubican alrededor de Akela, las seisenas se forman en orden alfabético y siempre el seisenero de la primera seisena se colocará frente a Akela y las demás seisenas cierran el círculo siguiendo la dirección de las manillas del reloj.

Cuando la manada considera que está formada correctamente, las seisenas deben presentar siguiendo los pasos de "Formación de Manada" descrito en el *Manual de Protocolos, Ceremonias y Celebraciones* de la ASE.

Encuentra en el Manual de Lobatos de Baden Powell el protocolo sugerido para la *Formación en Círculo de Roca*.

09h30

Presentar a los lobatos/as el nombre de la manada y realizar el primer grito

El dirigente explicará a los lobatos el nombre que se ha escogido previamente por los dirigentes para la manada. Después practicarán el grito y las presentaciones de las seisenas.

09h50

Juego: La cadena que crece y crece

Busca un espacio amplio, sin obstáculos ni objetos que puedan ocasionar accidentes. Designa a un lobato como el «eslabón inicial», quien deberá perseguir y atrapar a los demás. Cuando atrape a uno, deberán tomarse por una mano y ahora podrán atrapar a sus compañeros únicamente con la mano que les queda libre. Cada vez que atrapen a alguien, este se unirá a la cadena, la cual corre sin romperse hasta atrapar a todos los jugadores.

Si la cadena se rompe, nadie puede atrapar a otros jugadores hasta que la cadena se vuelva a fusionar.

Cuando la cadena haya atrapado a todos los jugadores, podrán iniciar el juego otra vez con el último lobato que fue atrapado.

Durante el juego, alienta a los lobatos y lobeznas a hacer su mejor esfuerzo y a no desanimarse en caso de que la cadena se rompa, motívalos a que se junten otra vez lo más rápido posible.

10h10 Francisco y el Lobo

Explica a los lobatos que Francisco vivía en una ciudad llamada Asís, y que se destacaba por tener la habilidad de comunicarse con los animales, siendo esta la razón por la cual B.P. lo escogió como el patrono de los lobatos. Cuéntales además la historia de *Francisco y el lobo*.

Encuentra una historia animada en el canal de *you tube*: **Florejillas de los Santos** con el nombre de *San Francisco y el lobo*.

10h30 Juego Búsqueda de oraciones

Escribe previamente las frases de la oración del lobato y de los alimentos en tarjetas de cartulina de colores. Prepara un color de cartulina diferente con una de las oraciones para cada seisena. Esconde las frases alrededor del lugar de reunión, debajo de piedras, en las rendijas, etc. Las seisenas deberán salir a buscar las tarjetas que correspondan a su color y luego armar las oraciones. Cuando estén listas las presentarán a su dirigente.

Este juego fomenta el trabajo en equipo, desarrolla la iniciativa y la competencia sana entre los lobatos y lobeznas.

11h00 Lunch

Pide la comida que todos hayan llevado a la reunión para que sea compartida con todos, realiza la oración de los alimentos y distribuye la comida equitativamente procurando compartirla.

En este espacio se puede conversar sobre la espiritualidad en el movimiento scout:

«Lo espiritual comprende la relación del hombre y del mundo con Dios y la manera que Dios se hace presente en la existen-

cia cotidiana; por lo cual el desarrollo espiritual es la tarea de establecer vínculos personales íntimos y recíprocos con Dios, integrándolo a tu vida, cambiando tu corazón y tu conducta para aprender a ser más auténtico. Por esta razón, en la aventura scout la fe se integra de un modo natural, no solo en los momentos de recogimiento y celebración sino en todo lo que propones y realizas.

Así también el scout acepta el análisis, critica de lo que su creencia le propone, no se encierra en la defensa de su fe sino que se abre a la tolerancia, el interés, la comprensión y el diálogo con otras religiones, confesiones y creencias».

Tomado del Manual Scout págs. 21 y 22

11h30 Canción: La danza de la flor roja

Esta danza se la realiza tradicionalmente alrededor de la fogata, pues simboliza un episodio de la historia de Mowgli en la cual él se acerca a la aldea de los hombres a conseguir fuego para ahuyentar a Shere Khan.

La Manada camina en círculo y canta alrededor de la fogata mientras realiza la danza:

La Flor Roja nos alumbrará,
Manada danza en derredor,
Danzando lobos vuestra ley cantad,
Con el caer del sol.

(Coro)

Tú y yo somos hermanos,
Y del mismo cubil,
Tu rastro va junto a mi rastro,
Mi caza es para ti.
Las Lecciones de Baloo escuchad,
Manada danza en derredor,
Sabrosa caza así conseguirás,
Con el caer del sol.

(Coro)

En el canal de *you tube* "**Manuzar**" encontrarás el video "*La Flor Roja*" con una manada de lobatos danzando durante una reunión.

11h45 Compromisos para la siguiente semana

Es importante inculcar en los lobatos y lobeznas la importancia de autoeducarse. Promueve la lectura y la curiosidad fomentando a que investiguen y aprendan para la siguiente reunión oraciones de inicio, de alimentos, el grito y lema de la manada. Como son las primeras reuniones, provee la información, las páginas web donde pueden encontrarla y la bibliografía necesaria.



FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 003



Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h15	Protocolo de inicio OBIS (Oración, Banderas, Instrucciones, Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h15 - 10h00	Juego: El paso de la bola de fuego	Balón de básquet o fútbol	Dirigentes de Manada
10h00 - 11h15	Taller de clave murciélago y juego de aplicación	Hojas impresas con clave murciélago	Dirigentes de Manada
11h15 - 12h00	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Manada
12h00 - 12h45	Dinámica: El Sapo		Dirigentes de Manada
12h45 - 13h00	Protocolo de finalización OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Manada

Objetivos de la reunión:

1. Fomentar en los lobatos y lobeznas el espíritu de descubrir a través de juegos en clave.
2. Contribuir a la progresión personal de los NN a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

Área de Corporalidad: Participa en actividades que desarrollan sus cualidades motrices de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad, velocidad y flexibilidad.

Área de Afectividad: Está generalmente dispuesto a compartir con todos.

Para el Protocolo de inicio y finalización OBIS, el jefe/a de cada unidad deberá conocer bien las formaciones y cuál va a ser su ubicación en la misma. El jefe/a de grupo hará la llamada con silbato para la formación de rectángulo y las unidades se ubicarán en donde les corresponda. Para saber cómo realizarlo revisa el Manual de Protocolos Ceremonias y celebraciones de la ASE.

09h15 Juego: La bola de fuego

Para el siguiente juego necesitarás un balón y delimitar un área circular, puede ser con una cuerda sobre el piso, en la que puedan entrar todos los participantes separados por apenas 10 o 15 cm entre ellos.

Todos deben entrar en el círculo y haz rodar con fuerza la pelota por el suelo, tratando de que atravesase el círculo sin topar a los jugadores. Los lobatos deberán esquivar la pelota sin salirse del círculo, en caso de que sean topados deberán salir de la figura y ahora serán ellos quienes hagan rodar la pelota.

Deben turnarse para hacer rodar la pelota, recordándoles que solo está permitido hacer rodar la pelota con fuerza por el suelo y nunca debe ser lanzada directamente al cuerpo de los jugadores.

El juego finaliza cuando solo queda un jugador en el círculo, quien será el ganador.

Este juego es muy divertido, pone a prueba el dominio del cuerpo y además fomenta el respeto y el cuidado del otro.

10h00 Taller: Clave murciélago

Entrega a cada lobato la siguiente clave:

M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Solicita a cada seisena que escriba un artículo de la Ley de la Manada en clave murciélago reemplazando las letras por números. Si una palabra tiene consonantes que no están en la clave se la debe mantener igual, ejemplo:

V	E	R	D	A	D
V	5	2	D	7	D

Palabra: **VERDAD**

Clave Murciélago: **V52D7D**

Dependiendo del número de seisenas se puede designar dos artículos para cada una. Para fomentar el trabajo en equipo, pide a los seiseneros que le asignen una o dos palabras a cada miembro de la seisena, así se asegura la participación de todos. Cada seisena coloca las palabras dentro de un sobre improvisado de papel y lo entrega a otra seisena para que lo descifre.

Verifica que todos hayan intercambiado sus sobres, y que al igual que para escribir, cada participante deberá descifrar al menos una o dos palabras.

Cuando las seisenas estén listas pasarán a decir el artículo de la Ley que descifraron y explicarán además si tuvieron problemas en resolver la clave.

El dirigente debe tomar en cuenta que para los lobatos de 7 y 8 años les puede resultar un poco más difícil esta actividad, por lo cual deberán estar cerca para ayudarlos y además aprovechar la oportunidad para inculcar TOLERANCIA entre los miembros de la seisena.

11h15 Lunch

Solicita que todos coloquen la comida en el centro del círculo para compartirla y repartirla. Pide a un voluntario que realice la oración de los alimentos y distribuye la comida equitativamente entre todos.

12h00 Dinámica: El Sapo

Organiza al grupo en un círculo y pide a los lobatos y lobeznas se tomen de las manos y se separen. Luego, canta la canción dos a tres veces para que los niños y niñas se la aprendan, explica que en cada frase hay que realizar los movimientos correspondientes a la canción, así:

Había un sapo, sapo, sapo (estirar los brazos y aplaudir por cada vez que se diga sapo)

Que nadaba en el río, río, río (asemejar nadar)

Con su traje verde, verde, verde (tomarse la camiseta y estirla por cada vez que se diga verde)

Se moría de frío, frío, frío (Con una mano sobre otra hacer movimientos hacia adelante y atrás por cada vez que se diga frío)

La señora sapa, sapa, sapa (Colocar una mano a la altura del hombro y la otra a la altura de la cadera y hacer movimientos como baile árabe, por cada vez que se diga sapa)

Que tenía un amigo, amigo, amigo (Darse un abrazo a sí mismo, por cada vez que se diga amigo)

Que era profesor (Con las manos hacer dos círculos y ponerlos como si fueran lentes sobre los ojos.)

Una vez que se acaba la canción, hay que volverla a cantar con la diferencia que esta segunda vez, no se debe mencionar las palabras que se repiten, ejemplo

Había un (Solo se debe estirar los brazos y aplaudir)

Al finalizar cada vez, se canta sin mencionar una frase y solo realizando los movimientos correspondientes a las palabras que representan, así se cantará en total 8 veces, debiendo en la última, realizar solo movimientos.

Esta dinámica es un reto para los lobatos y lobeznas pues deben poner mucha atención para no decir las palabras en el momento equivocado.

