



SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Madrid

Dossier Manada

Campamento 2014



<Dossier Manada>

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 MANADA:

1.-	Desarrollar, practicar y mejorar todo lo aprendido a lo largo de la ronda
2.-	Practicar y conocer el valor de la Promesa, las Máximas de Baloo, la Ley de la Manada y la Buena Acción Diaria.
3.-	Facilitar la integración de los nuevos lobatos para el campamento y fomentar la progresión personal.
4.-	Conocer todas las historias y personajes de la ambientación de la Manada
5.-	Respetar a los demás.
6.-	Concienciar de la importancia del trabajo en grupo.
7.-	
8.-	
9.-	
10.-	

LEMA DE LA MANADA:	HAREMOS LO MEJOR
--------------------	------------------

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE:
Podrán jugar con los diferentes juegos que tiene el grupo, o podrán realizar deportes como el futbol, voleibol.
Cada día hay un "Scouter de Día" cuyas funciones son el buen mantenimiento del campamento, revisión de letrinas, encargado de levantar a los chavales, etc. Una de sus funciones es vigilar en el tiempo libre que todos los chavales estén en zonas de sombras, realizando actividades sin riesgos y que no estén alejados y solos.

HORARIO TIPO

[illegible]

DÍA 1: 15

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Punto de encuentro y viaje en autocar.
	Objetivo: Reunir a los lobatos y, al hacer un círculo, explicarles que deben fijarse en su compañero de la derecha para, por un lado, facilitar el control de los niños y, por otro lado, hacer que ellos mismos empiecen a controlar sus propias actividades. Atender a los padres para cualquier duda o apunte que tengan que hacernos sobre sus hijos. Recoger los medicamentos correspondientes y apuntar dosis. Viajar de la forma más tranquila y entretenida posible.
	Duración:
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: una bolsa específica para guardar los medicamentos y los papeles con las dosis apuntadas. Bolsas para mareos.
	Descripción: Llamada de manada para reunir a los lobatos y explicarles la forma de organización. Reunir a los padres para guardar los medicamentos. Asegurarnos de que ningún macuto se queda en tierra. Organización de la manada en el autocar. Asegurarse de que todos llevan puesto el cinturón de seguridad y agua.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Viaje en el autobús
	Objetivo: Llegar al campamento.
	Duración: 8h
	Responsable: Viejos lobos.
	Materiales necesarios:
	Descripción:

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Llegada al campamento y comer.
	Objetivo: Fomentar la relación con los compañeros
	Duración: 1 hora
	Responsable: Viejos lobos.
	Materiales necesarios: cubiertos, baso y bandeja.
	Desarrollo: Los lobatos descargarán sus mochilas del autobús y sacarán sus cubiertos para comer.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Montaje de tiendas y subcampo
	Objetivo: Fomentar el aprendizaje.
	Duración: 1:30 horas
	Responsable: Viejos lobos
	Materiales necesarios: todo lo necesario para montar tiendas y cuerda.
	Desarrollo: Primero se montarán las tiendas y se delimitará el territorio de la sección.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Montaje de tiendas y subcampo
	Objetivo: Fomentar el aprendizaje.
	Duración: 1:30 horas
	Responsable: Viejos lobos
	Materiales necesarios: todo lo necesario para montar tiendas y cuerda.
	Desarrollo: Primero se montarán las tiendas y se delimitará el territorio de la sección.

Noche	Nombre de la Actividad: Stalking "El escondite al revés"
	Objetivo: Desarrollar en los lobatos la capacidad de trabajo en equipo.
	Duración: Una hora
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: Zona de acampada.
	Desarrollo: Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o veinte. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, y así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

DÍA 2: 16

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Montaje del subcampo y ambientación
	Objetivo: Montar el subcampo, así como capacitar a los lobatos de autonomía a la hora de trabajar y conseguir que trabajen en equipo desde el inicio del campamento.
	Duración: dos y media.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: pita de colores, palos de madera o troncos.
	Desarrollo: Los lobatos, junto con los Viejos Lobos deberán pensar la mejor forma de hacer el subcampo de delimita la zona de acampada de la Manada. Una vez organizados, nos dispondremos a hacer el subcampo. Clavaremos palos en el suelo de manera que se queden bien sujetos y los uniremos con pita de colores.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Montaje del subcampo y ambientación
	Objetivo: Montar el subcampo, así como capacitar a los lobatos de autonomía a la hora de trabajar y conseguir que trabajen en equipo desde el inicio del campamento.
	Duración: 2h 30min
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: pita de colores, palos de madera o troncos.
	Desarrollo: Los lobatos, junto con los Viejos Lobos deberán pensar la mejor forma de hacer el subcampo de delimita la zona de acampada de la Manada. Una vez organizados, nos dispondremos a hacer el subcampo. Clavaremos palos en el suelo de manera que se queden bien sujetos y los uniremos con pita de colores.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Juegos de distensión
	Objetivo: Liberar tensiones y desinhibirse después de las construcciones.
	Duración: 1h 30min.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: Zona de acampada lo más llana posible.
	Desarrollo: Explicados en el anexo.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Taller pokemon
	Objetivo: Fomentar el desarrollo personal.
	Duración: 1 hora
	Responsable Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Cartulinas, bolígrafos, etc...
	Desarrollo: Siguiendo las instrucciones del juego de mesa "Maestro entrenador Pokemon" (ANEXO) fabricaremos todos los complementos para poder ser entrenadores pokemon y jugar siguiendo la ambientación durante todo el campamento. Las instrucciones están en el anexo.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Juegos pokemon
	Objetivo: Interactuar entre todos y conocer las debilidades y fortalezas de cada uno.
	Duración: 1 hora y media.
	Responsable: Viejos lobos.
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: Definidos en el anexo.

Noche	Nombre de la Actividad: Stalking "Vampiros"
	Objetivo: Estimular los cinco sentidos de los lobatos y su capacidad de atención.
	Duración: una hora
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: cartulina, rotuladores de colores.
	Desarrollo: Dibujamos en un mapa tantas tumbas como personas están jugando y las diferenciamos en el campamento. En una cartulina, ponemos el nombre de todos en un color, y por detrás el nombre de otra persona. Se supone que todos somos vampiros y debemos matar a la persona que pone por detrás en nuestro papel, mordiéndoles en el cuello. Pero solo podremos hacerlo si no hay gente delante o si nadie nos ve.

DÍA 3: 17

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Montaje del subcampo y ambientación
	Objetivo: Montar el subcampo, así como capacitar a los lobatos de autonomía a la hora de trabajar y conseguir que trabajen en equipo desde el inicio del campamento.
	Duración: dos y media.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: pita de colores, palos de madera o troncos.
	Desarrollo: Los lobatos, junto con los Viejos Lobos deberán pensar la mejor forma de hacer el subcampo de delimite la zona de acampada de la Manada. Una vez organizados, nos dispondremos a hacer el subcampo. Clavaremos palos en el suelo de manera que se queden bien sujetos y los uniremos con pita de colores. Y lo decoraremos.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Montaje del subcampo y ambientación
	Objetivo: Montar el subcampo, así como capacitar a los lobatos de autonomía a la hora de trabajar y conseguir que trabajen en equipo desde el inicio del campamento.
	Duración: dos y media.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: pita de colores, palos de madera o troncos.
	Desarrollo: Los lobatos, junto con los Viejos Lobos deberán pensar la mejor forma de hacer el subcampo de delimite la zona de acampada de la Manada. Una vez organizados, nos dispondremos a hacer el subcampo. Clavaremos palos en el suelo de manera que se queden bien sujetos y los uniremos con pita de colores. Y lo decoraremos.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Carreras de obstáculos
	Objetivo: Desarrollar la coordinación y cooperación por parte de los lobatos.
	Duración: una hora
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Globos, pita de colores, aros de colores.
	Desarrollo: Se harán varios grupos. En un circuito de obstáculos, los niños deberán pasar por encima, debajo o alrededor en parejas, sujetando un globo con la tripa, si se les cae o explota empiezan de nuevo poniéndose al final de la fila. Ganará el grupo que antes termine el circuito.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Taller de pokebols
	Objetivo: Incentivar la creatividad de los lobatos.
	Duración: una hora
	Responsable Viejos Lobos.
	Materiales globos, goma eva, sprays de pintura, tijeras, pegamento...
	Desarrollo: Primero se hincha el globo y se forra con papel higiénico y de periódico humedecido con cola blanca en agua. Se deja secar y una vez seco se pincha el globo dejando vacía la parte interior. Por último cada lobato la decorará como quiera utilizando sprays pintura (supervisado por el scouter), tempera, etc.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Pokemon a trote
	Objetivo: Interactuar entre todos y conocer las debilidades y fortalezas de cada uno.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: Pañoletas
	Desarrollo: Se dibujan dos círculos, uno dentro del otro. En el de fuera se sitúan los pokemon de fuego, y en el de dentro los pokemon de agua. Uno de los pokemon de fuego llevará la pañoleta en la parte de atrás del pantalón, será el pokemon de la rosa. A una señal de silbato de algún viejo lobo, el pokemon de la rosa montará sobre su pokemon de agua (en la espalda como un mono), y saldrá corriendo. Unos segundos después se dará otra señal y el resto de los pokemon de fuego montarán sobre sus pokemon de agua e irán en busca del pokemon de la rosa. Gana la primera pareja que consiga cazar al pokemon de la rosa. Una vez cazado, se cambian las tornas, y los pokemon de agua se cambian a pokemon de fuego.

