



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 en para su propio beneficio, 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.

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, por las razones técnicas expuestas, estas dependen en gran porcentaje del apego a una planificación y comunicación permanentes en virtud de que reciban el soporte necesario. Es importante también comprender que para el niño, niña, adolescente y joven es más útil para su progresión una experiencia en su propia unidad y equipo especialmente en ramas mayores, razón por la que las reuniones en grupo deberán promover y suplir esta necesidad, evitando la excesiva aplicación de programas de actividades generales en el que se considere poco o nada la expectativa de los muchachos en cada una de sus etapas de edad.

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 001

UNIDAD SCOUT



Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	Presentación de equipo de dirigentes, voluntarios adultos	Espacio amplio al aire libre	Jefe de Grupo
09h30 - 10h00	Dinámica: Yo tengo un Tick	Espacio amplio al aire libre	Dirigente a cargo
10h00 - 10h30	Dinámica: Pica la ensalada (Distribución de grupos)	Espacio amplio al aire libre	Dirigente a cargo
10h30 - 10h50	Dinámica de presentación	Espacio amplio al aire libre	Dirigentes de Unidad Scout
10h50 - 11h15	Conversatorio ¿Qué significa ser scout?	Espacio amplio al aire libre	Dirigentes de Unidad Scout
11h15 - 12h00	Lunch	Refrigerio individual	Dirigentes de Unidad Scout
12h00 - 12h30	Definición de canales de comunicación (Correo, Facebook, teléfono)	Comunicaciones impresas con datos de contacto del Grupo.	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Dar la bienvenida a los participantes y crear un ambiente motivador que inspire a los NNAJ a unirse al Movimiento Scout.
2. Familiarizar a los NNAJ con la estructura de un Grupo Scout a través de actividades y dinámicas.
3. Dar inicio a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - a. Área de carácter: Expresa su humor con respeto a todas las personas.
 - b. Área de afectividad: Expresa su opinión respetando a las otras personas.

09h00

Presentación del equipo de dirigentes, voluntarios adultos

En este espacio debes presentarte ante los padres de familia y adolescentes 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 cada rama.

09h30

Dinámica «Yo tengo un tick»

Esta actividad sirve para “romper el hielo” con todos los asistentes y eliminar así las barreras interpersonales. El objetivo principal de esta actividad será 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



SCOUTS
Ecuador

www.scoutsecuador.org

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.

Ingresar 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 adolescentes 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.

Mira 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**

Los dirigentes de la Unidad Scout tomarán el grupo de chicos que se encuentran en las edades entre 11 a 15 años para continuar con el programa aprovechando que esta actividad abrió un espacio de diversión y compañerismo para integrar al grupo.

10h30 Dinámica de presentación

Pide a los adolescentes que formen un círculo y preséntate diciendo tu nombre y haciendo un movimiento corporal; luego solicita a quien se encuentre a tu lado derecho que repita tu nombre, tu movimiento y diga su nombre junto a un movimiento diferente; de esta manera el tercer participante deberá repetir los nombres y movimientos de los dos anteriores y adicionar su propio nombre y movimiento. La actividad se repite hasta que todos se hayan presentado. Esto permitirá abrir un espacio para que todos se conozcan.

10h50 ¿Qué significa ser Scout?

Una vez que todos se han identificado, inicia un conversatorio con los adolescentes en un círculo. Comienza preguntando a los chicos y chicas si les parecieron divertidas las dinámicas, y a partir de sus respuestas explica que eso implica una parte de ser Scout. Aclara que un Scout es una persona que se ha unido al Movimiento de forma voluntaria y ha adoptado una filosofía para su vida, basada en la actitud positiva, a través de la construcción de valores y principios contenidos en la Ley Scout. Es importante documentarse con el Modelo de Programa de Jóvenes para preparar una explicación más ampliada. Además es de gran ayuda explicar aquellas palabras que tienen un amplio significado como *voluntario, filosofía, movimiento*, etc. permitiendo que los nuevos scouts den la respuesta de tal manera que les permita comprender la charla, y recuerda sobretodo fomentar momentos de buen humor para mantener el interés.

11h15 Lunch

El tiempo del lunch puede ser aprovechado como un espacio para conocer y aprender del entorno, porque permite conocer al grupo y enseñar a compartir con los demás.

Sugiere a los scouts 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, haz una oración de las que se encuentran en el Manual Scout o si quieres, pide a un voluntario que haga una. Este es un momento adecuado para infundir el respeto y la tolerancia hacia otras opciones religiosas.

12h00 Definición de canales de comunicación

Antes de finalizar la reunión es importante reunir al grupo y preguntar cuál va a ser la vía más accesible de comunicación, para que toda la información sea transmitida por ese medio y pueda llegar a todos. Además, deberás solicitar a cada adolescente que entreguen sus datos como nombres completos, edad, correo electrónico y números de teléfono (casa y celular).



FICHA DE REUNIÓN 002

UNIDAD SCOUT



Reunión de unidad

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h15	Saludo y distribución por Unidades		Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h15 - 09h45	Dinámicas de liderazgo: Carrera de cien pies	Cuerdas o cordones de zapatos individuales	Dirigentes de Unidad
09h45 - 10h30	Charla sobre el Sistema de patrullas Roland Philips	Espacio adecuado para sentarse	Dirigentes de Unidad
10h30 - 11h30	Elección de identidad de patrullas	Rincones de patrulla o espacios adecuados para reunirse en pequeños grupos	Dirigentes de Unidad
11h30 - 12h00	Juego: carboneros y carpinteros	Espacio amplio al aire libre y sin obstáculos	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	Compromisos y responsabilidades para la próxima semana		Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Estructurar la Unidad Scout a través de la conformación de los pequeños grupos (patrullas)
2. Familiarizar a los y las scouts con la estructura de una reunión Scout.
3. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - a.- Área de Sociabilidad: Elige a las autoridades de su patrulla y colabora con ellas.
 - b.- Área de Espiritualidad: Comparte con las demás personas sin discriminaciones religiosas.

En esta reunión es importante recalcar al representante que lleva a los scouts 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.

09h15 Dinámica de liderazgo: Carrera de cien pies

Esta actividad ayudará a identificar a los/las adolescentes que tengan un perfil de líder más desarrollado, de tal forma que podrán ser ubicados como guías y sub guía de patrulla temporales, hasta que los miembros de la patrulla elijan a su guía y sub guía de patrulla de manera democrática.

La distribución de las patrullas se la realizará dependiendo del número de chicos y chicas que estén presentes en la reunión. Es recomendable formar patrullas de 6 a 8 patrulleros. Las patrullas en la unidad scout generalmente se las dividen en patrullas de hombres y patrullas de mujeres. Te recomien-

do que vuelvas a utilizar la dinámica «Pica la ensalada» para que ellos mismo se vayan formando sus patrullas.

Revisa la Guía del Dirigente de U. Scout para mayor referencia.

Juego: Carrera de cien pies

Este juego consiste en llegar a una meta que puede ser ruta en línea recta o ruta de curvas y permite desarrollar en los scouts el trabajo en equipo además de ciertas características de liderazgo.

Toda la patrulla se deberá colocar uno tras otro y tendrán que unir con cordones, cuerdas, piolas, etc., los pies izquierdos desde el primero hasta el último y de igual manera los pies derechos. Todos deben estar atados a la persona que se encuentre adelante y atrás.

Se debe explicar a los chicos el lugar hasta donde deben llegar, recalcando que es una actividad de trabajo en equipo. Debes darles un tiempo para que se aten sus cordones y

practiquen. Finalmente, solicita que se coloque en posición y a la señal de silbato deberán arrancar.

El equipo que llegue al punto primero será el ganador. Es muy importante que el dirigente medie entre los chicos cuando surjan inconvenientes producto de la sana competencia como por ejemplo si algún chico levanta demasiado la voz, o exige a otro más allá de sus capacidades.

En el canal de you tube **Lito2712** encontrarás el video denominado *carrera de cien pies.mpg*

09h45 Sistema de patrullas de Roland Philips

El sistema de patrullas consiste en formar a los Scouts en pequeños grupos permanentes, bajo el liderazgo de uno de ellos quien será el guía de patrulla.

