



SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Madrid

Dossier Castores

Campamento 2014



<Dossier Castores>

ASDE Exploradores de Madrid

Hortaleza 19, 1º Izq.

28093 Madrid, España

Tel: (+34) 91.521.91.58

Fax: (+34) 91.521.08.97

www.exploradoresdemadrid.org

edm@exploradoresdemadrid.org

Este material ha sido desarrollado por y para hombres y mujeres. Para redactar los textos se ha utilizado el masculino genérico, intentando hacer un uso del lenguaje sencillo que deseamos implique un rechazo del sexismo en la información.

OBJETIVOS GENERALES DE LA COLONIA:

1.-	Dar a conocer el funcionamiento de la colonia
2.-	Fomentar el sentimiento de pertenencia y unión entre los castores
3.-	Fomentar la autonomía
4.-	Fomentar los hábitos saludables
5.-	Dar a conocer formas de ocio alternativas
6.-	Preparar a los castores para ir hacia etapas más altas en la progresión.
7.-	
8.-	
9.-	
10.-	

LEMA DE LA COLONIA:	COMPARTIR
---------------------	-----------

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE:
Los castores podrán jugar con los juegos disponibles para este tiempo, o juego libre, estando siempre vigilados por un scouter

HORARIO TIPO

HORA	ACTIVIDAD
8:30	Diana scouts
9:00	Diana grupo.
9:30	Desayuno
10:00	Comienzo de actividades
14:00	Comida
15:00	Tiempo libre
16:30	Actividades
18:00	Merienda
18:30	Ducha
19:30	Actividades
21:00	Cena
22:00	Actividades
00:00	Silencio

DÍA 1: **15 Julio**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Viaje al campamento
	Objetivo
	Duración
	Responsable
	Materiales necesarios
	Desarrollo. Salida desde Móstoles hacia el campamento.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Viaje al campamento
	Objetivo
	Duración
	Responsable
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Salida desde Móstoles hacia el campamento.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Viaje al campamento
	Objetivo
	Duración
	Responsable
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Salida desde Móstoles hacia el campamento.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: montaje de tiendas
	Objetivo: Montaje de las tiendas
	Duración: 1 hora y media
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: tiendas
	Desarrollo: se les explicará a los castores cómo se monta una tienda para que procedan a hacerlo, con la ayuda de los scouters.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: ambientación de subcampo
	Objetivo: explicar la ambientación del campamento y de castores y ambientación del subcampo
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: palos pequeños, cuerda de pita, cartulinas y pintura.
	Desarrollo: se les explicará que somos directores de cine y tendrán que decorar el subcampo como si fuese un rodaje de una película. Pondremos palos pequeños a modo de verja, unidos con pita y dos palos más grandes a la entrada, a modo de columna. Junto a la puerta pondremos un cartel que diga "silencio, se graba"
	Durante la ambientación del subcampo haremos juegos para que los castores no se saturen con la decoración y montaje: Bulldog: un castor se la ligará, y se pondrá en medio del campo. Los demás castores se pondrán en uno de los extremos del campo, y cuando el que se la ligue grite bulldog, ellos tendrán que pasar corriendo evitando ser pillados. Si son pillados, se pondrán a ligar en el medio. Esto se repetirá hasta que todos sean pillados. Bordón: Se pondrá un palo en el medio, de manera vertical. Los castores tendrán que hacer un círculo cogidos de las manos alrededor del palo, y girar a la derecha o a la izquierda en función de lo que digan los scouters. Setas y gnomos: un castor se la ligará, que será el lobo, y otro será el gnomo. Los demás castores serán setas, y se pondrán agachados desperdigados por el terreno. El lobo tiene que pillar al gnomo, y este se salvará si salta a una de las setas, que automáticamente se convertirá en lobo, y el anterior lobo, en gnomo, y así sucesivamente.

Noche	Nombre de la Actividad
	Objetivo: dar a conocer el libro de los castores: <i>La vida en el estanque</i>
	Duración: 30 minutos.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: cuento de castores
	Desarrollo: se les explicará en qué consiste el libro brevemente, y procederemos a leerles el primer capítulo.

DÍA 2: 16 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: disfraz pinocho
	Objetivo: Dar a conocer la ambientación del día
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: pajaritas, plumas rojas, pintura de cara.
	Desarrollo: Por la mañana tendrán que encontrar las partes del disfraz a través de las adivinanzas que estarán escondidas en todo el campamento. Con cada adivinanza cogerán una parte del disfraz (Gorro, pluma, pajarita y pintura). Se les caracteriza como si fuesen pinocho al principio de la mañana, después de desayunar. Se les explicará el cuento.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: normas, termómetro y colas de castor
	Objetivo: Establecer normas comunes
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: panel de normas, termómetro y colas de castor
	Desarrollo: elaboración entre todos de la normas grupales para el buen funcionamiento de la colonia. Explicación del termómetro: Tendremos un tablero de madera en el que habremos dibujado previamente un termómetro. Cada extremo del termómetro será buen comportamiento y mal comportamiento, y se colocará un cartelito con el nombre de cada castor en el termómetro en función de su comportamiento. Esto se hará antes de la formación de la tarde de cada día, y así los castores podrán ver cómo ha sido su comportamiento y cómo van avanzando. Explicación de las colas de castor: las colas de castor son lazos de colores cada una con un significado. En función del comportamiento general de cada castor, se le dará una cola de un color u otro, y el objetivo es tenerlas todas, ya que son algo positivo.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: terminación del subcampo y macutero
	Objetivo: ambientar el subcampo y construcción de macutero
	Duración: 1 hora y media
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: cajas de plástico, bordón.
	Desarrollo: cada castor tendrá una caja de plástico donde meterá su ropa. Hay que incidir en el orden y el cuidado del macutero. Durante la ambientación del subcampo haremos juegos para que los castores no se saturen con la decoración y montaje: Bulldog, Bordón o Setas y gnomos. (Explicados anteriormente)

Tarde 1	Nombre de la Actividad: el burro y los cargos
	Objetivo: aprender a escuchar a los scouter
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: cola de burro y orejas.
	Desarrollo: Ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: los cinco consejos de Malak y el hada con amnesia
	Objetivo: aprender los cinco consejos de Malak
	Duración: 1 hora y media.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: cartulinas con los cinco consejos de malak
	Desarrollo: los monitores serán el hada madrina del cuento de Pinocho, y saben que tenían una tarea pendiente, pero se les ha olvidado. Para poder recuperar la memoria los castores tienen que encontrar unos carteles. Tendrán que buscar por el campamento los cinco carteles, en los que estarán escritos los cinco consejos de Malak. Una vez que los encuentren las hadas madrinas, que por arte de magia recuperan la memoria, recuerdan que la tarea pendiente era convertir a los Pinochos en humanos. Con la conversión a humanos termina el juego. Después del juego se procede al termómetro.

Noche	Nombre de la Actividad: OSO
	Objetivo: Perder el miedo a la oscuridad
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: Ninguno.
	Desarrollo: los monitores serán osos. Los castores tendrán que encontrarlos a través de los sonidos que hagan los monitores (que gritarán como si fueran osos). Cuando se encuentren a los monitores acabará la partida.

DÍA 3: 17 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: problemas en el bosque
	Objetivo: aprender a trabajar en equipo
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: papel celo rojo, vaso de plástico, disfraces para los scouters
	Desarrollo: los monitores irán disfrazados de su personaje en el cuento durante esta actividad. Los castores tendrán que solucionar los problemas que se han originado en tienda de campaña (por ejemplo fuego ficticio, que será papel celo rojo). Para solucionar el problema que se ha generado, tendrán que encontrar el vaso, diciendo los cinco consejos de Malak, todos a la vez, es decir, tendrán que reunirse primero, y acordarse. Cuando los digan, les daremos el vaso, y tendrán que ir al fregadero, la mitad de los castores con los ojos tapados, y la otra mitad viendo, de manera que tendrán que cuidar a los compañeros que no puedan ver, y llenar el vaso. Después harán una cadena humana y se pasarán el vaso lleno de agua con la boca, de uno otro. El vaso tendrá que llegar lleno, y con eso simularán que apagan el fuego.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: RÍO
	Objetivo: Fomentar el respeto a la naturaleza a través de juegos.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: papel de aluminio, piedras.
	Desarrollo: Se envolverán piedras en papel de aluminio que dejarán en zonas del río, de manera que tendrán que encontrarlas. Cuando las encuentren todas, jugaremos allí.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: RÍO
	Objetivo: Fomentar el respeto a la naturaleza.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios
	Desarrollo: En una orilla del río les contaremos la historia de Pocahontas, que enlazaremos con el respeto y el cuidado a la naturaleza, y a los demás, ya que los ingleses invadieron la tierra de Pocahontas e impusieron sus costumbres. Después de la explicación haremos canciones y danzas en el río.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Los indios.
	Objetivo: caracterización de indios
	Duración: 1 hora.
	Responsable: monitores de castores
	Materiales necesarios: pintura roja, cartulina, plumas, pegamento, tijeras.
	Desarrollo: Los castores tendrán que disfrazarse como si fueran indios, para ello tendrán que contentar a los antepasados (monitores) a través de danzas y gritos de guerra que tendrán que realizar, inventándose los, a modo de indios, y recordándonos el consejo de Malak de "Vivimos en el bosque, cuídalo". Si superan con éxito estas pruebas, se les darán las pinturas y plumas necesarias para disfrazarse de indios. Además, tendrán que fabricar su gorro indio con las piezas conseguidas. 

