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, donde se toman decisiones, 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.

3_Fichas Scout_Azules.indd 1 14/01/15 19:36

FICHAS SCOUTS

CAMINANTES

INTRODUCCIÓN

El propósito del movimiento scout se cumple mediante un programa de jóvenes rico en actividades desafiantes, útiles, atractivas y seguras, efectuadas bajo el método scout. Este primer ciclo de programa pretende dar una pauta inicial en las primeras 16 reuniones de la unidad en la que todo grupo nuevo necesita contar con un respaldo, orientación e inclusive insumos prácticos que faciliten la labor educativa de los voluntarios con actividades que al mismo tiempo que educan, estructuran la unidad y el grupo. La información recopilada responde a los insumos de dirigentes con experiencia en grupos exitosos y de amplia trayectoria, misma que ponen a disposición de todos los grupos nuevos que están conformándose a nivel Nacional.

La ficha de reunión de fin de semana está numerada de manera cronológica, en la que mantiene un orden que responde a la estructuración del grupo scout en todos sus componentes. Este orden es un proceso donde se muestran varias actividades que facilitan y dinamizan esta labor, al mismo tiempo que nos indican el cómo hacerlo.

La ficha cuenta con una estructura básica en donde se describen los objetivos que ayudan a no perder de vista los propósitos de las reuniones tomando en cuenta la parte educativa como prioridad, como sabemos, la reunión debe cumplir con esta característica; esta estructura básica de reunión describe un horario que es adaptable de acuerdo a las necesidades del grupo en tiempo y espacio; sin embargo, las reuniones propuestas en este documento consideran un tiempo de reunión entre 3 y 4 horas, en virtud de que cualquier grupo scout que se reúne en menor cantidad de horas(2 a 3 horas) tengan un insumo muy útil con el que se eliminarán los tiempos muertos entre actividades, evitando totalmente, los riesgos del mal uso de tiempo libre con consecuencias de seguridad altas o graves.

La ficha también cuenta con una descripción de cada actividad como respaldo, con el propósito de orientar el cómo hacerlo (Know How) de cada una de ellas. Ciertos juegos y dinámicas para mejorar el aprendizaje dan referencia a un link en Internet en dónde se puede observar el mismo juego o dinámica en acción. Para adaptar la reunión de acuerdo a las circunstancias de tiempo y espacio de reunión de la unidad o grupo, hay que seguir las recomendaciones que se indican en este mismo documento. Desde el punto de vista de los adolescentes, el éxito de una reunión depende del dinamismo, ambientación con que el dirigente scout aplica el programa de acuerdo al marco simbólico sugerente de la edad, es un momento de diversión en el que en un ambiente amigable o nada hostil las opiniones de los jóvenes se tomen como válidas.

¿QUÉ ES EL CICLO DE PROGRAMA?

El ciclo de programa es una herramienta de planeación, en el que los NNAJ toman el papel protagónico en la propuesta y selección de sus actividades. Se desarrolla en períodos que pueden ir de los tres a los seis meses, dependiendo la unidad de que se trate.

Sin embargo, en los primeros tres meses de actividad en la que el grupo scout se encuentra en estructuración, es lógico contar con un ciclo de programa previamente elaborado en el que los adultos voluntarios, con o sin experiencia, puedan contar con un soporte de actividades previamente planeadas pero enfocadas al contexto de la edad y necesidades que el método educativo sugiere.

3_Fichas Scout_Azules.indd 2 14/01/15 19:36

¿POR QUÉ HACER CICLOS DE PROGRAMA?

Metodológicamente el ciclo de programa sirve como un instrumento de planificación, que diagnostica el estado actual de la unidad, se programan cambios y ajustes para el futuro, se ejecuta el programa y se evalúan sus resultados.

Los grupos en estructuración deben entrar en esta dinámica de manera paulatina pero al mismo tiempo con claridad, y esta herramienta presenta las pautas del cómo aplicar una planificación ya realizada durante las primeras 16 reuniones, dando tiempo de adquirir experiencia en la dinámica de la vida de grupo y la participación de los jóvenes en las tomas de decisiones; con aquello el segundo ciclo de programa será mucho más fácil implementarlo tal cual como sugiere la política educativa vigente.

RECOMENDACIONES ANTES DE EFECTUAR EL CICLO DE PROGRAMA

Es necesario tener claridad sobre los fundamentos del movimiento scout y las características fundamentales del programa; así como también sobre la aplicación de una reunión tipo de fin de semana. Estos conocimiento se pueden recibir mediante el proceso de formación vigente y también en el *Modelo de Programa de Jóvenes* y el *Manual de Dirigente*.

No está por demás tener una tutoría directa tanto virtual como presencial con un dirigente de experiencia y que se encuentre acreditado por la Asociación para que oriente técnicamente la aplicación de dichos fundamentos y características. Se puede consultar en la Dirección de Formación y Voluntariado el perfil más cercano al lugar del grupo.

No hay que perder de vista que este primer ciclo es un primer proceso experiencial, lo que es recomendable tener es la predisposición total de aprendizaje para que el siguiente ciclo involucre el diagnóstico, propuesta, planeación, desarrollo y evaluación de actividades, en conjunto con los jóvenes en sus instancias de tomas de decisión logrando así el apego total al método. Finalmente, es recomendable nutrir el programa con actividades, proyectos, juegos y dinámicas como herramientas adicionales que los adultos de manera particular deberán investigar, esto es para efecto de dar mayor variedad al programa y para adentrarse en el hábito de la planificación como dinámica auténtica del voluntariado scout responsable.

FICHA DE REUNIÓN 001

UNIDAD CAMINANTES

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	Presentación de equipo de dirigentes, voluntarios adultos		Jefe de Grupo
09h30 - 10h00	Dinámicas o actividades atrayentes	Espacio amplio	Dirigente encargado
10h00 - 10h30	Dinámica: Pica la ensalada (Distribución de grupos)	Espacio amplio	Dirigente encargado
10h30 - 11h15	Qué significa ser Caminante Scout	Manual Scout	Dirigentes de Unidad
11h15 - 12h00	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Definición de canales de comunicación (Correo, Facebook, teléfono)	Hojas impresas con datos informativos	Jefe de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Estructurar la Unidad de Caminantes a partir de los asistentes a la primera reunión de Grupo.
2. Dar inicio a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Carácter: Opta por valores personales para su vida

   Área de Afectividad: Es naturalmente afectuoso con las personas.

09h00 Presentación de equipo de dirigentes, voluntarios adultos

Preséntate ante los padres de familia y adolescentes y explica brevemente cual 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 los dirigentes voluntarios que van a estar a cargo de cada rama. Es importante aclarar que el proceso va a estar acompañado por la Asociación de Scouts del Ecuador (ASE) con el acompañamiento de un tutor.

09h30 Dinámica: «Yo tengo un Tic»

El propósito de esta actividad es principalmente relajar a todos los asistentes pero sobre todo captar la atención e interés de los adolescentes que estén presentes en la primera reunión.

1. Busca un lugar abierto y amplio; pide a todos los NNAJ que formen un círculo.
2. Solicita que se tomen todos de las manos y que se separen a una distancia en la que sus brazos estén abiertos.
3. Indica que todos deberán chasquear los dedos al mismo ritmo y pide que repitan después de ti:

   Dirigente: Yo tengo un tick
   Todos: Yo tengo un tick
   Dirigente: Tick, tick
   Todos: Tick, tick
   Dirigente: He llamado al doctor
   Todos: He llamado al doctor
   Dirigente: Y me ha dicho que mueva el brazo derecho
   Todos: Y me ha dicho que mueva el brazo derecho.

Mientras estén chasqueando los dedos, deben mover los brazos derecho e izquierdo a la vez y la canción continúa haciendo mover las piernas, los hombros, la cadera y la cabeza.

Aquí puedes revisar un video de YouTube: *http://www.youtube.com/watch?v=n5yar5FsnxU*

10h00 Dinámica: «Pica, pica la ensalada»

Esta dinámica permite dividir de una manera divertida los grupos y mantener la atención de los NNAJ. Además que consigues abrir un espacio de diversión permitiendo romper barreras interpersonales.