En el canal de *you tube* **Jonas731029** encontrarás el video 22 *Había un sapo.wmv* para que te guíes en los movimientos de esta dinámica.

12h45 Protocolo de Finalización OBIS

Al inicio y final de cada reunión se debe realizar el protocolo, la única diferencia es que al finalizar se hay que arriar las banderas mientras que en el de inicio deben ser izadas. Para saber cómo realizarlo correctamente te sugerimos que revises el *Manual de Protocolos, Ceremonias y Celebraciones* de la ASE. Encontrarás un extracto del mismo en el anexo 5.





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA

004



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
08h00 - 08h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, drizas, astas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidades
08h30 - 08h50	Charla de seguridad	Manual de Seguridad	Dirigentes de Unidades
08h50 - 10h00	Caminata de Hermandad entonando Canciones scout	Programa de Contingencia	Dirigentes de Unidades
10h00 - 11h00	Actividad Unidad Manada: Cubiles	Área de bosque	Dirigentes de Manada
11h00 - 11h30	Dinámica Grupal		Dirigente a cargo
11h30 - 12h00	Lunch	Refrigerio reforzado y líquidos extra para hidratación	Dirigentes de Unidades
12h00 - 12h30	Observaciones de la seguridad a la ida y correcciones para el retorno		Jefe de Grupo y dirigentes de Unidades
12h30 - 13h30	Retorno al lugar de reunión		Jefe de Grupo y dirigentes de Unidades
13h30 - 14h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidades

Objetivos de la reunión:

1. Fomentar el espíritu de grupo a través de una caminata a un lugar cercano.
2. Instruir a los NN sobre las normas de seguridad para los desplazamientos dentro y fuera de la ciudad.
3. Contribuir al alcance de la Insignia de Mérito con una actividad enfocada al escenario Hermandad Scout.

Importante: Para el desarrollo de esta actividad, se debe solicitar con anterioridad a la reunión que se provean de líquido extra y refrigerio reforzado a base de carbohidratos, ya que esto te evitará problemas de deshidratación y para que recuperen las energías gastada.

08h00 OBIS inicial

Empieza el día proponiendo el Plan de contingencia en 5 minutos explica los aspectos de seguridad para la reunión; también pon en práctica los principios scouts: Deberes para con DIOS (oración), Deberes para con los demás (banderas), Deberes para consigo mismo (presentación de las patrullas, organización individual). Para el OBIS, el jefe/a de cada unidad deberá conocer bien las formaciones y cuál va a ser su ubicación en la formación general. El jefe/a de grupo pitará en formación de rectángulo, y las unidades deberán ubicarse en donde les corresponda.

08h30 Charla de seguridad

Se deberá explicar a toda la rama la importancia de la seguridad y los pasos que se deben seguir en el desarrollo de esta actividad de acuerdo al plan de contingencia y al mapa de riesgos elaborado previamente por el asesor de seguridad del grupo; así como también los consejos de prevención que el sitio a donde se dirige el grupo tenga establecido. Una vez que se hayan analizado los riesgos antes de salir del lugar habitual de reunión, hay que tomar acciones preventivas, la más recomendable es que exista el suficiente número de adultos voluntarios en la unidad de acuerdo a la metodología (Revisar El reglamento ASE) quienes responsablemente establecerán los riesgos para anticiparse ante cualquier percance. También se debe concientizar a los mismos beneficiarios, de los riesgos que se pueden encontrar en el trayecto para que no se cometan acciones irresponsables por parte de cada uno que puedan

provocar accidentes o incidentes, (anteponer el apego a la ley scout) y la última opción de prevención en caso de no contar con los adultos suficientes podría ser que la rama mayor cumplan una función de cuidado preventivo de la seguridad de los más pequeños (tomar atención en la seña scout «el fuerte protege al débil»), sin embargo dependerá del perfil y la predisposición de los mismos, es decir, será una labor voluntaria. En caso de optar por esta última sugerimos seguir los siguientes pasos:

1. Explicar a los jóvenes que acompañarán y cuidarán a un lobato/a, por lo que se requiere de su mayor atención y responsabilidad.
2. Ubicar a los lobatos/as a lado de los rovers mayores de edad y con el perfil adecuado en seguridad, se debe aclarar que está prohibido separarse y en caso de emergencia deberán reportar al dirigente lo más pronto posible.
3. Los dirigentes deberán distribuirse a lo largo de la fila en parejas que se haya formado, teniendo presente que siempre deben estar 2 adelante, 2 atrás y el resto distribuidos a lo largo de la formación.

Para saber más a detalle sobre seguridades. Revisa la sección de seguridad del *Manual de Dirigente*.

08h50

Trasladarse hacia el sitio entonando Canciones scout

Cantar es una forma de comunicarse, expresar sentimientos y emociones. Ayuda a liberarte y ser más feliz, relaja y permite disminuir el estrés, pone a trabajar tu memoria, atención y te da confianza. El cantar en el movimiento scout no solo implica contar con estos beneficios, sino que promueve la mística en el scout, además fomenta la aplicación del artículo N°6 de la Ley Scout. El scout mira la vida con alegría.

Es importante que como dirigentes voluntarios nos auto eduquemos y aprendamos canciones scout, pero sobre todo fomentemos en los NNAJ el ánimo de aprender y cantar. Te recomiendo que revises en el internet cancioneros scouts, ahí podrás encontrar un sinnúmero de canciones y alternativas para aprender, además puedes visitar la tienda nacional scout y encontrarás cancioneros que puedes comprar.

En lo que se refiere a seguridades para trasladar grupo, revisa la sección de seguridades de esta guía.

10h00

Actividad por Unidad

Manada: cubiles

El desarrollo de cubiles por seisenas, fomenta la imaginación, divierte, entusiasma, promueve el trabajo en equipo, crea un espacio de seguridad de una seisena y permite explicar la importancia de cuidar la naturaleza. Cada seisena debe buscar arbustos o palos para armar su cubil, teniendo siempre en cuenta que todos los scouts deben caber den-

tro del cubil, debe ser seguro, no deben dañar la vegetación y animales, además deberán tener cuidado con plantas y animales que pueden causar daño.

Actividad Unidad Scout y Caminantes: Recordando la ley scout

Todos nosotros debemos aprender y memorizar la Ley Scout, pero en una reunión de la Unidad, no hay lugar para los sermones ya que es antipedagógico, es mejor "Motivar".

Por ello:

- a. El dirigente deberá proveer a cada guía de patrulla la ley scout impreso.
- b. Distribuirá una sección de los artículos por patrulla, dependiendo del número de patrullas que existan en la unidad.
- c. Un dirigente narrará una historia (revisar una historia con anticipación que se enmarque en los artículos de la Ley Scout) y posterior las patrullas dirán qué artículos de la Ley fueron tomando parte en la historia.
- d. Las patrullas prepararán representaciones de los artículos de la Ley Scout que hayan identificado.
- e. Un scout de otra patrulla, explicará con sus propias palabras qué entendió de la representación y el significado de ese artículo en su vida diaria.

11h00

Dinámica: Yo soy el pato

1. El dirigente deberá entonar la canción para que todos se la aprendan.
2. La segunda vez que la empiece a cantar, se debe parar al frente de un scout y hacer que repita los mismos movimientos.
3. Tú y el scout que bailó contigo deberán elegir a unos nuevos scouts hasta que toda la unidad baile.

La canción es la siguiente:

Yo soy el pato (te señalas a ti mismo)

Tú eres la pata (Señalas a alguien)

Y juntos vamos a nadar (Haces como si estuvieras nadando)

Buscando peces, coloraditos (Te tocas las mejillas)

Para comérmolos juntitos (Haces como si te lanzaras algo a la boca repetidas veces)

Cuaracua cua cua cua. (Haces como un pato y aleteas con el brazo derecho)

Cuaracua cua cua cua. (Haces como un pato y aleteas con el brazo izquierdo)

Cuaracua cua cua, cua, cua, cua, cua (Aleteas con ambos brazos)

Para que tengas idea revisa este link, sin embargo la canción es más movida y tienes que hacer participar a todos los chicos. https://www.youtube.com/watch?v=WeB_R4JUe1s

11h30 Lunch

Para el desarrollo del lunch, permite que cada quien coma su propia comida, sin embargo siempre es bueno enseñarles a compartir lo que trajeron, además deberás solicitar un voluntario para que realice la oración de los alimentos antes que empiecen a consumirlos.

13h30 OBIS final

La ceremonia es idéntica al inicio y final del OBIS, con la excepción que la final se va a arriar las banderas. Para saber cómo realizarlo, debes revisar en ésta guía la sección OBIS.





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA

005



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	Protocolo de inicio OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Manada
09h30 - 10h15	Juego: Atrapa la cola de la serpiente	Pañoletas	Dirigentes de Manada
10h15 - 10h40	Significado del tótem	Imágenes de Tótem	Dirigentes de Manada
10h40 - 11h10	Actividad: Cada seisena elabore un tótem	Equipo personal	Dirigentes de Manada
11h10 - 11h40	Dinámica: Pollito Smith		Dirigentes de Manada
11h40 - 12h15	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Manada
12h15 - 12h30	Protocolo de finalización OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Manada

Objetivos de la reunión:

1. Enseñar a los lobatos y lobeznas los símbolos de la Unidad de Manada y su significado.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Sociabilidad: Acepta las normas establecidas en su casa, en la escuela y en su Unidad.
 - Área de Espiritualidad: Demuestra interés en los momentos de oración de su Unidad.

09h30 Juego: Atrapa la cola de la serpiente

Divide a la manada en equipos de aproximadamente 10 integrantes. Cada equipo se coloca en columna, uno de tras del otro sujetándose por la cintura. El último del equipo se coloca una pañoleta o pañuelo en el pasador del pantalón, de manera que parezca una cola.

El primero de la columna será la cabeza de la serpiente y el último, quien tiene la pañoleta, será la cola. El objetivo del juego es que la cabeza intente arrancarle la cola a su misma serpiente; pero a la vez la cola no debe dejarse arrebatar la pañoleta. Otra variante de este juego es que si existen dos o más equipos intenten arrancarse la cola entre ellos.

10h15 Conversatorio: Significado del Tótem (15 min. Máximo)

Reúna a la Manada en círculo y en esta ocasión siéntate entre ellos para crear un ambiente informal para conversar. Pregunta a los lobatos y lobeznas si alguna vez han visto un tótem, de ser posible lleve libros o fotografías para darles una referencia de diferentes tótems de tribus en el mundo.

Luego, cuenta a los lobatos y lobeznas que Baden Powell en sus múltiples aventuras por el mundo conoció muchas tribus que tenían un Tótem, en donde se iban asentando los momentos y personajes importantes de su historia.