Para lograr mejores resultados es importante dar al Guía plena responsabilidad, si esta se restringe es muy probable que los resultados de las actividades no sean los esperados. Si el Dirigente de la Unidad Scout sabe aprovechar el liderazgo de los guías podrá evitarse inconvenientes en el manejo de la misma.

Sin embargo, el fin principal de este sistema, no es evitar molestias al jefe de la Unidad Scout, sino dar responsabilidad al *guía de patrulla*. Esta es la mejor manera de formar su carácter.

Generalmente el muchacho que tiene más disposición es reconocido, al menos tácitamente, como líder por sus compañeros. Aplicando este sistema, no cabe duda de que se obtendrán los mejores resultados.

Sin el Sistema de Patrullas el Escultismo no se diferencia mucho de otras organizaciones para muchachos.

El principal objetivo del Sistema de Patrullas es el de conceder una verdadera responsabilidad al mayor número posible de muchachos. Conduce a todos los integrantes de la patrulla a considerar que tienen una responsabilidad definida con respecto al bienestar general de la patrulla y de la Unidad Scout.

10h30 Identidad de patrulla

Es muy importante dar un tiempo para que la patrulla se organice, elija en un Consejo de Patrullas al guía y sub guía de patrulla y delegue las responsabilidades de patrulla, las mismas que deberán ser muy concretas.

Además, el dirigente explicará a los grupos que cada patrulla debe tener una identidad y que por lo general es un animal con una característica que se identifique con todos (Ej. Halcones), el grito del animal (Ej. Gir, Gir, Gir) y el lema de patrulla que es una característica que distingue y va a sobresalir de las otras patrullas (Ej. Ágiles, veloces y rapaces) En el libro «Escultismo para Muchachos» escrito por nuestro fundador Baden Powel podrán consultar nombres de animales para la identidad de la patrulla.

El grito se lo realizaría de la siguiente manera:

Guía de patrulla grita: ¡Halcones siempre!
Toda la patrulla grita: ¡Listos!
Guía de patrulla grita: ¡Halcones!
Toda la patrulla grita: ¡Gir, Gir, Gir!
Guía de patrulla grita: ¡Halcones!
Toda la patrulla grita: ¡Ágiles, veloces y rapaces!
Guía de patrulla grita: ¡Con vista al jefe saludar!
Toda la patrulla: Saluda al dirigente

Explica a las patrullas sobre el lema de la Unidad Scout «Siempre Listos», el saludo, su importancia y como deben hacerlo.

11h30 Juego: Perros y ciervos

Dependiendo del número de patrullas que se hayan formado se puede realizar este juego para que compitan 2 contra 2 y motivará al trabajo de las patrullas recién constituidas. De no ser así deberás hacer 2 grupos homogéneos de igual número de participantes para su desarrollo.

1. Se deberá trazar una raya se separe los dos grupos.
2. Los equipos deberán estar frente a frente a una distancia de 50 cm. A las espaldas de cada equipo a una distancia de 5m, se trazarán otras rayas, que serán los límites a los que deben llegar los scouts para salvarse.
3. Un equipo pertenecerá a los perros, mientras que el otro a los ciervos. A la vos del dirigente ambos equipos empezaran a golpear con sus palmas en sus muslos asemejando que son disparos, queda a decisión del dirigente a cargo alternar los gritos de perroa y ciervos para que la competencia sea justa
4. Cuando grites «perroa!» estos deberán ir a atrapar a los carabineros mientras que los ciervos tratarán de llegar a su línea de límite que se encuentra a sus espaldas sin que los perros los atrapen.
5. El equipo que atrape más rápido a la toda la gente del otro equipo, será el ganador.

Este juego fomenta la actividad física, trabajo en equipo, relaciones mutuas y además crea un ambiente de diversión en los scouts.

12h00 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 ser humano y del mundo con Dios y la manera que Dios se hace presente en la existencia 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.



FICHA DE REUNIÓN 003

UNIDAD SCOUT



Reunión de unidad

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h45	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, astas, drizas	Jefe de Grupo y Jefes de Unidad
09h45 - 10h00	Juego de formaciones	Manual de Protocolos, Ceremonias y Celebraciones de la ASE	Dirigentes de Unidad Scout
10h00 - 10h45	Exposición de patrullas, banderines, colores y significado, además de la responsabilidad de cada patrullero	Banderines de patrulla	Guías y subguías de patrulla
10h45 - 11h15	Libro de oro, importancia de estar siempre listos, seña y saludo scout	Libros de Oro de patrulla	Guías y subguías de patrulla
11h15 - 12h00	Juego "La captura de la bandera"	• 2 pañoletas • Espacio amplio	Dirigentes de Unidad Scout
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad Scout
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

- Instruir a los Scouts sobre el sistema de formaciones como elemento importante de la seguridad y organización de la Unidad.
- Fomentar la identidad de patrulla a través de la elección de los símbolos y significados ligados a valores.
- Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Creatividad: Participa y propone ideas para ser analizadas en su patrulla.
 - Área de Carácter: Respeta los acuerdos y recomendaciones de su patrulla.
 - Área de Sociabilidad: Ayuda a su patrulla en el cumplimiento de sus responsabilidades.

Para el OBIS, el jefe/a de cada unidad deberá conocer bien las formaciones y cuál va a ser su ubicación en la formación. El jefe/a de grupo pitará en formación de rectángulo, y las unidades deberán ubicarse en donde les corresponda.

09h45 Juego de formaciones

Ya que las formaciones era un tema que debían repasar, el dirigente una vez que haya acabado el OBIS, deberá explicarles que el juego consiste en realizar primero y correctamente el mayor número de formaciones. El equipo que obtenga mayor cantidad de puntos, será el ganador.

Después de cada formación, es importante corregir a las patrullas para que no vuelvan a equivocarse.

Las formaciones que puedes utilizar son:

- Fila india
- Círculo por patrullas
- Rectángulo
- Herradura
- Círculo
- Semicírculo
- En línea
- Estrella
- Columnas abiertas
- Columnas cerrada
- Filas abiertas
- Filas cerradas

El detalle de cómo hacer cada formación lo puedes encontrar en el Manual Scout.

La idea de este juego es que los scouts corran hasta un nuevo punto de formación, de tal modo que la actividad fomente el dinamismo, promueva el trabajo en equipo y se cree un compromiso de responsabilidad mutua.

10h00 Galería de patrullas

La semana pasada se conversó sobre el sistema de patrullas de Roland Philips y se proporcionó a los guías una serie de temas y compromisos para esta semana. En esta actividad se va a compartir la creatividad de las patrullas y el trabajo en equipo que han realizado.

Una a una las patrullas deberán explicar y enseñar sus banderines, los colores y su significado, además la función que cumple cada uno de los patrulleros en la patrulla. Es importante que como dirigente animes y resaltes la importancia de la función de cada scout en su patrulla, pero sobre todo que le muestres en rol importante que va a desempeñar para el mejor desenvolvimiento de la misma.

10h45 Libro de Oro de Patrulla

Es una verdadera obra de arte scout, conteniendo las tradiciones de la patrulla referentes a su historia y a su espíritu.

En el libro de oro puedes poner todas las cosas que la patrulla considere relevantes como:

1. Código de Patrulla, canciones propias.
2. Lista ordenada de los antiguos Guías y Sub guías, así como de scouts que han pasado por la Patrulla.
3. Firma scout de los integrantes de la Patrulla.
4. Firma de las "personas destacadas" relacionadas con la Patrulla.
5. Historial de la Patrulla, destacando hechos sobresalientes como las grandes aventuras, fotos, reconocimientos, croquis del rincón de patrulla, planos, etc.

Adjunto este link para que tengas más referencia: <http://asde.scouts-es.net/gs600/tropa/cuaderno/libro.php>

El libro de oro es una capsula del tiempo que te permitirá almacenar información valiosa desde el inicio de la patrulla y revivir esos momentos en compañerismo y camaradería. Además es una herramienta que permitirá a las nuevas generaciones conocer sobre sus historias y personas que la integraron. Es importante como dirigente que motives para que los NNAJ trabajen en su libro de oro y construyan y guarden su historia desde el inicio.