3_Fichas Scout_Azules.indd 4 14/01/15 19:36

1. Busca un lugar abierto y amplio; pide a todos los NNAJ que formen un círculo.
2. Pide a todos 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

Mientras los NNAJ están divirtiéndose pide que formen ensalada de 5 personas, de tal manera que se van a formar grupos de 5 personas. Con los grupos conformados vas a volver a hacer la actividad para que se formen grupos de 10 personas que estén conformados por 5 hombres y 5 mujeres. Finalmente, realizando nuevamente la actividad les pide que se formen 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 tú como dirigente puedas transmitir al grupo.

Mira un ejemplo en el siguiente link. *http://www.youtube.com/watch?v=VBHeQ4h_PN8*

Los dirigentes de la comunidad de caminantes, deberán tomar el grupo de chicos que se encuentran en las edades entre 15 a 17 años donde podrán continuar con el programa.

10h30 ¿Que significa ser Caminante Scout?

En este espacio es muy importante pedir que formen un círculo. Preséntate ante los adolescentes y después coloca un objeto que puede ser una gorra, pelota u otro objeto en el en el centro del círculo. Los caminantes que estén presentes deberán tomar el objeto y presentarse. Para volver más entretenido este espacio plantea este reto: que la última persona en tomar el objeto y presentarse deberá realizar un desafío.

Una vez que todos se hayan presentado, desarrolla una charla interactiva con los adolescentes para que exista una participación de todos (pregunta qué les motivó a venir, cuáles son sus metas, etc.); utiliza información del manual scout como: El scout es una persona que se ha unido al movimiento de forma voluntaria y ha adoptado una filosofía para su vida, basada en la aptitud positiva, a través de la construcción de valores y principios contenidos en la Ley Scout. Manual Scout (pág. 9). Es importante revisar el manual scout y el Scout Pack para preparar una explicación más ampliada.

Aunque a esta edad los chicos y chicas ya tienen un razonamiento más lógico, es importante siempre preguntar si todo está claro.

Menciona a los nuevos chicos que la comunidad de caminantes está conformada por equipos de 4 a 6 personas y que cada equipo posee un carácter formal e informal. El formal está dado por favorecer en su seno la autoformación de los adolescentes que lo conforman. Su carácter informal, se constituye por la organización espontánea que se da en él, gracias a los fuertes lazos de amistad que une a los integrantes. *Scout Pack. Págs. 48, 49.*

11h15 Lunch

El lunch aunque parece un momento únicamente para comer, puede ser aprovechado como un espacio muy importante para conocer y aprender del entorno, así:

- Te permite conocer a todo el grupo
- Enseñar a compartir los alimentos que todos trajeron.
- Compartir un momento de esparcimiento.
- Preguntar sobre los intereses de cada chico.
- Opiniones sobre actividades realizadas y a realizar, etc.

Además es muy importante que el/la dirigente conozcan la oración de los alimentos y les soliciten a los adolescentes que repitan la oración después de ellos. La oración la podrás encontrar en el *Manual Scout* (pág. 84)

12h00 Definición de canales de comunicación

Antes que finalices la reunión es importante juntar al grupo y preguntarles cuál va a ser la vía más accesible de comunicación, para que toda la información sea manejada por ese medio y pueda llegar a todos. Además deberás solicitar a cada adolescentes que llene sus datos completos como nombres completos, edad, correo electrónico y números de teléfono (casa y celular), para que vayas generando una propia base de datos.

FICHA DE REUNIÓN 002

UNIDAD CAMINANTES

Reunión por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h45	Dinámicas de liderazgo		Jefe de Unidad
09h45 - 10h30	Charla sobre el Sistema de equipos	Guía para dirigentes de la Unidad de Caminantes	Dirigentes de Unidad
10h30 - 11h30	Elección de identidad de la comunidad		Dirigentes de Unidad
11h30 - 12h00	Juego: La arañita	Espacio amplio	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 a través de la formación de equipos.
2. Dar inicio a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Sociabilidad: Demuestra que reconoce como iguales en dignidad a las personas diferentes a él.

   Área de Afectividad: Sabe expresar libremente sus opiniones, en distintas circunstancias, sin descalificar a los demás.

Importante: Ya para esta reunión se debe indicar al representante que lleva a los adolescentes a la reunión, la importancia de la puntualidad de las reuniones y que el grupo requiere de la puntualidad de todos para que las actividades que se programan se puedan cumplir.

09h00 Dinámica de liderazgo

Este tipo de actividad ayuda a identificar aquellos que tengan más desarrollado la habilidad de liderazgo, de tal forma que puedan postularlo como coordinador de equipo.

La distribución de los equipos se realizará dependiendo del número de adolescentes y jóvenes que estén presentes en la reunión, es recomendable formar equipos de 6 caminantes. Los equipos en la comunidad de caminantes, generalmente son mixtas. Te recomiendo que vuelvas a utilizar la dinámica de «Pica, pica la ensalada» para que ellos formen sus propios equipos.

Pasar el agua de un vaso utilizando solo hilos

1. Debes delimitar con cinta 1m^2, en el que no pueden pisar los caminantes.
2. Coloca un vaso con agua en el centro del cuadrado.
3. Hay que proporcionarles a cada integrante del equipo una piola.
4. Fuera del límite de cada equipo, debes colocar un vaso vacío donde tienen que traspasar el agua.

La actividad consiste en enseñarles a trabajar en equipo. Deben sujetar el vaso lleno de agua utilizando únicamente los hilos, sacarlo y llenar el vaso que se encuentra por afuera del límite. Las condiciones son: Si el vaso se cae, deben empezar de nuevo llenando el vaso de agua y colocándolo en el centro. Todos los integrantes del equipo participan y deben tener sus hilos sujetando el vaso. El ganador será el equipo que logre antes que todos pasar el agua de un vaso a otro.

Adjunto un link para que tengas una referencia: *http://www.youtube.com/watch?v=BPCHLGddVzg*

09h45 Sistema de equipos

El sistema de equipos consiste en organizar a los jóvenes en pequeños grupos de estructura interna flexible, bajo el mando de uno de ellos, elegido, en Consejo de Equipo y que viene a ser el *coordinador de equipo*.

El equipo posee un carácter formal por favorecer en su seno la autoformación; e informal por ser una organización espontánea, gracias a los fuertes lazos de amistad que une a sus integrantes.

3_Fichas Scout_Azules.indd 6 14/01/15 19:36

Es muy importante que proveas y expliques a los equipos sobre el nombre de la comunidad (que pueden elegirlo en Congreso de Unidad), lema de la comunidad de caminantes «Siempre Alerta», el saludo, su importancia y como deben hacerlo; Esto debes realizarlo antes que los equipos se organicen. Además debes aprovechar el momento para enseñarles cómo se forma en línea recta, la ubicación de los equipos (que puede ser alfabéticamente) y el silbato de formación.

10h30 Identidad del equipo

Debes dar un tiempo para que el equipo se organice, elija al coordinador y subcoordinador del equipo y delegue las responsabilidades como secretario, fotógrafo, tesorero o financiero, administrador, etc. Se puede tener mayor información en la *Guía de Dirigente de caminantes pago 188-189*.

Además, debes explicar a los grupos que cada equipo debe tener una identidad que deberá ser de buen gusto, inspirador y que motive al equipo; y el lema que será «Siempre Alerta».

Subcoordinador: Revisa que todos estén bien uniformados, bien formados,

Subcoordinador de equipo grita: ¡Coordinador el equipo está listo!

Coordinador de equipo grita: ¡Comunidad de caminantes «Nombre» siempre!

Todo el equipo grita: ¡Alerta!

Coordinador de equipo grita: ¡Con vista al jefe saludar!

Todo el equipo: Saluda al dirigente

11h30 Juego de La arañita

Una vez se hayan constituidos los equipos, es importante ponerlos a prueba en una actividad que les permita trabajar en equipo, romper las barreras interpersonales y divertirse; para lo cual debes desarrollar esta actividad.