En el Tótem de la Manada se representa la historia y la presencia de cada Lobato y Lobezna en la misma, de una manera visible y que narre la vida de la Manada.

Explica además que el Tótem se elabora de acuerdo con las tradiciones particulares de cada Manada pero que en general tiene las siguientes partes:

- Un báculo, que es un bordón de madera de la altura aproximada de Akela y que el grosor debe ser lo suficientemente cómodo para poder trasladarlo con una mano sin dificultad. En él se tallan los acontecimientos importantes de la Manada, el nombre de los dirigentes que han pasado por ella, las celebraciones, eventos, fechas conmemorativas, etc.
- Una figura: de un material resistente, a menudo tallada en madera, que puede ser de un lobo, un lobato en posición de Gran Clamor, la seña del Lobato o un personaje de la selva con el que los niñas y niños de la Manada se sientan identificados.
- Soporte de madera de forma circular, que se encuentra entre la cabeza y el bastón; alrededor de él se cuelgan cintas de colores con los nombres de los lobatos y lobeznas de esa Manada.

Finalmente explica que el Tótem acompaña todas las actividades de la Manada, lo sostiene cualquier dirigente de la Unidad y puede estar dentro o fuera del círculo.

10h40 Actividad: Elaborando nuestro Tótem

Finalizado el conversatorio, pide a cada seisena que diseñe una propuesta de tótem para la Manada en un tiempo aproximado de 30 minutos.

Antes que iniciar la actividad comparte con los lobatos y lobeznas las palabras del fundador del Movimiento Baden Powell: «Dejar al mundo en mejores condiciones de la que lo encontraron», por lo que se solicita dejar todo limpio y sin desorden.

Pide a los lobatos y lobeznas que utilicen los materiales que tienen en la mochila, ropa, materiales de su cartuchera, etc., para que utilizando su imaginación construyan un tótem, recordándoles que debe tener un significado y que para ello pueden utilizar a los integrantes del Libro de la selva.

Al final, toda la seisena presentará a la Manada el tótem que realizaron. Después de que todas las seisenas hayan presentado sus trabajos pregunta cuáles fueron las ideas que más les gustaron y así obtener las ideas para el tótem final. Realiza boceto del Tótem Oficial de la Manada que incluya todas las ideas que los lobatos y lobeznas propusieron, además también comenta la necesidad de elaborar este símbolo de la Manada en el Consejo de Grupo para realizar las gestiones necesarias para construirlo.

11h10 Dinámica (Pollito Smith)

Para la siguiente dinámica, forma a la Manada en círculo de roca y enseña la siguiente canción con sus respectivos movimientos:

Pollito Smith (Deben realizar un salto, una de las piernas debe ir hacia adelante y la otra hacia atrás)

Pollito Smith (Deben realizar un salto, una de las piernas debe ir hacia adelante y la otra hacia atrás).

Tostado, tostado (Colocan las manos a los costados y se realizan movimientos de hombros hacia adelante)

Pechuga, pechuga (Colocan las manos a los costados y se realizan movimientos de hombros hacia atrás)

Que lo haga otra vez, que lo haga otra vez (se señala a un participante para que se ponga en el centro y repita junto a todos)

Esta divertida dinámica permite que los chicos pierdan la timidez, además que ayuda fortalecer la coordinación de su cuerpo.

Encontrarás una demostración en el canal de *you tube* **Yazir Paredes** el video *Pollito Smith*.

11h40 Lunch

Solicita un voluntario para que realice la oración, encarga a una seisena que recoja los alimentos de todos y te ayude a organizar y repartirlos. Alterna cada semana con las seisenas que te ayudan en el lunch, además la seisena encargada deberá ser responsable de la basura que se genere teniendo presente que la limpieza de cada lugar es responsabilidad de cada lobato y lobezna. Aprovecha esta oportunidad para dialogar con los lobatos y lobeznas sobre la actividad del tótem, su significado y lo que va a simbolizar en la Manada.

12h15 Protocolo de Finalización





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 006



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h30 - 09h45	Charla de seguridad con las unidades y equipos		Dirigentes de Unidad
09h45 - 10h00	Distribución de los equipos		Dirigentes de Unidad
10h00 - 11h30	Gynkana	Papelógrafos y marcadores	Dirigentes de Unidad
11h30 - 12h00	Lunch por equipos	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Fomentar el espíritu de Grupo a través de un juego grupal y por equipos.
2. Inculcar en los NN la vivencia de la Ley, principios y lemas scouts en sus actividades cotidianas.
3. Contribuir a la progresión personal de los NN a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento.

09h00 OBIS inicial

Empieza el día proponiendo el Plan de contingencia 5' o aspectos de seguridad para la reunión; también practica los tres principios scouts. Para el OBIS, el jefe/a de cada unidad deberá conocer bien las formaciones y cuál va a ser su ubicación en la formación general. El jefe/a de grupo pitará en formación de rectángulo, y las unidades deberán ubicarse en donde corresponda.

09h30 Charla de seguridad

Se deberá explicar a toda la rama la importancia de la seguridad y los pasos que se deben seguir en el desarrollo de esta actividad de acuerdo al plan de contingencia y al mapa de riesgos elaborado previamente por el asesor de seguridad del grupo; así como también los consejos de prevención que el sitio a donde se dirige el grupo tenga establecido. Debe haber el suficiente número de adultos voluntarios en la unidad de acuerdo a la metodología (Revisar El reglamento ASE) quienes responsablemente establecerán los riesgos para anticiparse ante cualquier percance. También se debe concientizar de los riesgos que se pueden encontrar en el trayecto para que no se

cometan acciones que puedan provocar accidentes o incidentes, (anteponer el apego a la ley scout). En caso de no contar con los adultos suficientes podría ser que la rama mayor cumplan una función de cuidado de la seguridad de los más pequeños, sin embargo dependerá del perfil y la predisposición de los mismos. En caso de optar por esta última sugerimos:

1. Explicar a los jóvenes que acompañarán y cuidarán a un lobato/a con atención y responsabilidad.
2. Ubicar a los lobatos/as a lado de los rovers, caminantes y scouts, se debe aclarar a ambos miembros de la pareja que está prohibido separarse y en caso de que eso llegara a ocurrir deberán reportar al dirigente.
3. Los dirigentes deberán distribuirse a lo largo de la fila en parejas que se haya formado, teniendo presente que siempre deben estar 2 adelante, 2 atrás y el resto distribuidos a lo largo de la formación.

Revisa la sección de seguridad del *Manual de Dirigente*.

09h45 Distribución de los equipos

La distribución de los equipos se debe realizar de acuerdo al número de bases que se elaboraron y a la cantidad de scouts que hayan asistido a la reunión; para este caso la distribución se la va a realizar mediante la numeración de personas. Contempla los siguientes pasos:

- De las comunidades de rovers y caminantes, seleccionarás a 10 personas que serán las cabezas de los equipos. A estas personas deberás ubicarlas al frente y asignarles un número del 1 al 10.
- Solicita a todo el grupo que se numere del 1 al 10, empezando con la manada. Una vez que esta termine pida a los niños y niñas que se ubiquen con la persona que está al frente y que tiene el número que les tocó.
- Luego, continuarán con la numeración la unidad scout, los caminantes y los rovers.
- Solicita a cada equipo que se reconozcan bien, designen quien va a ser el guía y el subguía, elijan nombre, grito y lema de patrulla (puedes elegir algún tema para las patrullas como insectos, roedores, plantas, etc.). Deberás darles un tiempo máximo 10 minutos para decidir. Finalmente, pide a cada equipo que se presente con su nombre, grito y lema.

10h00 Gynkana

Para realizar la Gynkana, es recomendable que como va a ser la primera vez que das responsabilidad a los adolescentes y jóvenes, desarrolles la actividad en un lugar controlado y seguro. Tienes dos alternativas: escribir las pistas para cada equipo según vayan llegando o escribirlas en un paleógrafo y pegarlas en algún lugar. Siempre en cada base deberá haber un dirigente que certifique que realizaron la prueba y además si está o no correcta.

- Para descifrar esta clave.

05d42 56 p9st5 q15 s5 5n315nt27 5n
Medir el poste que se encuentra en

Respuesta:

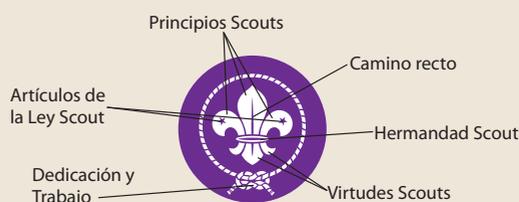
Clave murciélago: Consiste en escribir la palabra murciélago, cada letra tendrá un número empezando desde el 0, de la siguiente manera:

M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Para escribir la prueba en clave, debes reemplazar las letras por el número al que corresponde, así intenta traducir la clave de arriba. Además deberás acabar de escribir la prueba de acuerdo a la realidad de tu sitio de reunión. La prueba dice que pidan ayuda a los más pequeños, esto es debido a que en la tercera reunión de la manada, los dirigentes debieron enseñar clave murciélago y si no es así, deberás incluir la explicación de arriba para que la desarrollen.

- Buscar la insignia scout mundial, realizar una maqueta ecológica de la insignia y explicar qué significan todas sus partes.

Respuesta:



- Esta es la clave que se llama alfabeto al revés, consiste en escribir el alfabeto y bajo de este escribir al alfabeto empezando por el final de la siguiente manera:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	Ñ	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

Ejemplo: La palabra S C O U T en clave del alfabeto al revés se escribe H X L F G

Para cumplir la prueba el equipo debe escribir los artículos de la ley de la manada y la ley scout en clave del alfabeto al revés.

- Vaso en regadera
 - Llenar un recipiente pequeño
 - Colocar los equipos sentados en fila
 - Poner un recipiente lleno de agua al comienzo y uno vacío al final de la fila
 - Hacer un pequeño orificio en un vaso.

La prueba consiste en llenar el recipiente vacío con agua, que deberá ser tomada del recipiente que se encuentra en el frente. El vaso se deberá pasar con las dos manos, sin voltear y por encima de las cabezas de cada participante. Una vez lleno el envase, acaba la prueba.

Para que tengas una mayor referencia, revisa este link.
<http://www.youtube.com/watch?v=r1bqgzg3a1A>

- Con toda la ropa que disponen, hacer una hilera de ropa que llegue desde la marca señalada hasta la otra marca señalada. Para esta actividad el trabajo en equipo es fundamental y deberán usar la mayor cantidad de ropa que dispongan. Ten mucho cuidado con todos, pero en especial con las mujeres, siempre deberán guardar el respeto correspondiente de su intimidad.