Tarde 2	Nombre de la Actividad: taller de atrapasueños
	Objetivo: evitar los miedos nocturnos
	Duración: 1 hora y media
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: alambre, hilos de colores, cuentas de madera, pegamento, tijeras.
	Desarrollo: Se les explicará a los castores, que los atrapasueños son objetos mágicos que sirven para alejar a los malos sueños, y que los tendrán que colocar por el subcampo para que les protejan durante la noche. Haremos los atrapasueños, a los que luego les daremos el soplando mágico de los indios para que tengan la energía que necesitan para tener efecto, y después, los colocaremos por el subcampo.

Noche	Nombre de la Actividad: cuento
	Objetivo: dar a conocer el libro de los castores <i>la vida en el estanque</i>
	Duración: 30 minutos
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: libro de los castores
	Desarrollo: se les leerá el segundo capítulo del libro de los castores.

DÍA 4: 18 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: taller de tarta
	Objetivo: fomentar el trabajo en equipo y explicación de la película del día.
	Duración: 1 hora y media
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: sobre para hacer gelatina, agua.
	Desarrollo: se les explicará la ambientación del día, que será Charlie y la fábrica de chocolate. Haremos una tarta entre todos. Después la meteremos en el frigorífico.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: el gusto y juego de kim
	Objetivo: aprender a utilizar los sentidos y concentración.
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: yogur, cola cao, canela, curry, jamón, ajo, 10 objetos, una manta.
	Desarrollo: EL GUSTO. Se tapan los ojos todos los castores. Tendremos en la mesa distintos recipientes con comida: yogur, cola cao, etc. Y se les dará a cada castor un poco de cada cosa que tendrán que adivinar qué es.
	El juego de Kim. Se pondrán en la mesa distintos objetos tapados con una manta. Se destapan los objetos durante un minuto y se volverán a tapar. Tendrán que memorizar el mayor número de objetos posibles

Mañana 3	Nombre de la Actividad: juegos motores
	Objetivo: conocer los juegos tradicionales del grupo y relajarnos antes de comer
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: ninguno
	Desarrollo: Bulldog: un castor se la ligará, y se pondrá en medio del campo. Los demás castores se pondrán en uno de los extremos del campo, y cuando el que se la ligue grite bulldog, ellos tendrán que pasar corriendo evitando ser pillados. Si son pillados, se pondrán a ligar en el medio. Esto se repetirá hasta que todos sean pillados.
	Bordón: Se pondrá un palo en el medio, de manera vertical. Los castores tendrán que hacer un círculo cogidos de las manos alrededor del palo, y girar a la derecha o a la izquierda en función de lo que digan los scouters.
	Setas y gnomos: un castor se la ligará, que será el lobo, y otro será el gnomo. Los demás castores serán setas, y se pondrán agachados desperdigados por el terreno. El lobo tiene que pillar al gnomo, y este se salvará si salta a una de las setas, que automáticamente se convertirá en lobo, y el anterior lobo, en gnomo, y así sucesivamente.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Consejo limpio y sano debes crecer y Colas de castor
	Objetivo: dar a conocer el consejo de Malak "limpio y sano debes crecer" y fomentar el buen comportamiento
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: pirámide alimenticia y dibujos de los alimentos. Colas de castor (lazos de colores), tijeras, impermeables.
	Desarrollo: Los monitores habremos escondido previamente dibujos de alimentos. Los castores tendrán que encontrarlos. Una vez que los hayan encontrado, tendrán que ponerlos en una pirámide, que será la pirámide alimenticia. Una vez que coloquen los alimentos, los monitores corregirán la pirámide. Se les explicará la importancia de la buena alimentación, concienciándoles para que coman correctamente en todas las comidas. Se entregarán colas de castor del buen comer a aquellos castores que mejor coman, y al resto se les entregarán las colas acorde a su comportamiento los días anteriores.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: comer el postre y jugar a tengo hambre
	Objetivo: Disfrutar del trabajo realizado durante la mañana y fomentar el sentimiento de grupo.
	Duración: 1 y media.
	Responsable: scouters de castores.
	Materiales necesarios: la tarta preparada durante la mañana.
	Desarrollo: los castores se comerán la tarta o postre que hayan preparado. Se jugará a "Tengo hambre de..." se la ligará un castor, que estará en medio y se llamará Umpa Lumpa. Los demás jugadores se colocarán en un extremo del campo, y tendrán que llegar al otro, cuando los Umpa Lumpa lo digan. Cada castor podrá elegir una comida que ser, se les darán dos a elegir. El Umpa Lumpa dirá: "tengo hambre de... (La comida que sea)" y los castores saldrán si su comida ha sido nombrada. El Umpa Lumpa tendrá que pillares y si les pilla se quedarán en el medio y se convertirán en Umpa Lumpas, así hasta que pillen a todos.

Noche	Nombre de la Actividad: el faro
	Objetivo: Divertirnos
	Duración: 45 minutos
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: una linterna por monitor.
	Desarrollo: Juego nocturno del faro. Los monitores nos la ligaremos. Los castores tendrán que ir de un punto del terreno a donde se encuentran los monitores. Los scouters les alumbrarán con las linternas para que los castores no lleguen a donde se encuentran, y si adivinan de qué castor se trata, éste tendrá que volver al punto de partida.

DÍA 5: 19 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: el conejo blanco
	Objetivo: dar a conocer la ambientación del día.
	Duración: 1 hora
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: disfraz de conejo (orejas y pompón) sombrero, vestido azul de Alicia.
	Desarrollo: Un monitor de castores se disfrazara del conejo de Alicia en el País de las Maravillas, otro de Alicia, y otro del Sombrerero Loco. Los castores tendrán que encontrar al conejo, que se habrá escondido. Cuando encuentren al conejo se deberán esconder con él hasta que estén todos juntos. Mientras los otros dos monitores habrán puesto del revés los sacos de las tiendas, habrán cambiado las tapas con los nombres de los macuteros y habrán puesto del revés todo lo que puedan. Cuando todos los castores estén todos juntos y hayan encontrado al conejo deberán ir al subcampo para comprobar qué es lo que ha ocurrido en él y colocar el desorden con ayuda de los monitores.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Gymkana Alicia en el País de las Maravillas
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo.
	Duración: 2 horas.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: tang de naranja, agua, vaso, gominolas, cuchara, gominolas
	Desarrollo: Ver Anexo

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Gymkana Alicia en el País de las Maravillas
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo.
	Duración: 2 horas.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: tang de naranja, agua, vaso, gominolas, cuchara, gominolas
	Desarrollo: Ver anexo

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Cada cosa tiene su lugar.
	Objetivo: Dar a conocer el consejo de Malak "cada cosa tiene su lugar"
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: Piezas recortadas.
	Desarrollo: El sombrero loco ha cogido un cartel enorme y lo ha roto en cachitos, dejándolo tirado por todo el campamento. El cartel es muy importante, pero nadie sabe qué es lo que pone. Se ha encargado la misión de encontrar los pedazos y recomponerlos a los castores, por lo que tendrán que encontrarlos por todo el campamento. Esto no es tan fácil, porque por el campamento estarán el sombrero loco, Alicia y el conejito, buscando castores para pillarlos y dejarles en el comedor durante un minuto cada vez. Tienen que evitar ser pillados, a la vez que encuentran las piezas y recomponen el cartel. Solo sin consiguen todas las piezas, habrán ganado. El cartel pondrá el consejo de Malak "cada cosa tiene su lugar".