1. 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.
2. El primer equipo deberá ser la base, todos de pie se abrazan formando un círculo sólido.
3. 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.
4. El segundo equipo debe intentar desestabilizar al primer equipo sin que la espalda o nalga topen en el piso.
5. Todos los integrantes del segundo equipo deberán hacer el mismo procedimiento hasta que ya no haya personas de donde sujetarse.
6. 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 scout, 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.

Revisa el link para que puedas visualizar de mejor manera el juego: *http://www.youtube.com/watch?v=TluWf3LScGQ*

12h00 Lunch

Para el desarrollo del lunch, pide la comida que todos hayan llevado a la reunión para compartirla con todos, antes realiza la oración de los alimentos y distribuye la comida equitativamente entre el grupo. En este espacio se puede conversar sobre la espiritualidad en el movimiento scout: «Lo espiritual comprende la relación del hombre y del mundo con Dios y la manera que Dios se hace presente en la 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. Por esta razón, en la aventura scout la fe se integra de un modo natural, no solo en los momentos de recogimiento y celebración sino en todo lo que propones y realizas.

Así también el scout acepta la discusión crítica de lo que su carencia le propone, no se encierra en la defensa de su fe sino que se abre a la tolerancia, el interés, la comprensión y el diálogo con otras religiones, confesiones y creencias». *Manual Scout, pág. 21, 22*

12h30 Compromisos para la siguiente semana

Es importante que enseñes a los adolescentes a auto educarse, pero hasta que esto ocurra promueve la lectura y la curiosidad. Es importante pedirles que repasen sobre el sistema de patrullas, oración de inicio y oración de alimentos, silbatos, formaciones, grito, y lema de los equipos y además la elaboración del banderín de equipo que va a ser los colores y estandarte a defender (esto debido a que hay que cultivar el espíritu de competencia en los adolescentes). Como son las primeras reuniones, facilita la información, páginas web o el *Manual scout* de la Asociación de Scouts del Ecuador donde pueden encontrar información sobre estos temas.

FICHA DE REUNIÓN 003

UNIDAD CAMINANTES

Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h45	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, drizas, astas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h45 - 10h00	Juego de formaciones	• Espacio amplio • Manual Scout	Dirigentes de Unidad
10h00 - 10h45	Exposición de equipos sobre la identidad escogida (nombre, significado, además funciones de cada caminante)	Banderines de equipo	Dirigentes de Unidad
10h45 - 11h15	Libro de Equipo y libro de Comunidad importancia de estar siempre alerta y conversación de la seña y saludo	Libros de equipo y Unidad	Dirigentes de Unidad
11h15 - 12h00	Juego: Futbol Scout	Balón de fútbol Espacio amplio	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. Propiciar la identidad de la Unidad a través de los símbolos y sus significados.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Creatividad: Pone en común sus inquietudes, aspiraciones y creaciones artísticas.

   Área de Corporalidad: Respeta las diferentes comidas del día y sus horarios.

09h00 OBIS inicial

Empieza el día proponiendo el Plan de contingencia 5' o aspectos de seguridad para la reunión; también practican nuestros principios: 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.

09h45 Juego de formaciones

Ya que las formaciones era un tema que debían repasar, una vez que hayas acabado el OBIS, explica que el juego consiste en realizar correctamente el mayor número de formaciones. El equipo que obtenga mayor cantidad de puntos, será el ganador.

Después de cada formación, es importante corregir los errores en organización, tiempos y coordinación entre dirigentes y equipos. Las formaciones que puedes utilizar son:

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

El detalle de cómo hacer cada formación lo puedes encontrar en el Manual de Dirigente. La idea de este juego es que al mismo tiempo que se divierten, desarrollen competencias útiles como: comunicación, coordinación, trabajo en equipo, liderazgo, entre otros.

10h00 Exposición de equipos

La semana pasada se conversó sobre el sistema de Equipos y se proporcionó a los coordinadores una serie de temas y compromisos para esta semana. En esta actividad se va a

3_Fichas Scout_Azules.indd 8 14/01/15 19:36

compartir la creatividad del grupo y el trabajo en equipo que han realizado.

Uno a uno los equipos deberán explicar y enseñar la identidad escogida, su significado, además la función que cumple cada caminante en su equipo. Es importante que como dirigente identifiques la función de cada caminante, pero sobre todo que le muestres el rol importante que va a desempeñar para el mejor desenvolvimiento del equipo. Adicionalmente, hay que fomentar cierta sobriedad y elegancia, procurando que no se recarguen sus símbolos de pertenencia de elementos artificiales que los presenten como grupos herméticos o infantiles.

10h45 Libro de equipo o libro de oro

Explica que el libro de equipo es una verdadera obra de arte scout. Actualmente muchos jóvenes lo mantienen como un sitio WEB al que solo ingresan los miembros de su equipo, conteniendo las tradiciones del equipo referentes a su historia (acuerdos y sucesos importantes) y el de sus miembros.

En el libro de oro puede contener todos los aspectos que el equipo considere relevantes como:

- Código del equipo, canciones propias.
- Lista ordenada de los antiguos coordinadores y sub coordinadores, así como de caminantes que han pasado por el equipo.
- Firma scout de los integrantes del equipo.
- Firma de «personas destacadas» relacionadas con el equipo.
- Historial del equipo, destacando hechos sobresalientes como las grandes aventuras y proyectos, fotos, reconocimientos, croquis, planos, etc.

El libro de equipo es una cápsula del tiempo que permitirá almacenar información valiosa desde el inicio del equipo y revivir esos momentos en compañerismo y camaradería. Además, es una herramienta que dejará a las nuevas generaciones conocer sobre sus historias y personas que la integraron. Es importante como dirigente motivar para que los NNAJ trabajen en su libro de equipo y vayan construyendo y guardando su historia desde el inicio.

Seña y saludo scout

Si bien ya saben saludar al momento de presentarse, es importante que expliques el significado de la seña scout.

La seña scout representa los tres principios (Deberes para con Dios, Deberes para con los demás (Patria), Deberes para con uno mismo (Hogar) y las tres virtudes scouts (Lealtad, Abnegación y Pureza). 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 de la Asociación de Scouts del Ecuador.
- Se pide la palabra scout, diciendo el lema de la unidad a la que perteneces.
- Debemos identificarnos como scout.
- Estemos al paso de un funeral de otro scout.

11h15 Juego: Futbol Scout

Este juego es muy parecido al futbol americano, sin embargo sus reglas evitarán que los caminantes se lastimen.

1. Juegan dos equipos, si en tu comunidad tienes 3 o 4 equipos de caminantes, mézclalos equitativamente.
2. Elabora con una cuerda una argolla que pueda entrar en un palo.
3. Una persona de cada equipo debe sujetar el palo, por el que deberá entrar la pelota. Ésta persona deberá estar ubicada en el extremo del equipo contrario.
4. Las reglas son las siguientes:
   a. Al inicio del juego lanza la pelota al cielo para que disputen su pertenencia.
   b. No son permitidos golpes, pellizcos, arañazos, mordidas o tacleadas fuertes. Debes explicar que la mejor manera es abrazar al contrincante y hacerlo caer, precautelando la seguridad de la persona.
   c. La pelota no debe caer al piso, en caso que esto ocurra, la pelota pasa automáticamente al otro equipo.
   d. Mediante agilidad, velocidad y trabajo en equipo, deberán llegar hasta donde se encuentra la persona de su equipo que tiene el palo y meter la pelota.

El tiempo que dure el juego depende del dirigente, para este caso dispones de 45 minutos por lo que debes estar pendiente de controlar los tiempos.

Te recuerdo que ésta es una actividad de contacto por lo que se recomienda que controles el entusiasmo y adrenalina de los adolescentes que estén jugando, detener el juego cuando sea necesario hacerlo o cambiar de actividad si llega a haber alguna jugada brusca. Si llegara a pasar eso como dirigente tienes la obligación de reunir a todo el grupo y reflexionar sobre los peligros que pueden provocar el juego brusco, más aun sabiendo que es un juego, aclarándoles que una vez que ingresaron al movimiento scout, dejaron de ser desconocidos, sino hermanos scout.