Noche	Nombre de la Actividad: Stalking "En búsqueda del tesoro"
	Objetivo: Conseguir que los lobatos sean capaces de desarrollar estrategias colaborando entre todos.
	Duración: Una hora.
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Aislantes, tesoro.
	Desarrollo: Se hacen dos equipos y cada uno debe esconder un tesoro (canicas, abrigos, pañoletas...). Estará a una distancia de unos 50 m. Siempre habrá un guardián

	custodiando el tesoro, de manera que el resto de los jugadores tienen que ir a buscar el tesoro del equipo contrario. Los guardianes podrán dar con el aislante a los que vayan a por el tesoro.
--	--

DÍA 4:	18
---------------	-----------

Día de Familias ☐ Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Redecora tu vida
	Objetivo: Perder el miedo a hacer el ridículo. Aprender el valor del dinero y lo que cuesta administrarlo.
	Duración: 3 horas
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: - 1 plano de la casa por grupo y copia de los 9 objetos por grupo - Dinero: 11 billetes de 10 C€ por grupo (10 para el grupo +1 para propinas) - 4 sillas - 1 bandeja y un vaso con agua (a poder ser de plástico mejor) - 3 objetos varios - Tarjeta frigorífico con sus objetos
	Desarrollo: explicado en el anexo.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Redecora tu vida
	Objetivo: Perder el miedo a hacer el ridículo. Aprender el valor del dinero y lo que cuesta administrarlo.
	Duración: 3 horas
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: - 1 plano de la casa por grupo y copia de los 9 objetos por grupo - Dinero: 11 billetes de 10 C€ por grupo (100 para el grupo +10 para propinas) - 4 sillas - 1 bandeja y un vaso con agua (a poder ser de plástico mejor) - 3 objetos varios - Tarjeta frigorífico con sus objetos
	Desarrollo: explicado en el anexo.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Explicación de especialidades
	Objetivo: Fomentar el desarrollo personal.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: papel y bolígrafos.
	Desarrollo: Explicación a los lobatos de lo que son las especialidades y para qué sirven. Tienen que elegir unas cuantas y, a lo largo del campamento, demostrar que saben hacer aquello que han elegido.
	Ejemplo: Taller de cocina, que en el tiempo libre prepare alguna comida que sepa hacer. Nadador, superar pruebas en el río o piscina,...

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Talle "Capas de lobo"
	Objetivo: Fomentar el sentimiento de unidad dentro de la manada; así como incentivar la creatividad entre los lobatos.
	Duración: 2 horas
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: tela y gomaeva
	Desarrollo: consiste en que cada lobato realice su propia capa para poder hacer juegos con ella y que se sienta un lobato integrado en la manada, la capa es un elemento característico para los lobatos. La capa se crea con tela marrón, una cuerda que permita hacer una capucha y así que se pueda atar al cuello y luego con goma eva marrón y de otro color (rosa por ejemplo) se hacen las orejas que irán en la capucha

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Juegos de distensión
	Objetivo: Incentivar a los lobatos a trabajar en equipo.
	Duración: Una hora y media.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: Zona de acampada lo más llana posible.
	Desarrollo: Explicados en el anexo.

Noche	Nombre de la Actividad: Stalking "el reo loco"
	Objetivo: Conseguir que los lobatos sean capaces de usar el sentido del oído para guiarse en la oscuridad.

	Duración: Una hora.
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: linterna por participante
	Desarrollo: Terreno con vegetación abundante, pero sin ser peligroso. Puede ambientarse con una leyenda, con un "reo" que escapó, con un animal suelto, etc. Un animal "herido" anda suelto por el lugar y en necesario cazarlo. Para esto los "cazadores" saldrán con sus linternas y tratarán de encontrarlo guiándose por alaridos (gritos) que cada cierto tiempo realiza el animal que arranca herido por el lugar. Es útil que de vez en cuando otro dirigente realice un grito igual que el animal, para que distraiga a los "cazadores".

DÍA 5: 19

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Búsqueda del tótem
	Objetivo: Crear ambiente de unidad en la Manada y fomentar la capacidad de los lobatos de desarrollar estrategias.
	Duración: 1:30 horas
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Papel de colores
	Desarrollo: • A cada seisena se le indicará un objetivo y un aliado, en secreto. • Cada seisena tendrá una oportunidad para acusar a otra seisena del objetivo de dicha seisena a los scouts (si fallan, pierden la oportunidad, si aciertan la seisena acusada quedará eliminada). • Cada niño llevara un número apuntado en la muñeca del color de la seisena (a la seisena blanca coger otro color y explicarlo) • Gana la seisena que consiga antes los números de todos los participantes, de su objetivo previamente dicho. • Para conseguir dicho número deberán tocar a su oponente y jugar a un combate pokemon (desarrollado en el anexo), si gana el atacante el defensor deberá enseñarle su número. Ejemplo: a la seisena negra se le dice, que su objetivo es la blanca y que su aliada es la seisena azul. La seisena negra deberá conseguir sin que la descubran las demás seisenas, los números de todos los participantes de la seisena blanca, aliándose como puedan con la seisena azul.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Búsqueda del tótem
	Objetivo: Crear ambiente de unidad en la Manada y fomentar la capacidad de los lobatos de desarrollar estrategias.
	Duración: 1:30 horas
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Papel de colores
	Desarrollo: • A cada seisena se le indicará un objetivo y un aliado, en secreto. • Cada seisena tendrá una oportunidad para acusar a otra seisena del objetivo de dicha seisena a los scouts (si fallan, pierden la oportunidad, si aciertan la seisena acusada quedará eliminada).

	• Cada niño llevara un número apuntado en la muñeca del color de la seisena (a la seisena blanca coger otro color y explicarlo) • Gana la seisena que consiga antes los número de todos los participantes, de su objetivo previamente dicho. • Para conseguir dicho número deberán tocar a su oponente y jugar a un combate pokemon (desarrollado en el anexo), si gana el atacante el defensor deberá enseñarle su número. Ejemplo: a la seisena negra se le dice, que su objetivo es la blanca y que su aliada es la seisena azul. La seisena negra deberá conseguir sin que la descubran las demás seisenas, los números de todos los participantes de la seisena blanca, aliándose como puedan con la seisena azul.
--	--

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Juegos de distensión
	Objetivo: Incentivar el sentimiento de unidad dentro de la manada.
	Duración: Una hora y media.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: Zona de acampada lo más llana posible.
	Desarrollo: Explicados en el anexo.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Taller de camisetas
	Objetivo: Conseguir una camiseta diseñada y personalizada por y para cada lobato, así como su capacidad creativa.
	Duración: una hora.
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Camisetas, pintura textil, agua, hilo de colores, motivos para decorar una camiseta.
	Desarrollo: Cada lobato deberá tener una camiseta vieja para decorarla como si fuera un entrenador Pokemon.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Taller de camisetas
	Objetivo: Conseguir una camiseta diseñada y personalizada por y para cada lobato, así como su capacidad creativa.
	Duración: una hora.
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Camisetas, pintura textil, agua, hilo de colores, motivos para decorar una camiseta.
	Desarrollo: Cada lobato deberá tener una camiseta vieja para decorarla como si fuera un entrenador Pokemon.

Noche	Nombre de la Actividad: Stalking “en busca del nombre del planeta”
	Objetivo: Conseguir que los lobatos aprendan, de forma divertida, el nombre de los planetas y las constelaciones más importantes y conocidas.
	Duración: Una hora
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: papeles con nombres de planetas, cera o rotulador, linterna
	Desarrollo: El juego se realizará por seisenas, cada jugador recibirá un papel con un nombre de un planeta. El equipo deberá repartirse las letras que forman el nombre del planeta. A continuación con rotulador, o cera, se pintarán su letra en alguna parte del cuerpo. El juego consiste en que deben conocer el nombre del planeta del otro equipo. Para ello deberán encontrarse por el camino, y aquel que le alumbre primero deberá buscar la letra a la persona alumbrada y anotarla. Para esto solo tendrá 20 segundos. Si se alumbran los dos a la vez, deberán buscarse la letra a la vez durante 20 segundos también. 5 minutos antes de que acabe el juego los dos equipos se reunirán para deliberar cual creen que puede ser el nombre del planeta del otro equipo. Gana el equipo que adivine el nombre del otro equipo.

DÍA 6: 20

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Día del agua
	Objetivo: Fomentar la cooperación en la manada.
	Duración: toda la mañana
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: globos, pistolas de agua
	Desarrollo: Realizaremos una serie de juegos de agua donde utilizaremos globos o pistolas de agua. BOMBA: con globos de agua se hace un círculo donde hay un participante en el centro de este y tiene que contar hasta veinte en silencio y decir ¡BOMBA! Y el globo se explotará en la cabeza del lobato que lo tenga en ese momento. CAZA LA BANDERA: se harán dos equipos lo cuales tendrán agua de colores en pistolas de agua (esto se hace con papel pinocho el cual tiñe el agua). Los participantes tienen que robar la bandera del otro equipo disparando a sus contrincantes.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Día del agua
	Objetivo: Conseguir que los lobatos sean capaces de trabajar y colaborar entre ellos.
	Duración: toda la mañana
	Responsables: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Pita para delimitar el terreno, globos, agua y toallas. Globos y agua.
	Desarrollo: VOLEYAGUA: Se juega como un voleibol normal, solo que utilizan toallas para lanzar globos de agua. De manera que tienen que lanzar el globo con el impulso de la toalla y recogerlo también con ella. DIEZ PASES: Se hacen dos equipos. Cada uno tiene que pasarse el globo de agua 10 veces (nunca tocándolo dos veces la misma persona), intentando que el equipo contrario no se lo quite.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Día del agua
	Objetivos: Capacitar a los lobatos de la autonomía suficiente para trabajar a la vez que colaboran entre ellos.