Seña y saludo scout

La seña scout representa los tres principios y las tres virtudes scouts. La ayuda y protección del más fuerte al más débil (el dedo pulgar sobre el meñique) y la presencia del movimiento scout alrededor del mundo (el espacio que se forma entre los dedos).

La seña se la emplea cuando:

- se saluda a las banderas.
- se entona el Himno Nacional del País o el Himno Nacional Scout.
- se pide la palabra scout, diciendo el lema de la unidad a la que perteneces.



- se requiere identificarnos como scout.
- se avanza al paso de un funeral de otro scout.

11h15 Juego la captura de la bandera

El juego consiste en armar dos equipos, cada equipo tiene su propio territorio dentro del cual los scouts que pertenecan al mismo equipo pueden moverse libremente. Los equipos contrarios que entren en el territorio contrario, podrán ser capturados. El territorio deberá estar señalado con algún tipo de marca ya sea una línea de arbusto, cerca, camino, bolso, etc., que delimite un territorio de otro.

Los equipos deberán reunirse en un punto cercano al área central donde está la línea divisoria, pero cada equipo deberá estar dentro de su propio territorio. A la señal los equipos tendrán que colocar el banderín en cualquier lugar dentro del límite del juego en su territorio, debiendo estar en un lugar visible y accesible para el otro equipo.

Una vez colocadas las banderas, se dará inicio al juego. El objetivo consiste en ingresar a territorio enemigo, capturar la bandera y llevarla hasta el territorio propio sin ser capturado.

Los scouts que sean capturados por el equipo enemigo deberán permanecer en un lugar designado por el equipo (área de captura) y solo podrán ser rescatados si un scout llega hasta donde el prisionero sin ser capturado y tomados ambos de las manos regresan a su territorio. En el lapso en que alguien rescata a un prisionero, tendrán ambos inmunidad hasta llegar a su territorio.

Este juego es de estrategia y trabajo en equipo, por lo que deberán atrapar la bandera y ser traída hacia el territorio al cual pertenece. Si la persona que ha capturado la bandera es detenida y capturada antes de llegar a su territorio, la bandera deberá volver a situarse en el mismo punto, la persona irá a prisión y el juego continuará. Ahora sí que empiece el juego de estrategias.

Este juego fomenta la actividad física, trabajo en equipo, relaciones mutuas, crea un ambiente de diversión en los scouts, uso de estrategias y habilidad.

12h00 Lunch

Para el desarrollo del lunch, solicita que la comida que hayan llevado a la reunión sea compartida con todos y pide a un voluntario para que realice la oración de los alimentos.

12h30 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 el *Manual de Protocolos Ceremonias y Celebraciones* de la ASE.



FICHA DE REUNIÓN 004

UNIDAD SCOUT



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
	Actividad Unidad Scout: Aprendiendo la Ley Scout	Área de bosque	Dirigentes Unidad Scout
	Actividad Caminantes		Dirigentes Unidad de Caminantes
	Actividad Rovers		Dirigentes Unidad de Rovers
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 NNAJ 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.

Además, recuerda comunicar el horario especial de esta reunión.

08h00 OBIS inicial

Inicia la reunión poniendo en práctica los principios scouts a través del OBIS: 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 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 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, 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 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 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. 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 ex-

plicar 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 dentro 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: 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 no es pedagógico, 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 patrulla organice su propia comida, 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 005

UNIDAD SCOUT



Reunión de unidad

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Astas, drizas y banderas	Jefe de Grupo Y Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego: La cebolla	Espacio abierto sin obstáculos	Dirigentes de Unidad Scout
10h00 - 11h00	Conversatorio del ciclo de programa (Técnica, Insignia de mérito)	Espacio adecuado para sentarse	Dirigentes de Unidad Scout
11h00 - 12h00	Actividades utilizando la Ley Scout	<ul style="list-style-type: none">Hojas con claves para cada patrullaCuadernos y lápices individuales	Dirigentes de Unidad Guías y subguías de patrulla
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad Scout
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

- Instruir a los y las scouts sobre la estructura de un ciclo de programa e Insignia de Mérito.
- Enseñar a través del «aprender haciendo» técnicas de pionerismo.
- Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Corporalidad: Manifiesta interés por conocer y realizar actividades recreativas variadas.
 - Área de Carácter: Comprende la importancia de preocuparse por su desarrollo.

09h00 OBIS inicial

09h30 Juego: La Cebolla

Este juego consiste en formar dos equipos. Los participantes del primero deberán estar sentados uno tras otro y sujetándose lo más fuertemente posible. El segundo grupo tendrá que tratar de desunir al grupo que está sujetado. Esta actividad normalmente se la realiza con un límite de tiempo y cuando el primer equipo quede completamente desatado, se cambian posiciones y el segundo grupo deberá sentarse.

Para que puedas tener una idea más clara, revisa este link: http://www.youtube.com/watch?v=qgoP_q0hgEg

Este juego fomenta la actividad física, el trabajo en equipo, crea un ambiente de diversión y permite desarrollar y crear estrategias a los scouts.

10h00 Conversatorio de ciclo de programa

El ciclo de programa es una herramienta de planeación en la que los scouts toman el papel protagónico en la propuesta y selección de sus actividades. El ciclo de programa se desarrolla en períodos que pueden ir de 3 a 6 meses, dependiendo de la unidad que se trate. El proceso involucra el diagnóstico, propuesta, planeación, desarrollo y evaluación de actividades al mismo tiempo que se observa y se reconoce el crecimiento personal de los scouts. Para mayor información revisa el *Scout Pack, Asociación de Scouts del Ecuador. Pags 67-69.*

Insignia de mérito

Es pertinente indicar a los scouts que su asistencia periódica a las reuniones de la unidad es fundamental. Además, que si trabajan su progresión personal, disfruten de actividades destacables, participan de eventos distritales y nacionales, profundizan en sus aficiones para obtener una especialidad y competencia; es decir, que si demuestran esfuerzos por



SCOUTS
Ecuador

www.scoutsecuador.org

ser cada día mejores y que además evidencian que están venciendo a sí mismos se harán merecedores de la insignia de mérito. Esta insignia se otorga una vez al año, para lo cual deberán cumplir algunos retos sencillos;

- 7 Actividades destacables
- 3 especialidades

Actividades destacables: Son aquellas actividades que buscan desarrollar un área de crecimiento y son desafiantes para los scouts, deben ser planificadas en los ciclos de programas a lo largo del año.

Especialidades: Son aquellas actividades que el scout debe desarrollarlas individualmente, pudiendo relacionarse a sus aficiones y pasatiempos. *Manual Scout, Págs. 18, 19.*

Tema sugerido: Técnica Scout

Parte de la formación de un scout, es vivir experiencias al aire libre que les permita desarrollar sus habilidades, trazarse metas desafiantes, cumplir objetivos y vencerse a sí mismos, para lo cual el método scout ofrece un grupo de actividades que permiten a los chicos/as desenvolverse en diferentes áreas como:

- Excursionismo, Campismo, Orientación, Nudos, Amarres, Pistas, Claves, etc.

Incluir técnicas en las actividades del ciclo de programa, ayudará a motivar a los scout y al dirigente que es el responsable, ya que va a motivar su auto educación y además la gestión.

Para revisar más información de técnica scout, revisar el *Manual Scout. Pag 67-160.*

11h00 Juego: Ley scout en clave

Vas a realizar una competencia entre patrullas. Ya que la semana pasada conocieron la Ley Scout, pide para esta semana que la transcriban en una clave scout. Tienen 40 minutos para buscar el mayor número de claves scout y cada integrante de la patrulla debe transcribir todos los artículos de la ley scout en clave y con la debida traducción.

Esta actividad te va a ayudar a que aprendan lúdicamente la Ley Scout. La primera patrulla que se presente teniendo todos sus integrantes la ley en clave será la ganadora.

Es importante como dirigentes analizar si el grupo ya puede desenvolverse y buscar información por su cuenta o proveer diferentes tipos claves para que los scouts anoten, aprendan y la pongan en práctica.