12h00 Lunch

Para el desarrollo del lunch, deberás pedir la comida que todos hayan llevado a la reunión para que sea compartida con todos, solicitar un voluntario para que realice la oración de los alimentos y el dirigente mismo distribuir la comida equitativamente procurando compartir toda la comida con todos.

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 en ésta guía la sección OBIS.

FICHA DE REUNIÓN 004

UNIDAD CAMINANTES

Reunión de grupo con actividades de grupo

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.
4. Importancia del ejercicio en la vida cotidiana.

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.

09h00 OBIS inicial

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

09h00 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 del sitio donde el grupo tenga establecido ir. 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

3_Fichas Scout_Azules.indd 10 14/01/15 19:36

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 Nº6 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 adolescentes el ánimo de aprender y cantar. Te recomiendo que revises en el internet cancioneros scouts, ahí podrás encontrar un sinnúmero de canciones y alternativas para aprender, además puedes visitar la tienda nacional scout y encontrarás cancioneros que puedes comprar.

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

10h00 Actividad por Unidad

Manada: cubiles

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

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

Por ello:

a. El dirigente deberá proveer a cada coordinador de equipo la ley scout impreso.
b. Distribuirá una sección de los artículos por equipo, dependiendo del número de patrullas que existan en la unidad.
c. Un dirigente narrará una historia (revisar una historia con anticipación que se enmarque o infrinjan en los artículos de la Ley Scout) y posterior las patrullas dirán qué artículos de la Ley fueron tomando parte en la historia.
d. Los equipos prepararán representaciones de los artículos de la Ley Scout que hayan identificado.
e. Un caminante de otro equipo, 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 comérnoslos juntitos (Haces como si te lanzaras algo a la boca repetidas veces)
Cuaracua cua cua cua. (Haces como un pato y aleteas con el brazo derecho)
Cuaracua cua cua cua. (Haces como un pato y aleteas con el brazo izquierdo)
Cuaracua cua cua, cua, cua, cua, cua (Aleteas con ambos brazos)

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

11h30 Lunch

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

Reflexiona con la comunidad sobre cómo las actividades grupales van a ayudar a los dirigentes a llevar una vida de grupo armónica, que los más pequeños los van a ver como sus referentes y cómo el aprendizaje de sus pares genera vínculos fuertes de amistad. Aprovecha el Lunch para conversar con los chicos sobre la importancia de reconocer las seguridades en las actividades y de la responsabilidad que tienen de comportarse correctamente, de tal forma que, sean un ejemplo para los más pequeños.

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 CAMINANTES

Reunión de grupo con actividades

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: Atrapa la cola del caballo	Una pañoleta por equipo	Dirigentes de Unidad
10h00 - 10h40	Taller de ciclo de programa (Técnica, Insignia de mérito)	Espacio amplio	Dirigentes de Unidad
10h40 - 11h00	Dinámica: El buen Duque Juan	Espacio amplio	Dirigentes de Unidad
11h00 - 11h40	Análisis de la Ley Scout	Manual Scout	Dirigentes de Unidad
11h40 - 12h00	Ciclo de programa de la comunidad de caminantes		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 la adhesión de valores a la vida de los adolescentes a través de la Ley Scout.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Creatividad: Demuestra capacidad de sintetizar, criticar y proponer.

   Área de Carácter: Confía en que es capaz de lograr sus propósitos.

09h00 OBIS inicial

09h30 Juego: Atrapando la cola del caballo

Esta actividad puede ser individual o grupal. Si el juego es individual, cada persona deberá tener una tela o pañoleta pasada por el pasador trasero del pantalón (sin amarrar ni ocultar). Si se juega en equipos se puede formar equipos de 2, 3 o más jugadores que deberán siempre estar sujetados, el de atrás al de adelante tomándole la cintura.

- El juego consiste en tomar la mayor cantidad de colas (tela o pañoletas) de los otros equipos.
- El equipo que pierda las colas será eliminado
- En el caso de jugar en grupos, solo la primera persona podrá arrebatar la cola a los otros equipos.

El equipo o persona que logre eliminar a los otros equipos será el ganador.

10h00 Taller de ciclo de programa

El ciclo de programa es una herramienta de planeación, en el que los caminantes 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 adolescentes. Para mayor información revisa el *Scout Pack, Asociación de Scouts del Ecuador. Págs. 67-69.*

Insignia de mérito

Hay que dejar en claro a los scouts que: Si asisten periódicamente a las reuniones de la unidad, trabajan su progresión personal, disfrutan de actividades destacables, participan de eventos distritales y nacionales, profundizan en sus aficiones para obtener una especialidad y competencia, lo que quiere decir que se esfuerzan por ser cada día mejores y que además están venciéndose a sí mismos, se hacen merecedores de la insignia de mérito. La insignia se la otorga

3_Fichas Scout_Azules.indd 13 14/01/15 19:36

una vez al año, para lo cual deberán cumplir algunos retos que son sencillos de lograr;

- 6 Actividades destacables
- 2 competencias
- 1 proyecto

Actividades destacables: Son aquellas actividades fijas, variables, internas y externas que buscan desarrollar una o varias áreas de crecimiento y son difíciles (desafiantes, útiles, recompensantes, atractivas y seguras) para los caminantes. Deben ser planificadas en los ciclos de programas a lo largo del año.

Competencias: Las competencias están más cercanas a la búsqueda de identidad de los adolescentes y jóvenes, ya que responden a su necesidad de proyectarse hacia su vida adulta. Scout Pack. Pág. 64.

Proyecto: Grupo de actividades por el cual se busca cumplir una serie de objetivos y que incluye todo el proceso de liderar, planificar y ejecutar. Manual Scout. Págs. 17 también en la Guía para Dirigentes de Rama Caminantes Pag 319.

Técnica

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 técnica en niveles de dificultad mayores al de la unidad scout en las actividades del ciclo de programa, va a ayudar a motivar a los caminantes y al dirigente responsable, ya que aportará experiencias de acuerdo a sus expectativas.

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

10h40 Dinámica: El buen duque Juan

Para esta actividad coloca a toda la unidad en círculo y mientras cantan la canción se debe realizar algunas actividades, la canción dice así:

El buen duque Juan (Caminar en círculo)
Tenía hombres mil (Caminar en círculo)
Que subía la montaña (Alzar los brazos hacia arriba)
Y volvía a bajar (Ponerse de cuclillas y con los brazos topar el piso)
Así como subes tú (Levantarse y alzar los brazos hacia arriba)
Así como bajo yo (Ponerse de cuclillas y con los brazos topar el piso)
En el medio de la montaña (Permanecer entre cuclillas y parados)
Ni subes tú ni bajo yo (Levantarse y ponerse en cuclillas)

Esta dinámica requiere de mucha rapidez hasta cuando ya no puedan realizarla, además una variante de la dinámica es provocar que se equivoquen, ejemplo cuando digas ni subes tú, ni bajo yo, realices cada actividad al revés.

Adjunto un link para que observes de mejor manera: *http://www.youtube.com/watch?v=VadzymaB9pU*

11h00 Ley Scout

Reúne a la comunidad con todas sus cosas, pide que se formen en círculo y solicítales que se sienten. Después pide a todos los caminantes que saquen un cuaderno con un esfero.

Solicita que escriban el artículo de la ley scout que consideren más importante para cada uno, recorten los papeles y en equipo, escóndanlos en diferentes lugares a campo abierto.

Los equipos deberán encontrar los papeles escritos por el equipo contrario, deberán analizar la importancia, un ejemplo de la vida práctica y estar listos para explicarlos en una plenaria.

El objetivo de esta actividad es que cada chico se identifique con un artículo, lo analice y discuta las razones de su importancia. De esta forma se formará una plenaria con varios artículos de la ley scout.

Recuerda siempre como dirigente ayudar a comprender a todos los scouts que la Ley Scout es un complemento y todos los artículos tienen igual importancia.

Al final con los artículos de la ley scout que no fueron mencionados, distribúyelos entre los equipos para que los analicen y saquen una conclusión.