11h30 Lunch

Para el desarrollo del lunch, solicita que formen equipos y que los alimentos sean compartidos entre todos. Recuérdales que deben realizar la oración de los alimentos y que el líder del equipo debe distribuir la comida equitativamente entre todos.

12h00 OBIS final

La ceremonia es idéntica al inicio y final del OBIS, con la excepción que la final se va a arriar las banderas. En este espacio es importante que el/la jefe/a de grupo realice una reflexión a todos el grupo sobre la importancia de trabajar en equipo aprovechando la experiencia y conocimientos de todos, por más pequeños que sean y que como hermanos mayores es su responsabilidad cuidar siempre de los más pequeños.



FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 007



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h15	Protocolo de inicio (OBIS)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Manada
09h15 - 09h45	Juego: Un buen canguro	Globos	Dirigentes de Manada
09h45 - 10h00	Conversatorio de Insignia de mérito	Uniforme con Insignias	Dirigentes de Manada
10h00 - 11h00	Actividad Insignia de Mérito	Diarios personales de Insignia de Mérito	Dirigentes de Manada
11h00 - 11h30	Juego de la gorra	3 gorras	Dirigentes de Manada
11h30 - 12h00	Lunch	Refrigerios personales	Dirigentes de Manada
12h00 - 12h30	Protocolo de finalización	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Manada

Objetivos de la reunión:

1. Fomentar a los lobatos y lobeznas su capacidad de esforzarse por un objetivo. (Insignia de Mérito)
2. Contribuir a la Progresión Personal de los NN a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Corporalidad: Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas.
 - Área de Creatividad: Narra con detalles pequeñas historias o situaciones vividas en la Unidad.

09h15 Juego: Un buen canguro

Entrega un globo inflado a cada participante, de no ser posible entonces separa al grupo en equipos como juego de postas.

Los participantes se colocarán el globo en medio de los muslos y deberán saltar hasta llegar a la meta, quien rompa el globo quedará excluido, y quien lo deje caer deberá recogerlo, regresar al punto de salida y empezar otra vez.

Este juego fomenta la sana competencia y ayuda a los lobatos y lobeznas a manejar correctamente la frustración cuando el globo se rompe.

09h45 Conversatorio: Insignia de Mérito (máx. 15 min)

Organiza a la Manada en círculo y siéntate entre ellos. Haz referencia a las insignias que porta en su uniforme explicando el significado de cada una. Este será el momento de comentar con los lobatos y lobeznas que en los Scouts los esfuerzos y participaciones suelen ser recompensadas con una insignia. Explica además que ellos pueden conseguir

cada año su INSIGNIA DE MÉRITO asistiendo periódicamente a las reuniones de la unidad, trabajando en su progresión personal, disfrutando de Actividades Destacables que eligen en el ciclo de programa, participando de eventos distritales y nacionales y profundizando en nuevos conocimientos y habilidades para obtener una especialidad; es decir esforzándose por ser cada día mejores y que además están venciendo a sí mismos. Para obtener su Insignia de Mérito, cada año deberán cumplir con:

- 8 Actividades Destacables: al menos una en cada uno de los 6 escenarios (revisar *Diario de Insignia de Mérito*)
- 2 Especialidades: hay 6 campos posibles. (revisar la *Guía de Especialidades y Competencias*)

10h00 Actividad Insignia de Mérito

Indica a los lobatos los nombres de los 6 escenarios de Insignia de Mérito y proponles hacer un juego de caras y gestos entre seisenas.

Todos se sientan en el suelo mientras una seisena representa una actividad específica que indiques en secreto; los demás deben adivinar qué actividad están dramatizando y en qué escenario debería estar.

Por ejemplo:

Pide a la seisena amarilla que represente (solo con gestos, sin hablar) la visita a una cascada. La seisena tiene un minuto para organizarse y representar. El resto de la Manada que está de público podrá pedir la palabra para decir la respuesta, cuando hayan acertado también deberán decir que pertenece al Escenario Aventura.

Es necesario que el dirigente lleve varias actividades para cada escenario para que los lobatos y lobeznas tengan una idea más clara de esta clasificación.

11h00 El juego de la gorra

Se colocan tres gorras en forma de triángulo, separadas aproximadamente 2 metros entre cada una. Se forman tres equipos los cuales se ubican en columna detrás de cada gorra, debe existir un espacio entre el equipo y la gorra para que puedan correr. Dada la señal, el primer jugador de cada equipo toma la gorra, se la pone y corre alrededor del triángulo, cuando regresa al punto de partida se lo entrega al siguiente de su equipo hasta que el último jugador del equipo coloca la gorra en el lugar de origen. El equipo que termine primero será el campeón.

Este juego permite crear un ambiente divertido y relajado y fomenta la actividad física y el trabajo en equipo entre los scouts.

11h30 Lunch

Solicita un voluntario para que realice la oración, encarga a una seisena que recoja los alimentos de todos y te ayude a organizar y repartirlos. Alterna cada semana con las seisenas que te ayudan en el lunch, además la seisena encargada deberá ser responsable de la basura que se genere teniendo presente que la limpieza de cada lugar es responsabilidad de cada lobato y lobezna.

12h00 Protocolo de finalización

Solicitar a los lobatos y lobeznas los materiales necesarios para la siguiente reunión.





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 008



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h15	Protocolo de inicio (OBIS)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Manada
09h15 - 09h30	Dinámica: El pato		Dirigentes de Manada
09h30 - 10h00	Juego de postas	Espacio amplio sin obstáculos	Dirigentes de Manada
10h00 - 11h00	Actividad de reciclaje	Tubos de cartón, Pinceles, Témperas, Cartulina, Tijeras, Goma	Dirigentes de Manada
11h00 - 12h00	Lunch	Refrigerios personales	Dirigentes de Manada
12h00 - 12h30	Protocolo de finalización	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Manada

Objetivos de la reunión:

1. Inculcar en los lobatos y lobeznas acciones que implican responsabilidad ambiental.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

Área de **Carácter**: Aprecia lo que es capaz de hacer.

Área de **Creatividad**: Se integra a los talleres de manualidades de su Unidad.

09h15 Dinámica: El Pato

Forma a la manada en círculo y enseña la canción que debe ir acompañada con los movimientos que la canción pide:

El pato, el pato con una pata (zapatear con un pie)

El pato con sus dos patas (zapatear con ambos pies)

El pato con su piquito (estirar los brazos y aplaudir)

El pato con su pechito (sacar el pecho y moverlo de un lado a otro)

El pato con su colita (darse la vuelta y mover la colita)

Y ahora te toca a ti (señalar a alguien que dé un paso hacia adelante y baile).

En el canal de *you tube* **jonas731029** encontrarás el video 26 *El Pollo.wmv*

09h30 Juego de postas

Dispón de un lugar amplio y libre de obstáculos. Organiza las seisenas para que se ubiquen en columnas paralelas. Los seiseneros se ubican sobre la línea de partida y deberán realizar la actividad que el dirigente les propone. Cuando el seisenero regresa, toca la mano del siguiente participante y se coloca al final de la columna. El siguiente integrante de la seisena realiza la misma actividad y toma la posta el siguiente. El juego concluye cuando todos los integrantes de la seisena hayan realizado todas las actividades que propusiste. Gana la seisena que termina primero.

- Caminar como cangrejo (de espaldas hacia atrás)
- Reptar como Kaa la serpiente
- Caminar como Hati, el elefante
- Ir saltando como sapos, regresar como arañas.

10h00 Actividad de Reciclaje: Mi propia creación

Esta actividad requiere materiales que se deben conseguir previamente, ya sea a través de los chicos o por medio de la gestión del grupo.

El objetivo de la actividad es transmitir la importancia de reutilizar objetos que a menudo se los desecha.

Sugiere a los lobatos y lobeznas que creen un diseño con sus materiales, también es importante ofrecerles algunos

modelos para que puedan inspirarse. Explica que los pasos a seguir son:

1. Dibujar el diseño en una hoja previamente
2. Recortar las piezas y pegarlas al tubo
3. Pintar con cuidado todo el diseño
4. Adicionar los detalles como ojos, nariz, manchas, etc.

Destina un lugar donde puedan secar sus trabajos hasta antes de finalizar la reunión.



11h00 Lunch

Solicita a un voluntario para que realice la oración, delega a la seisena a cargo para que te ayude a repartir y sea responsable de la basura.





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 009



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
08h00 - 08h15	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidades
08h15 - 08h45	Charla de seguridad	Espacio para reunirse	Dirigentes de unidades
08h45 - 09h00	Distribución de equipos		Dirigentes de unidades
09h00 - 10h30	Trasladarse al sitio entonando canciones	Transporte	Dirigentes de unidades
10h30 - 12h00	Visita al zoológico de la ciudad		Dirigentes de unidades
12h00 - 12h30	Actividad de lo aprendido (Juego de Kim)		Dirigentes de unidades
12h30 - 13h00	Lunch	Refrigerio individual	Dirigentes de unidades
13h00 - 13h15	Evaluación de la actividad y retorno	Transporte	Dirigentes de unidades
13h15 - 14h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidades

Objetivos de la reunión:

1. Realizar una salida de observación al zoológico de la localidad.
2. Entregar un escenario de aprendizaje de acuerdo al método, a través del respeto y admiración por la naturaleza.
3. Contribuir al desarrollo de la progresión personal de NN en las siguientes áreas de crecimiento:

Espiritualidad: He aprendido a reconocer la naturaleza como obra de Dios

Creatividad: Me gustan los juegos en que tengo que usar mi agilidad mental

Importante: Para el desarrollo de esta actividad solicita a todos los scouts llevar refrigerio reforzado y líquido extra debido a que va a ser una actividad que tome toda la mañana y parte de la tarde.

08h00 OBIS inicial

08h15 Charla de seguridad

Explica a toda la rama la importancia de la seguridad y los pasos que se deben seguir para el desarrollo de esta actividad de acuerdo al plan de contingencia y al mapa de riesgos elaborado previamente por el asesor de seguridad de grupo así como también los consejos de prevención que el sitio a donde se dirige el grupo tenga establecido.