12h00 Lunch

Recuerda siempre compartir los alimentos entre los miembros de la patrulla y realizar la oración de los alimentos.

12h30 OBIS final





FICHA DE REUNIÓN 006

UNIDAD SCOUT



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 NNAJ la vivencia de la Ley, principios y lemas scouts en sus actividades cotidianas.

09h00 OBIS inicial

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 llamará en formación de rectángulo, y las unidades deberán ubicarse 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. Es recomendable 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 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 su-

ficientes 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, 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, 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 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.

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:

1. 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.
2. 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.
3. Luego, continuarán con la numeración la unidad Scout, los caminantes y los rovers.
4. 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.

1. Para descifrar esta clave.

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

Respuesta:

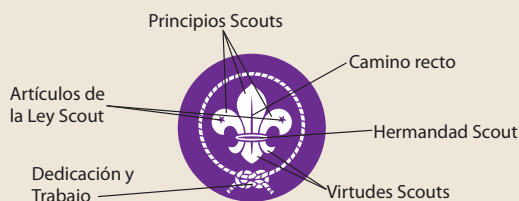
Clave murciélago: Consiste en escribir la palabra murciélago, cada letra tendrá un número empezando desde el 0, de la siguiente manera:

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.

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

Respuesta:



3. 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.

4. Vaso en regadera
 - a. Llenar un recipiente pequeño
 - b. Colocar los equipos sentados en fila
 - c. Poner un recipiente lleno de agua al comienzo y uno vacío al final de la fila
 - d. 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>

5. 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. Para saber cómo realizarlo, debes revisar en esta guía la sección OBIS. 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 007

UNIDAD SCOUT



Reunión de unidad

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	Juego: Barcos en la niebla	<ul style="list-style-type: none"> Pañoletas y vendas de ojos para cada participantes Ruta de obstáculos Espacio amplio 	Dirigentes de Unidad Scout
10h00 - 10h45	Promesa, Principios y virtudes scout	Manual Scout de la ASE	Dirigentes de Unidad Scout
10h45 - 11h10	Dinámica: Patos, pollos y gallinas	Espacio al aire libre	Dirigentes de Unidad Scout
11h10 - 11h40	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad Scout
11h40 - 12h30	Análisis de ciclos de programa entre patrullas	Ciclos de programa impresos	Dirigentes de Unidad Scout Guías y Subguías de patrulla
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Fomentar en los y las scouts la adhesión voluntaria a la promesa, principios y virtudes Scouts.
2. Explicar a los y las scouts sobre la estructura de toma de decisiones en democracia dentro de la Unidad Scout.
3. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - a. Área de Sociabilidad: Conoce los principales símbolos de la Hermandad Mundial de los Scouts.
 - b. Área de Afectividad: Asume su Patrulla como un espacio privilegiado para compartir sus emociones y sentimientos.

09h00 OBIS inicia

en silencio o solo tocando el hombro para girar (izquierda, derecha), etc.

Esta actividad permite trabajar la confianza entre todos y fomentar el trabajo en equipo y responsabilidad mutua.

Tomado de: Los primeros 4 meses de una tropa scout. Editorial Scout Interamericana. Pag.39

09h30 Juego: Barcos en la niebla

Todos los miembros de cada patrulla deberán tener sus ojos vendados y deberán pararse en una fila india con las manos puestas sobre los hombros del compañero que esté al frente. El guía de patrulla va al final de la línea y no debe estar vendado. El dirigente debe preparar una ruta con obstáculos a seguir, ubicando a los equipos en el inicio de la ruta. A la señal, la patrulla deberá llegar al final de la ruta guiados por el guía de patrulla. Este juego puede tener diferentes variaciones de cómo el guía se puede comunicar con la patrulla; lo puede hacer mediante gritos,

10h00 Promesa, Principios y Virtudes Scout

Principios scout: Son tres los que guían diariamente a los scouts: Deberes para con Dios, Deberes para con los demás (Patria) y Deberes para con uno mismo (Hogar). Están representados en los tres pétalos de la flor de lis.

Deberes para con Dios: Como el creador de todo el mundo. Los scouts orientan su vida y el amor, el amor a los demás, el amor a sí mismos y el amor a la creación.



SCOUTS
Ecuador

www.scoutsecuador.org

Deberes para con los demás (Patria): Es el territorio que nos vio nacer o que nos acogió en un momento de nuestras vidas. El scout sirve a su país, protegiendo el espacio natural, ayudando a las personas, trabajando por la paz, la justicia y siendo solidarios con los más vulnerables.

Deberes para con los demás (Hogar): Más allá de ser un espacio físico, el hogar es sitio donde el ser humano se siente seguro y tranquilo. Como scout tienes la responsabilidad de colaborar activamente en el hogar, cumplir las obligaciones de estudiante, demostrar respeto por tus padres y fomentar un ambiente de armonía. Es la primera instancia en la cual demuestras estar siempre listos.

Tomado del Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador Pag. 86

Promesa scout: Es el compromiso libre y voluntario que cada scout hace, para cumplir con la ley scout y ser una persona libre, creativa, servicial y espiritual. No debe confundirse con un juramento, ya que cuando prometes lo haces para toda la vida, asumiendo un compromiso y un estilo de vida que te guiará, no solo dentro del movimiento, sino en todos los aspectos de tu vida.

Yo prometo hacer cuanto de mí dependa,
Para amar a Dios, servir a mi país,
Trabajar por la paz y vivir la Ley Scout

10h45 Dinámica: Patos, pollos y gallinas

Esta dinámica consiste en realizar diferentes acciones que se indican en una canción que acompañan a la actividad:

Patos, pollos y gallinas van (Patos: Aplaudir con los brazos estirados. Pollos: Con los dedos estirados, cerrarlos y abrirlos. Gallinas: Doblar brazos y asemejar un aleteo)

Corriendo por el gallinero están (Hacer como si se caminara)

Perseguidos rápidamente (Estirar los brazos y asemejar que se quiere atrapar algo)

Por quien (Hacer como si estuviesen preguntando)

Por el patrón (Señalarse a uno mismo o tomarse la camiseta)

Cada vez que acabe la canción, hay que repetirla sin nombrar las palabras y solo hacer la acción. Depende del dirigente para que la dinámica se vuelva muy divertida y jocosa.

Revisa este link para que tengas una idea más clara:
<http://www.youtube.com/watch?v=jI55CwcoNSQ>

Con esta actividad se fomenta espacios divertidos y relajados.

11h10 Lunch

Recuerda siempre compartir la comida de todos con todos y realizar la oración de los alimentos. Aprovecha este espacio para conversar sobre la importancia de la promesa y su aplicación en las reuniones y su vida cotidiana.

11h40 Análisis de ciclos de programa entre patrullas

Genera este espacio para dar responsabilidad a todas las patrullas. Antes de proveer las tareas, forma a toda la unidad y explica que la unidad scout debe tener la siguiente estructura: Consejo de Patrulla, Consejo de Unidad y Asamblea de Unidad.

Consejo de patrulla: Ordena y capacita a toda la patrulla, es una comunidad de aprendizaje que contribuye a la formación de sus integrantes mediante la autoformación. Está conformada por todos los patrulleros.

Consejo de Unidad: Ordena las operaciones y capacita. Está integrada por los guías y subguías de patrulla, así como los voluntarios adultos de la unidad.

Asamblea de unidad: Establece normas de convivencia y decide objetivos, actividades y calendarios de ciclos de programa. Está integrada por todos los miembros de la unidad y los voluntarios adultos.

Con esas estructuras, convoca a los guías de patrulla, pide que realicen un consejo de patrulla y evalúen las actividades que se han desarrollado desde la formación del grupo hasta este momento. Es importante fomentar en los scouts un desarrollo objetivo y crítico de las actividades pero a la vez que aprendan a proponer soluciones y alternativas para mejorar o corregir lo que no están de acuerdo (ser propositivos).

Además, proporciona a cada patrulla el ciclo de programa de los 2 meses siguientes con las áreas de crecimiento scout que desean trabajar, de tal manera que al final se reúnan con toda la unidad y analicen las áreas de crecimiento a trabajar en cada reunión, y trabajen en sus objetivos educativos.