11h40 Ciclo de programa de la comunidad de caminantes

Antes de hacer el lunch explica cuál va a ser el ciclo de programa de la comunidad para que los scouts conozcan y opinen. Además, desde este momento debes comprometer a la unidad para que de acuerdo a las actividades planteadas, participen en el desarrollo de las actividades destacables, competencias y el proyecto.

Es conveniente aclarar que por esta única vez el programa va a ser planteado por los dirigentes, a partir del siguiente ciclo va a ser responsabilidad de toda la comunidad. Queda a completa libertad del dirigente modificar con su unidad el presente ciclo de programa para que se adapte a su realidad.

12h00 Lunch

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

12h30 OBIS final

FICHA DE REUNIÓN 006

UNIDAD CAMINANTES

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

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

09h30 Charla de seguridad

Se deberá explicar a toda la rama la importancia de la seguridad y los pasos que se deben seguir en el desarrollo de esta actividad de acuerdo al plan de contingencia y al mapa de riesgos elaborado previamente por el asesor de seguridad del grupo; así como también los consejos de prevención que el sitio a donde se dirige el grupo tenga establecido. 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 suficientes podría ser que la rama mayor cumplan una función de cuidado de la seguridad de los más pequeños, sin embargo dependerá del perfil y la predisposición de los mismos. En caso de optar por esta última sugerimos:

1. Explicar a los jóvenes que acompañarán y cuidarán a un lobato/a, por lo que se requiere de su mayor atención y responsabilidad.
2. Ubicar a los lobatos/as a lado de los 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:

3_Fichas Scout_Azules.indd 15 14/01/15 19:36

1. Caminantes y scouts seleccionarán 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 tropa, 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 papelógrafo 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:

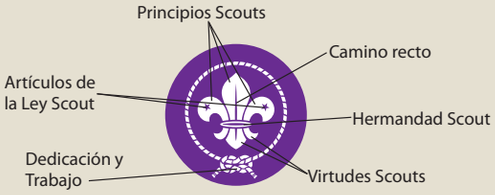
Clave murciélago: Consiste en escribir la palabra murciélago, cada letra tendrá un número empezando desde el 0, de la siguiente manera:

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 vacio 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

Realiza el lunch como en las reuniones anteriores, y aprovecha para conversar con la comunidad sobre la frase de Baden Powell: «No te conformes con el qué, sino que logra saber el porqué y el cómo». Motiva la reflexión para que sean más curiosos y siempre estén dispuestos a aprender.

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 CAMINANTES

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 - 10h00	Juego: La cebolla	Espacio amplio	Dirigentes de Unidad
10h00 - 10h45	Promesa, Principios y virtudes scout		Dirigentes de Unidad
10h45 - 11h10	Dinámica: Cuando yo a la selva fui	Espacio amplio	Dirigentes de Unidad
11h10 - 11h40	Lunch	Refrigerios personales	Dirigentes de Unidad
11h40 - 12h30	Análisis de ciclos de programa entre equipos		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 la vivencia de valores en la cotidianidad a través de los principios y virtudes scout.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Afectividad: Se preocupa por encontrar su identidad como persona.

   Área de Sociabilidad: Demuestra que valora la democracia como sistema de generación de la autoridad.

09h00 OBIS inicial

09h30 Juego: La Cebolla

El juego consiste en formar dos equipos. Los integrantes del primer equipo deberán estar sentados uno tras otro y sujetándose lo más fuertemente posible. El segundo grupo tendrá que 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, trabajo en equipo, crea un ambiente de diversión y permite desarrollar y crear estrategias a los scouts.

10h00 Promesa, Principios y Virtudes Scout

Principios scout: Son las bases que guían diariamente a los scouts y son 3: 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 en el amor a los demás, el amor a sí mismos y el amor a la creación.

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, hogar es aquel sitio donde te sientes 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 Pág. 86

3_Fichas Scout_Azules.indd 17 14/01/15 19:36

Virtudes Scout: Son disposiciones constantes del alma que determinan las acciones de un scout, conforme a la ley moral y son 3: Lealtad, Abnegación y pureza

Lealtad: Se relaciona con el segundo artículo de la ley scout. Identificamos en ella el cumplimiento de la palabra dada, despojándonos de la hipocresía y la traición.

Abnegación: Implica disciplina y supone el control de los deseos, sentimientos, pasiones y pensamientos. Esto no quiere decir que renuncies a lo que te gusta pero si medir la consecuencia de tus actos.

Pureza: Es estar libre de todo aquello que te puede debilitar, tanto física como espiritualmente, permanecer libre de pensamientos negativos, egoístas, materialistas. También es estar libre de sustancias que pueden dañar a tu cuerpo.

Tomado del Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador Pág. 86,87

Promesa scout: Es el compromiso libre y voluntario que cada scout hace para cumplir con la ley scout y ser un buen ciudadano. 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: Cuando yo a la selva fui

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

Cuando yo a la selva fui (aplaudir al son de la canción)
Conocí 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*

11h10 Lunch

Recuerda siempre compartir la comida entre 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 programa entre equipos

Genera este espacio para dar responsabilidad a todos los equipos. Antes que proveas las tareas, forma a toda la unidad y explica que la comunidad de caminantes debe tener la siguiente estructura: Consejo de Equipo, Comité de Comunidad y Congreso de Comunidad.

Consejo de equipo: Ordena y capacita a todo el equipo, es una comunidad de aprendizaje que contribuye a la formación de sus integrantes mediante la autoformación. Formada por todos los caminantes del equipo.

Comité de Comunidad: Ordena las operaciones y capacita. Está integrada por los coordinadores y sub coordinadores de equipo, así como los voluntarios adultos de la unidad.

Congreso de Comunidad: 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, llama a los coordinadores de equipo, pide que realicen un consejo de equipo y evalúen las actividades que se han desarrollado desde la formación del grupo hasta este momento. Es importante fomentar en los caminantes un desarrollo objetivo y crítico de las actividades y su participación en ellas pero a la vez que aprendan a dar soluciones y alternativas para mejorar o corregir lo que no están de acuerdo (ser propositivos).

Además proporciona a cada equipo la programación de los 2 meses siguientes con las áreas de crecimiento que desean trabajar, de tal manera que al final te reúnas con toda la unidad, analicen las áreas de crecimiento a trabajar en cada reunión y trabajen en sus objetivos educativos; que significa proponerse metas en rasgos de personalidad.

12h30 OBIS final

FICHA DE REUNIÓN 008

UNIDAD CAMINANTES

Reunión 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 - 10h10	Juego: Serpiente sin fin	Espacio amplio libre de obstáculos	Dirigentes de Unidad
10h10 - 10h50	Técnica scout: Nudos (rizo cuadrado, ballestrinque, vuelta de escota, as de guía, pescador, leñador)	Cuerdas personales	Dirigentes de Unidad
10h50 - 11h20	Competencia: Trabajo en equipo con nudos	Cuerdas personales	Dirigentes de Unidad
11h20 - 11h50	Lunch	Refrigerios personales	Dirigentes de Unidad
11h50 - 12h30	Revisión de actividades destacables	Diarios personales de Insignia de Mérito	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. Instruir a los adolescentes en técnica scout.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Carácter: Formula metas para su crecimiento personal.

   Área de Afectividad: Acepta, sin deprimirse, la frustración que le producen sus fracasos.

09h00 OBIS inicial

09h30 Juego: Serpiente sin fin

Los jugadores se sitúan en fila india. A la señal, cada jugador se dobla poniendo su mano derecha entre sus piernas y sujeta al scout que está atrás y entrelaza su mano izquierda por entre las piernas del scout que está adelante. Cuando todos hayan unidos sus manos, la primera persona deberá dar un trampolín sin soltar las manos de sus compañeros, el resto de equipo sigue caminando hacia adelante hasta que lleguen al frente y deban realizar el trampolín. Hay que tener cuidado que no se golpeen la cabeza cuando realizan el trampolín y que no pateen al compañero de atrás cuando realizan la misma acción. Además, las personas que se vayan acostando deben abrir sus piernas para que la persona que realiza el trampolín pueda hacerlo. Si alguien del equipo suelta sus manos, no podrán avanzar hasta que se vuelvan a unir. El scout que esté al final de la fila, deberá tomar la mano del primero que se acostó y le ayudará a levantarse y así sucesivamente haciendo una cadena sin fin.