	Duración: toda la mañana
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Bolsas, cubos, fruta y agua.
	Desarrollo: BOLSAS DE AGUA: Se hacen dos equipos. Cada uno se pone en fila. Los scouts les damos una bolsa, agujereada con un alfiler, llena de agua. EL equipo debe pasarla lo más rápido posible para conseguir mucha agua, ya que el agua de la bolsa se depositará en un cubo al final. Se estarán pasando continuamente bolsas con agua.
	RELEVOS: Tienen que hacer una carrera de relevos con un cubo lleno de agua. PASA LA 'BOLA': Los dos equipos se sientan en el suelo uno detrás de otro y con las piernas abiertas. El de adelante tiene que pasar un cubo lleno de agua hacia atrás por encima de las cabezas. El último tiene que ponerse el primero y volver a pasar el cubo. EL JUEGO DE LA SANDÍA: Se forman 4 grupos con el mismo número de participantes. Deberán colocarse en filas, aproximadamente a 10 metros de una silla, que se le asignará a cada grupo. En cada silla se pone un pedazo de sandia, en la misma proporción para cada grupo. Cuando el dirigente dé la señal (puede usarse un silbato), saldrá un participante de cada grupo con la intención de comer la sandia, durante aproximadamente 3 segundos. Cuando el dirigente de nuevamente la señal, cada participante volverá a su lugar y saldrá el siguiente, de esta manera continuarán hasta que todos los participantes hayan comido de la sandia. Al finalizar se verá que grupo ha dejado en menos proporción la sandia (puede ser otra fruta dependiendo de la disponibilidad). El grupo que haya dejado más pequeña la sandia o fruta elegida será el ganador.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Taller de mochilas
	Objetivo: Aprender a preparar una mochila de ruta.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: material individual
	Desarrollo: Se enseñará a los lobatos a cómo preparar su mochila de ruta. Se les explicará la ruta a seguir y se les responderán sus dudas.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Búsqueda del tesoro
	Objetivo: Conseguir que los lobatos sean capaces de desarrollar una estrategia competente entre todos persiguiendo un mismo objetivo. Así como fomentar su capacidad competitiva (sana) que les ayude a conseguir todo aquello que se propongan.
	Duración: 1 hora.
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: aislantes, tesoro

	Desarrollo: Se hacen dos equipos y cada uno debe esconder un tesoro (canicas, abrigos, pañoletas...). Estará a una distancia de unos 50 m. Siempre habrá un guardián custodiando el tesoro, de manera que el resto de los jugadores tienen que ir a buscar el tesoro del equipo contrario. Los guardianes podrán dar con el aislante s loa que vayan a por el tesoro.
--	---

Noche	Nombre de la Actividad: Descansar	
	Objetivo: descansar para estar relajados para el raid.	
	Duración:	
	Responsable: scouters de manada	
	Materiales necesarios	
	Desarrollo: Consideramos que esta noche no deben hacer nada y marcharse pronto a dormir para que estén despejados y no cansados para comenzar el raid el día siguiente.	
DÍA 7:	21	Día de ☐ Día de Familias ☐ Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: RAID	
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades	
	Duración: 3 días	
	Responsable: Viejos Lobos	
	Materiales necesarios:	
	Desarrollo	
	RAID, mirar hoja de ruta	

Mañana 2	Nombre de la Actividad: RAID	
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades	
	Duración: 3 días	
	Responsable: Viejos Lobos	
	Materiales necesarios:	
	Desarrollo	
	RAID, mirar hoja de ruta	

Mañana 3	Nombre de la Actividad: RAID	
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades	
	Duración: 3 días	

	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo
	RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 1	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo
Tarde 2	RAID, mirar hoja de ruta
	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo
	RAID, mirar hoja de ruta

Noche	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo
	RAID, mirar hoja de ruta

DÍA 8: 22

Día de Familias ☐ Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 1	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 3	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:

	Desarrollo
	RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 1	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo
	RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 2	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo
	RAID, mirar hoja de ruta

Noche	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo
	RAID, mirar hoja de ruta

DÍA 9: 23

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 2	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 3	Nombre de la Actividad: RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: Viejos Lobos

	Materiales necesarios:
	Desarrollo
	RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Taller de masajes
	Objetivo: Relajar a la manadas tras el Raid
	Duración: Una hora y media
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Crema hidratante y alcohol de romero.
	Desarrollo: Los lobatos deberán ponerse por parejas y, de uno en uno, irán dando un masaje relajante a sus compañeros.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Taller de masajes
	Objetivo: Relajar a la manadas tras el Raid
	Duración: Una hora y media
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Crema hidratante y alcohol de romero.
	Desarrollo: Los lobatos deberán ponerse por parejas y, de uno en uno, irán dando un masaje relajante a sus compañeros.

Noche	Nombre de la Actividad: EVALUACIÓN DEL RAID
	Objetivo: conocer la opinión de los participantes
	Duración: 1 hora
	Responsable scouts de manada
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Se evaluará el raid y como se lo están pasando en el campamento el tiempo que llevan

DÍA 11:	24
----------------	-----------

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: La colada
	Objetivo: Fomentar el aprendizaje de las tareas domésticas. Crear la suficiente autonomía en los lobatos para que sean capaces de hacerse cargo de sus tareas personales.
	Duración: 1 hora
	Responsable: Viejos lobos.
	Desarrollo: Cada lobato lavará parte de su ropa sucia utilizando el cubo con agua y el jabón.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: La colada
	Objetivo: Fomentar el aprendizaje de las tareas domésticas. Crear la suficiente autonomía en los lobatos para que sean capaces de hacerse cargo de sus tareas personales.
	Duración: 1 hora-
	Responsable: Viejos lobos.
	Desarrollo: Cada lobato lavará parte de su ropa sucia utilizando el cubo con agua y el jabón.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Los records
	Objetivo: Conseguir que los lobatos persigan los objetivos marcados y trasladar lo aprendido a su vida diaria.
	Duración: Dos horas
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: Papel reciclado, comba, agua, jabón, palos de madera y cuerda.
	Desarrollo: Canicas gigantes: Basándose en el tradicional juego de las canicas de seguir un recorrido se harán 4 de tal manera que se pueda jugar con bolas gigantes de papel reciclado. Habrá 4 equipos. Ganara la canica que antes llegue Comba: consistirá en que todos los lobatos sean capaces de saltar una o varias veces, todos juntos a la vez, a la comba. Pompas de jabón: consiste en hacer la pompa de jabón más grande Pirámide humana: cada grupo hará una pirámide y tendrán que contar tres Misisipi.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Presentación de especialidades
	Objetivo: Fomentar la superación personal.
	Duración: 2 horas y media.
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: material individual.
	Desarrollo: Cada lobato se presentará a las pruebas específicas de su especialidad. Socorrista Conoce algunas cuestiones elementales de socorrismo. Conoce algunas normas sobre higiene. Sabe organizar un botiquín de primeros auxilios y conoce su utilización. Sabe desinfectar una herida, hacer un vendaje sencillo, curar una ampolla. Conoce lo más elemental sobre las quemaduras. Anota los teléfonos de urgencia más importantes. Cocinero Conoce algunas Recetas sencillas que realizará para su Manada. Sabe organizar la fiesta final de una Cacería. Realiza un sencillo libro de recetas. Organiza los menús en la marcha para la Manada. Conoce algunos hábitos de alimentación saludables, así como las cualidades de algunos alimentos. Periodista Realiza los reportajes sobre los acontecimientos más importantes de la Manada. Se encarga de realizar entrevistas. Sabe dibujar para ilustrar sus reportajes.

	Está siempre informado de lo que ocurre en su entorno.
	Acampador
	Sabe montar y desmontar una tienda, así como su empaquetado.
	Organiza la parcela de su Manada en las acampadas.
	Conoce los cuidados que requieren las tiendas en cualquier circunstancia.
	Secretario
	Sabe llevar correctamente el cuaderno de su Manada
	Mantiene informados a los miembros de la Manada de las reuniones, horarios, actividades previstas.
	Puede realizar una sencilla memoria de todo lo ocurrido en una salida o de la Caza realizada.
	Lleva las cuentas de la Manada en un pequeño libro marcado los gastos y los ingresos.
	Amigo de la Naturaleza
	Conoce las plantas y animales de su región.
	Cuida y mantiene limpia la zona de acampada.
	Informa a la Manada de los productos que perjudican a la naturaleza.
	Se encarga de realizar alguna campaña de recogida de pilas, vidrio, papel.
	Prepara algún montaje audiovisual sobre conservación de la naturaleza.
	Conoce la técnica del reciclado de papel.
	Animador
	Conoce algunas canciones para las veladas de Manada
	Colabora en la organización de la Flor Roja.
	Conoce algunas danzas que enseña a su Manada.
	Sabe narrar historias, cuentos, poesías.
	Contribuye a la escenificación de sencillas obras.
	Tiene en cuenta los cumpleaños de los miembros de su Manada y organiza la fiesta.
	Puede mantener alto el ánimo de los Lobatos.
	Deportista
	Conoce algunos deportes, sus reglas e historia.
	Practica un deporte diariamente.
	Prepara ejercicios físicos para su Manada en las salidas.
	Se encarga de mantener en buen estado el material deportivo.
	Participa en las actividades deportivas de la Manada.
	Conoce alguna técnica sencilla de relajación.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Presentación de especialidades
	Objetivo: Fomentar la superación personal.
	Duración: 2 horas y media.
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: material individual.
	Desarrollo: Cada lobato se presentará a las pruebas específicas de su especialidad explicada anteriormente.