Una vez que se hayan analizado los riesgos antes de salir del lugar habitual de reunión, hay que tomar acciones pre-

ventivas, la más recomendable es que existan el suficiente número de adultos voluntarios en la unidad de acuerdo a la metodología (Revisar el reglamento ASE) quienes responsablemente midan los riesgos y puedan anticiparse ante cualquier percance. Concientiza al grupo de los riesgos que puede encontrar en el trayecto para que no se cometan acciones irresponsables por parte de cada uno que podrían provocar accidentes o incidentes, (anteponer el apego a la ley scout). En caso de no contar con los adultos suficientes podría ser que la rama mayor cumpla una función de cuidado de la seguridad de los más pequeños (tomar atención en la seña scout «el fuerte protege al débil»), sin embargo dependerá del perfil y la predisposición de los mismos. En caso de optar por esta última sugerimos contemplar los siguientes pasos:

1. Explicar a los jóvenes que van a ir acompañando y cuidando a un lobato/a, por lo que se requiere de su mayor atención y responsabilidad.
2. Ubicar a los lobatos/as a lado de los rovers, caminantes y scouts, aclarándoles a ambos que es prohibido separarse y si eso llega a pasar deberán reportar al dirigente lo más pronto posible.

- Los dirigentes deberán distribuirse a lo largo de la fila en parejas que se haya formado, teniendo presente que siempre deben estar 2 adelante, 2 atrás y el resto distribuidos a lo largo de la formación.
- Instruye a los NNAJ sobre algunas normas de seguridad en el zoológico como:
 - No meter las manos en las jaulas
 - No dar de comer a los animales
 - No acercarse demasiado en las jaulas de animales feroces
 - No hacer demasiado ruido para no molestar su hábitat

09h00

Trasladarse hacia el sitio entonando canciones scout

Cantar es una forma de comunicarse, expresar sentimientos y emociones. Ayuda a liberar tensiones y a relajarse. Además, permite disminuir el estrés, pone a trabajar la memoria y la atención. El cantar en el movimiento scout no solo implica contar con estos beneficios, sino que promueve la mística en el scouts, además fomenta la aplicación del artículo N°6 de la Ley Scout. El scout sonríe y canta ante sus dificultades.

Es importante que como dirigentes voluntarios nos auto eduquemos y aprendamos canciones scout, pero sobre todo fomentemos en los NNAJ el ánimo de aprender y cantar. Se recomienda revisar en Internet cancioneros scouts donde encontrarás un sinnúmero de canciones y alternativas para aprender, además puedes visitar la tienda nacional scout donde puedes comprar los cancioneros del movimiento.

En lo que se refiere a seguridades para trasladar grupo, revisa la sección de seguridades de esta guía.

10h30

Visita al zoológico (juego de Kim)

La planificación de estas actividades de salida se lo debe realizar por lo menos con dos semanas de anticipación y las actividades que se desarrollen deben ser de preferencia grupales.

Ya en el zoológico los scouts junto a los lobatos van a recorrer de forma ordenada los senderos, siguiendo las reglas de del zoológico, poniendo atención a los guías, motivando la responsabilidad de todos los scouts del grupo.

Durante el recorrido un dirigente deberá anotar observaciones claves del zoológico, ya sea detalles mencionados por el guía, dibujadas, vistas o escritas. Al final y si las condiciones del zoológico se prestan para reunir a todo el grupo en un solo lugar, trabaja con preguntas que promuevan las actividades sensoriales de los NNAJ (Juegos de Kim). Ejemplo:

- Cuantos colores tenían los guacamayos
- Cuantos dedos tienen los avestruces
- Donde se sintió el olor más fuerte del zoológico y que creen que sea.
- Cuál es el animal más grande, el más feroz, el más rápido del zoológico.
- Qué animal hacía más ruido
- Por qué tienen animales enjaulados, etc.

12h30

Lunch

No olvides realizar la oración y dejar el mundo en mejores condiciones que las que la encontraste. Queda a decisión del dirigente recoger la comida y repartir o que cada scout coma su propia comida. Es recomendable comer por unidades.

13h00

Evaluación de la actividad

Siempre es importante conversar con los scout de las actividades que no se realizaron correctamente al momento de movilizarse en la mañana, como no seguir la formación, no prestar atención, no obedecer las indicaciones, salirse de la fila, hablar palabras obscenas, etc. Recalca siempre a las personas que no ayudan a sus dirigentes que estar en el movimiento implica vivir bajo una ley (manada, scout) y saber cumplirla y que esos comportamientos no son de un buen scout. De tal forma que puedas corregir los inconvenientes generados en la mañana.

13h15

OBIS final





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 010



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h15	Protocolo inicial OBIS (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Manada
09h15 - 09h45	Juego: Batalla de Globos	Un globo por cada participante	Dirigentes de Manada
09h45 - 10h10	Instrucción El libro de caza	Libro de Caza de la Manada	Dirigentes de Manada
10h10 - 10h40	Anécdota para el libro de caza	Cartucheras con colores y marcadores	Dirigentes de Manada
10h40 - 11h20	Lunch	Refrigerios personales	Dirigentes de Manada
11h20 - 11h30	Juego de Shere – Kan, el tigre	Espacio amplio	Dirigentes de Manada
11h30 - 11h45	Revisión de progresión personal, Insignia de Mérito	Diarios personales de Insignia de Mérito	Dirigentes de Manada
11h45 - 12h00	Protocolo de finalización	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Manada

Objetivos de la reunión:

1. Fomentar la identidad y pertenencia a la Unidad a través de los símbolos. (Libro de Caza)
2. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

Área de Afectividad: Identifica y describe sus emociones y sentimientos.

Área de Creatividad: Manifiesta lo que le parece sorprendente o extraño.

09h15 Juego: Batalla de Globos

Cada participante debe atar un globo inflado a su tobillo, pueden valerse de cordones para hacerlo. Todos se deben distribuir en un espacio amplio y libre de obstáculos. A partir de una señal que des, todos deben intentar reventar el globo de otro utilizando solamente sus pies, mientras que a la vez cuidan de que nadie reviente su propio globo. El participante que se quede sin globo deberá salir del juego. El juego termina cuando solo quede un participante con el globo inflado.

Este juego permite crear un ambiente divertido en el que se fomenta la competencia y la actividad física entre los lobatos.

09h45 Conversatorio: El libro de caza

El libro de caza es un símbolo de la Manada y sirve para registrar las aventuras, integrantes y eventos a los que asiste la Manada. EL libro de caza es uno solo para la Manada, por lo cual se recomienda hacerlo en un formato de tamaño gran-

de, con varias hojas para escribir y pegar recortes y fotografías, además que siempre esté disponible para que los lobatos o lobeznas plasmen sus opiniones sobre las actividades.

10h10 Elaborar una anécdota para el libro de caza

Para el desarrollo de esta actividad, debes solicitar que traigan un cuaderno, carpeta para anillar o el material con el que quieres trabajar. Pide también que traigan todos los materiales de dibujo, pega, tijeras para niños, revistas viejas.

La actividad se va a centrar en dos actividades.

- La primera será crear adornos para el libro de caza de la Manada, tomando en cuenta los símbolos de Manada como personajes del Libro de las Tierras Vírgenes, colores de la Manada y del Grupo, bandera, etc.
- Para la segunda actividad debes pedirles que realicen un *collage* de la reunión que más se divirtieron en los scouts, usando dibujos, recortes, pinturas, materiales que encuentren en la naturaleza, etc. Recuerda pedir que pongan la fecha en la que hizo esa actividad y las personas que estuvieron presentes.

Una vez terminados los trabajos se deberán archivar o guardar en el Libro de Caza de la Manada, de esta manera se asegura que vayan guardando su libro valioso de anécdotas que permanecerá en la Manada como tradición.

10h40 Lunch

Pide un voluntario para que realice la oración, delega a la seisena a cargo para que ayude a repartir y sea responsable de la basura.

11h20 Juego: Shere Khan, el tigre

Un niño debe hacer de ShereKhan, el tigre, que se deberá colocar en el centro del área de juego. Todos los demás se ubican en el sector que se haya escogido de base. El objetivo del juego es cruzar hasta la base que se encuentra al otro extremo del campo de juego evitando que Shere Khan los atrape. Para iniciar el juego Shere

Khan dice: ¿Quién tiene miedo a Shere Khan? Y los demás responden: ¡Nadie! Y corren atravesando el espacio hasta llegar a la otra base. Todos quienes sean tocados por el tigre se convierten en tigres también y ayudarán a atrapar a los otros jugadores.

Este juego permite crear un ambiente divertido, relajado en donde se fomenta la actividad física entre los scouts.

11h30 Revisión de la progresión personal e Insignia de Mérito

En cada reunión los dirigentes deben juntarse con los lobatos y lobeznas a quienes respectivamente están llevando su progresión, es éste el momento adecuado para reflexionar sobre la promesa y la Ley de la Manada y cómo lo aplican en su vida cotidiana. Además, se podrá revisar el avance de sus especialidades y fomentar que entre los mismos lobatos y lobeznas se ayuden mutuamente, aportando ideas y sugerencias.

11h45 Protocolo de finalización





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 011



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h15	Protocolo de inicio OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Manada
09h15 - 09h45	Juego: Espantapájaros		Dirigentes de Manada
09h45 - 10h15	Historia de la caza de Kaa	<ul style="list-style-type: none"> Lugar adecuado para historias. Títeres o imágenes de la historia 	Dirigentes de Manada
10h15 - 10h45	Juego: El rescate de Mowgli	<ul style="list-style-type: none"> Una cuerda para delimitar Un objeto cualquiera que sirva de tesoro 	Dirigentes de Manada
10h45 - 11h30	Primeros auxilios básicos: Cómo tratar un pequeña herida	Instrucciones escritas	Dirigentes de Manada
11h30 - 12h00	Lunch	Refrigerio personal	Dirigentes de Manada
12h00 - 12h15	Revisión de progresión personal. Insignia de Mérito	Diarios de Insignia de Mérito	Dirigentes de Manada
12h15 - 12h30	Protocolo de finalización	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Manada

Objetivos de la reunión:

- Instruir a los lobatos y lobeznas sobre prácticas básicas de cuidado personal.
- Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

Área de Corporalidad: Practica los principales hábitos de higiene personal.

Área de Carácter: Comprende el alcance y significado de la verdad.

09h15 Juego: Espantapájaros

Se elige a un participante quien será el cazador. Él debe perseguir a todos sus compañeros. Cada vez que toque a uno dirá: ¡plantado! El que ha sido alcanzado se debe quedar quieto en su lugar con las piernas abiertas y los brazos en cruz. Para que pueda recobrar su libertad, cualquiera de sus compañeros debe deslizarse por entre las piernas del *plantado*, pero con tal rapidez que el cazador no le toque a él, porque en ese caso quedará también inmovilizado. Recuérdales a los participantes que un buen cazador será quien logre plantar a todos sus compañeros.