El dirigente debe colocar una señal de inicio y una meta. El equipo que pase completo la meta será el ganador.

10h10 Técnica scout

La técnica scout es una herramienta de aprendizaje complementario de todo scout y más que saber su aplicación o el uso en la vida diaria, fortalece ciertas áreas de crecimiento en los adolescentes como la perseverancia, esfuerzo, solidaridad, paciencia, trabajo en equipo, liderazgo, entre otras competencias.

3_Fichas Scout_Azules.indd 19 14/01/15 19:36

Existen varias guías de cómo realizar nudos y sus aplicaciones, sin embargo se adjuntan 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
Presilla de alondra	http://www.youtube.com/watch?v=0G9TKd81VIs

10h50 Competencia: Trabajo en equipo con nudos

Señala un punto donde vas a formar a todos los equipos en filas separadas. A 10 o 15 metros de distancia coloca tantas cuerdas como equipos tengas. Al pitazo los scouts que se encuentren primeros en la formación, saldrán corriendo a tomar las cuerdas y realizar el nudo que el dirigente les diga. Una vez que acaben le enseña al dirigente y regresa corriendo a darle el relevo al siguiente caminante de su equipo.

El equipo que primero realice todos los nudos, será el ganador.

11h20 Lunch

Recuerda siempre compartir la comida del grupo entre todos y realizar la oración de los alimentos.

11h50 Revisión de actividades destacables

Reúne a los coordinadores y solicita que hagan un consejo de equipo, revisen las actividades destacables que se han desarrollado hasta la fecha. Menciona que estas actividades se registrarán en 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, emprendimiento, cultura, seguridad y salud, servicio y espiritualidad). Cuando ya hayan terminado de analizar, relaciona los escenarios con los objetivos educativos que los dirigentes están trabajando con los scouts, proporciónales 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 CAMINANTES

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.

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 del sitio donde el grupo tiene establecido ir.

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.

3_Fichas Scout_Azules.indd 21 14/01/15 19:36

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 Nº6 de la Ley Scout. El scout sonríe y canta ante sus dificultades.

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

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

10h30 Visita al zoológico (juego de Kim)

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

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

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

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

Cuando se envíe la información, solicita que investiguen sobre los animales de nuestro país que están en cautiverio y los que están en peligro de extinción. En reunión, pide que expliquen a sus hermanos menores.

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 CAMINANTES

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 - 10h00	Juego: Barcos en la niebla	Pañoletas o vendas de ojos para cada participante	Dirigentes de Unidad
10h00 - 11h30	Estructura de un proyecto		Dirigentes de Unidad
11h30 - 12h00	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Revisión de actividades destacables	Diarios individuales de Insignia de Mérito	Dirigentes de Unidad
12h00 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Plantear y desarrollar un proyecto con la Unidad.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Sociabilidad: Ejerce su autoridad sin autoritarismos ni abuso.

   Área de Corporalidad: Valora el tiempo y lo distribuye adecuadamente entre obligaciones, vida familiar y actividades de integración social.

09h00 OBIS inicial

09h30 Juego: Barcos en la niebla

Todos los miembros de cada equipo deben vendarse los ojos y pararse en una fila india con las manos puestas sobre los hombros del compañero que está al frente. El coordinador de equipo va al final de la línea y no debe estar vendado. Prepara una ruta con obstáculos a seguir, ubicando a los equipos en el inicio de la ruta. A la señal, el equipo deberá llegar al final de la ruta guiados por el coordinador de equipo. Este juego puede tener diferentes variantes de cómo el coordinador se podría comunicar con el equipo, ya sea gritando, en silencio o solo tocando el hombro para girar (izquierdo, derecho), etc.

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

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

El juego hay que hacerlo varias veces para que los equipos mejoren su estrategia cada vez, esto ayuda a inculcar en ellos el sentido de mejora continua, desarrolla la resistencia y el logro de metas.

10h00 Estructura de un proyecto

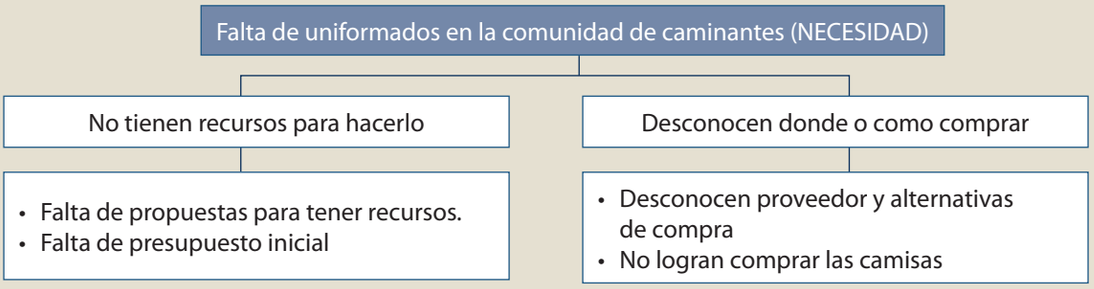
Aprovecha esta reunión para explicar cómo estructurar proyectos de una manera fácil, así iniciaremos con el planteamiento de un proyecto (ejemplo piloto) para la comunidad:

1. Busca el problema o necesidad$_1$
2. Causas que ocasionan el problema$_2$
3. Estructura un árbol de problemas
4. Estructura un árbol de soluciones (objetivos)
5. Desglosa las causas para saber las actividades a realizar.
6. Distribuye responsables de las actividades en grupos de trabajo y realiza un cronograma

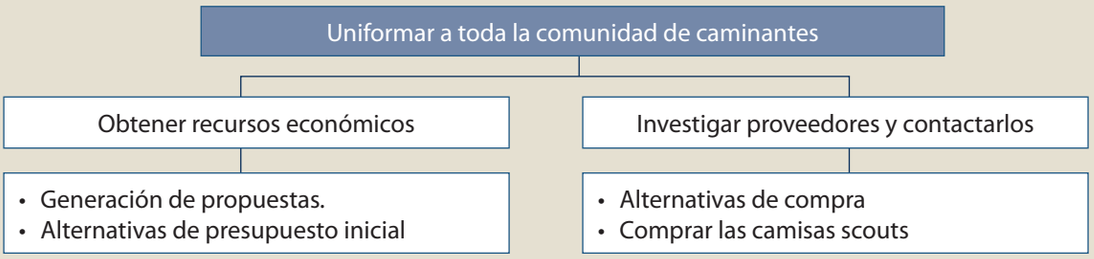
3_Fichas Scout_Azules.indd 23 14/01/15 19:36

Desarrollo:

1. Necesidad: Falta de scouts bien uniformados en la comunidad de caminantes (camisa scout)
2. Causas que ocasionan el problema: No hay recursos para obtener la camisa scout.
   Desconoces donde o como comprar la camisa scout.
3. Árbol de problemas



4. Árbol de soluciones



5. Obtener recursos: Mediante la técnica *Lluvia de ideas*, todos deben opinar sobre cómo obtener recursos (pueden ofrecer algún recuerdo o prestar un servicio). Ejemplos: *venta de manillas scout, venta de comida, lavado de autos, etc.*

Manillas scout

Actividades:
- Tipos de material de las manillas
- Realizar modelos de manillas
- Investigar empresas que elaboran manillas, tiempos de elaboración y proformas
- Proponer financiamiento al consejo de grupo y/o padres de familia.
- Consultar proveedores y facilidades para comprar
- Elaboración de las manillas.
- Venta de manillas

6. Distribución de responsabilidades en grupos de trabajo y cronograma de ejecución.

Responsable del proyecto: Caminantes 10 y 11		Responsables de actividades	Cronograma de ejecución (semanas)											
Objetivo 1: Obtener recursos			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Propuesta: Manillas														
Actividades	Tipo de material	Caminante 1	■											
	Modelos de manillas	Caminante 2 y 3	■	■										
	Empresas que fabrican	Caminante 4		■										
	Elaboración de manillas	Caminante 4			■	■								
	Plan de venta	Caminante 5 y 6					■	■	■	■	■	■	■	■
Objetivo 2: Proveedores y compra														
Actividades	Proponer financiamiento	Caminante 7 y 8	■	■										
	Consultar proveedores de camisas	Caminante 9	■	■										
	Compra de camisas										■	■	■	■

Los caminantes siempre deben empoderarse de sus proyectos por tal motivo debes delegar la coordinación del proyecto a quienes quieran asumirla en pequeños grupos de trabajo ya que todos están en capacidad de hacerlo. El dirigente debe ser una guía y un facilitador de las actividades a realizar, inclusive un soporte en la gestión.