12h30 OBIS final





FICHA DE REUNIÓN 008

UNIDAD SCOUT



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, astas, drizas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h10	Juego: El rescate del Gilwell	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio amplio • 2 pañoletas • 1 gilwell 	Dirigentes de Unidad Scout
10h10 - 10h50	Técnica scout: Nudos (rizo cuadrado, ballestrinque, vuelta de escota, as de guía, pescador, leñador)	<ul style="list-style-type: none"> • Manual Scout de la ASE • Cuerdas individuales 	Dirigentes de Unidad Scout
10h50 - 11h20	Competencia: Trabajo en equipo en nudos	Cuerdas individuales	Dirigentes de Unidad Scout Guías y subguías de patrulla
11h20 - 11h50	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad Scout
11h50 - 12h30	Revisión de actividades destacables y especialidades	Diarios de Insignia de Mérito personales	Dirigentes de Unidad Scout Guías y subguías de patrulla
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Revisar junto a su patrulla y Unidad los avances que se han realizado para alcanzar la Insignia de Mérito.
2. Instruir sobre nudos y sus utilidades en la vida cotidiana.
3. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - a. Área de Corporalidad: Conoce y practica juegos variados y acepta sus reglas.
 - b. Área de Creatividad: Perfecciona sus habilidades manuales.

09h00 OBIS inicial

09h30 Juego el rescate del Gilwell

Este juego desarrollará en los scouts su velocidad, agilidad, ingenio y actividad física.

1. Necesitarás 2 pañoletas, las que debes colocar en el piso haciendo 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 memorizar el número que le corresponda a cada jugador.

El dirigente deberá gritar un número, y las personas de cada equipo que tengan dicho número, deberán salir a tomar el gilwell, pelota pequeña o similar que se encuentra dentro del círculo de pañoletas con las siguientes 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, pelota pequeña o similar, no hay como dejarlo caer al piso
- Una vez que se toma el gilwell, pelota pequeña o similar, el participante no deberá dejarse topar por el contrincante y deberá llegar a donde se encuentra su equipo sin que lo toquen.



SCOUTS Ecuador

www.scoutsecuador.org

- La persona que no tome el gilwell deberá intentar topar a la que lo tomó antes que llegue a la línea donde se encuentre su equipo.

10h10 Técnica scout

En Scouts buscamos que las actividades desarrollen actitudes en los adolescentes.

La técnica scout es parte de la formación integral de todo scout y más que saber su aplicación o el uso en la vida diaria, fortalece ciertas áreas de crecimiento en los NNAJ como la perseverancia, esfuerzo, solidaridad, paciencia, trabajo en equipo, liderazgo, etc.

Existen varias guías de cómo realizar nudos y sus aplicaciones, sin embargo te adjunto unos videos que te servirán de guía:

Nombre	Referencia
Rizo cuadrado	http://www.youtube.com/watch?v=h00EeCmUD5k
Ballestrinque	http://www.youtube.com/watch?v=aJ4nBhIBmOE
Leñador	http://www.youtube.com/watch?v=pTZ-UY9NreQ
Pescador	http://www.youtube.com/watch?v=GJQ8ZkirpMQ
Vuelta de escota	http://www.youtube.com/watch?v=_cMD52kEnt4
As de guía	http://www.youtube.com/watch?v=M6g6YSU7jUA

10h50 Competencia: Trabajo en equipo con nudos

En cada patrulla forman filas de dos. Solo los dos primeros scouts de las filas deben tener una cuerda. Mediante una señal del dirigente que puede ser con un silbato, el scout amarra un as de guía alrededor de su cintura, el primer scout de cada equipo que finalice, atará su cuerda a la del compañero con una vuelta de escota y ambos deberán al-

zar sus manos al aire. Al mismo tiempo, deberán separarse hasta que las cuerdas queden estiradas. Se desatan y pasan la cuerda a la pareja de atrás que empezarán haciendo un as de guía en sus cinturas y un pescador para unir la cuerda de la pareja y así solicita que cada pareja realice un nudo distinto para unir sus cuerdas. La primera patrulla que haya realizado todos los nudos, será la ganadora.

También se pueden hacer competencias de relevos y se complementa con actividad física.

Tomado de Los primeros meses de una tropa scout. Editorial Scout Interamericana. Pag.39

11h20 Lunch

Recuerda siempre compartir la comida de todos con todos y realizar la oración de los alimentos.

11h50 Revisión de actividades destacables y especialidades

Reúne a los guías de patrulla y solicita que hagan un consejo de patrulla y revisen las actividades destacables que se han desarrollado hasta la fecha. Menciona que estas actividades las vamos a manejar con un diario scout (lo puedes obtener en la tienda scout) y recuérdales los escenarios en las que están enfocados las actividades destacables (Aventura, Hermandad Scout, seguridad y salud, servicio y espiritualidad, cultura y emprendimiento). Cuando ya hayan terminado de analizar, relaciona los escenarios con los objetivos educativos que los dirigentes están trabajando con los scouts, proporcionales un reto que te permita conocer lo que aprendieron de la reunión y firma sus diarios scout para avanzar con sus progresiones.

12h30 OBIS final





FICHA DE REUNIÓN 009

UNIDAD SCOUT



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. Procurar a los NNAJ una actividad educativa con un enfoque scout, a través del respeto y admiración por la naturaleza.

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. Notificar el horario de la reunión con anterioridad.

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 preventivas, 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.
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.

4. 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:

- Realicen un listado cifrado (en clave) de los animales en peligro de extinción.
- Nombre y apellido del guía.
- Edad de las tortugas.
- Realicen utilizando sus pertenencias o prendas un animal gigante en el piso e inventen junto a la patrulla una leyenda relacionada.

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 010

UNIDAD SCOUT



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, astas, drizas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Movilización al lugar de la actividad	Cuota para transporte (si fuera necesario)	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad Scout
10h00 - 11h00	Técnica: Fogatas y fogones	<ul style="list-style-type: none"> Sitio adecuado y permitido para hacer fogones Leña, hojarasca, fósforos, agua, tierra. 	Dirigentes de Unidad Scout
11h00 - 12h00	Cocina sin utensilios	Individual <ul style="list-style-type: none"> 1 pedazo de carne y/o pollo 2 papas crudas Papel aluminio Navaja scout Líquidos para hidratarse 	Dirigentes de Unidad Scout Guías y subguías de patrulla
12h00 - 13h00	Lunch y limpieza del lugar	Comida preparada en fogones Fundas para desechos	Dirigentes de Unidad Guías y subguías de patrulla
13h00 - 13h30	Regreso al lugar de reunión	Transporte (de ser necesario)	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad Scout
13h30 - 14h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

- Instruir a la Unidad Scout sobre técnicas seguras para encender fogatas y fogones.
- Preparar comida con técnicas de «cocina sin utensilios».
- Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Carácter: Enfrenta y resuelve sus dificultades con alegría.
 - Área de Creatividad: Conoce y usa algunas técnicas de campismo y pionerismo.

Durante la semana, cuando envíes la información a los scouts, pide una presa de pollo y un pedazo de carne para cocinar, dos papas crudas y lavadas por persona, papel aluminio, fósforos, una navaja y además líquidos y si fuera necesario el costo del transporte para su movilización.

Además solicita al consejo de la unidad (guías y subguías) que revisen el manual scout y repartan temas que ellos deberán exponer en las patrullas. Ejemplo: Patrulla 1. Seguridades antes de encender una fogata, Patrulla 2. Tipos de fogatas. Patrulla 3. Tipos de fogones, etc.

09h00 OBIS inicial

09h30 Movilización al lugar de la actividad

Para realizar esta actividad busca un lugar dentro o fuera de la ciudad que tenga un área para parrillas y donde esté permitido encender fuego. Por este motivo necesitas prever, costos de movilización (si es necesario), medios de transporte para llegar al lugar, tiempo de movilización el cual no debe ser muy lejano ya que de este depende la hora de convocatoria y poder desarrollar toda la actividad. Además, en estos casos es decisión de cada dirigente analizar si conviene reunirse en el lugar habitual de reunión o si es mejor convocar a la unidad en un lugar más cercano (zona de parrillas). Para este ejercicio solo se contemplan 30 minutos de movilización por lo que recomiendo tomar en cuenta para la realidad de tu ciudad.