Noche	Nombre de la Actividad: El avión
	Objetivo: Conseguir que los lobatos sean capaces de centrarse en su objetivo a pesar de los impedimentos que puedan surgir.

	Duración: Una hora
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Linternas
	Desarrollo: Se simulará una pista de aterrizaje de avión. Deberán dar varias vueltas sobre sí mismos y llegar sin caerse hasta el final de la pista, que estará marcada con las linternas.

DÍA 10: 25

Día de Familias ☐ Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Gymkana día guarro
	Objetivo: Conseguir que los lobatos pierdan la vergüenza e incentivar su capacidad de superación haciendo que realicen ciertas actividades estando sucios.
	Duración: Todo el día
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Río, harina, rollo de plástico, venda, bizcocho de chocolate.
	Desarrollo: 1- Croquetas rebozadas: La mitad del grupo serán afamados cocineros que deberán elaborar sabrosas croquetas rebozadas con la otra mitad del grupo mediante un baño en el río y un rebozado en harina. Luego cambian los grupos. (la harina estará esparcida sobre una serie de lonas). 2- Darse de comer bizcocho con chocolate: Se sientan 2 componentes del grupo uno frente al otro, se les vendan los ojos y se les da a cada uno un bizcocho untado con chocolate. Se trata de meter el bizcocho con chocolate en la boca del compañero utilizando sólo una mano y los dos llevarán los ojos cerrados (deberán cambiarse luego, aquel que recibió el bizcocho, será el que ahora dé de comer).

M	Nombre de la Actividad: Gymkana día guarro
---	---

	Objetivo: Conseguir que los lobatos pierdan la vergüenza e incentivar su capacidad de superación haciendo que realicen ciertas actividades estando sucios.
	Duración: todo el día
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: mermelada, azúcar, harina, diana, pistolas de agua, agua, tinte de colores para agua.
	Desarrollo: 3- Pastelería: La mitad del grupo serán la masa del pastel y la otra mitad los pasteleros que decorarán la masa con mermelada, azúcar, harina. Luego al contrario. 4- Diana: Por seisenas, uno sostiene una pequeña diana con las manos o pegada al cuerpo y otra persona de una seisena intenta acertar en el blanco mediante un jeringazo de agua de colores.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Gymkana día guarro
	Objetivo: Conseguir que los lobatos pierdan la vergüenza e incentivar su capacidad de superación haciendo que realicen ciertas actividades estando sucios.
	Duración: Todo el día
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: agua, arena.
	Desarrollo: 5- Jacuzzi: Tendrán que realizar una pelea scout en un estupendo baño de agua y barro. 6- Buscar el tesoro: Sin utilizar las manos y con la cara previamente empapada, deberán intentar coger caramelos escondidos en un barreño lleno de harina con la boca.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Gymkana día guarro
	Objetivo: Conseguir que los lobatos pierdan la vergüenza e incentivar su capacidad de superación haciendo que realicen ciertas actividades estando sucios.
	Duración: Todo el día.
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: mermelada, galletas, caramelos, diana, chapas.
	Desarrollo: 7- Dar de comer al rey: elegirán a un "rey" en cada seisena. El resto de los lobatos deberán de preparara la comida del rey con las manos atadas, y dársela de comer con las mejillas. La comida será untar mermelada en una galleta, y llevársela pegada a este en la mejilla, su rey deberá comerse las galletas de las caras de sus lacayos. Ganará la seisena que más galletas consiga llevar a dar de comer a su rey. 8- Lanzamiento de caramelos: A cada participante se le entregan 4 caramelos con las que afrontaran 4 "especialidades olímpicas" - Lanzamiento de caramelo para superar cierta distancia - Salto de altura con caramelo - Tiro al blanco con caramelo - carrera de chapas con caramelos (tendrán un circuito y deberán ver que lobato es más

	rápido con los dedos (es como las carreras de chapas))
--	--

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Taller de masaje.
	Objetivo: Relajar a la manadas tras el día guarro
	Duración: Una hora y media
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Crema hidratante y alcohol de romero.
	Desarrollo: Los lobatos deberán ponerse por parejas y, de uno en uno, irán dando un masaje relajante a sus compañeros.

Noche	Nombre de la Actividad: Velada de promesas
	Objetivo: conocer el significado de la promesa Scout.
	Duración 1:30h.
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: velas y túnicas de lobo
	Desarrollo Los lobatos contarán sus experiencias y darán ánimo a los que hagan la promesa al día siguiente. Normalmente hacíamos tang y metíamos chuches mientras les explicábamos la historia del río Wuaiungua. Y cuando terminábamos les decíamos que cada chuche que se estaban comiendo era una estrella fugaz que se había escapado del cielo y que tenían que pedir un deseo por cada una de ellas que se comieran.

DÍA 12:	26	Día de Familias ☐	Día de Grupo ☐
----------------	-----------	--	---------------------------------------

Mañana 1	Nombre de la Actividad: JUEGO DE GRUPO
	Objetivo: Trabajar en equipo con chavales/as de todas las unidades
	Duración: 4 horas
	Responsable: Todos los scouters.
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: Juego de grupo

M	a	Nombre de la Actividad: JUEGO DE GRUPO
----------	----------	---

	Objetivo Trabajar en equipo con chavales de todas las unidades
	Duración: 4 horas
	Responsable: Todos los scouters.
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: Juego de grupo

Mañana 3	Nombre de la Actividad: JUEGO DE GRUPO
	Objetivo Trabajar en equipo con chavales de todas las unidades
	Duración: 4 horas
	Responsable: Todos los scouters.
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: Juego de grupo

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Ensayo de promesas
	Objetivo: Ensayar las promesas e incentivar el sentimiento de grupo.
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de manada
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: se ensayarán las promesas, la promesa de los lobatos

Tarde 2	Nombre de la Actividad: PROMESAS
	Objetivo: Fomentar el sentimiento de grupo.
	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: todos los scouters
	Materiales necesarios: -
	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: Presentación de especialidades
	Objetivo: Conseguir que los lobatos sean capaces de presentar y explicar su especialidad de forma correcta.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: material individual para cada especialidad.
	Desarrollo: Cada lobato expondrá o realizará su especialidad.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Atrapa la bandera
	Objetivo: Trabajar en equipo.
	Duración: 3 horas.
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: pistolas de agua y camiseta blanca
	Desarrollo: La manda se dividirá en dos equipos y deberá conseguir el objeto escondido del otro equipo. Para hacer retroceder a los atacantes, cada participante podrá disparar con una pistola de agua de colores (agua desteñida con papel pinocho) a los atacantes. La camiseta blanca indicara si te han dado y te hará retroceder hasta tu base.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Atrapa la bandera
	Objetivo: trabajar en equipo.
	Duración: 3 horas.
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: pistolas de agua y camiseta blanca
	Desarrollo: La manda se dividirá en dos equipos y deberá conseguir el objeto escondido del otro equipo. Para hacer retroceder a los atacantes, cada participante podrá disparar con una pistola de agua de colores (agua desteñida con papel pinocho) a los atacantes. La camiseta blanca indicara si te han dado y te hará retroceder hasta tu base.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Atrapa un millón
	Objetivo: Recordar lo aprendido durante el campamento.
	Duración: Una hora.
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios: chuches, vasos y tarro grande
	Desarrollo: Siguiendo el programa de televisión "atrapa un millón". Cada seisena empezara con una bolsa de chuches, se irán haciendo preguntas y deberán ir colocando las chuches en el vaso que de la respuesta correcta (a:respuesta1, b:respuesta2, c:respuesta3, d:respuesta4). Las chuches se pueden dividir entre las diferentes opciones. Solo habrá una respuesta correcta. Las chuches de las respuestas fallidas se las queda la banca

T a	Nombre de la Actividad: La foto familiar.
-----	--

	Objetivo: Conseguir que pierdan el miedo a hacer el ridículo.
	Duración: Una hora y media
	Responsable: viejos lobos
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: Explicado en yincanas extra.

Noche	Nombre de la Actividad: El dragón
	Objetivo: Conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades.
	Duración: Una hora.
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: linterna y pañoletas.
	Desarrollo: Un persona se sitúa sentado y con los ojos vendados en el centro de una explanada, simulando ser un dragón que custodia su tesoro. El resto de participantes deberán llegar a tocarlo sin que este los oiga, así que deberán desplazarse lo más sigilosamente posible. Para eliminar gente, el que está sentado, dispone de un linterna, la cual usara para iluminar en la dirección que oye algún ruido de gente acercándose, toda persona que se encuentre en esa dirección iluminada quedara eliminado o volverá al comienzo. OBSERVACIONES: Interesa que haya alguien controlando para ver si realmente hay alguien iluminado y retirarlo si no se ha enterado. También interesa que se realice en una zona sin demasiados ruidos externos.

DÍA 14: **28**

Día de Familias ☐ Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar lazos con otras secciones
	Duración: todo el día.
	Responsable: Todos los scouter
	Materiales necesarios: toalla, bañador, crema del sol y ropa de recambio.
	Desarrollo: Actividad conjunta con todas las unidades.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar lazos con otras secciones
	Duración: todo el día.