Pide que propongan un plan de venta en distintos lugares y mercados, provee manillas por chico para que valoren el trabajo y la satisfacción de lograr algo con su propio trabajo y esfuerzo.

Obtengan el resultado de sus esfuerzos con el pago de la deuda asumida y la compra de sus camisas.

11h30 Lunch

No olvides realizar la oración y motivar a que todos los miembros de la unidad coman juntos. Es importante conversar con los scouts el nivel de satisfacción que encontraron en la actividad y explicarles que esta actividad es muy importante para planificar proyectos con su equipo, personales y como comunidad, además que les permitirá crecer como personas.

12h00 Revisión de actividades destacables

Solicita que se reúnan en consejo de patrulla. Los coordinadores y subcoordinadores deben revisar los progresos de todos, incluidos los de ellos. Enfatiza que los coordinadores, como líderes, son los que deben dar el ejemplo y mostrar siempre un adelanto en sus progresiones, caso contrario nadie en el equipo lo va a hacer.

Conversa además de las competencias, comenta con los equipos que están ligadas a la búsqueda de su identidad de acuerdo a sus atributos innatos o adquiridos y responden a su necesidad de proyectarse a su vida adulta. Ejemplo alguien que le guste tejer o cocinar. Las competencias le servirán para conocer si dicha actividad puede proyectarse profesionalmente en el futuro.

12h30 OBIS final

FICHA DE REUNIÓN 011

UNIDAD CAMINANTES

Reunión 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 - 10h00	Movilización al lugar de la actividad	Transporte (de ser necesario)	Dirigentes de Unidad
10h00 - 11h00	Técnica: Fogatas y fogones	Lugares adecuados y permitidos para fogones, leña o carbón, fósforos, agua, tierra	Dirigentes de Unidad
11h00 - 12h00	Cocina sin utensilios		Dirigentes de Unidad
12h00 - 13h00	Lunch y limpieza del lugar	Individual: Carne o pollo, 2 papas crudas, papel aluminio, líquidos	Dirigentes de Unidad
13h00 - 13h30	Regreso al lugar de reunión		Dirigentes de Unidad
13h30 - 14h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Instruir a los adolescentes sobre técnicas de cocina sin utensilios.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Creatividad: Relaciona sus valores con los métodos que utiliza la ciencia.

   Área de Espiritualidad: Demuestra a través de su actitud hacia la naturaleza que toma conciencia de su responsabilidad como colaborador de la obra de Dios.

Importante: Cuando envíes la información a los caminantes, debes pedir una presa de pollo y un pedazo de carne para cocinar, dos papas crudas y lavadas por persona, papel aluminio, fósforos y una navaja. Además de líquidos y si es necesario el costo del transporte para su movilización.

Pide al comité de comunidad (coordinadores y sub coordinadores) que revisen el manual scout y repartas temas que ellos deberán exponer a toda la comunidad. Ejemplo: Equipo 1. Seguridades antes de encender una fogata, Equipo 2. Tipos de fogatas. Equipo 3. Tipos de fogones, etc.

09h00 OBIS inicial

09h30 Movilización al lugar de la actividad

Para realizar esta actividad necesitas buscar 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 extenso ya que de este depende la hora de convocatoria y el 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 se recomienda tomar en cuenta este aspecto según la realidad de tu ciudad.

3_Fichas Scout_Azules.indd 26 14/01/15 19:36

10h00 Técnica: Fogatas y fogones

Los fuegos son elementos importantes dentro de un campamento, nos permiten cocinar nuestro propio alimento, brinda calor en las noches y 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 los fuegos ocasionan.

Te pedimos observar todas las reglas de seguridad y seguirlas 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 fogata (no utilices piedras de río porque explotan con el calor).
- Revisa el sector, puede que hayan vestigios de fogatas anteriores; utiliza los mismos lugares para que causes menor impacto en la naturaleza.
- Nunca enciendas en un lugar cerrado o cerca a las carpas.
- Revisa que no haya cerca líquidos inflamables como gas, gasolina, diésel, etc.
- Ten al alcance suficiente agua o tierra en el caso que se desee apagarla.
- En lo posible solo enciéndela con fósforos y sin utilizar combustibles.
- Durante la actividad, ten cuidado de no sentarte o pasar muy cerca del fuego para evitar quemaduras.
- Antes de encender la fogata, informa a los dirigentes que los materiales están listos y enciéndela siempre en presencia de tus dirigentes.

Para armar una fogata

Antes de armar un fuego debes determinar cuál va a ser el propósito del mismo: si será una fogata para toda la unidad o grupo o si servirá para cocinar. También se debe considerar el tamaño que debe tener, su forma y la actividad se va a realizar.

Revisar información sobre este tema en *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

No olvides realizar la oración y motivar a que todos los miembros de la unidad coman juntos. Es importante conversar con los scouts el nivel de satisfacción que encontraron en la actividad.

13h30 OBIS final

Antes de finalizar, reúnanse unos instante para revisar los avances del proyecto y si es necesario reúnanse unos minutos después de la finalización de la reunión.

FICHA DE REUNIÓN 012

UNIDAD CAMINANTES

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 - 10h00	Juego: El rescate del gilwell	Espacio amplio con césped y libre de obstáculos	Dirigentes de Unidad
10h00 - 11h00	Historia del escultismo		Dirigentes de Unidad
11h00 - 11h30	Trabajo en equipo sobre escultismo		Dirigentes de Unidad
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
12h30 - 13h00	OBIS final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Conocer sobre el origen del Movimiento Scout en el mundo y su influencia en la sociedad.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Corporalidad: Se esfuerza por privilegiar sus comportamientos reflexivos por sobre sus reacciones violentas.

   Área de Creatividad: Fundamenta sus apreciaciones sobre los libros y artículos de opinión que lee frecuentemente.

09h00 OBIS Inicial

09h00 Juego el rescate del gilwell

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

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

El dirigente deberá gritar un número, acto seguido 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 considerando 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 se puede dejarlo caer al piso
- Una vez que se toma el gilwell, pelota pequeña o similar, el participante no debe dejarse topar por el contrincante y debe llegar a donde se encuentra su equipo sin que lo toquen.
- La persona que no tome el gilwell deberá intentar topar a la que lo tomó antes que llegue a la línea donde se encuentre su equipo.

10h00 Historia del escultismo

La historia del movimiento scout está muy relacionada a la vida del fundador Baden Powell, conocido afectuosamente en el mundo scout como BP.

3_Fichas Scout_Azules.indd 28 14/01/15 19:36

Nació en Inglaterra el 22 de febrero del 1857, fue bautizado con el nombre de Robert Stephenson Smith Badén Powell.

Para dar origen al movimiento scout, BP se puso a trabajar recopilando todas sus experiencias e la India y en África entre los Zulús y otras tribus salvajes. Construyó una biblioteca especial y leyó todo lo relativo a la educación de los muchachos a través de las edades. BP desarrolló despacio y con sumo cuidado, las ideas del escultismo, 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. Págs. 32-41

Aquí incluí una mínima parte de la historia del escultismo, sugerimos revisar el *Manual Scout*, *Manual de Dirigente* y otras fuentes de información para que puedas ampliar este tema. Además te recomiendo que éste tema lo trabajes en algunas reuniones ya que es extenso pero muy importante.