09h45 Historia de la caza de Kaa

Pide a los lobatos que se sienten en un círculo en un lugar al aire libre bajo sombra. Ubícate entre ellos y relátales la

Historia de Kaa, cuando Mowgli fue secuestrado por los Bandar – log y cómo salieron de las Moradas Frías.

Utiliza imágenes o títeres para amenizar el relato, permitiendo que los lobatos y lobeznas interactúen constantemente.

10h15 Juego: El rescate de Mowgli

Divide a la Manada en dos grupos. El primer grupo representará a Baloo, Bagheera y Kaa mientras que el segundo grupo representará a los Bandar - logs. Delimita en un espacio abierto la zona de los Bandar- logs y la zona de Baloo, Bagheera y Kaa, también delimita el centro del área del juego.

Al extremo del área de los Bandar- logs coloca un objeto que el equipo de los representantes de Bagheera, Baloo y Kaa deben rescatar.

El equipo de los representantes de Bagheera, Baloo y Kaa deben ir a rescatar el objeto que se encuentra donde los Bandar – logs sin ser topados. En el caso de ser topados,

quedarán paralizados (como estatuas) y pueden ser rescatados por el toque de uno de sus compañeros. Los bandarlog deberán tratar de topar a todo el equipo contrario para evitar que rescaten el objeto que representará a Mowgli y solo podrán paralizar a los representantes del otro equipo en su territorio. Al finalizar cambian posiciones, los que fueron Baloo, Bagheera y Kaa serán Bandar-logs y viceversa.

Es importante aclarar que es un juego de agilidad, astucia, estrategia y trabajo en equipo, y que en todo momento deben estar conscientes de cuidar su cuerpo y el de los demás para evitar accidentes.

10h45 Instrucción Primeros Auxilios: ¿Qué hacer cuando tenemos una pequeña herida?

Informa a los lobatos y lobeznas que siempre que tengan un accidente ya sea una pequeña cortadura o un golpe más grave deben informar inmediatamente a un adulto, quien podrá evaluar la verdadera dimensión de la circunstancia.

Sin embargo, también explica que es importante saber qué hacer cuando tenemos un pequeño raspón o una cortadura. Revisa las recomendaciones del Manual Scout para que instruyas a los lobatos y lobeznas sobre cómo tratar una pequeña herida, puedes además entregarles una fotocopia del procedimiento para que lo peguen en sus cuadernos.

11h30 Lunch

Pide un voluntario para que realice la oración, delega a la seisena a cargo para que ayude a repartir y sea responsable de la basura.

12h00 Revisión de Progresión Personal. Insignia de Mérito

En cada reunión los dirigentes deben juntarse con los lobatos y lobeznas a quienes respectivamente están llevando su progresión, es éste el momento adecuado para reflexionar sobre la promesa y la Ley de la Manada y cómo lo aplican en su vida cotidiana. Además, se podrá revisar el avance de sus especialidades y fomentar que entre los mismos lobatos y lobeznas se ayuden mutuamente, aportando ideas y sugerencias.

12h15 Protocolo de finalización





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA

012



Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h15	Protocolo de inicio OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Manada
09h15 - 09h50	Juego: El rescate del gilwell	2 Pañoletas, 1 gilwell	Dirigentes de Manada
09h50 - 10h10	Historia del apretón de mano izquierda		Dirigentes de Manada
10h10 - 11h00	Instrucción de nudos: simple, rizo, fugitivo de zapatos, enrollar cuerda	Cuerdas estáticas personales de 3 metros.	Dirigentes de Manada
11h00 - 11h30	Competencia de nudos		Dirigentes de Manada
11h30 - 12h00	Lunch	Refrigerio personal	Dirigentes de Manada
12h00 - 12h15	Revisión de progresión personal. Insignia de Mérito	Diarios de Insignia de Mérito	Dirigentes de Manada
12h15 - 12h30	Protocolo de finalización OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Manada

Objetivos de la reunión:

1. Desarrollar las capacidades manuales a través de la instrucción de nudos y sus usos.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Corporalidad: Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices.
 - Área de Carácter: Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo.

09h15 Juego: El rescate del gilwell

Este juego es de velocidad, agilidad, ingenio y actividad física media.

1. Necesitarás 2 pañoletas colocadas en el piso formando un círculo.
2. En el centro del círculo coloca un gilwell, pelota pequeña o similar.
3. Divide al grupo en dos con igual número de personas.
4. Finalmente, pide a ambos grupos que se coloquen frente a frente y a una distancia de 5m del círculo formado con las pañoletas.
5. Solicita a ambos equipos que se reúnan, se numeren sin que el otro equipo conozca los números y memoricen el número que le corresponda a cada jugador.

Indica en voz alta un número, las personas de cada equipo que tengan dicho número, deberán salir a tomar el gilwell que se encuentra dentro del círculo de pañoletas, siguiendo estas reglas:

- No se puede pisar las pañoletas que se encuentran en el piso, si lo hacen quedan descalificados.
- Una vez que se toma el gilwell, no deben dejarlo caer al piso.
- Una vez que se toma el gilwell el participante no debe dejarse tocar por el contrincante y debe llegar a donde se encuentra su equipo sin que lo toquen.
- La persona que no tome el gilwell deberá intentar tocar a la que lo tomó antes que llegue a la línea donde se encuentre su equipo.

Por lo tanto será ganador quien logre tomar el gilwell sin tocar las pañoletas del suelo, sin dejarlo caer y sin tocar ni permitir que lo topen antes de regresar a su base.

09h50 Historia del apretón de mano izquierda

Organiza a los lobatos en círculo y pregúntales si han visto que los scouts nos saludamos estrechando la mano izquierda. Después de oír sus respuestas cuénteles la historia de donde nace esta tradición. El apretón de mano izquierda es parte del saludo scout, y cómo tal va acompañado de la seña

scout con los tres dedos. El siguiente párrafo es una adaptación tomada de la página El Wiki de la Roca del Consejo:

«Durante la campaña contra Prempeh, Rey de los Ashanti, Baden-Powell capturó a uno de los jefes. Al rendirse, nuestro fundador le extendió la mano derecha en señal de amistad. Sin embargo, el jefe Ashanti insistió en darle la mano izquierda, explicando que sólo los más valientes entre los valientes se saludan con la mano izquierda, porque con la mano derecha se sostienen las armas y con la izquierda el escudo; por eso al extender la mano izquierda significa que dejas tu mayor protección porque sabes que estás frente a alguien en quien puedes confiar».

Esta es la razón por la cual Baden Powell adoptó este saludo para los Scouts y es reconocido mundialmente entre la Hermandad Scout.

Finalizada la historia solicita a los lobatos que se separen en dos grupos y se formen en dos filas, una frente a la otra, pídeles que practiquen el apretón de mano izquierda con el vecino de su derecha, luego con quien está al frente, y finalmente una fila se acercará a saludar a todos los integrantes de la fila de al frente, como lo hacen los futbolistas cuando van a iniciar un partido.

Recuérdales que utilizarán este saludo siempre que tengan la oportunidad de saludar a otro scout, ya sea de su misma Manada, de su mismo grupo, o de otros grupos scouts o incluso scouts de otros países. Recuerda como dirigente saludar a los chicos con la mano izquierda.

10h10

Instrucción en Técnica: Nudos simple, rizo cuadrado, fugitivo de zapato, enrollar la cuerda

Antes de iniciar con esta actividad recuerda que la elaboración de nudos requiere de mucha paciencia por parte del dirigente y sobretodo de una actitud muy positiva frente a los niños y niñas, pues el dirigente, como hermano mayor, debe infundir en él la expectativa y la capacidad para perseverar hasta lograr su objetivo.

Es muy importante que todos los dirigentes de la unidad conozcan cómo hacer los nudos, de esta manera lo ideal será distribuir con cada dirigente al número respectivo de lobatos y lobeznas, de manera que cada dirigente tendrá a su cargo entre 6 y 8 lobatos, por lo cual es más sencillo explicar y apoyar en la realización de los nudos.

Al igual que en todo aprendizaje, habrá lobatos y lobeznas que lo hagan más rápido, y será en ellos quienes los dirigentes se pueden apoyar para pedir que ayuden a otros lobatos que aún no logran perfeccionar sus nudos.

La secuencia sugerida para enseñar los nudos es iniciar con el nudo simple, lo que permitirá que todos se sientan muy capaces de realizar los nudos propuestos, luego el rizo cua-

drado, el fugitivo de zapato y finalmente enrollar la cuerda. Lo importante no es enseñar todos los nudos, pero sí que los que aprendan los hagan bien para que puedan practicar en casa durante la semana. Recuerda además explicar y demostrar de manera práctica la utilidad de cada nudo y en qué casos de su vida cotidiana los pueden utilizar.

En Canal de *you tube* **York Hernández** busca el video denominado: *Tutorial de Cabullería: Nudo Rizo*.

En Canal de *you tube* **Lee en** busca el video denominado: *como atarse el nudo de la zapatilla*.

En Canal de *you tube* **todonudos** busca el video denominado: *Nudo Simple*.

11h00

Competencia de nudos

Coloca un límite de donde van a salir para la competencia. Forma las seisenas en filas abiertas, iniciando desde el límite establecido. A 10 metros del límite, coloca tantas cuerdas como seisenas exista, además solicita que un dirigente se encuentre en esa zona para dictar los nudos a desarrollar.

Explica a los lobatos y lobeznas lo que es una competencia de conocimientos con relevos. Indica que a la primera señal del dirigente el primer lobato o lobezna correrá hasta donde se encuentran las cuerdas y el dirigente les dirá el nudo que deben realizar. Cuando lo tenga listo enseñará al dirigente el nudo, quien a su vez comprobará que esté bien realizado, de ser así regresará junto a su seisena, pero de no lograrlo intentará otra vez. Otro dirigente puede ayudar a quienes al segundo intento no lo logren. Cada vez saldrá un lobato o lobezna a realizar el nudo correspondiente, ganará la seisena que primero termine los nudos solicitados.

12h00

Revisión de progresión personal. Insignia de Mérito

En cada reunión los dirigentes deben juntarse con los lobatos y lobeznas a quienes respectivamente están llevando su progresión, es éste el momento adecuado para reflexionar sobre la promesa y la Ley de la Manada y cómo lo aplican en su vida cotidiana. Además, se podrá revisar el avance de sus especialidades y fomentar que entre los mismos lobatos y lobeznas se ayuden mutuamente, aportando ideas y sugerencias.