	Responsable: Todos los scouter
	Materiales necesarios: toalla, bañador, crema del sol y ropa de recambio.
	Desarrollo: Actividad conjunta con todas las unidades.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar lazos con otras secciones
	Duración: todo el día.
	Responsable: Todos los scouter
	Materiales necesarios: toalla, bañador, crema del sol y ropa de recambio.
	Desarrollo: Actividad conjunta con todas las unidades.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar lazos con otras secciones
	Duración: todo el día.
	Responsable: Viejos lobos
	Materiales necesarios: toalla, bañador, crema del sol y ropa de recambio.
	Desarrollo: Actividad conjunta con todas las unidades.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: SALIDA DE GRUPO
	Objetivo: fomentar lazos con otras secciones
	Duración: todo el día.
	Responsable: Viejos lobos
	Materiales necesarios: toalla, bañador, crema del sol y ropa de recambio.
	Desarrollo: Actividad conjunta con todas las unidades.

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: RECOGIDA
	Objetivo: Aprender a ser organizados trabajando en equipo.
	Duración: 1 h.
	Responsable: scouters de manada
	Materiales necesarios: Herramientas de mano.
	Desarrollo: Recogida ordenadamente del campamento. Los lobatos recogerán la zona de campamento, recogiendo las basuras, desmontando las construcciones sin dañar los árboles, recogiendo la cuerda pita aprovechable y tirando a la basura la que no se podrá reutilizar...
	Se realizará un juego transversal: Los Viejos Lobos piden: Los Viejos Lobos, en cualquier momento de la actividad, pueden decir "el viejo lobo pide..." y decir un objeto.

	Uno de los lobatos que no esté haciendo nada o que esté poco atareado tendrá que traerlo, con lo que ganará un punto para su seisena.
--	---

Mañana 2	Nombre de la Actividad: RECOGIDA
	Objetivo: Aprender a ser organizados trabajando en equipo.
	Duración: 1 h.
	Responsable: scouters de manada
	Materiales necesarios: Herramientas de mano.
	Desarrollo: Recogida ordenadamente del campamento. Los lobatos recogerán la zona de campamento, recogiendo las basuras, desmontando las construcciones sin dañar los árboles, recogiendo la cuerda pita aprovechable y tirando a la basura la que no se podrá reutilizar... Se realizará un juego transversal: Los Viejos Lobos piden: Los Viejos Lobos, en cualquier momento de la actividad, pueden decir "el viejo lobo pide..." y decir un objeto. Uno de los lobatos que no esté haciendo nada o que esté poco atareado tendrá que traerlo, con lo que ganará un punto para su seisena.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: RECOGIDA
	Objetivo desmontar el campamento
	Duración
	Responsable: scouters de manada
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Recogida ordenadamente del campamento. Los lobatos recogerán la zona de campamento, recogiendo las basuras, desmontando las construcciones sin dañar los árboles, recogiendo la cuerda pita aprovechable y tirando a la basura la que no se podrá reutilizar... Se realizará un juego transversal: Los Viejos Lobos piden: Los Viejos Lobos, en cualquier momento de la actividad, pueden decir "el viejo lobo pide..." y decir un objeto. Uno de los lobatos que no esté haciendo nada o que esté poco atareado tendrá que traerlo, con lo que ganará un punto para su seisena.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: PASES DE SECCIÓN
	Objetivo: Ensayar los pases de sección
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de manada
	Materiales necesarios: -
	Desarrollo: se ensayarán los pases de sección y costumbres en estos casos.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: PASES DE SECCIÓN
	Objetivo: Conseguir que los lobatos que pasen a tropa estén listos para ello.
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de manada
	Materiales necesarios: -
	Desarrollo: los lobatos que estén listos pasarán a tropa después del correspondiente procedimiento de los pases y así serán bienvenidos a tropa.

Noche	Nombre de la Actividad: FIESTA DE FIN DE CAMPAMENTO
	Objetivo: despedir el campamento
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters
	Materiales necesarios: -
	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	Titulo Monitor TL SI/NO	Título Coordinador SI/NO
Jorge López Melchor	SI	
Alba Fernández San José	SI	
David Rodríguez Lorente	NO	

DÍA 1

Lugar de salida	Campamento	
Lugar de llegada	Tudés	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta		
Apoyo para la ruta (señalar con una X)	Tomas de agua (indicar en el mapa) puntos azules dibujados en el mapa	
	Coches de apoyo y posibilidad de acceso puntos amarillos dibujados en el mapa	
	Conexión con el campamento (móvil, walkies,...)	
	Botiquín	
	Otros (apoyo por servicios locales, ayuntamientos,...) Indicar:.....	

Mañana 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Fomentar la superación personal y el trabajo en equipo.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Andar mientras se cantan canciones.

Mañana 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Fomentar la superación personal y el trabajo en equipo.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Andar mientras se cantan canciones.

Tarde 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Liberar tensiones y desinhibirse después de las construcciones.
	Duración: Una hora y media.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: Zona de acampada lo más llana posible.
	Desarrollo: Explicados en el anexo.

Tarde 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Liberar tensiones y desinhibirse después de las construcciones.
	Duración: Una hora y media.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: Zona de acampada lo más llana posible.
	Desarrollo: Explicados en el anexo.

Noche	DESCANSAR
	Objetivo: Descansar
	Duración: 1 hora
	Responsable: Viejos lobos
	Materiales necesarios: saco y aislante
	Desarrollo: Nos iremos a dormir para estar descansados. En caso de que les cueste dormirse, se le podrá contar un cuento.

DÍA 2

Lugar de salida	Tudés	
Lugar de llegada	Potes	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta		
Apoyo para la ruta (señalar con una X)	Tomas de agua (indicar en el mapa) puntos azules dibujados en el mapa	
	Coches de apoyo y posibilidad de acceso puntos amarillos dibujados en el mapa	
	Conexión con el campamento (móvil, walkies,...)	
	Botiquín	
	Otros (apoyo por servicios locales, ayuntamientos,...) Indicar:.....	

Mañana 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Fomentar la superación personal y el trabajo en equipo.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Andar mientras se cantan canciones.

Mañana 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Fomentar la superación personal y el trabajo en equipo.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Andar mientras se cantan canciones.

Tarde 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Liberar tensiones y desinhibirse después de las construcciones.
	Duración: Una hora y media.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: Zona de acampada lo más llana posible.
	Desarrollo: Explicados en el anexo.

Tarde 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Liberar tensiones y desinhibirse después de las construcciones.
	Duración: Una hora y media.
	Responsable: Viejos Lobos
	Materiales necesarios: Zona de acampada lo más llana posible.
	Desarrollo: Explicados en el anexo.

Noche	DESCANSAR
	Objetivo Descansar
	Duración 1 hora
	Responsable Viejos lobos
	Materiales necesarios saco y aislante
	Desarrollo: Nos iremos a dormir para estar descansados.

DÍA 3

Lugar de salida	Potes	
Lugar de llegada	Campamento	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta		
Apoyo para la ruta (señalar con una X)	Tomas de agua (indicar en el mapa) puntos azules dibujados en el mapa	
	Coches de apoyo y posibilidad de acceso puntos amarillos dibujados en el mapa	
	Conexión con el campamento (móvil, walkies,...)	
	Botiquín	
	Otros (apoyo por servicios locales, ayuntamientos,...) Indicar:.....	

Mañana 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Fomentar la superación personal y el trabajo en equipo.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Andar mientras se cantan canciones.

Mañana 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Fomentar la superación personal y el trabajo en equipo.
	Duración: 1 hora
	Responsable: viejos lobos.
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Andar mientras se cantan canciones.

Tarde 1	TALLER DE MASAJES
	Objetivo: Relajar a la manadas tras el Raid
	Duración: Una hora y media
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Crema hidratante y alcohol de romero.
	Desarrollo: Los lobatos deberán ponerse por parejas y, de uno en uno, irán dando un masaje relajante a sus compañeros.

Tarde 2	TALLER DE MASAJES
	Objetivo: Relajar a la manadas tras el Raid
	Duración: Una hora y media
	Responsable: Viejos Lobos.
	Materiales necesarios: Crema hidratante y alcohol de romero.
	Desarrollo: Los lobatos deberán ponerse por parejas y, de uno en uno, irán dando un masaje relajante a sus compañeros.

Noche	Evaluación del RAID
	Objetivo: conocer la opinión de los participantes
	Duración: 1 hora
	Responsable scouts de manada
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Se evaluará el raid y como se lo están pasando en el campamento el tiempo que llevan

ANEXOS

STALKINGS:

LA TORRE DEL CASTILLO: En lo alto de la torre del castillo está la princesa encerrada, custodiada por dragones (scouters) que está siempre vigilando. Los caballeros (lobatos) deberán intentar llegar a rescatar a la princesa sin que los dragones custodios les atrapen. Los lobatos deberán ir avanzando poco a poco hacia la "torre" donde está la princesa. Los scouts, que usarán linternas estarán dispersos intentando atrapar a los caballeros. Cuando se diga "Princesa", los caballeros se agacharán y los scouts irán enfocándoles con la linterna. Si reconocen su cara y dicen su nombre, tendrán que retroceder lo andado hacia la torre.

LA GUARIDA: Se marca en el terreno un círculo o se delimita un espacio de por ejemplo dos metros de radio, se coloca el lumo en el centro y el juego consiste en introducirse en el círculo sin ser visto. Para ello deberán eludir a los guardianes que irán rondando por los alrededores con una linterna y al descubrir a algún participante se le obligará a volver a la zona de comienzo o se le eliminara.