10h00 Técnica: Fogatas y fogones

El fuego es un elemento importante dentro de un campamento ya que permite cocinar los alimentos, brinda calor en las noches y definitivamente una buena fogata al final de un campamento es una de las mejores experiencias para los scouts. No obstante, recuerda que el scout protege la naturaleza y por lo tanto debe ser consciente de los impactos ambientales que el fuego ocasiona.

Pide observar todas las reglas de seguridad y motiva a seguir las atentamente. Existen lugares en los cuales están prohibidas las fogatas, si es así, hay que respetarlo.

Tips de seguridad

- Despeja el lugar de hierbas, palos u hojas secas que puedan encenderse con facilidad.
- Es preferible encender la fogata sobre piedras.
- Por seguridad colocar piedras alrededor de la fogatas (no utilices piedras de río por que explotan con el calor)
- Revisa el sector, puede que hayan vestigios de fogatas anteriores; utilizar los mismos lugares para que causes menor impacto en la naturaleza.
- Nunca se debe encender una fogata en un lugar cerrado o cerca a las carpas.
- Revisa que no haya cerca líquidos inflamables (gas, gasolina, diésel)
- Ten al alcance suficiente agua o tierra en el caso que desee apagarla.
- En lo posible, solo enciéndela con fósforos y sin utilizar combustibles.
- Durante la actividad, ten cuidado de no sentarse o pasar muy cerca del fuego para evitar quemaduras.
- Antes de encender una fogata, informar a los dirigentes que los materiales están listos y enciéndelo siempre en presencia de tus dirigentes.

Para armar una fogata

Antes de armar un fuego se debe determinar cuál va a ser el propósito del mismo; es decir si es una fogata para toda la unidad o grupo o si es para cocinar y qué tamaño debe tener. También se debe determinar qué actividad se va a realizar. *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Págs. 116,117*

Los materiales necesarios para una fogata son:

- Corteza seca o yesca
- Ramas delgadas y pequeñas
- Palos secos y gruesos
- Piedras o material para limitar el área
- Agua y tierra

Pasos a seguir: Revisa el *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Pág. 117*

Tipos de fogatas: Revisa el *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Pág. 118*

Tipos de fogones: Revisa el *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Págs. 119, 120*

Cocina sin utensilios: Revisa el *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Pág. 121*

12h00 Lunch

Recuerda realizar la oración antes de que toda la unidad comience a compartir sus alimentos y a comer. Es importante conversar con los scouts el nivel de satisfacción que encontraron en la actividad.

En esta reunión los adolescentes deberán cocinar sus propios alimentos aplicando las instrucciones dadas para hacerlo sin utensilios.

13h30 OBIS final





FICHA DE REUNIÓN 011

UNIDAD SCOUT



Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, astas, drizas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad
09h30 - 11h30	Gymkana	Instrucciones impresas para cada patrulla	Dirigentes de Unidad Scout
11h30 - 12h00	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Revisión de actividades destacables y especialidades	Diarios personales de Insignia de Mérito	Dirigentes de Unidad Guías y subguías de patrulla
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Fomentar el trabajo en equipo a través de un juego de competencia entre equipos.
2. Evaluar con la unidad los avances para alcanzar la Insignia de Mérito.
3. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - a. Área de Sociabilidad: Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo.
 - b. Área de Afectividad: Valora su Patrulla como una comunidad de apoyo afectivo.

09h00 OBIS inicial

09h30 Gymkana

Estas son las pruebas que deberán resolver las patrullas. Todas se encuentran en una clave diferente. La Gymkana está desarrollada para que sea realizada en un parque y el dirigente las debe conocer y explicar cuando sea necesario, además el dirigente debe proveer los recursos necesarios para que desarrollen la actividad.

Pídeles que se formen, llama a los guías de patrulla y dales a realizar la primera prueba, una vez que la desarrollen, revisa si está correcta y solo si cumplen la actividad puedes darle la siguiente pista.

La patrulla ganadora será la que resuelva primero toda la Gymkana.

1. Haciendo una camilla, transportar a un enfermo alrededor de la laguna y volver (Clave murciélago)

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

El dirigente debe tener a la mano, material que explique formas para elaborar camillas.

Enseñar a todo el equipo y a 5 personas particulares 5 nudos diferentes: As de guía, Vuelta de escota, Riso cuadrado, Pescador, Margarita. Identificarse con un nudo y explicar por qué. Toma en cuenta que a pesar de que en actividades anteriores no se les ha enseñado a realizar el nudo margarita, no es motivo para que no lo realicen, es la oportunidad para consultar, averiguar y ser propositivos para cumplir una meta.

2. Clave Alfabeto al revés

En esta clave, cada letra de la misma se traduce por otra letra, de esta manera:

A por Z
B por Y
C por X



SCOUTS Ecuador

www.scoutsecuador.org

Y así sucesivamente

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
ZYXWVUTSRQPOÑNMLKJIHGFEDCBA

3. Hacer un plano «Ecológico Reciclado» del parque, ubicando lugares principales. (Clave gato)

	I	II	III
1	ABC	DEF	GHI
2	JKL	MNÑ	OPQ
3	RST	UVW	XYZ

Se debe ubicar la posición en el casillero de acuerdo al número de filas y columnas que nos indican, si queremos poner la letra "O" en clave sería:

2 III
-

4. Entre todos hacer 500 saltos de cuerda. (Clave párrafo, línea, palabra, letra)
- El primer número representa al párrafo donde se encuentra la letra
 - El segundo número representa la línea del párrafo donde se encuentra la letra
 - El tercer número representa el número de palabras a contar en la línea y párrafo señalados
 - El cuarto número representa el número de letras a contar en la palabra, línea y párrafo seleccionados.
5. Cada scout de la patrulla debe identificar un artículo de la ley scout y transcribirlo en una de las claves de esta competencia (Clave morse)

Gynkana en clave

- H7345ND9 1N7 3704667 T27NSP92T72 7 1N 5NF5209 7625D5D92 D5 67 6781N7 Y V96V52 (Mamífero con radar)
- VNHVMZI Z GLWL VO VJFRKL B Z 5 KVIHLNZH KZIGRXFOZIVH 5 NFWLH: (El ABC al revés lo sabrás usar)
 - ZH WE TFRZ
 - EFVOGZ WV VHXLGZ
 - IRHL XFZWIZWL
 - KVHXZWLI
 - ÑZITZIRGZ

RWVNGRURXZIHV XLN FN NFWL B VCKORXZI
KLI JFV

3.

	I	II	III
1	ABC	DEF	GHI
2	JKL	MNÑ	OPQ
3	RST	UVW	XYZ

Hacer un...

2 III	2 I	1 I	2 II	2 III
-	-	-	-	-

1 II	1 I	2 III	2 I	2 III	1 III	1 III	1 I	2 III
-	-	-	-	-	-	-	-	-

3 I	1 II	1 I	1 III	1 I	2 I	1 I	1 II	2 III
-	-	-	-	-	-	-	-	-

... del parque, ubicado

2 I	3 II	1 III	1 I	3 I	1 II	3 I
-	-	-	-	-	-	-

2 I	3 I	1 III	2 II	1 I	1 III	2 III	1 I	2 I	1 II	3 I



FICHA DE REUNIÓN 012

UNIDAD SCOUT



Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, astas, drizas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego: Átomo	Espacio amplio sobre césped	Dirigentes de Unidad
10h00 - 11h00	Historia del escultismo	Manual Scout de la ASE	Dirigentes de Unidad
11h00 - 11h30	Competencia sobre escultismo	<ul style="list-style-type: none">• Circuito de pistas• Trivia• Cuadernos y esferos por patrulla	Dirigentes de Unidad Guías y subguías de patrulla
11h30 - 12h00	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad Scout
12h00 - 12h30	Revisión de actividades destacables y especialidades	Diarios personales de Insignia de Mérito	Dirigentes de Unidad Scout Guías y subguías de patrulla
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Conocer sobre el origen e Historia del Movimiento Scout en el mundo.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - a. Área de Corporalidad: Controla la agresividad física en juegos y actividades.
 - b. Área de Sociabilidad: Conoce de un modo general la realidad del Movimiento.