Tarde 2	Nombre de la Actividad: botes de sal
	Objetivo: desarrollar las capacidades creativas
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: sal, botes, tizas de colores.
	Desarrollo: a cada castor se le dará un bote que tendrá que llenar de sal de colores. Para colorear la sal la pondrán en la mesa y pasarán una tiza por encima para que la sal coja el color de la tiza.

Noche	Nombre de la Actividad: cuento
	Objetivo: dar a conocer el libro de los castores <i>la vida en el estanque</i>
	Duración: 30 minutos.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: cuento <i>la vida en el estanque</i>
	Desarrollo: se les leerá el tercer capítulo del libro de los castores.

DÍA 6: 20 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Mulán y los Hunos
	Objetivo: Dar a conocer juegos alternativos y fomentar las relaciones entre los castores.
	Duración: 2 horas y media.
	Responsable: scouts de castores
	Materiales necesarios: banderas, tiza.
	Desarrollo: Ver Anexo

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Mulán y los Hunos
	Objetivo: Dar a conocer juegos alternativos y fomentar las relaciones entre los castores.
	Duración: 2 horas y media.
	Responsable: scouts de castores
	Materiales necesarios: banderas, tiza.
	Desarrollo: Ver Anexo.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: panel de progresión
	Objetivo: dar a conocer las etapas de progresión y fomentar el pase a etapas más avanzadas.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: panel de progresión.
	Desarrollo: Con el panel de progresión se les explicará a los castores las distintas etapas que hay en la colonia a través de un cuento, y a su vez se les indicará en cuál se encuentra cada uno, de manera que se motiven durante el campamento para seguir avanzando y progresando.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: juegos con paracaídas
	Objetivo: jugar en equipo
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouts de castores
	Materiales necesarios: paracaídas y pelota.
	Desarrollo: Ver Anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: huevito
	Objetivo: fomentar la autonomía y la responsabilidad
	Duración: 1 hora y media.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: un huevo para cada castor, un brick de leche vacío para cada castor, algodón, rotuladores.
	Desarrollo: Para ser un buen castor, tenemos que cuidar nuestras cosas, por lo que a cada niño se le dará un brick de leche vacío, que tendrá que forrar por dentro con algodón, como si fuera un colchón. Después a cada uno se le dará un huevo, que tendrá que pintar como una cara, y por detrás poner su nombre. El objetivo es que cuiden el huevo sin que se rompa hasta final de campamento.

Noche	Nombre de la Actividad: aviones
	Objetivo: Descargar energías para dormir bien.
	Duración: 45 minutos.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: linternas para cada participante
	Desarrollo: se colocan todos los castores en dos filas separadas menos uno, que será el avión. Los castores que están en las filas deberán tener la linterna encendida y apuntando hacia el suelo. El avión deberá varias vueltas tocando el suelo con el dedo y después intentar pasar entre las dos filas de luces, que simularán la pista de aterrizaje.

DÍA 7: **21 julio**

Día de ☐ Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Juego de Nemo.
	Objetivo: Superar la Gymkana con éxito.
	Duración: toda la mañana.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: mapa del terreno, brazaletes para los grupos, cartulina negra, papel albal, gomas, tijeras, hojas de periódico, pintura negra, cartulina amarilla, juego del twister.
	Desarrollo: Ver Anexo

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Juego de Nemo.
	Objetivo: Superar la Gymkana con éxito.
	Duración: toda la mañana.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: mapa del terreno, brazaletes para los grupos, cartulina negra, papel albal, gomas, tijeras, hojas de periódico, pintura negra, cartulina amarilla, juego del twister.
	Desarrollo: Ver Anexo

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Juego de Nemo.
	Objetivo: Superar la Gymkana con éxito.
	Duración: toda la mañana.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: mapa del terreno, brazaletes para los grupos, cartulina negra, papel albal, gomas, tijeras, hojas de periódico, pintura negra, cartulina amarilla, juego del twister.
	Desarrollo: Ver Anexo

Tarde 1	Nombre de la Actividad: preparar mochilas
	Objetivo: preparar las mochilas para el raid
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: la mochila de cada niño y su ropa
	Desarrollo: los castores prepararán la mochila para el raid. Haremos una lista con el material necesario para el raid y prepararemos las mochilas. Durante la preparación de las mochilas haremos juegos para que los castores no se saturen, ya que esta actividad ocupa la mayor parte de la tarde. Por ejemplo bulldog, bordón, setas y gnomos (explicados anteriormente)

Tarde 2	Nombre de la Actividad: preparar mochilas
	Objetivo: preparar las mochilas para el raid
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: la mochila de cada niño y su ropa.
	Desarrollo: los castores prepararán la mochila para el raid. Haremos una lista con el material necesario para el raid y prepararemos las mochilas. Durante la preparación de las mochilas haremos juegos para que los castores no se saturen, ya que esta actividad ocupa la mayor parte de la tarde. Por ejemplo bulldog, bordón, setas y gnomos (explicados anteriormente)

Noche	Nombre de la Actividad: cuento, explicación del raid y pócima mágica
	Objetivo: estar relajados para descansar para el raid y tomarán la pócima mágica para tener fuerzas
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: libro de los castores y tila
	Desarrollo: empezaremos explicándoles cómo funcionará el raid. A continuación pasaremos a leerles el siguiente capítulo del libro <i>la vida en el estanque</i> . Y les daremos pócima mágica (tila) para que descansen bien y al día siguiente tengan fuerzas.

DÍA 8: 22

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 2	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 3	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 1	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 2	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Noche	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

DÍA 9: **23**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 2	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 3	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 1	RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 2 días
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 2	Nombre de actividad: deshacer mochilas
	Objetivo: deshacer las mochilas y colocar de nuevo todo en su sitio
	Duración: 1 hora y media
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: las mochilas del raid
	Desarrollo: los castores recogerán sus cosas y las volverán a poner en su sitio para tener todo organizado

Noche	Nombre de actividad: cuento de castores y balance del raid
	Objetivo: conocer el cuento de los castores y saber qué piensan del raid
	Duración: 1 hora y media
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: libro de castores
	Desarrollo: se les leerá un capítulo del cuento de los castores y haremos evaluación del raid.

DÍA 10: 24

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	DÍA DEL PRINGUE
	Objetivo: pasárselo bien manchándonos
	Duración: todo el día hasta la ducha
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: galletas, crema de cacao, cacao en polvo, pinturas, leche condensada.
	Desarrollo: Ver anexo

Mañana 2	DÍA DEL PRINGUE
	Objetivo: pasárnoslo bien manchándonos
	Duración: todo el día hasta las duchas
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: galletas, crema de cacao, cacao en polvo, pinturas, leche condensada
	Desarrollo: Ver anexo

Mañana 3	DÍA DEL PRINGUE
	Objetivo: pasárnoslo bien manchándonos
	Duración: todo el día hasta la ducha
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: galletas, crema de cacao, cacao en polvo, pinturas, leche condensada
	Desarrollo: Ver anexo

Tarde 1	DÍA DEL PRINGUE
	Objetivo: pasárnoslo bien manchándonos
	Duración: todo el día hasta la ducha
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: galletas, crema de cacao, cacao en polvo, pinturas, leche condensada
	Desarrollo: Ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: reparto de colas de castor y pulseras de aceite
	Objetivo: relajarnos después del día guarro
	Duración: 1 hora y media
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: las colas de castor (lazos de colores), tijeras, impermeables. Para las pulseras de aceite: tubo de goteo, tapones para enlazar tubos, lana de colores, aceite, vasos de plástico y palillos de brocheta.
	Desarrollo: cada color de las colas de castor tiene un significado, por lo que se repartirán las colas de castor en función de lo que haya hecho cada niño. Se pondrán las colitas en el impermeable que se colocará en el polo o en la pañoleta. Para las pulseras de aceite: se repartirá a cada castor un trozo de tubo un poco más grande que la medida de su muñeca y que le salga bien por la mano. Los scouters pondrán el tapón en el tubo de manera que no se salga el aceite después. Cada castor podrá elegir el color de la lana que prefiera y la deberá mojar en aceite y después con ayuda de los palillos y de los scouters la deberá ir introduciendo en el tubo hasta completar su pulsera. Una vez que haya rellenado el tubo con lana un scouter le ayudará a cerrar la pulsera de forma que no se salga el aceite.