12h15

Protocolo de finalización. OBIS



FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 013



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Distribución de los grupos		Dirigentes de Unidad
10h00 - 12h00	Gynkana «Todos aprendemos»		Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Fomentar en el Grupo la competencia y la cooperación en equipos con roles definidos internamente.
2. Contribuir en la progresión personal de NN en las siguientes áreas de crecimiento:

09h00 OBIS inicial

10h00 Gynkana

- El dirigente debe formar grupos de 5 personas. Ejemplo si tienes un grupo de 50 personas, solicita que se numeren de a 5, para formar 10 grupos.
- Busca 10 personas que sean de las comunidades de rovers y caminantes para que lideren los grupos, asígneles un número del 1 al 10 y que se formen en línea
- Empieza a formar una a una las patrullas, luego dales la primera misión; buscar nombre, grito y lema para su patrulla que tenga relación con insectos, anfibios, personajes históricos, fecha conmemorativa, etc. Para esto dales 5 minutos.
- Finalmente, solicita que la persona que siempre va a presentar a la patrulla sea un lobato o lobezna.
- Antes de empezar, solicítales que todos coloquen sus manos en los hombros del compañero de adelante y sin soltarse vayan corriendo hasta donde se encuentra otro dirigente (debe estar a 10 ó 20m) con la primera prueba.

Gynkana «Todos aprendemos»

1. Cada integrante del equipo deberá saber ciertos nudos:

NOMBRE
Lobatos: nudo simple y rizo cuadrado
Scout: leñador, ballestrinque y ocho
Caminantes y Rovers: Trébol y fugitivo

2. Cada integrante debe transcribir en clave la siguiente frase: «Una dificultad deja de serlo tan pronto como sonrías ante ella y la afrontes».
 - a. Lobatos: murciélago
 - b. Tropa: Clave gato
 - c. Caminantes y Rovers: Clave PLPL (párrafo, línea, palabra, letra)
3. Deberán hacer un recorrido con pistas naturales, debe incluir al menos 10 pistas, de las cuales dos deben ser MENSAJE ESCONDIDO y PERRO BRAVO (animales peligrosos)

IMPORTANTE: Tanto el mensaje como el perro se deben encontrar en el sendero.

4. Cada miembro del equipo deberá presentar un fogón SIN ENCENDER. Recuerden que el mayor protege al menor, así que deberán enseñar a quienes no saben hacerlo. Si hay lobatos en el equipo podrán

hacer un fogón juntos delegándose tareas que no pongan en riesgo su integridad.

Para que la prueba sea válida los lobatos deberán explicar al dirigente cómo armaron el fogón (pasos de seguridad a seguir) y cuáles son sus características (usos) principales.

5. Con la comida que todos los integrantes de los equipos llevaron para el lunch, elaborar el mejor banquete que pueda ser exhibidos y promocionados por un participante.

12h00 Lunch

El lunch lo deben realizar por equipos del banquete que elaboraron, asegúrate de acordar a todos los scouts que realicen la oración y que repartan la comida equitativamente.

12h30 OBIS final



EL PRIMER CAMPAMENTO DEL GRUPO

Un campamento scout es una de las actividades más completas que puede ofrecer el programa en cada Unidad del Movimiento Scout, pues es el espacio propicio para que los niños y jóvenes forjen su carácter al verse temporalmente privados de las comodidades de la vida moderna, además permite el desarrollo de la espiritualidad al contacto con la naturaleza, permitiéndoles maravillarse por la perfección de la creación y fomentando la reflexión y el silencio. Las actividades deben además permitir desarrollar sus habilidades físicas, creativas y sociales. Permite reforzar el sentido de afectividad y sobre todo a través de las ceremonias acentúan la pertenencia en una organización que trabaja por dejar un mundo mejor como son los scouts.

Lugar: Define el lugar con un mes de anticipación para que puedas realizar las gestiones necesarias de autorización. Además que tenga un aula o dormitorio para que los lobatos acampen.

Convocatoria al campamento: Socializar con todo el grupo con un mes de anticipación al campamento para que los padres de familia se programen en esa fecha y empiecen a organizarse en comités para gestionar recursos o cancelar particularmente del evento al mismo tiempo que las unidades también puedan gestionar fondos para el mismo. El fin de semana previo al campamento casi todos los scouts que van al campamento debieron cancelar el valor, esto te podrá organizar la logística de los buses, alimentación, carpas, intendencia, seguridad, etc.

Movilización: Define la ruta que van a tomar, líneas de buses que llegan a ese lugar y buses de turismo. Además cotiza cada uno de estos servicios para ver cuál es la mejor opción (seguridad, tiempo, costos).

Presupuesto: Elabora el presupuesto del campamento de manera que obtengas un valor por persona de cada rubro. Como valor de la alimentación, transporte, actividades, uso de instalaciones, etc.

Ejemplo referencial:

1. Lugar: Mindo

2. Número de personas

Voluntarios	10
Beneficiarios	59
Total	69

3. Transporte SI (X) NO () Si su respuesta es NO pase al siguiente numeral

Número de buses	Movilización	Costo	Capacidad de buses	Presupuesto individual (PB)
2	Buses de turismo	140	35 personas	4,75

4. Alimentación

Menú	Costo item individual	Nº Desayunos campamento	Nº Personas	Presupuesto total
Desayuno/persona	1,5	2	69	207
Almuerzo/persona	2	2	69	276
Merienda/persona	2	2	69	276
Refrigerio	0,5	1	69	34,5
Agua	0,25	1	69	17,25
			Total comida	810,75
Total individual (PA)				13,74

5. Costo de instalaciones SI (X) NO ()

	Valor/niño	Valor/adulto	Nº Noches	Total niños	Total adultos
Uso instalación	1	1,5	2	118	30
				Total	148
Total individual (CI)					2,51

6. Presupuesto de seguridad: \$1,00 por participante

7. Rubro para imprevistos: \$ 2,00 por participantes

8. Costo individual campamento: **\$ 24,00 por participante**

Alimentos: Dependiendo del menú que hayan realizado, asegúrate de tener hieleras para la carne, embutidos, etc. Procura utilizar la comida perecible en las primeras comidas del campamento (1 día y medio máximo) para evitar que se descompongan.

Las compras deben realizarlas el día previo al campamento, empacar en cajas de manera clasificada y refrigerar toda la comida que así lo requiera. Al realizar las compras, bázate en las porciones del envase que se encuentran en las etiquetas para comprar la cantidad que necesitan.

Equipo de Grupo: Todo el staff de dirigentes debe elaborar una lista de las cosas de intendencia que debe llevar al campamento y cada uno debe ser responsable de gestionar los equipos en el caso que no dispongan en el grupo. En el *Manual de Dirigente* se encuentra información útil sin embargo citamos algunos:

- Carpas para todas las unidades
- Implementos de cocina (ollas, cucharones, sartenes)
- Botiquines, radios, números de emergencia.
- Machetes o hachuelas
- Cuerdas
- Bandera nacional y banderas scouts.

Cronograma del campamento: El campamento así como todas las reuniones debe tener su programa y si es necesario explica con antelación a los scouts que asistirán al campamento las obligaciones que van a tener en el mismo.

Las actividades deben ser planificadas pero sobre todo deben proveer todas las seguridades para los scouts. En el cronograma doy una referencia de lo que pueden hacer sin embargo de aquí en adelante las actividades que van a realizar deben ser estructuradas por los scouts con la guía de los dirigentes. Invitamos a que planifiquen las actividades del campamento y conviertan este primer campamento en la mejor experiencia que los scouts hayan vivido.

El cronograma de la ficha No. 16 es referencial, pues cada equipo de dirigentes deberá hacer las adaptaciones necesarias en función del lugar, clima, espacios tipo de terreno y tiempo disponible.





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA

014



Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h15	Protocolo de inicio OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h15 - 09h45	Juego: Carrera de pingüinos	Cuerdas personales	Dirigentes de Manada
09h45 - 11h00	Actividad de seguridad: ¡Lo que puede suceder!	Equipo personal	Dirigentes de Manada
11h00 - 11h15	Dinámica: Cuando yo a la selva fui	Espacio amplio	Dirigentes de Manada
11h15 - 12h00	Lunch	Refrigerio personal	Dirigentes de Manada
12h00 - 12h15	Revisar actividades destacables y especialidades	Diarios de Insignia de Mérito	Dirigentes de Manada
12h15 - 12h30	Protocolo de finalización OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Alertar a los lobatos y lobeznas sobre situaciones peligrosas y cómo actuar en cada caso.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Afectividad: Aprende a reflexionar antes de actuar.
 - Área de Sociabilidad: Manifiesta respeto por las opiniones de los demás.

09h00 Protocolo de inicio OBIS

Se asigna a cada seisena un caso, y se pide que reflexionen entre ellos qué se debería hacer en esa circunstancia y luego que expongan la propuesta; poniendo mucho énfasis en los detalles, tono de voz, palabras adecuadas, etc.

09h15 Juego: Carrera de pingüinos

Explica a toda la Manada que si bien esta actividad puede ser un poco graciosa, es una actividad en la que están aprendiendo lo que se debe hacer en caso de que se les presente una situación similar y que deberán recordar estas sugerencias.

Para el desarrollo de este juego solicita dentro de los materiales que deben traer a la reunión, una cuerda por persona. Pide a los lobatos y lobeznas que con la cuerda de cada uno, aten sus pies por arriba de los tobillos con un nudo rizo o cuadrado. En un lugar abierto, marca un punto de partida y un punto de llegada. La primera seisena que llegue al punto de llegada tomados de las manos, caminando o saltando como pingüinos, será la ganadora. Se puede repetir el juego, consulta con los lobatos si desean hacerlo.

Algunos casos que se pueden proponer son:

- Un niño mayor ronda la escuela de Francisco ofreciendo drogas a los niños. ¿Qué harías tú si fueras Francisco?
- Carolina está sola en casa. El teléfono suena y cuando Carolina contesta, un extraño le pregunta si su madre está en casa. La madre de Carolina no está, y ella está sola. ¿Qué harías tú si fueras Carolina?
- Ignacio es nuevo en la escuela. Él es un niño con discapacidad que utiliza aparatos en sus piernas para poder caminar. Algunos niños se burlan de él y quieren que tú hagas lo mismo. ¿Qué harías tú?
- Víctor camina con su hermana pequeña. Un auto se detiene y un hombre le pide que se acerquen al auto. ¿Qué harías tú si fueras Víctor?
- La abuelita de Mario le dio dinero para que se compre un helado. Cuando va a la tienda, un niño más grande le pide el dinero y amenaza con pegarle si Mario no se lo da. Si tú fueras Mario ¿qué harías?

09h45 Actividad de Seguridad: ¡Lo que puede suceder!