09h00 OBIS Inicial

09h30 Juego: Átomo

Para el desarrollo de este juego debes formar dos equipos. El primer equipo se ubicará en el piso, todos los integrantes se entrelazan las piernas y brazos asemejando un átomo. El segundo equipo va de pie y sus integrantes intentarán romper el átomo formado por el primer equipo en el menor tiempo posible.

Proporciona 5 minutos a cada equipo para que realice las estrategias y se coloquen en posición de juego: El dirigente debe tomar el tiempo desde que inicia el juego, con un pitazo, hasta que finaliza cuando todos los integrantes del primer equipo hayan sido separados.

Una vez que el primer equipo sea totalmente separado, da 5 minutos para que recuperen fuerzas, realicen nuevas es-

trategias y se coloquen en posición. Es el turno que el segundo grupo vaya al piso y el primer grupo intentará separarlos en el menor tiempo posible. El equipo ganador será el que resiste más tiempo unido como átomo.

Adjunto un link como referencia: http://www.youtube.com/watch?v=7ZusScLI_xE

10h00 Historia del escultismo

Comenta con los jóvenes sobre la vida del fundador del movimiento scout. Para hacerlo revisa el Manual Scout y otras fuentes de información para que amplíes este tema y lo trabajes en algunas reuniones ya que es extenso pero muy importante. La historia del movimiento scout está muy relacionada con la vida de su fundador Baden Powell (conocido afectuosamente en el mundo scout como BP).

Powell nació en Inglaterra el 22 de febrero del 1857 y fue bautizado con el nombre de Robert Stephenson Smyth Baden Powell.

Para dar origen al movimiento scout, Powell recopiló todas sus experiencias en la India y en África con los Zulus y otras tribus salvajes. Construyó una biblioteca especial y seleccionó información valiosa sobre la educación de los jóvenes de diversas edades. Desarrolló despacio y con sumo cuidado, las ideas del escultismo; pues, deseaba estar seguro de que daría resultado; Así, entre los últimos días de julio y primeros de agosto de 1907, en la pequeña isla de Brownsea, tuvo lugar el primer campamento Scout. Durante 10 días, un grupo de poco más de 20 jóvenes entre los 12 a 17 años, con elementos simples, se organizaron en cuatro patrullas: Toros, cuervos, lobos y chorlitos, para poner en práctica un sencillo programa de actividades. *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador. Pags 32-41*

11h00 Competencia sobre Historia del Escultismo

1. Traza una pista de obstáculos (agilidad, equilibrio, raptar, saltar, etc.)
2. Prepara una serie de preguntas sobre la charla que se realizó.
3. Solicita un cuaderno y un esfero por patrulla.
4. La competencia va a ser entre patrullas y consiste en relevos.
5. A una señal, el primer patrullero correrá hacia el dirigente, atravesando todos los obstáculos. Al llegar, el dirigente realizará una pregunta para que en silencio

el participante escriba la respuesta en el cuaderno de la patrulla. Si la respuesta es correcta, deberá regresar por la misma pista de obstáculos y dar el relevo a otra persona.

6. Si el participante no sabe la respuesta, deberá correr por la parte externa de la pista y dar el relevo a otra persona para que vaya a responder la pregunta.
7. La patrulla que responda todas las preguntas primero, será la ganadora.

11h30 Lunch

No olvides la oración y compartir siempre la comida entre todos.

12h00 Revisión de actividades destacables y especialidades

Siempre ten un espacio en tu programa para revisar el avance de las progresiones. No olvides dar responsabilidad a los guías y sub guías de patrulla para que te ayuden en esto.

12h30 OBIS final





FICHA DE REUNIÓN 013

UNIDAD SCOUT



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 como un medio para demostrar sus esfuerzos y aprender de sus fracasos, asumiéndolos con buen ánimo.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
Área Creatividad: Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información.

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 acciones que

no pongan en riesgo su salud.

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 o acantonen.

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:

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 siguiente cronograma es referencial, pues cada equipo de dirigentes deberá hacer las adaptaciones necesarias en función del lugar, clima, espacios tipo de terreno y tiempo disponible.





Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, drizas, astas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad
09h30 - 09h50	Juego: Corre sin desplomarte	Espacio amplio sin obstáculos	Dirigentes de Unidad Scout
09h50 - 10h10	Taller: Como preparar mi mochila de campamento	Mochilas individuales de campamento	Dirigentes de Unidad Scout Guías y subguías de patrulla
10h10 - 10h30	Actividad: Muñecos de ropa	Equipo personal de campamento	Dirigentes de Unidad Scout Guías y subguías de patrulla
10h30 - 11h00	Dinámica: Cuando yo a la selva fui		Dirigentes de Unidad Scout
11h00 - 11h30	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad Scout
11h30 - 11h45	Revisión de actividades destacables y especialidades	Diarios personales de Insignia de Mérito	Dirigentes de Unidad Scout Guías y subguías de patrulla
11h45 - 12h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Instruir a los y las scouts sobre cómo armar la mochila de campamento.
2. Revisar el avance de los integrantes de la Unidad en la consecución de los requerimientos para la Insignia de Mérito
3. Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - a. Área de Creatividad: Conoce y aplica técnicas de campismo y pionerismo.
 - b. Área de Carácter: Mantiene constantemente una actitud alegre.

Para esta reunión solicita a los chicos y chicas que lleven una mochila para campamento con tres mudadas, además un sleeping y los utensilios que creen que deben llevar a un campamento. Esto te va a servir para corregir y explicar de mejor manera la actividad.

09h30 Juego: Corre sin desplomarte

Forma a la unidad en un lugar amplio, en filas de a dos y formando parejas. Pídeles que se acuesten boca abajo, viéndose las parejas entre sí y separadas a un metro de distancia.

Un scout de la primera pareja se levanta, toma distancia para correr y tiene que tratar pasar por el medio de la fila sin caer. Los scouts que están acostados y sin levantarse, deben intentar agarrar las piernas de los que pasan corriendo, intentando botarles.

Te adjunto este link para que tengas una referencia: <http://www.youtube.com/watch?v=gTnp7w5Gj44>. **Luis Pesetti**

09h50

Taller: Como preparar mi mochila de campamento

Antes de empezar a guardar todo en la mochila, es recomendable hacer una lista de lo que se debe llevar (equipo personal, equipo de patrulla, otros). Colocar todas las cosas sobre una mesa o la cama, sepáralas por el tipo de uso, por ejemplo equipo (linterna, botiquín, vajilla), ropa por días (mudadas o recambios), ropa extra (sacos, chompas guantes, medias y zapatos), útiles de aseo, etc.

Es importante que toda tu ropa la coloques en fundas plásticas para que en caso de que llueva, esta se mantengan seca.

Una vez separado todo, revisa que esté completo y fíjate en los detalles (por ejemplo: pilas para la linterna o vajilla con cubiertos). Pon a un lado las cosas menos necesarias y revisa nuevamente si consideras que vale la pena llevarlas.

Ten en cuenta que «mientras menos, mejor», pero no dejes cosas esenciales, por ejemplo en lugar de llevar una toalla

playera gigante, lleva una de manos; distribuye artículos comunes y que se pueden compartir entre la patrulla o equipo, como papel higiénico o pasta de dientes.

Es importante diferenciar si vas de campamento o si tendrás que caminar varios kilómetros antes de llegar, esto te permitirá distribuir el peso adecuadamente en la mochila. Revisa el *Manual Scout. Asociación de Scouts del Ecuador. Pág. 112* para que amplíes tus conocimientos ya que vas a encontrar más herramientas que te serán muy útiles.