Noche	Nombre de la Actividad: Pócima mágica
	Objetivo: encontrar la pócima mágica para poder dormir bien.
	Duración: 45 minutos.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: tila, agua caliente, azúcar, vaso, cuchara.
	Desarrollo Se esconderán por el campamento los utensilios necesarios para hacer una pócima mágica (vaso, bolsita de tila envuelta en film para que no se manche, un termo con agua caliente, azúcar, una cuchara) junto con linternas, para que las puedan localizar. Se les darán pistas de dónde están escondidas las partes, y para poder conseguir las tendrán que pasar las siguientes pruebas: - Hacer una pirámide humana. - Decir los cinco consejos de Malak. - Decir cinco colas de castor y su significado. - Conseguir dos botas del pie izquierdo pidiendo permiso a los dueños. - Conseguir la firma de cinco monitores que no sean de la sección. Una vez conseguidas las partes para hacer la pócima se irán a la tienda, donde se les dará la pócima (tila con azúcar) para coger fuerzas para el resto del campamento.

DÍA 11:	25
----------------	-----------

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: taller antenas
	Objetivo: dar a conocer la ambientación del día.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: limpiapipas, bolas de corcho blanco, pintura negra, diademas
	Desarrollo: se les explicará a los castores la película a la que vamos a dedicar el día, Bichos. Después les daremos limpia pipas y les explicaremos como hacer unas antenas de bichos. Primero se pintará la bola de corcho de color negro. A continuación se fijarán los limpiapipas a la diadema dándole varias vueltas y dejando un extremo largo hacia arriba. Cuando la bola se haya secado la clavaremos al limpiapipas y pondremos un poco de pegamento para fijarlo mejor. En los tiempos de espera como son: el secado de la pintura y el secado del pegamento, cantaremos canciones y danzas: - Oh l'escualo. - El mono. - La familia sapo. - Juanito el karateka. - Patricia la futbolista.

mañana 2	Nombre de la Actividad: la caza de las pulgas malabaristas
	Objetivo: fomentar el sentido de la orientación
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: Lana de varios colores, polvos de talco, hoja para la identificación de plantas.
	Desarrollo: Consiste en encontrar el rastro de una manada de pulgas malabaristas que ha sido robada. Se necesitará tiempo para poner las pistas. Se le cuenta una historia a la manada sobre unas pulgas malabaristas que se han escapado del circo, quien ha pedido ayuda a los castores para encontrar a las pulgas. El circo nos dice que cada pulga lleva una manta de lana en su espalda, cada manta coincide con los colores de los equipos. Por lo tanto cada equipo puede buscar a la pulga que lleve la manta del color de su equipo. Los castores siguen los rastros de lana, recogiendo sus colores según los encuentran. No deben coger los colores de otros equipos. Se les puede decir el número de trozos de lana que deben encontrar. Los restos se dividen y finalmente los trozos de lana de colores desaparecen. Todo lo que se puede ver son grandes huellas (polveros de talco) de las pulgas en el suelo. Todas ellas llevan al mismo sitio donde todas las pulgas se ven claramente, llevando mantas deshinchadas en sus espaldas (monitores). Pero las pulgas han sido capturadas por una banda de ladrones que venderán a las pulgas a los castores por 2.000.000 de euros. Se les dice a los castores que pueden juntar el dinero recolectándolo en los arbustos cercanos. Este dinero son las hojas de identificación de las plantas, que están clavadas

	en el suelo alrededor de los arbustos. Cada hoja está marcada con una cantidad de dinero. Cada equipo solo debe coger los plásticos justos para llegar a 2.000.000 de euros y pagar a los ladrones por su pulga. Entonces el equipo devuelve las pulgas al circo donde son recompensados.
--	--

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Caza la bandera
	Objetivo: fomentar las relaciones entre los castores.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: pistolas de agua, papel pinocho, agua y cubos
	Desarrollo: se formarán dos equipos. Cada equipo tendrá que custodiar una bandera, de color diferente para cada equipo. El objetivo es que cada equipo consiga la bandera del contrario sin ser dado con el agua de la pistola, y sin que consigan la bandera del equipo. Para que quede constancia de que ha sido dado se teñirá el agua con papel pinocho de colores. A cada equipo le corresponderá un color. Cuando un castor sea dado por el otro equipo deberá regresar a su base, que será allí donde esté el cubo de agua de su color. Gana el primer equipo que consiga llevara su base la bandera del otro equipo.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: guerra de globos de agua y juegos varios
	Objetivo: pasar un buen rato y refrescarnos
	Duración: 1 hora.
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: globos de agua y pistolas
	Desarrollo: haremos una guerra con globos de agua y las pistolas en la que podremos ir todos contra todos. Bomba: los castores se pondrán en círculo y uno se la ligará, que se pondrá en el medio. Se les dará un globo de agua que tendrán que ir pasándose, mientras que el que se la liga cuenta. Cuando el que se la liga dice bomba, el que tiene el globo en ese momento se elimina, y los demás le explotan el globo encima. Esto se hace tantas veces como castores haya, hasta que solo quede un ganador, que como recompensa se le tirará un barreño de agua, por ser el ganador. Caza a ciegas: El cazador es un niño o una niña, con los ojos tapados y un globo de agua en las manos. A su alrededor corre el resto del grupo, hasta que el cazador o cazadora de en medio diga STOP. Entonces todos paran. Quién para puede preguntar dónde están, y el resto marcará su posición con algún ruido. El cazador ciego tendrá que tirar el globo de agua para tocar alguno y las presas sólo podrán hacer tres saltos para evitarlo. El depósito agujereado: De ocho jugadores como mínimo. Se vuelven a repartir en dos grupos iguales y se colocan en dos filas, a cada punto del sitio donde se juegue. Cada equipo cuenta con un espacio determinado. Se trata de llenar el recipiente del campo contrario con el agua del cubo en campo propio. La dificultad está en que el agua se traslada en vasos agujereados y que en campo contrario se puede ser atacado, con

	objetos de agua, por los miembros del equipo contrario. Gana el equipo que antes llena el recipiente. La patata caliente: Los jugadores se distribuyen en un equipo y se disponen formando un círculo. Se trata de que se pasen entre ellos, siguiendo un orden, dos globos de agua. El jugador al que le explote el globo queda eliminado
--	---

Tarde 2	Nombre de la Actividad: taller de bichos piedra
	Objetivo: decorar el subcampo
	Duración: 1 hora.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: piedras, pintura, pinceles.
	Desarrollo: Cogemos piedras planas del río, dos por participante. Se pintarán a modo de marquitas o abejas, y las dejaremos secar.

Noche	Nombre de la Actividad: Consejo de Presa
	Objetivo: preparación de los castores para la promesa.
	Duración: media hora.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: Nada.
	Desarrollo: Se hará un Consejo de Presa (reunión de todos los castores y monitores) para hablar y preparar a los castores que al día siguiente hacen la promesa.

DÍA 12: **26**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Juego de grupo
	Objetivo: jugar en equipos intergeneracionales
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouts de grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Juego de grupo

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Juego de grupo
	Objetivo: jugar en equipos intergeneracionales
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouts de grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Juego de grupo

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Juego de grupo
	Objetivo: jugar en equipos intergeneracionales
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouts de grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Juego de grupo

Tarde 1	Nombre de la Actividad: ensayar promesas
	Objetivo: ensayar las promesas
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouts de castores
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: se ensayarán las promesas, la promesa de los castores, y la canción de castores para hacerlas delante de todo el grupo.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: promesas
	Objetivo: hacer las promesas
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: cada sección hará sus promesas, con sus respectivos ceremoniales y promesas.

Noche	Nombre de la Actividad: velada de campamento
	Objetivo: pasar tiempo y hacer juegos con las demás secciones
	Duración: 1 hora.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: guitarras
	Desarrollo: Se cantarán canciones típicas del grupo y danzas con el resto del grupo.