Esta actividad permitirá a los lobatos y lobeznas plantearse situaciones cotidianas en las que pudieran estar en peligro y guiarlos cómo proceder correctamente ante ellas.

- Sofía y su hermanito están solos en casa. Una mujer toca la puerta y dice que quiere leer el medidor de luz. Ella no tiene uniforme, ni identificación a la vista. ¿Qué harías tú si fueras Sofía?
- Marcela está sola en casa. Por la ventana ve que un hombre intenta entrar por la puerta trasera a la casa del vecino. ¿Qué harías tú si fueras Marcela?
- El Sr. López es una persona no vidente y tiene un perro guía. Un día, mientras él va cruzando la calle, unos niños le silban para llamar al perro. Ellos quieren que tú y tus amigos hagan lo mismo. ¿Qué harías tú?
- Algunos niños que van a la misma escuela que Martín quieren que él robe golosinas de la tienda para después repartirse entre todos. Martín sabe que eso no es correcto, pero él quiere ser popular y amigo de estos niños. ¿Qué harías tú si fueras Martín?
- Camila y su hermanito están jugando en el jardín de su casa. Una ancianita muy amigable se detiene y los observa por la reja durante unos momentos. Camila no conoce a la mujer. La anciana conversa con los niños y se ofrece para llevar al hermanito de Camila a dar una vuelta por la cuadra. ¿Qué harías tú si fueras Camila?

Después de que las seisenas presenten sus actuaciones, recuerda hacer el papel de «abogado del diablo»; es decir, poner a los chicos en los diferentes contextos de una misma situación; por ejemplo: que sea el dirigente quien finge ser el extraño que llama por teléfono y empezar la conversación, de manera que los chicos puedan practicar lo que deben decir en esos casos.

11h00 Dinámica: Cuando yo a la selva fui

Esta dinámica consiste en cantar la canción y pedirles que hagan los mismos movimientos que tú haces.

Quando yo a la selva fui (aplaudir al son de la canción)

Conocé un animal muy particular (aplaudir al son de la canción)

Con la mano así (alzar la mano y colocarla tipo baile árabe)

Con la otra así (Colocar la mano en la misma posición que la otra)

Y hacía cui, cui, cui (Dar 3 saltos al costado derecho)

Y hacía cua, cua, cua (Dar tres pasos al costado izquierdo)

Continuar con la canción utilizando movimientos con las piernas, cabeza, rodillas, pies, etc.

Observa una demostración de esta dinámica en el canal de *you tube* **Carlos Quiensabe** y el video denominado: *Cuando yo a la selva fui* (8).

11h15 Lunch

Pide un voluntario para que realice la oración, delega a la seisena a cargo para que ayude a repartir y sea responsable de la basura.

12h00 Revisión de Progresión personal. Insignia de Mérito

12h15 Protocolo de finalización





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA

015



Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h15	Protocolo de inicio OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h15 - 09h45	Juego: Pollitos adentro, pollitos afuera	Cuerda y sacos o camisas de uniforme	Dirigentes de Manada
09h45 - 10h15	Instrucción: Cómo preparar la mochila de campamento	Una mochila de campamento con todo empacado	Dirigentes de Manada
10h15 - 10h45	Actividad de aplicación: Armandó la mochila	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con equipo de campamento. Papelógrafos con mochilas gigantes dibujadas (una por seisena) Cinta adhesiva (opcional) 	Dirigentes de Manada
10h45 - 11h15	Canción: Anikuni	Letra de la canción impresa	Dirigentes de Manada
11h15 - 11h45	Lunch	Refrigerio personal	Dirigentes de Manada
11h45 - 12h15	Revisión de progresión personal. Insignia de Mérito	Diarios de Insignia de Mérito	Dirigentes de Manada
12h15 - 12h30	Protocolo de finalización OBIS	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Enseñar a los lobatos y lobeznas técnicas básicas para campamento.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Afectividad: Acepta con tranquilidad separarse de sus padres por corto tiempo con ocasión de campamentos y otras actividades.
 - Área de Carácter: Comprende la importancia de las tareas que asume para incrementar sus logros.

09h00 Protocolo de inicio

Para volverlo más entretenido el dirigente deberá decir:

«Pollitos adentro»: Todos los chicos deberán pegarse al dirigente que está rotando la cuerda sin ser golpeados.

«Pollitos a fuera» Deberán despegarse del dirigente y salir hacia donde no puedan ser golpeados.

Puedes hacer variantes como: que entren de rodillas, espaldas, etc.

09h15 Juego: Pollitos adentro, pollitos afuera

Toma una cuerda de 4 metros de largo. Amarra a un extremo de la cuerda una maleta que solo contenga sacos o chompas de los mismos chicos.

Solicita que se formen en círculo, empieza a rotar sobre su cabeza, soltando poco a poco hasta que llegue a la posición donde se encuentran los lobatos y lobeznas. Los lobatos y lobeznas deberán saltar y evitar ser golpeados por la maleta. Quien sea golpeado, saldrá del juego.

09h45 Instrucción: Cómo preparar la mochila de campamento

Para esta actividad el dirigente a cargo deberá llevar una mochila de campamento empacada con todo lo necesario.

Deberá instruir a los lobatos y lobeznas cómo armar la mochila, el orden para guardar las cosas y cómo protegerlas de la lluvia.

En el Manual Scout encontrarás recomendaciones para profundizar en estos y otros conocimientos

10h15

Actividad de aplicación: Armando la mochila

Prepara con anticipación tarjetas para cada seisena con dibujos o solo con texto de los artículos que se deben llevar en la mochila. Dibuja en papelógrafos las siluetas de mochilas de campamento gigantes, una para cada seisena.

Solicita a otro dirigente que distribuya indistintamente las tarjetas en el suelo por todo el lugar. Asigna una mochila a cada seisena para que la coloquen en el piso o en una pared adherida con cinta adhesiva; los integrantes de la seisena deberán recolectar las tarjetas y colocarlas en el lugar que debe ser empacada en la mochila.

Explica que el objetivo es que cada seisena termine a actividad y de forma correcta, debes estar pendiente de que todos participen y presto para asistirlos en caso de duda.

Finalizada la actividad entrega a los lobatos y lobeznas una lista con lo que deben llevar al campamento para que con supervisión de sus padres lo hagan en casa. Guarda las tarjetas y papelógrafos en el local del grupo, pues es recomendable hacer esta actividad siempre que estén a vísperas de un campamento.

Es preciso tener una tarjeta que indique el peso máximo de la mochila, debe ser equivalente al 20% del peso corporal. Puedes referirte al manual Scout para mayor información

10h45

Canción: Anikuni

Esta canción es tradicional en los campamentos y se la entona cuando están en la celebración de la Flor Roja, es decir, alrededor de la fogata. Es una canción con mucha mística y tiene varias versiones, pero todas gustan mucho a los lobatos y lobeznas.

Forma a los lobatos en círculo y pide que se sienten. Recuérdales el significado de la Flor Roja y solicítales que repitan la canción.

En las noches cuando la luna
Como plata se eleva
Y la selva ilumina
Y también la pradera
Viejos lobos de la tribu
Cantarán al espíritu
Al espíritu del fuego.
Anikuni Ua ua ni
Ua ua ua nika ua ua ua
Ea la uvi visini
Ea la uvi visini
Anikuni, Anikuni.....

Encuentra una de las versiones de esta canción en el canal de *you tube* **cancioneroscout**, el video denominado *Anikuni*.

11h15

Lunch

Pide un voluntario para que realice la oración, delega a la seisena a cargo para que ayude a repartir y sea responsable de la basura.

11h45

Revisión de progresión personal. Insignia de Mérito

12h15

Protocolo de finalización OBIS





FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD MANADA 016



Reunión de grupo con actividades de grupo

CAMPAMENTO DE GRUPO

DÍA 1	
07h00 - 08h00	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)
08h00 - 09h30	Salida y movilización al sitio de acampada
09h30 - 10h00	Ubicación del lugar del campamento
10h00 - 11h00	Armar carpas por patrullas y equipos
11h00 - 12h30	Desarrollo de responsabilidades (leña, agua, tabú, construcciones).
11h00 - 12h30	Preparación de almuerzo a cargo de una unidad responsable
12h30 - 14h00	Almuerzo
14h30 - 17h00	Actividades por Unidades (Actividades y estructura del ciclo de programa)
17h00 - 19h00	Preparación de sketch o shows artísticos de patrullas, equipos y manada
18h00 - 19h30	Preparación de merienda a cargo de una unidad responsable
19h30 - 20h30	Merienda
20h30 - 21h00	Preparar al grupo a la fogata
21h00 - 23h00	Fogata y presentaciones de sketch y shows
23h00 - 23h30	Retorno a las carpas
23h30	Silencio total

DÍA 2	
06h00 - 06h30	Calistenia
06h30 - 07h30	Unidad responsable a cargo del desayuno
06h30 - 07h30	Organización de carpas
07h30 - 08h30	Limpieza de vajillas y aseo personal
08h30 - 11h30	Excursión
11h30 - 12h30	Hidratación, descanso
11h30 - 12h30	Unidad responsable a cargo del almuerzo
12h30 - 14h00	Almuerzo
14h30 - 17h30	Actividades por Unidades
17h00 - 19h00	Preparación de sketch o shows artísticos de patrullas, equipos y manada
18h00 - 19h30	Preparación de merienda a cargo de una unidad responsable
19h30 - 20h30	Merienda
20h30 - 21h00	Preparar al grupo a la fogata
21h00 - 23h00	Pueden los dirigentes contar anécdotas, historias o representar la vida de BP
23h00 - 23h30	Retorno a las carpas
23h30	Silencio total

DÍA 3

06h00 - 06h30	Calistenia
06h30 - 07h30	Unidad responsable a cargo del desayuno
06h30 - 07h30	Organización de equipos personales
07h30 - 08h30	Desayuno
08h30 - 09h30	Limpieza personal, desmontada del campamento y limpieza del lugar.
10h30	Regreso al lugar de reunión del grupo

Importante: Al finalizar el campamento es necesario evaluarlo en diferentes instancias tanto en la estructura de unidad como en la grupal, con el objeto de documentar los aprendizajes e ir mejorando cada vez que se efectúen estas actividades.

ACCIONES A FUTURO

Una vez finalizado este primer CICLO es momento de iniciar uno nuevo, para ello recomendamos revisar la *Guía de Dirigente de cada Unidad de la Oficina Mundial - Región Interamericana* según corresponda así como también el *Manual de Dirigente de la Asociación de Scouts del Ecuador*.