OBSERVACIONES: Las linternas solo las llevarán los vigilantes. Es un juego fácilmente ambientable, bastaría con colocar en el interior del círculo algún objeto que haya que coger, o ir disfrazados los que vigilan, etc.

También se pueden introducir personajes, que si bien no pillen, agobien o molesten a los participantes ya sea mediante sustos, mojándoles, pringándoles con algo, golpeándoles con una esterilla, etc.... También se puede complicar más el juego poniendo varias bases con lumos y que deban pasar alguna prueba de ingenio o responder a alguna cuestión.

DE CAZA POR EL BOSQUE: Los caballeros (lobatos) deberán ir al bosque y cazar animales (scouters). Los caballeros divididos en grupos deberán encontrar a los animales para poder cazarlos. Para ellos sólo podrán orientarse por el sonido que emiten. Cuando encuentren al animal y lo reconozcan (al scout y al animal), éste les dará una tarjeta con una imagen del animal. El primer grupo que consiga todas las tarjetas de la caza, gana. Todos los grupos de caballeros deberán ir en silencio para evitar que otros caballeros les sigan la pista.

EL PRISIONERO: Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está y de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el prisionero si sus amigos no logran libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los

amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Si el guardián ilumina de pleno al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (nº de participantes más un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

OBSERVACIONES: Es conveniente que haya un árbitro cerca del guardián para resolver posibles conflictos y controlar el número de veces que usa la linterna.

ORIENTACIÓN: Este juego está pensado para entrenar las habilidades de entrenadores pokemon de los lobatos. En la parte más alta del terrero del campamento, se delimita un cuadrado de unos 5 o 6 metros en el que dentro estarán 3 o 4 guardianes con linternas. El resto de los lobatos se esconderán en el terreno e intentarán entrar en el cuadrado sin ser vistos por los guardianes. Si estos se dan cuenta de que van a entrar quedan eliminados. Si en un plazo de 10 minutos ningún caballero ha conseguido entrar, los ganadores son los guardianes.

CAZA DEL OSO: Los scouts nos escondemos con un papel en el que ponga 'oso'. Tenemos que ir tocando un pito para que los lobatos nos encuentren. Cuando lo hagan les damos un papel y nos vamos a otro lado a escondernos.

Material: Papel y rotulador.

FARO: Los scouts nos esconderemos con una linterna encendida. Se trata de que los niños tengan que encontrar el faro. Pero si les pillamos porque les hemos oído o visto, les enchufamos con la linterna como si fuera un faro, decimos su nombre y tiene que volver al punto de partida.

Material: Linternas.

JUEGOS POKEMON

CARRERA DE RELEVOS. Se ponen todos en dos filas indiaa con las piernas abiertas. Cuando se da la salida, el jugador que está detrás avanza arrastrándose por debajo de las piernas de sus compañeros. Cuando al fin llega hasta donde está el primero de la fila, se pone en pie, abre las piernas y da una señal para que el compañero que ha quedado el último comience a avanzar del mismo modo. Es importante abrir bien las piernas y que el que se desliza lo haga con cuidado y bien pegado al suelo. Una vez pasado por debajo de las piernas de sus compañeros y se ponga de pie el scouts puede gritar POKEMON! Y ese lobato tiene que decir el nombre del podemos de su contrincante, si el scouters grita COMBATE! Tiene que avanzar lo más rápido posible para llegar a la meta y si el scouters grita CALMADO! Los lobatos tienen que cambiarse de fila pero manteniendo los mismo equipos

QUIEN SOY?: Se hacen dos equipos, los cuales unos serán pokemon y otros entrenadores pero nadie sabrá lo que son porque se les pintara en la frente una señal que identificará a los pokemon y a los entrenadores. En este caso son los pokemon los que tienen que ir a por lo entrenadores. Los entrenadores se pondrán salvar unos a otros pasando por debajo de sus piernas. La única pista que se dará para saber que personaje les ha tocado es decir que significa cada color.

LOS POKEMON VOLADORES: Los lobatos colocados frente al scouts sin orden determinado. Éste irá nombrando pokemon añadiendo detrás del nombre "El... vuela muy bien". Si el pokemon que ha nombrado es un ave, los lobatos inmediatamente menean los brazos y manos imitando el volar del pokemon. Si el pokemon nombrado no es un ave, se quedarán quietos en su sitio y deberán imitar la voz del animal nombrado. Cualquiera que vuele al nombrar un pokemon que no es un ave, queda fuera del juego. Y si no vuela al nombrar a un pokemon que es ave, también. También se puede modificar con pokemon marinos, terrestres o de fuego.

ENTRENADORES Y POKEMON: En un terreno de juego amplio y relativamente llano. Un grupo proporcional al número de los que juegan, hace de entrenadores y los demás de pokemon. Los entrenadores llevarán algún distintivo como una gorra, un pañuelo en el brazo... Los entrenadores han de perseguir a los pokemon. Si los pokemon son tocados por la entrenadores se quedarán allí donde han sido tocados. Para salvarlos, sus compañeros libres tienen que tocarlos. Si los entrenadores logran atrapar a todos los pokemon, habrán ganado.

REDECORA TU VIDA

Toda familia tiene derecho a una vivienda digna y para eso se requiere una serie de comodidades. Pero en el mundo en el que vivimos no se consigue casi nada sin dinero, y todos sabemos lo duro que se hace llegar a fin de mes estirando la paga todo lo que podemos. Por eso, para conseguir todo lo necesario para completar nuestra casa, vamos a tener que sudar la gota gorda, ¡y no precisamente al hacer la mudanza!

Cada monitor va a tener una prueba y va a ser el encargado de vender uno sólo de los artículos necesarios en nuestra casa. Al llegar un grupo, y sólo uno, ante un monitor éste les dará la bienvenida a su tienda y les dirá lo que vende y a qué precio lo vende. Todo artículo tendrá un precio de mercado pero hay posibilidad de que ese precio varíe en función de la predisposición del cliente (cada uno de los grupos de grandes juegos):

Si el equipo supera la prueba que se le propone tendrá un descuento del 50%. Si no supera la prueba pero lo intenta con ganas se le venderá al precio normal.

Si el equipo se niega a intentar la prueba o no se lo toma en serio pues los tenderos se lo vende al doble de precio.

Cada equipo parte con 100 Carballeuros (C€) y con ese dinero tiene que comprar el mayor numero de objetos posible. Es importante que se den cuenta de que con ese dinero es necesario hacer mucho la pelota para conseguir el set completo. Las pruebas no tienen un orden fijo, pero después de cada prueba deben ir al hall para colocar su nueva adquisición antes de ir a otra prueba. Cada prueba durará siempre más de 5 minutos, que con la introducción, elección de voluntarios... no debe ser problema. Además habrá abuelas (monitores) que den la propina a los buenos nietos (grupos), así que ojito con no jugar con "fair play" y si veis a la abuela a hacerle bien la pelota y tratarle bien. Cada objeto vale lo mismo: 20 C€, con lo que nos puede salir hasta por 10C€ en el caso de conseguir descuento.

- 1) TV:** nuestra antigua tele está rota y para saber qué película ponen tenemos que adivinarla por los actores y los gestos. Se hará un juego de mímica y tienen q acertar tres películas representadas por tres voluntarios distintos. Ojo, que tiene que haber un tiempo límite pero al menos un minuto por película. La película la decidirá el monitor.
- 2) CAMAS:** alguien se ha metido en nuestra cama y no sabemos quién. Para adivinarlo, un voluntario se venda los ojos y por el tacto tiene que reconocer a su compañero. No se podrá hablar. La prueba la harán al menos dos voluntarios, cambiando de parejas.
- 3) FRIGORÍFICO:** a este frigorífico se le cierra la puerta enseguida, así que si quieres coger algo de picar vas a tener que estar atento. Se les enseña durante 5 segundos un panel con 5 estantes y 4 objetos en cada estante. Luego se vuelve a tapar y se les dan los objetos desordenados y tienen que colocarlos en sus respectivos estantes. Se les deja poner todos y si hay alguno mal se les dice pero no que objeto está mal. Y se les vuelve a enseñar bien para que tengan otra oportunidad desde el principio.
- 4) MESA:** la mesa es algo fundamental en una casa y además sirve para un montón de cosas: comer, jugar a juegos de mesa, poner adornos,... Esta prueba consiste en que el monitor le de a los chavales tres objetos y que tras pensarlo un poquito convenzan al vendedor de que esos objetos sirven para cinco cosas cada uno totalmente distintas a su uso original.
- 5) LAVADORA:** Esta lavadora no funciona muy bien y destiñe un poco, así que para convencer al vendedor para que os de una nueva vamos a tener que conseguir vestir a al menos un chic@ enterito de un color, juntando ropa de todos los del grupo (a poder ser que no sea ni de blanco ni de negro, pero que vea cada uno).
- 6) PLAYSTATION:** todos los niños y muchos padres quieren una en casa pero todos sabemos que sólo nos la comprarán si sacamos buenas notas, así que.... A estudiar!! El juego se llama "acierta y salta" y consiste en que el monitor hace una serie de preguntas y si aciertan los chavales dan un salto hacia adelante. Para que sea más difícil, todos deberán estar en fila india (uno detrás de otro) agarrados por la cintura y juntos y para avanzar deben saltar a la vez.
- 7) VAJILLA:** no se puede sin vajilla. Pero cuidado que es delicada y se rompe! Esta va a ser una prueba de habilidad, deben sentarse en el suelo con las piernas estiradas y uno detrás de otro, tocando con los pies la espalda del de delante. Una vez así, se pasan una bandeja por encima de la cabeza desde el primero hasta el último y vuelta. Encima hay un vaso lleno de agua que no se debe derramar. Se les puede dar un tiempo concreto (3-5 minutos?) y oportunidades ilimitadas en ese tiempo.
- 8) SILLAS:** en esta casa andamos justos de sillas, y para demostrarlo tenemos que intentar subirnos el mayor número de personas posibles en el menor número de sillas. Tienen 5 minutos para conseguir batir su propia marca e intentarlo con una silla menos.