DÍA 13: 27

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: el gran Rally.
	Objetivo: Disfrutar con los compañeros.
	Duración: una hora y media.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Ver anexo

Mañana 2	Nombre de la Actividad: juegos varios.
	Objetivo: jugar con los demás castores
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: ninguno
	Desarrollo: Sol y sombra: hacemos dos grupos uno con el nombre de sol y otro de sombra dados todos la vuelta y separados se dice o sol o sombra y esos tienen que ir a pillar a los contrarios pero los otros tienen que refugiarse en un lugar que nosotros les digamos Torito alto: pillla pillla pero se salvan subiéndose a cualquier sitio en alto. Cazador cazado: Como buenos cazadores que somos, tenemos que tener una memoria impecable, así que tenemos que entrenarla: formad un círculo, pensad el nombre de un animal y escoged al cazador, que tendrá que colocarse en el centro, todos tenéis que gritar el nombre del animal, y el cazador tiene que recordar el animal de cada uno, entonces el cazador elige el animal que cazara por ejemplo, dice: voy a cazar al mono, y sale en busca del jugador que hace de mono, el mono tiene que gritar el nombre de otro animal y el cazador tendrá que perseguir a ese otro jugador. Si te cazan o dices el nombre de un animal que no ha elegido nadie, te conviertes en el nuevo cazador.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: SHERIFF WOODY
	Objetivo: dar a conocer los juegos de rol.
	Duración: 1 hora.
	Responsable
	Materiales necesarios: papel y lápiz.
	Desarrollo: Juego similar al cluedo. En el campamento ha habido un robo. Se le ha encargado al Sheriff Woody y a sus ayudantes, divididos en dos grupos, los que deberán descubrir quién ha sido el culpable. Para ello deberán buscar a los scouts por el campamento y preguntarles qué es lo que sabe y qué han visto. Para que cada scout le de su pista deberán superar una prueba. Se les dará a los castores papel y lápiz por si quieren apuntar lo que se les diga. Al final se les reunirá a todos los castores. En la hoja que se les ha dado anteriormente deberán escribir quién creen que ha sido el ladrón, para evitar que los equipos se copien unos a otros cuando lo digan en alto. Una vez que los dos grupos hayan escrito en el papel su culpable por turnos un portavoz de cada equipo explicará por qué creen que ha sido esa persona. Después de haber expuesto los dos grupos sus culpables y motivos, los scouts procederán a resolverles el misterio. Como recompensa por haber resuelto el misterio se repartirán wanchipuntos a todos los miembros de los equipos.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Juegos de piña.
	Objetivo: fomentar el sentimiento de grupo.
	Duración: 1 hora y media.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: gala de los Wanchipremios.
	Objetivo: premiar y fomentar el buen comportamiento
	Duración: 1 hora
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: wanchipremios (pegatinas), gominolas, bebidas (zumos, trina)
	Desarrollo: Es una tarde especial. Los castores tienen que acicalarse, ya que va a ser la gala de los Wanchipremios. A cada castor se le entregará un Wanchipremio destacando su mejor cualidad (por ejemplo, buen comer durante todo el campamento, castor solidario con sus compañeros, etc.) y se hará algo especial, no simplemente una entrega. Habrá además una pequeña celebración con chucherías (poca cantidad para que cenén) y danzas y canciones que elijan ellos.

Noche	Nombre de la Actividad: en busca del nombre
	Objetivo mejorar el ingenio y la velocidad
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: papelitos con el nombre de la palabra que les ha tocado
	Desarrollo: se harán equipos y a cada uno se le dará una palabra y una letra a cada miembro. Tendrán que intentar conservar su letra al mismo tiempo que consiguen las letras de otros grupos. Las letras se consiguen pillando al compañero.

DÍA 14: **28**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar las relaciones con todas las unidades del grupo
	Duración: todo el día
	Responsable: todos los scouters
	Materiales necesarios
	Desarrollo SALIDA DE GRUPO A POTES

Mañana 2	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar las relaciones con todas las unidades del grupo
	Duración: todo el día
	Responsable: todos los scouters
	Materiales necesarios
	Desarrollo SALIDA DE GRUPO A POTES

Mañana 3	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar las relaciones con todas las unidades del grupo
	Duración: todo el día
	Responsable: todos los scouters
	Materiales necesarios
	Desarrollo SALIDA DE GRUPO A POTES

Tarde 1	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar las relaciones con todas las unidades del grupo
	Duración: todo el día
	Responsable: todos los scouters
	Materiales necesarios
	Desarrollo SALIDA DE GRUPO A POTES

Tarde 2	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar las relaciones con todas las unidades del grupo
	Duración: todo el día
	Responsable: todos los scouters
	Materiales necesarios
	Desarrollo SALIDA DE GRUPO A POTES

Noche	Nombre de la Actividad: aprendiendo canciones
	Objetivo: aprender canciones del grupo
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios: cancioneros
	Desarrollo Se les enseñará canciones del grupo, y también se cantarán las que ellos se saben del grupo

DÍA 15: **29**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: consejo de presa
	Objetivo: preparar a los castores que vayan a pasar a manada.
	Duración: 45 minutos.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: -
	Desarrollo: Como estamos a finales de campamento, se hará el consejo de presa de día para que los castores estén más atentos y no se duerman. Se hará una reunión con todos los castores para despedir de manera íntima a los que vayan a pasar a manada, y se les preparará para ese momento.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: desmontaje de campamento
	Objetivo: desmontar el campamento.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: -
	Desarrollo Se procederá al desmontaje de campamento para la vuelta a casa. Durante el desmontaje los castores harán juegos y danzas para que esto no les resulte muy pesado.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: desmontaje de campamento
	Objetivo: desmontar el campamento.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: -
	Desarrollo Se procederá al desmontaje de campamento para la vuelta a casa. Durante el desmontaje los castores harán juegos y danzas para que esto no les resulte muy pesado.

Tarde 1	Nombre de la actividad: ensayo pases de sección
	Objetivo: ensayar los pases de sección
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de castores
	Desarrollo: se ensayarán los pases de sección y costumbres en estos casos.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: pases de sección
	Objetivo: que los castores que estén listos pasen a manada
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de castores
	Desarrollo: los castores que estén listos pasarán a manada después del correspondiente procedimiento que será leer un capítulo del cuento de los castores y saludar a la manada.

Noche	Nombre de la actividad: fiesta fin de campamento
	Objetivo: despedir el campamento
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters
	Desarrollo: bailar con la música y estar con las demás secciones

RUTA

Se debe incluir una fotocopia en color o archivo de imagen con buena resolución con el mapa de la zona, señalando la ruta detallada por días.

Incluir un perfil topográfico de la ruta (opcional).

Además, se deberá incluir los datos de los Responsables que van a realizar la ruta, en la siguiente tabla:

Nombre y apellidos	Título Monitor TL SI/NO	Título Coordinador SI/NO
Roma Montero	Si	No
Sara	Si	No

DÍA 1

Lugar de salida	Puente Asnil	
Lugar de llegada	Piasca	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	4,5-5 km	
Apoyo para la ruta (señalar con una X)	Tomas de agua (indicar en el mapa)	
	Coches de apoyo y posibilidad de acceso	X
	Conexión con el campamento (móvil, walkies,...)	X
	Botiquín	X
	Otros (apoyo por servicios locales, ayuntamientos,...) Indicar:.....	

Mañana 1	Nombre de la Actividad: el pequeño explorador.
	Objetivo: motivar a los castores a continuar con el raid
	Duración: 20 minutos
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: globos.
	Desarrollo: A los castores se les entregará un globo inflado a mitad del raid, simulando la película de Up, en la que son pequeños aventureros que no se pueden rendir y tienen que encontrar una especie en extinción (será el pequeño castor Keeo).

Mañana 2	Nombre de la Actividad: CANCIONES Y DANZAS
	Objetivo: descansar y motivar a los castores con el raid.
	Duración: 20 minutos
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Se harán danzas típicas, así como canciones, para que las aprendan y las vayan cantando durante el camino.

Tarde 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: fomentar el respeto y la unidad.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: pintura de cara.
	Desarrollo Juego de respeto. A cada castor se le dará una pintura de cara. Se pondrá un castor en el medio, al que cada uno le tendrá que decir algo bueno y positivo de su personalidad (no del físico) y por cada cosa buena que se le diga se le pintará un círculo en la cara, y el objetivo es que acaben con la cara pintada y vean que sus compañeros se fijan en las cosas positivas, y fomentemos así el contacto entre ellos. Después, los monitores dirán a cada castor algo positivo relacionado con el raid (si a un castor le cuesta mucho continuar, se le dirá que a pesar del cansancio, ese castor ha hecho un gran esfuerzo, y se les dará una gominola)

Tarde 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: relajarse para la noche y fomentar el sentimiento de unión.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: una cuerda.
	Desarrollo: Se jugarán a juegos típicos como el "pilla pilla", y el escondite inglés (en el que un castor está de espaldas, y el resto tiene que intentar llegar hasta él sin que sean vistos). Juego cooperativo: dos monitores tendrán sujeta una cuerda situada a un metro del suelo, de manera horizontal. Todos los castores tendrán que pasar por encima de ella sin tocarla, por lo que tendrán que colaborar entre ellos para conseguirlo. La prueba no se dará por válida si no han pasado todos los castores.