11h00 Trabajo en equipo: Historia del Escultismo

1. Provee a cada equipo una sección de la vida de Baden Powell e historia del escultismo, lo suficiente para que cada caminante del equipo tenga una determinada sección.
2. Solicita que lo lean, realicen un resumen y compartan con toda la comunidad.
3. Desafíales para que lo hagan muy entretenido al momento de compartirlo con todos.

11h30 Lunch

No olvides la oración y compartir siempre la comida de 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 coordinadores y sub coordinadores para que te ayuden en esto. Además revisa y siempre debes estar pendiente del proyecto que los scouts vayan generando.

12h30 OBIS final

FICHA DE REUNIÓN 013

UNIDAD CAMINANTES

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.

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, asígnales 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.

3_Fichas Scout_Azules.indd 30 14/01/15 19:37

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.

Aprovecha el lunch para conversar con la comunidad sobre lo importante de ser competitivos, aceptar los desafíos, enfrentar los problemas, pon énfasis que todo eso va de la mano de nuestras virtudes y la Ley scout. Pregúntales como se sintieron después de esta actividad.

12h30 **OBIS final**

EL PRIMER CAMPAMENTO DEL GRUPO

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

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

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

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

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

Ejemplo:

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, básate 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.

FICHA DE REUNIÓN 014

UNIDAD CAMINANTES

Reunión 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: Átomo	Espacio amplio sobre césped	Dirigentes de Unidad
10h00 - 10h40	Taller: Carpas de campamento	Carpas de Grupo	Dirigentes de Unidad
10h40 - 11h20	Armar y desarmar carpas por patrulla	Carpas de Grupo	Dirigentes de Unidad
11h20 - 12h00	Estructurar nuevo ciclo de programa con la Asamblea de Unidad	• Lugar adecuado para sentarse • Papelógrafos o pizarra • Marcadores	Dirigentes de Unidad
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:

1. Preparar a los adolescentes en técnicas adecuadas de campamento.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Carácter: Evalúa sus resultados.

   Área de Afectividad: Comparte sus sentimientos con su equipo.

Importante: Es importante pedir a los coordinadores y sub coordinadores que se comuniquen con sus caminantes y planteen alternativas de actividades para los siguientes 2 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: Átomo

Para el desarrollo de este juego debes formar dos equipos. El primer equipo se debe ubicar en el piso, todos los integrantes se entrelazan las piernas y brazos asemejando un átomo. El segundo equipo va de pie e intentará 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 inicie el juego con el pitazo hasta que finalice con todos los integrantes del primer equipo separados.

Una vez que el primer equipo sea totalmente separado, da 5 minutos para que recuperen fuerzas, realicen nuevas estrategias y se coloquen en posición. Es el turno que el segundo grupo vaya al piso y el primer grupo intentara 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 Taller: Carpas de campamento

La carpa es un elemento importante en los campamentos scout, principalmente es el lugar donde dormirá el equipo durante los días de estadía. Este elemento brinda protección contra la lluvia, el viento o los insectos. Es el «hogar» de todo equipo.

3_Fichas Scout_Azules.indd 34 14/01/15 19:37

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 con conexiones eléctricas.
- Encuentra más consejos 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 arriba mencionados.
- Limpia el terreno de piedras, ramas, basura, etc.
- Nivela el terreno si es necesario.
- Estira la carpa ayudándote con las estacas. Clava una por una en un ángulo de 45º.Asegúrateque la carpa quede bien estiradaclavando primero los extremos opuestos; realiza el mismo procedimiento con los otros dos extremos opuestos restantes. Si no realizas bien este procedimiento, corres el riesgo de que la carpa se inunde en caso de lluvia.
- Con cuidado arma 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, sobretecho) y asegúralo.
- Ten presente las condiciones climáticas, si estás en época de lluvia es muyimportante 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 equipos

- 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. Detalla las opciones que han tenido de progreso en sus progresiones mediante las actividades que se han realizado y la responsabilidad que cada uno tiene en su progresión.

Permite que cada equipo exponga las actividades que proponen y el cómo va a fomentar dichas actividades en su crecimiento personal. Ten presente que como dirigente debes guiar sus actividades con los objetivos educativos que quieren alcanzar.

Luego de escuchar a todos y anotar las alternativas, todos en consenso deberán seleccionar las más atractivas y mediante tu guía deben elegir las que engloben mejor los objetivos a cumplir en el siguiente ciclo.

Finalmente, en el trascurso de la semana analiza y genera la propuesta final del ciclo de programa y socializa en la siguiente reunión con toda la unidad.

12h00 Lunch

No olvides realizar la oración y solicitar que 1 o 2 personas te ayuden a repartir la comida equitativamente.

12h30 OBIS final

Antes o después de finalizar la reunión, reúnete con el comité de comunidad y los responsables del proyecto y revisen los avances del proyecto de la comunidad.

FICHA DE REUNIÓN 015

UNIDAD CAMINANTES

Reunión de Grupo con actividades por rama

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, drizas, astas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego: Arañita	Espacio amplio sin obstáculos	Dirigentes de Unidad
10h00 - 10h40	Taller: Como preparar mi mochila de campamento	Mochilas individuales de campamento	Dirigentes de Unidad
10h40 - 11h10	Muñecos de ropa	Equipo personal de campamento	Dirigentes de Unidad
11h10 - 11h30	Dinámica: Patos pollos y gallinas		Dirigentes de Unidad
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
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

Objetivos de la reunión:

1. Instruir a los caminantes sobre técnica en la preparación y empaque del equipo personal de campamento.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los adolescentes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

   Área de Sociabilidad: Está siempre disponible para las tareas pesadas o desagradables.

   Área de Carácter: Formula metas para su crecimiento personal.

Importante: Para esta reunión debes solicitar 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: Arañita

Una vez se hayan constituidos los equipos, es importante ponerlos a prueba en una actividad que les permita trabajar en equipo, para lo cual vas a desarrollar esta actividad que se llama Arañita.

1. 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.
2. El primer equipo deberá ser la base, todos de pie se abrazan formando un círculo sólido.
3. 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.
4. El segundo equipo debe intentar desestabilizar al primer equipo sin que la espalda o nalga topen en el piso.
5. Todos los integrantes del segundo equipo deberán hacer el mismo procedimiento hasta que ya no haya personas de donde sujetarse.
6. 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 adolescentes, sin embargo debes tener mucho cuidado y precautelar la integridad de todos, por lo que debes estar pendiente de las caída, 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

3_Fichas Scout_Azules.indd 36 14/01/15 19:37

10h00 Taller: Como preparar mi mochila de campamento

Antes de empezar a guardar todo en la mochila, es recomendable que hagas una lista de lo que tienes que llevar (equipo personal, equipo de patrulla, otros). Coloca todas tus 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 guardes toda tu ropa en fundas plásticas para evitar que esta se moje en caso de que llueva.

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 grande, 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. Te invito a revisar el *Manual Scout* para que amplíes tus conocimientos ya que vas a encontrar más herramientas que te serán muy útiles. *Manual Scout. Asociación de Scouts del Ecuador. Pág. 112*

10h40 Actividad: Muñecos de ropa

- Forma 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 chequear la ropa que llevan y si es o no conveniente llevarla, además una vez que acaben les permite aprender a organizar de mejor manera su maleta.
- Con la charla que realizaste, da la responsabilidad al guía de patrulla en conjunto con 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.

11h10 Dinámica: Patos, pollos y gallinas

Esta dinámica consiste en que mientras se canta hay que realizar las acciones que acompañan a la canción, así:

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.

Aquí adjunto un link para que tengas una idea más clara: *http://www.youtube.com/watch?v=jl55CwcoNSQ*

Con esta actividad abres un espacio de diversión y relajación de la reunión.

11h30 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.

12h00 Revisión de actividades destacables y competencias

Siempre ten un espacio en tu programa para revisar el avance de las progresiones. No olvides dar responsabilidad a los coordinadores y subcoordinadores para que te ayuden en esto. Ten presente revisar los avances del proyecto de la unidad y los proyectos personales que se vayan generando.

12h30 OBIS final

FICHA DE REUNIÓN 016

UNIDAD CAMINANTES

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

3_Fichas Scout_Azules.indd 38 14/01/15 19:37

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*.