9) MINICADENA: así no hay quien oiga música!! Como tenemos rota la mini cadena es casi imposible adivinar que canción está sonando, pero vosotros podéis. El monitor va a tararear una canción lo peor que pueda, cambiar el ritmo, meter palabras en inglés y que lo adivinen.

10) ESCALERA: que sería de una casa sin una escalerita para subirse a cambiar una bombilla o alcanzar cualquier cosa que esté un poco alta. Hay que comprar una escalera, pero el vendedor está un poco sordo y para conseguirla vamos a tener que explicárselo por gestos. Así que entre todos (todos tienen que tener una función) vamos a hacer una escalera viviente, a ver si así nos entiende!!

GYMKANAS EXTRA

LA TRIBU

Durante un día entero, van a tener que convertirse en una tribu africana. Al empezar el día, se reunirán todos y elegirán a un "Big man", que será a quien pedirán consejo si lo necesitan. Hay que recordarles que este personaje NO PUEDE IMPONERSE A LOS DEMÁS, solo aconsejar. Así, se reunirán todos en consenso y elegirán un nombre para la tribu y un grito de guerra.

- A.** Para empezar, tendrán que llevar al campamento una camiseta y unos pantalones viejos que se puedan cortar y pintar, ya que tendrán que rajarlos para poder ponérselos (es lo que se me ha ocurrido para que no vayan solo con un taparrabos...).
- B.** Con pintura marrón se pintarán el cuerpo y la ropa haciendo tatuajes tribales típicos de su tribu.
- C.** Se dividirán en tres equipos (o los que se pueda, teniendo en cuenta el número de niños)
- D.** Cada grupo tendrá que construir una choza con cartón, rafias, pita... (Lógicamente les va a quedar hecha un desastre, pero que se esfuercen, que les hace falta).
- E.** Una vez hecho esto, cada grupo se dividirá en dos: Los cazadores y los recolectores. Previamente, los scouter han tenido que esconder por el campamento papeles o juguetes que simulen comida: carnes y fruta. Los cazadores y recolectores de cada grupo tendrán que encontrar por lo menos 10 piezas para poder comer los tres platos (por lo que tendréis que esconder muuuchos mas para que cada equipo pueda tener los 10) (sé que después seréis buenos y aunque no lo hayan conseguido les vais a dejar comérselo todo, pero que se asusten un poquito :P)(Está claro que el número de cosas que tienen que encontrar depende del número de niños que definitivamente vaya al campa y del número que formen tanto los cazadores como los recolectores) (También es importante que haya niños y niñas repartidos en los dos roles). Esto tendrán que ir haciéndolo a lo largo de la mañana para poder comer, y por la tarde tendrán que encontrar otros 10 (o los que sean) para poder cenar.
- F.** Empiezan las pruebas para demostrar que pueden pertenecer a una tribu africana.
 - 1.** Transportar agua con un cubo sobre la cabeza. Los harán por grupos y los que más agua consigan transportar, ganan. (Tienen que colocarse el cubo lleno de agua sobre la cabeza sin tocarlo con las manos)
 - 2.** Los scouter se pondrán dentro de un círculo. Estarán cargados de globos de agua. En el momento en el los monitores chillen el grito de guerra elegido por la tribu, los lobatos tendrán que intentar entrar en el círculo sin ser alcanzados por los globos de agua. Aquellos que lo logren, se verán

recompensados con un papel/juguete de comida (solo uno por equipo, por lo que solo recibirá recompensa el grupo que más jugadores "secos" haya conseguido. Si hay uno de cada, se le dará un papel a cada uno).

3. "Las flechas": Se limitará una parte del terreno formando un cuadrado. Al fondo se pondrá un miembro de cada grupo y otro hará de lanzador, pero tendrá los ojos vendados. Con una pelota tendrá que intentar dar al "bolo" que esté delante de él siguiendo las indicaciones de sus compañeros. Todos deben pasar por bolos y tiradores.
4. Guerras de huevos: se pondrán por parejas (del mismo grupo) Uno en frente del otro. Uno de los dos tiene un huevo. Los scouter irán diciendo características de los niños, si alguno de los dos cumple esas características deben pasarse el huevo. Si se les cae, pierden.

En muchas de las guerras libradas por las tribus, alguien pierde un brazo, una pierna, la visión... Deberán elegir un miembro del grupo para que sufra dicha discapacidad (asignada una a cada grupo por el scouter. No pueden coincidir, es decir, cada grupo tendrá su propia discapacidad). Y deberán jugar a un pañuelo. Este juego sirve para que aprendan a ayudarse mutuamente, ya que si le toca salir al ciego, por ejemplo, deberá ser ayudado por algún compañero para saber dónde está el pañuelo.

LA FOTO FAMILIAR

Objetivos:

- Pasar un buen rato corriendo, saltando, jugando y pensando.
- Perder el miedo a hacer el ridículo.
- Darse cuenta que los estereotipos sólo son reales en los juegos.
- La importancia de mantener la familia unida.

Desarrollo:

¿Que sería una familia sin su retrato de familia feliz!! Pero qué difícil es que salgan todos los miembros, que siempre hay alguno que no puede ir o que sale con los ojos cerrados. Pues con las nuevas tecnologías ya no es necesario que estén todos para salir en la foto: un poco de photoshop por aquí, un poco de pegamento,... y la foto perfecta, eso sí cada grupo de pequeños fotógrafos va a tener que sacarle a cada miembro su foto personal. Pero como están tan ocupados vamos a tener que ayudarles con sus tareas diarias. Si le ayudamos bien nos darán la foto encantados, pero si no lo hacemos nos quedamos con un hueco en el álbum.

Cada monitor va a tener una prueba y va a ser un personaje de la familia. Al llegar un grupo, y sólo uno, ante un monitor éste les dará la bienvenida a su tarea diaria y les explicará que tienen que hacer para ayudarle.

Las pruebas no tienen un orden fijo, pero después de cada prueba deben ir al hall para colocar su nueva foto en el cuadro definitivo antes de ir a otra prueba. Cada prueba durará siempre más de 5 minutos, que con la introducción, elección de voluntarios,... no debe ser problema. Se pueden repetir pruebas si no se han superado pero tienes que hacer al menos una distinta antes de repetir.

1. **PADRE:** Vaya pedazo de padre grande que tenemos!! Pues vamos a aprender a andar como él, bien grandes. Para eso nos ponemos todos cogidos de las manos formando una hilera y nos vamos enrollando hasta formar un abrazo gigante. Tenemos que avanzar todos a la vez durante unos 5 metros.
2. **MADRE:** vaya tela! Mama se ha confundido y ha dado a cada uno la ropa que no era. Así que vamos a tener que ayudarla a volver a repartir bien la ropa. Nos cambiamos por parejas prendas de vestir, con la única condición de que las dos prendas intercambiadas sean del mismo color, aunque sean prendas distintas.
3. **ABUELO:** que malo es esto del Alzheimer! Este abuelo cada vez tiene peor memoria. Vamos a tener que ayudarle a recordar los nombres de todos los monitores y sus edades. Si vosotros tampoco os acordáis, pues pensar un poquito.
4. **ABUELA:** Como le gusta cocinar a nuestra abuela, y que tartas más ricas nos prepara. Pero en un descuido se le han caído unas monedas en la harina. Vamos a ayudarle! Como tenemos las manos sucias... tendremos que sacarlas con la boca.
5. **HIJO:** Como le gusta a este chico lo de jugar a la pelota. Vamos a hacerle compañía para que no juegue solito. Lo malo es que su pelota es de agua y le gusta pasar desde bien lejos. Así que nos pondremos en un círculo bien grande y nos pasaremos el globo de unos a otros y no vale pasárselo a nadie que tengas a dos o menos puestos hacia cada lado. Hay que aguantar uno 3-5 minutos.
6. **HIJA:** que poco le gusta estudiar a esta niña! Pero mañana tiene examen y hay que ayudarle con la lección. Así que nos va a preguntar todas sus dudas y se las tenemos que contestar bien, porque si suspende no se va a poder hacer la foto.
7. **BEBÉ:** nos está intentando decir algo, pero como no sabe hablar... que querrá? Pues nada, le damos papel y boli y que lo dibuje. Vamos a tener que averiguarlo sólo mediante dibujos. Un chaval dibuja lo que le dice el monitor y los otros adivinan. Tienen los 5-7 minutos para acertar tres dibujos hechos por tres chicos distintos
8. **PERRO:** vamos a enseñar a este perro a obedecer y que haga lo que le pidamos. Pero para que el haga algo primero lo tenemos que hacer nosotros, así que vamos a hacer un recorrido lo mejor posible para que él lo aprenda. Típico recorrido con cuerdas, sillas y lo que sea para que salten se agachen se arrastren, corran y lo que haga falta. Se les da un tiempo para hacerlo todos en plan relevos.
9. **GATO:** que hay en el mundo que le guste más a un gato que saltar. Pues si queremos pillar al gato para la foto vamos a tener que saltar detrás de él para cogerlo. Pero no podemos pisar fuera de los papeles de periódico, para no manchar el suelo con nuestros pies llenos de barro. La pasan todos los chicos y habrá papeles que estén más cerca que otros e incluso distintas posibilidades para que tengan que pensar más.
10. **CANARIO:** de todos es sabido que los pájaros no tienen manos, que para eso tienen alas, por lo que pasarse las cosas entre ellos es complicado, pues para ponernos en su lugar vamos a tener que pasarnos una manzana de unos a otros con lo que sea menos con las manos, y al final de la prueba tiene que estar intacta. Se pasará la prueba en el momento que todos se pasen la manzana 2 veces.