Noche	Nombre de la Actividad
	Objetivo: motivar a los castores para el día siguiente.
	Duración: media hora.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: libro de castores.
	Desarrollo: Se les contará un capítulo del cuento de los castores y se les dará la pócima mágica (tila) para continuar con el raid.

DÍA 2

Lugar de salida	Piasca	
Lugar de llegada	Puente Asnil	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	5 km	
Apoyo para la ruta (señalar con una X)	Tomas de agua (indicar en el mapa)	
	Coches de apoyo y posibilidad de acceso	X
	Conexión con el campamento (móvil, walkies,...)	X
	botiquín	X
	Otros (apoyo por servicios locales, ayuntamientos,...) Indicar:.....	

Mañana 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: motivar a los castores para continuar con el raid.
	Duración: 20 minutos.
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios: -
	Desarrollo: Se repasarán brevemente las canciones enseñadas el día anterior, y se cantarán otras nuevas para que puedan ir cantando durante el trayecto y hacerles así el camino más llevadero.

Mañana 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: descansar y relajar a los castores.
	Duración: 20 minutos
	Responsable: scouters de castores.
	Materiales necesarios: -
	Desarrollo: Se jugará a juegos tradicionales (toma tomate, mensaje por tierra mar y aire y pasarse un mensaje unos a otros al oído para ver cuál es la frase resultante)

Tarde 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: continuar con el libro de oro
	Duración: 20 minutos
	Responsable: monitores de castores.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Cada castor tendrá que buscar algo del campo para llevarse de recuerdo y poner en el libro de oro. Se les vigilará a ver que cogen y en ningún caso arrancarán hojas o flores ni elementos demasiado grandes, una piedra, un palo pequeño, una hoja caída...

Tarde 2	Nombre de la Actividad: deshacer mochilas
	Objetivo: deshacer las mochilas y colocar de nuevo todo en su sitio
	Duración: 1 hora y media
	Responsable: scouters de castores
	Materiales necesarios: las mochilas del raid
	Desarrollo: los castores recogerán sus cosas y las volverán a poner en su sitio para tener todo organizado

ANEXOS

EL BURRO Y LOS CARGOS

Pinocho en la película no hace caso a Pepito Grillo (que serán los monitores). Se hará un juego en el que los castores sean Pinocho y se enfrentarán a un malvado personaje (que será un castor compinchado con los monitores) que boicoteará las actividades e intentará que los castores se porten mal como él. Como actividades se harán tareas rutinarias como ordenar el subcampo, recoger la tienda, etc. Los castores que no hagan caso a los monitores (pepito grillo) se convertirán en burro (les pondremos una colita de burro y unas orejas) y tendrán que hacer de burros por el campamento. Después se les explicará que tienen que hacer caso a los monitores y no dejarse influenciar por los compañeros que estén teniendo un mal comportamiento.

LOS CARGOS: cada castor tendrá asignada una tarea dentro de la colonia para el buen funcionamiento de la misma. Varios castores podrán tener el mismo cargo, de manera que todos tengan una tarea asignada:

- **Maderas:** *Se encarga de que la madriguera funcione bien, es el portador del banderín, debe ser un castor/a que lleve tiempo en la Colonia.*
- **Sub-Maderas:** *Ayudará en todo momento a los maderas, sustituyendo su labor cuando éste falte en algún momento. Mantendrá el orden en las formaciones.*
- **Lapicero:** *Está a cargo del material de papelería de la madriguera (caja de lápices, tijeras, cuadernos, cartulinas...). Será el encargado de escribir en las actividades que lo requieran.*
- **Arlequín:** *Es el animador de la madriguera y mantiene alegre a los Castores.*
- **Los ojos de Malak:** *Es el Castor que escribe en el Libro de Oro y mantiene las tradiciones.*
- **Castor higiénico:** *Será el encargado del buen aseo de la colonia.*
- **Ordenado:** *Mantiene el orden de la Colonia*
- **Castor encargado de la bienvenida:** *Será el castor encargado de dar el clip de bienvenida y presentar al nuevo castor a la colonia.*

GYMKANA ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Los castores tendrán que comenzar en el subcampo la gran aventura. La pequeña Alicia ha quedado atrapada en el país de las maravillas, y no puede despertarse, ella no hizo el atrapasueños, por lo que ha quedado atrapada.

Para poder liberarla, tendrán que encontrar los ingredientes mágicos de la pócima y liberarla. Tendrán que ir todos los castores juntos. Se les entregará una carta misteriosa, que

un antiguo mago dio a la Colonia hace mucho tiempo, con los ingredientes necesarios. Pero los ingredientes fueron escondidos, y ahora los tendrán que encontrar. En la carta, vendrá la primera pista para encontrar los ingredientes. Se repartirán papeles por todo el campamento, numerados, con un enigma o adivinanza, que al resolverlo les llevará a la siguiente pista. En cada pista, encontrarán una parte de la pócima. Además de adivinar los enigmas y adivinanzas, para poder continuar, tendrán que superar una prueba por cada adivinanza encontrada.

Pruebas:

- Cantar el estribillo de la canción de grupo. No todos se la saben, por lo que tendrán que trabajar en equipo para conseguirlo. No se dará por válida la prueba hasta que no la canten todos a la vez.
- Vendar los ojos a todos los castores, de manera que solo vea uno. Se pondrán todos en fila india, y el último será el único que pueda ver. Mediante toques en los hombros (un toque en el hombro a la derecha, toque en la izquierda hacia la izquierda, etc.) tendrá que guiar al grupo de un punto a otro.
- Se les darán unas hojas de periódico, que tendrán que poner en el suelo para pasar de un punto a otro sin tocar el suelo. No habrá hojas para todos, de manera que tendrán que trabajar juntos para llegar al punto deseado sin salir de las hojas.
- Se les darán hojas de periódico, una para cada uno. Los monitores cantaremos, de manera que durante ese tiempo podrán tocar el suelo. Cuando paremos de tocar, cada castor se tendrá que poner en la hoja. Cada vez que cantemos, quitaremos un papel, de manera que cada vez habrá menos papeles, por lo que los castores tendrán que trabajar juntos para caber en las hojas (cogiéndose unos a otros, por ejemplo).
- Se explicará un juego de suma cero. Se harán tres equipos. Se les explicará que hay una serie de ganancias, que se pueden repartir para que todos tengan exactamente lo mismo. Sin embargo, para que esto suceda, todos tienen que estar de acuerdo, y confiar en que el resto de los equipos también lo estén, porque entre ellos no pueden hablar. Si uno de los equipos no está de acuerdo, puede modificar su respuesta de manera que se quedaría con todas las ganancias de los demás. El objetivo es que todos los castores acaben teniendo las mismas ganancias. En caso de no ocurrir, se les explicará el sentido del juego, y se dará por válido una vez que lo hayan comprendido (el hecho de que uno tenga más implica que ha sido a costa de un compañero, todos pueden estar en las mismas condiciones de igualdad).
- Se colocan todos los jugadores formando un círculo a cierta distancia uno de otro. Se van pasando 2 balones en sentidos contrarios (con dos manos, con una mano, de pecho, con bote...) cuando los balones se cruzan deben resolver la situación sin que choquen y sin perder el pase. Se dará por buena la prueba si el balón no toca el suelo.
- Todo el grupo corre unido. De vez en cuando el Director del Juego señala a un jugador y éste debe gritar su nombre. El resto de los compañeros repiten su nombre y corren hacia él.

Una vez superadas todas las pruebas, podrán hacer la pócima que permitirá a Alicia despertar de su sueño.

MULAN Y LOS HUNOS

Se realizarán una serie de juegos durante toda la mañana, que simularán la batalla contra los hunos. Para llegar de un juego a otro deberán seguir unas flechas que habrá en el campamento, de manera que llegarán a zonas distintas, donde serán los juegos.