10h10 Actividad: Muñecos de ropa

- Distribuye a la unidad en formación de estrella con sus mochilas de campamento.
- Cada scout deberá realizar un muñeco con toda la ropa e implementos que llevan en la maleta.
- Esta actividad va a permitir que el NN verifique que la ropa que lleva y los implementos están completos, si es o no conveniente llevarla previo al campamento, además una vez que acaben les permite aprender a organizar de mejor manera su maleta, clasificando ropa sucia de la limpia, húmeda de la seca, etc.
- Con la charla que realizaste, da la responsabilidad al guía de patrulla y a sus patrulleros revisen los implementos de cada integrante de la patrulla y evalúen si faltó o se encuentran cosas de más, aclarándoles siempre que todos estamos aquí para aprender

10h30 Dinámica: Cuando yo a la selva fui

Esta dinámica consiste en cantar una canción y pedir que hagan los mismos movimientos que tú haces.

- Cuando 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.

Adjunto un link para que tengas referencia: <http://www.youtube.com/watch?v=-rD4543Og9I>

11h00 Lunch

El lunch lo deben realizar por patrullas, asegúrate de recordar a todos los scouts que realicen la oración y que repartan la comida equitativamente.

11h30 Revisión de actividades destacables y especialidades

Siempre asigna un espacio de tiempo en tu programa para revisar el avance de las progresiones. No olvides dar responsabilidad a los guías y subguías de patrulla para que te ayuden con esta tarea.

11h45 OBIS final





Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, drizas, astas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego: La arañita	Espacio amplio sobre césped	Dirigentes de Unidad Scout
10h00 - 10h40	Taller: Carpas de campamento	Carpas de Grupo	Intendente de Grupo Dirigentes de Unidad Scout
10h40 - 11h20	Armar y desarmar carpas por patrulla	Carpas de Grupo	Dirigentes de Unidad Scout Guías y subguías de patrulla
11h20 - 12h00	Estructurar nuevo ciclo de programa con la Asamblea de Unidad	<ul style="list-style-type: none"> Lugar adecuado para sentarse Papelógrafos o pizarra Marcadores 	Dirigentes de Unidad Scout Todos los miembros de la Unidad Scout
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

- Instruir en técnicas de armado de carpas para el campamento de la próxima semana.
- Celebrar una Asamblea de Unidad para estructurar el nuevo ciclo de programa.
- Contribuir a la Progresión Personal de los NNAJ a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
 - Área de Afectividad: Mantiene una actitud de servicio hacia los demás.
 - Área de Sociabilidad: Demuestra capacidad para compartir y ejecutar acuerdos en equipo.

Es importante pedir a los guías y subguías que se comuniquen con sus patrulleros y planteen alternativas de actividades para los siguientes tres meses, de tal forma que en el desarrollo de la actividad ya tengan una idea clara de las actividades a proponer.

09h00 OBIS inicial

09h30 Juego: La arañita

Una vez que se hayan constituidos los equipos, es importante ponerlos a prueba con una actividad que les permita trabajar en equipo como la propuesta a continuación

- Se juega en equipos de dos, si tienes 4 equipos, divide el juego en dos grupos y si tienes 3 equipos, mezcla los tres equipos equitativamente.

- El primer equipo deberá ser la base, todos de pie se abrazan formando un círculo sólido.
- El segundo equipo deberá uno a uno saltar, trepar por encima de los integrantes del primer equipo, elegir una persona a la que se deben sujetar fuertemente de la cintura y dejar caer sus piernas dando una voltereta a manera de mortal. El segundo equipo debe intentar desestabilizar al primero sin que la espalda o nalga topen en el piso.
- Todos los integrantes del segundo equipo deberán hacer el mismo procedimiento hasta que ya no haya personas con quién sujetarse.
- Una vez finalizado, se cambian posiciones y la base pasará a saltar y desestabilizar la nueva base. Este juego tiene algunas variaciones, te recomiendo que lo intentes para que lo vuelvas más entretenido.

Este juego es muy divertido y desafiante para los NNAJ, sin embargo debes tener mucho cuidado y precautelar la integridad de todos, por lo que debes estar pendiente de las caídas, especialmente al momento de sujetarse y dar la voltereta.

Aquí incluyo un link para que puedas visualizar de mejor manera el juego: <http://www.youtube.com/watch?v=TluWf3LScGQ>

10h00 Taller: Carpas de campamento

La carpa es un elemento importante en los campamentos scout, principalmente es el lugar donde dormirá la patrulla o equipo durante los días de estadía. Este elemento te ayudará a protegerte de la lluvia, el viento o los insectos. Es el «hogar» de toda la patrulla o equipo.

Algunos consejos sobre las carpas

- Acampa en lugares autorizados
- Observa el lugar, sobre todo en época de lluvia y escoge un terreno plano donde no se empoce el agua. Un lugar elevado es el mejor.
- No armes la carpa cerca de fuentes de agua (ríos, arroyos, lagos) ya que el suelo es húmedo y pueden crecer repentinamente.
- No acampes en lechos de ríos o arroyos secos, lugares de cultivo, prados ni lugares con aguas residuales o estancadas, tampoco bajo cables de alta tensión o conexiones eléctricas.
- Más consejos los puedes encontrar en el Manual Scout. Asociación de Scouts del Ecuador. Pág., 114 y 115.

Consideraciones al armar una carpa

- Observa bien el lugar para poner la carpa, guíate en los consejos antes mencionados.
- Limpia el terreno de piedras, ramas, basura, etc.
- Nivelas el terreno si es necesario.
- Estira la carpa ayudándote con las estacas. Clava una por una en un ángulo de 45°C. Asegúrate que la carpa quede bien estirada clavando primero los extremos opuestos; Realiza el mismo procedimiento con los otros dos extremos opuestos restantes. Si no realizas bien este procedimiento, corres riesgo que la carpa se inunde en el caso que llueva.
- Arma, con cuidado, los palitroques, pásalos a través de la carpa de acuerdo al modelo que dispongas.
- Coloca los seguros de los palitroques a la carpa.
- Pon el toldo (techo, sobre techo) y asegúralo.
- Ten presente las condiciones climáticas, si estás en época de lluvia es muy importante llevar plásticos que puedas colocar bajo la carpa para aislarte del suelo y evitar que la carpa se inunde.
- Para desarmar sigue el mismo procedimiento de atrás hacia adelante, teniendo presente que en un campamento siempre debes limpiar, dejar secar y doblar correctamente.

10h40 Armar y desarmar carpas por patrulla

- Asegúrate que para esa reunión dispongas de suficientes carpas como patrullas tengas.
- Provee una carpa por patrulla para que la armen siguiendo los pasos aprendidos.
- Permanece cerca de las patrullas revisando los avances y corrigiendo los errores que vayas identificando. Utiliza palabras que motiven a los chicos a realizar la actividad de la mejor manera pero también enséñales a perseverar y corregir para hacer siempre el mejor trabajo.

11h20 Estructurar nuevo ciclo de programa con la Asamblea de Unidad

Inicia evaluando los avances en las progresiones de todos y detalla las opciones que han tenido para crecer en sus progresiones mediante las actividades que se han realizado y la responsabilidad que cada uno tiene para ser cada vez mejor.

Permite que cada patrulla proponga y exponga las actividades y cómo van a fomentar dichas actividades en su crecimiento personal. Ten presente que como dirigente debes relacionar sus actividades con los objetivos educativos que quieren alcanzar. Para ello, consulta la *Guía de Dirigente de Unidad*, Pág. 202 en donde existe una propuesta de objetivos educativos.

Luego de escuchar a todos y anotar las alternativas, todos en consenso o mediante un juego democrático deberán seleccionar las actividades más atractivas y, mediante tu guía elegir las que engloben mejor el énfasis identificado en el diagnóstico; a partir de allí se generan los compromisos de los objetivos que se deben cumplir en el siguiente ciclo.

Finalmente, en el transcurso de la semana analiza y genera la propuesta final del ciclo de programa y socializa o publícalo en la siguiente reunión con toda la unidad a través de un calendario trimestral.

12h00 Lunch

No olvides realizar la oración y repartir la comida equitativamente.

12h30 OBIS final





FICHA DE REUNIÓN 016

UNIDAD SCOUT



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 Ramas (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 Ramas
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*.