Para llegar al primer terreno de juego tendrán que seguir las flechas que habrá en el campamento colocadas de manera estratégica. Primer juego:

Los infiltrados: los jugadores se dividen en dos equipos. Cada uno de los cuales establece su base separada de la de los contrarios, delimitándolos con banderines, que formen un círculo que tenga un radio un paso por cada jugador. Los equipos conocen el emplazamiento de la base del contrario. El juego consiste en salir los jugadores de ambos bandos de su campo a la señal de comienzo de juego, e ir a colocar el mayor número de bombas (piquetas) en el campo enemigo. Colocar una bomba es clavar una piqueta visible dentro del campo enemigo. Solo se puede poner una bomba cada vez, pues cada jugador solo puede transportar una cada vez, de forma que cuando la haya colocado deberá volver a su base a por otra. Los defensores no pueden entrar en sus propias bases ni atacar al enemigo que allí haya entrado. Transcurrido el tiempo de juego cada bomba valdrá un punto y cada enemigo eliminado al habersele quitado su pañoleta valdrá cinco puntos. Vence el equipo con más puntos.

A través de las pistas y flechas llegarán a la otra zona del campamento donde se realizará el siguiente juego.

El bombardeo: los jugadores se dividen en dos bandos que se alejan unos trescientos metros unos de otros, hasta los puntos de salida previamente convenidos. Con cada grupo va un árbitro que en la línea de salida entrega a cada jugador un lápiz, una hoja y una cinta de color (para atársela en la cabeza). El árbitro anota el color de la cinta que cada jugador lleva en el pelo. Cuando ambos bandos están listos el director de juego que se encuentra en mitad de camino de los dos puntos de salida da un toque de silbato. A esa señal, los jugadores de ambos bandos deben llegar hasta donde está el árbitro contrario. El tiempo máximo para llegar a la meta se determina según las distancias y el número de jugadores. Los jugadores mientras avanzan a escondidas apuntan el nombre y el color de la cinta de cualquier jugador del equipo contrario que vean, intentando no ser vistos a su vez. Una vez que todos llegan a la meta los árbitros sumarán todas las anotaciones realizadas por los jugadores, que además no pueden comunicarse entre sí durante el juego. El equipo que más anotaciones ha hecho es el vencedor.

JUEGOS CON PARACAÍDAS

El iglú: Con un paracaídas, todos sosteniéndolo, lo bajaremos al suelo, tratando de que quede sin aire. Después hasta la cintura, y después hacia arriba con fuerza y corremos a meternos debajo. Nos sentamos tapados con el paracaídas y podemos aprovechar ese íntimo momento para contar algo que nos haya pasado, o por ejemplo jugar a decir 2 cosas (una verdad y una mentira) y que el resto trate de adivinar cuál es mentira. En caso de que haga calor, no se realizará.

Paracaídas: Cada niño ocupará un color (o dos por cada color). Estaremos manteando el paracaídas, y cuando el monitor diga un color, los que se encuentren en el color nombrado tendrán que correr pasando por debajo del paracaídas hasta otra posición. Los de fuera contarán hasta 5 y bajarán el paracaídas. Los que queden bajo él serán eliminados. (También puede el monitor decir dos colores a la vez ej: amarillo y azul).

El ratón y el gato con paracaídas: Habrá un ratón y un gato. El gato tendrá que pillar al ratón, que se moverá por debajo y el gato por fuera del paracaídas mientras el resto lo mueven bajito para que no se note por dónde va el ratón cuando esté debajo de él. Si son pequeños de tamaño y peso, puede hacerse que el ratón vaya por debajo del paracaídas y el gato pueda ir por encima pisando el paracaídas.

Fútbol con el paracaídas: Con el paracaídas, se pueden formar dos equipos, cada uno tendrá que colar el balón por el lado del equipo contrario. Coordinación, rapidez...

JUEGO DE NEMO

¡Bienvenidos intrépidos buscadores! Os encontráis a bordo del Nautilus, embarcados en una misión peligrosa, pero en la que existen muchos tesoros. Esta misión consiste en encontrar el legendario tesoro de la Atlántida, pero para ello tenéis que prepararos. Para saber dónde se encuentra la Atlántida, debéis recorrer mundo ayudados por el Capitán Nemo, último visitante de esta isla. El Capitán Nemo os ha dejado pistas para encontrar la Atlántida, pero para que nadie más las cogiera, ha dejado unos vigilantes amigos suyos, que os harán pruebas y os darán material para convertirlos en piratas. Cuando seáis piratas el último amigo del capitán os proporcionará un mapa en el que se indica dónde está la Atlántida, y por tanto el tesoro.

Realización:

- Se les divide en dos grupos.
- Se les pone en el brazo un brazalete de un color distinto para cada grupo.

1º. Cada grupo tiene que encontrar una piedra de su color, que estará por el campamento, y seguir las instrucciones para encontrar la pista.

Por ejemplo: "5 pasos al frente, 3 pasos al frente,....".

Ejemplo de pista: "Os podéis sentar allí pero sólo para hacer talleres."

2º. Después de recoger la pista tienen que ir al lugar que se les indica en ella, en el que estará un monitor que les hablará de su personaje, les hará una prueba, les dará una parte del disfraz de pirata y les dirá una pista para que vayan al siguiente puesto.

En la última de las pruebas se les dará un mapa en el que se indique donde está la Atlántida con su tesoro.

Puestos:

1. Introducción:

Hola soy una sirena y si queréis encontrar la Atlántida, yo os puedo ayudar, pero para ello me tenéis que ayudar primero vosotros a mí. Neptuno me ha castigado y no puedo salir de mi prisión hasta que demostréis que podéis usar las manos para hacer un gancho de pirata.

(Se les da cartulina negra y papel albal para que fabriquen el gancho y se lo pongan en la mano).

2. Introducción:

Os habéis encontrado con el Capitán Cousteau, pero para poderos comunicar conmigo, primero os tendréis que hacer una espada. En agradecimiento os daré una pista para ir al siguiente puesto.

(Deben buscar un palo y rodearlo de papel albal).

3. Introducción:

Soy el monstruo del abismo y para cruzarlo tenéis que fabricar un parche de pirata y como todo buen pirata hacerme una canción con estas palabras:

Campamento, marchas, piscina, divertido, amigos.

(Se les da cartulina negra, gomas y tijeras).

4. Introducción:

Yo soy un delfín y como soy un animal tan juguetón, os indico el camino si jugáis conmigo.

Jugar al veo-veo.

Y como los piratas son muy sucios, se les pinta la cara de negro (dar antes NIVEA).

5. Introducción:

Deben cantar la que ellos consideran la canción del verano.

Yo soy neptuno y he salido demasiado del agua del mar por lo que me ha dado una insolación.

Os invito a que os pongáis un pañuelo en la cabeza para que no os pase lo mismo.

(Se les darán hojas de periódico para que se hagan un gorro ayudados por los monitores)

6. Introducción:

Soy un caballito de mar y me encanta corretear, saltar y brincar. Lo que más me gusta es jugar al pilla pilla, jugad conmigo.

Si lo hacéis bien os daré el material necesario para fabricar vuestras propias monedas.

(Se les da cartulinas amarillas, rotuladores y tijeras).

7. Introducción:

Yo soy un vigilante del tesoro y soy elástico porque hay mucha gente que quiere colarse para conseguir vuestro tesoro y yo intento impedirselo. Vosotros tenéis que demostrarme vuestra elasticidad.

Juego del Twister.

(Para el juego deben remangarse los pantalones y dejárselos así hasta el final del juego).

8. Introducción:

Hola chicos yo soy la dependiente de una pajarería, pero tengo un problema porque se me han escapado todos los loros que tenía. Para ayudarme tenéis que cruzar estos obstáculos y yo os daré una pista.

(Hacer un circuito de saltar y pasar por debajo pequeño).

EN UN ÚLTIMO PUESTO SE PRESENTARÁN ANTE UN MONITOR, QUE COMPROBARÁ SI TIENEN TODO LO NECESARIO PARA SER PIRATAS Y LES DARÁ EL MAPA QUE LES LLEVARÁ A LA ATLÁNTIDA. La Atlántida será el río, donde podrán jugar una vez superadas todas las pruebas.

DÍA DEL PRINGUE

Solo se utilizarán comidas e ingredientes a los que los castores NO sean alérgicos. 1.- La primera prueba consistirá en una toma de contacto. Los castores se pondrán por parejas. Uno tendrá que coger una galleta, echarle por encima leche condensada, y con los ojos tapados, intentar dársela a su compañero en la boca.

2,. La segunda prueba consistirá en echarse cola cao en la lengua, y darle un beso de vaca (chuparle la cara) a su compañero.

3.- La tercera prueba consistirá en mezclar cola cao con un poquito de agua, para que quede como pintura, y con eso marcarnos la cara como los indios, o con cualquier otro dibujo.

4.- La siguiente prueba es que se les va tapando los ojos de uno en uno y se les da a oler una muestra que deben identificar. Serán olores poco agradables ya que es el día del pringue.

5.- La siguiente prueba es conseguir de un plato un caramelo por participante. El plato está lleno de cola cao o harina.

6.- Otra prueba es que deben pintarse unos a otros de color amarillo y darse un gran abrazo.

7.- La última prueba consistirá en pintarnos las piernas con pintura (pintura de color marrón, para que parezca barro)

Ya cuando estén totalmente cubiertos de pintura como si estuvieran manchados, tendrán que cantar entre todos una danza inventada para terminar la actividad.

Como última prueba tendrán que deslizarse por una pista de jabón y agua que acaba en una colchoneta, similar a la foto:



EL GRAN RALLY

"Señoras y señores, pongan ustedes mucha atención. Van a ver uno de los espectáculos más impresionantes del mundo: El gran rally. La velocidad de los bólidos les helará la sangre; la temerosidad de los corredores les sobrecogerá. Un espectáculo no apto para cardíacos."

Los coches: Cada equipo formará un coche. En el coche habrá 6 participantes: 4 harán de ruedas, uno de depósito de gasolina y otro de conductor. En cada vuelta, después de pasar por los boxes, el conductor y el depósito cambiarán de función de la siguiente manera: las 4 ruedas se colocarán como las cuatro aristas de un rectángulo; estarán rodeados por una cuerda y deberán correr sujetando dicha cuerda y sin desdibujar el rectángulo que formará la misma. El chófer irá dentro del rectángulo y el depósito irá dentro también pero detrás del conductor. Importante: el chófer siempre llevará unos guantes; las ruedas llevarán un globo hinchado cada uno, y el depósito una botella llena de agua. Estos objetos se irán intercambiando cuando se cambien las funciones de cada jugador.

El circuito: Tiene que estar muy bien determinado, las curvas bien señalizadas y la anchura debe permitir que un coche adelante a otro con una cierta facilidad. Unas banderitas clavadas en el suelo darán vistosidad al circuito. La salida y la meta deben estar indicadas con una raya en el suelo y con una pancarta. En una parte del circuito estarán los boxes, que van a jugar un papel muy importante.

Los boxes: Los boxes son los talleres que durante la carrera solventarán con rapidez cualquier fallo del motor, ruedas... Deben estar junto al circuito. Los espectadores lo pasarán muy bien si se sientan junto a los boxes. En los boxes habrá: globos (ruedas), hojas y bolígrafos (tantos como equipos), papeles de periódico, palanganas con agua... toallas, agujas e hilos.

La carrera: La carrera consta de varias vueltas al circuito (entre 10 y 15). En cada vuelta habrá que hacer una parada obligatoria en los boxes para poner a punto el vehículo. En los boxes, cada equipo deberá realizar la prueba que se le ordene para poder continuar.

Además de hacer la prueba, el conductor y el depósito pasarán a hacer de ruedas, mientras que 2 ruedas realizarán sus funciones. El conductor del coche deberá firmar en la hoja de ruta que cada equipo tendrá. Aunque la prueba varíe, esto deberá hacerse siempre. Lógicamente, ganará la copa el primer equipo que tras las vueltas atraviese la meta.

A tener en cuenta:

- Si algún equipo no realiza correctamente las pruebas, no puede seguir.
- Si algún chófer se olvida de firmar en alguna vuelta (excepto la 14) su equipo pierde la carrera.
- La salida y la llegada las marcará el comisario de la carrera con sendos banderazos.

- Cada equipo tendrá en los boxes a un encargado que les irá facilitando el material necesario para cada prueba

- El equipo ganador puede descorchar al final una botella de refresco. Y como serán unos auténticos campeones, invitarán a los otros equipos.

Pruebas:

1ª vuelta: Parar en boxes, una rueda se ha pinchado. Se revienta un globo y se hincha otro que reemplazará al reventado.

2ª vuelta: No se para más que para cambiar al conductor y firmar.

3ª vuelta: Cambiar dos ruedas (hinchar 2 globos)

4ª vuelta: El conductor tiene insolación: fabricar un sombrero de papel. A partir de ahora, se le pondrá siempre al conductor.

5ª vuelta: No se para más que para cambiar de conductor y firmar

6ª vuelta: Se acaba la gasolina. Entre los seis del equipo se beben el agua de la botella que llevan y la llenan de nuevo

7ª vuelta: Cambiar las 4 ruedas a base de hinchar 4 globos

8ª vuelta: Tienen que subir a un espectador en el coche y dar con él la siguiente vuelta

9ª vuelta: un problema de motor. El conductor tiene que enhebrar un hilo en una aguja sin quitarse los guantes.

10ª vuelta: Las cubiertas están desgastadas, las ruedas patinan. Tienen que intercambiarse las zapatillas entre los miembros de cada equipo. Ningún participante podrá llevar ahora sus propias zapatillas y así continuarán hasta el final.

11ª vuelta: No se para más que para cambiar de conductor y firmar.

12ª vuelta: El barro en el parabrisas impide ver bien. Todos los jugadores se lavan la cara en la palangana.

13ª vuelta: Queda muy poco tiempo y hay que cronometrarlo bien. El conductor tiene que ponerse en el brazo todos los relojes de sus compañeros y continuar así la carrera. Hay que avisar entonces que en la vuelta 14 no hay parada, ni tan siquiera para firmar, y que ya no deben cambiar de conductor.

14ª vuelta: No hay parada

15ª vuelta: Meta. Banderazo del comisario de la carrera.

JUEGOS DE PIÑA

Peso muerto: Uno de los castores se pondrá derecho, con los ojos cerrados, y los brazos hacia arriba. Los demás castores se colocarán detrás de él, incluidos los monitores, y el castor se tendrá que dejar caer hacia atrás, de manera que sus compañeros le sujeten, y los monitores estarán ahí por si acaso los castores no pueden con el peso.

Abrazos musicales: Una música suena al mismo tiempo los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continua y los participantes bailan por parejas, cuando la música se detiene se abrazan de tres en tres y bailan por tríos, así sucesivamente hasta llegar a un abrazo de todos.

El lavacoches. El grupo forma en dos filas mirándose una a otra, cada pareja se convertirá en una parte de una máquina de un lavacoches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche", cuando llega al final se incorpora a la máquina mientras otro inicia el juego.

El lazarillo. La mitad de los participantes serán ciegos que tendrán los ojos vendados y la otra mitad los lazarillos. Los lazarillos eligen a los ciegos, sin que sepan quién les conduce. Durante 5 minutos los lazarillos guían a los ciegos, después de los cuales hay un cambio de papeles, eligiendo de nuevo a la pareja.

Drácula o eres tú el amor de mi vida. Todo el grupo con los ojos cerrados se pasea por la zona de juego. El animador/a nombra a una o dos personas Dráculas. Cuando cualquier persona choca con otra le pregunta: "¿Eres Drácula?"; si no lo es, contestará negativamente diciéndole su nombre, y ambas continúan paseando. Si es un/a Drácula no contesta con su nombre, sino dándole un mordisco en el cuello a la vez que da un gran grito. A partir de ese momento, al ser contagiosa la mordedura, se convierte en un/a nuevo Drácula. El juego continúa hasta ser todos/as Dráculas.

Las notas cambiadas: a cada castor se le dará el nombre de otro, y tendrá que ponerle en una notita una orden que tendrá que hacer, cualquier cosa que quiera el castor. Después, una vez que estén escritas todas las cartas y notas, se les dirá que serán ellos mismos quienes tengan que acatar la orden.

CADENA ANTROPOMÓRFICA

Se dividirán los castores en animales:

- Lechuga
- Conejo
- Lobo.

Cada animal hará un sonido propio de lo que le ha tocado (las lechugas hacen movimientos pequeños) y siguiendo la cadena alimenticia deben pillarse. La lechuga no puede pillar, solo esconderse, y el lobo no puede ser pillado. Cuando pillan a una persona deben ir al punto de control que será el comedor, a entregar a la persona que se han comido, y a esa persona le daremos otro rol diferente al que le ha tocado con anterioridad.

ASDE Exploradores de Madrid

Hortaleza 19,11 izq.
28013 Madrid, España
Tel: (+34) 91.521.91.58
Fax: (+34) 91.521.08.97

www.exploradoresdemadrid.org
edm@exploradoresdemadrid.org



SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Madrid