Tiempo: de 1 a 1'5 horas

Material:

- 1 boceto de la foto por grupo y copia de los 9 miembros por grupo
- lista de monitores y edades
- 1 plato con harina (y harina de recambio) y varias monedas
- globos de agua llenos de agua (5 por grupo?, tal vez con menos vale)
- lista d preguntas
- hojas de papel y un boli.
- obstáculos varios: sillas, cuerdas,...
- hojas de papel de periódico viejo.
- 3-4 manzanas, naranjas, pelotas de tenis o similar.

¿QUIÉN ME HA ROBADO MI.....??

Objetivos:

- Pasar un buen rato corriendo, saltando, jugando y pensando.
- Perder el miedo a hacer el ridículo.

- Fomentar la capacidad de discurrir de los chavales.

Desarrollo:

Como podía faltar una de las familias más famosas de la tele: The Simpson. Pero no pillamos a sus miembros en un buen momento, ya un chorizo les acaba de robar sus objetos más queridos. Pero si les ayudamos a buscar sus cosas en esta nueva aventura en Springfield seguro que nos lo agradecen con todo su entusiasmo.

Cada monitor va a tener una prueba y va a ser un personaje de la tronchante serie. Al llegar un grupo, y sólo uno, ante un monitor éste les dará la bienvenida y les explicará que tienen que hacer para ayudarle a encontrar su objeto robado. Si conseguimos pasar la prueba nos dará una pista que nos ayude a resolver el caso al más puro estilo Bart&Lisa.

Las pruebas tienen un orden fijo, y cada monitor debe mandar a los chicos a la prueba siguiente (el de la 1 manda a la 2 y así, y el último al 1). Cada prueba durará unos 5 minutos, que con la introducción, elección de voluntarios,... no debe ser problema.

1. **HOMER:** Sin tele y sin cerveza Homer pierde la cabeza! Le han robado sus cervezas al pobre Homer y no sabe que hacer para matar el tiempo. Así que le vamos a ayudar a distraerse un poquillo llenando sus adoradas jarras de cerveza a base de buchitos de agua. Los chicos van haciendo relevos para llenarse la boca con agua y llevarla hasta la jarra hasta llenarla. Se les pondrá un tiempo que el monitor vea que va acorde con lo que tardan los grupos, pudiendo vaciar la jarra y volver a llenarla si van muy rápido.
2. **MAGGIE:** la pobre se ha quedado sin su chupete y corre gatas de un lado para otro como un pollo sin cabeza sin encontrarlo. Vamos a ayudarle poniéndonos todos en fila india y abriendo las piernas. Una vez así el último tiene que pasar por debajo de todos hasta llegar al principio, donde se pone de pie y se coloca como sus compañeros. Tienen que pasar todos una vez y luego repetir lo mismo pero de adelante a atrás y de espaldas.
3. **LISA:** la pobre Lisa se quedó sin saxofón. Como va a expresar ahora su creatividad? Pues para no perder la práctica y que se le encojan los pulmones ensaya cada día soplando a un folio haciendo que avance. Nosotros le ayudaremos con su entrenamiento soplando también. Cada chaval tiene que dar dos soplidos al folio y ser relevado por el siguiente. Y así hasta que avancen unos 2 metros (que el monitor vea si es posible o son más torpes).
4. **BART:** a Bart le han quitado su... pues no es el monopatín, es su tirachinas!!y ahora mide su puntería con escupitajos. Si, ya se que es asqueroso, pero es que es Bart, que esperabais. Nosotros le ayudaremos a apuntar mejor enseñándole nuestra técnica. Cada uno cogerá un sorbo de agua en la boca y tendrá que acertar en un vasito colocado a al menos un metro. Se relevan hasta llenarlo hasta una cierta altura.
5. **MARGE:** a la pobre madre de los Simpson le han quitado el cepillo del pelo, como se va a desenredar esa enorme cabellera. Así que como si fuéramos sus pelos, nos vamos a poner todos en un círculo, mirando hacia fuera, y nos vamos acercando despaldas con las manos arriba hasta estar todos bien juntitos y cogemos con cada mano la mano de otro del grupo (que no sean los de al lado justo), pero sólo se puede coger una mano con cada mano. Luego, sin soltarse se van separando y tienen que desliarse formando un círculo grande o varios pequeños. Si tardan poco que lo repitan.

6. **ABRAHAM** (Abuelo): desde que le han robado la dentadura le cuesta mucho disfrutar de la comida, porque a veces no sabe ni lo que come. Así que para ponernos en su lugar nos vamos a vendar los ojos y vamos a probar todos un plato nuevo del comedor del asilo y tenemos que adivinar los ingredientes (puede ser una o varias las sustancias a probar)
7. **MILHOUSE**: como se ha quedado sin sus gafas de culo de vaso no ve ni un pimiento y para ir hasta el colegio tiene que sortear millones de peligros y obstáculos que cuando veía no le parecían impedimento. Así que tenemos que guiarle. Nos ponemos todos en fila india cogiendo al de delante de los hombros y todos con los ojos vendados excepto el último, que puede ver y es el guía. Así que tienen que ir avanzando y el que guía indica la dirección mediante palmadas en los hombros que se transmiten hasta el primero (un golpe en la izquierda y gira hacia la izquierda, idem en la derecha y golpe en los dos es hacia delante y dos seguidos en los dos es marcha atrás, aunque no es recomendable). Se les pone un circuito y que lo hagan lo mejor posible.
8. **FLANDERS**: pobrecito, le han quitado su Biblia!! Pero como puede ser, si él no se ha metido con nadie. Así que como no puede leer su adorado libro trata de recordar como era aquel texto que tanto le gustaba. Lo malo es que sólo recuerda palabras o trozos sueltos y tendremos que ayudarle a ordenar esos trozos. Se les dan todos los trozos del texto y que inventen su propio texto. Si aciertan, genial, aunque si se inventan uno chulo y original también puede valer.
9. **APU**: se ha quedado sin su máquina de "freezy-squishee" (fresisuis, en el más profundo español hablado por el opá). Que le va a vender ahora a los niños? De que van a vivir él y los octillizos? Pues tenemos que ayudarle a diseñar una nueva máquina. Cada uno debe ser una pieza que haga algo y la máquina puede servir para cualquier cosa, no sólo para hacer helados. Que piensen en cosas para hacer cada uno como en que uno puede ser la cinta transportadora, otro cortar, envasar, comprimir, amasar,... pero todo tienen que hacer algo.
10. **DOCTOR HIBBERT**: al pobre le han robado las vendas, así que está desesperado por el hospital buscando algo que pueda sustituirlas. Vosotros vais a tener que convencerle de que el papel higiénico es tan efectivo como la mejor venda. Pues nada, elegir a un enfermo y a trabajároslo. El vendaje debe resistir el examen del Doctor.
11. **MOE**: le han robado su grifo de cerveza, que va a servir ahora a sus fieles parroquianos?? Así que como Alonso está de moda va a empezar a vender sidras, lo malo es que no sabe escanciarlas. Vamos a enseñarle, y al más puro estilo asturiano la tiraremos por encima de la cabeza hasta encestar en el vaso. Cada uno tiene una jarrita o botellita que se va rellenando y pasando al siguiente y entre todos tendrán que llenar al menos 5 vasos (según los vasos y las botellas cada uno ve donde pone el listón).
12. **VENDEDOR DE TBOs**: le han robado sus cómics, pero hasta que consigue levantarse con esa panza... vamos a tener que ayudarle. El juego consiste en lo siguiente: se sientan todos en el suelo uno al lado de otro como si estuvieran en el cine y el primero se levanta y se sienta detrás del segundo espalda contra espalda, se abrazan de espaldas y agarrados se tienen que levantar. Cuando lo consiguen el que estaba 2º se pone detrás del 3º y lo mismo y así hasta que el último se levanta con el 1º, y todos lo habrán hecho 2 veces.
13. **DUEÑO DE LA BOLERA**: al pobre dueño de la bolera le han quitado los bolos y las bolas así que está desesperado. Su nueva estrategia de mercado va a ser usar una bola sin agujeros para los dedos y unos bolos un poco peculiares. Los bolos serán los propios chicos que podrán mover todo el cuerpo para esquivar la pelota menos los pies y el monitor será el que lance para eliminarles. Pasan la prueba si de 20 (?) tiros se salvan al menos 2.

Tiempo: de 1 a 1'5 horas

Material:

- 1 copia de las pistas para cada grupo
- una jarra de agua vacía y otras llenas o un grifo cerca
- unos pocos folios en sucio o en blanco
- agua y un vaso vacío
- macedonia de sabores para adivinar
- obstáculos varios: sillas, cuerdas,...
- texto troceado
- una jarra o botella y unos 5 vasos y un grifo cerca o garrafas de agua.
- unas 5 pelotas.

¡¡MENUDA FAMILIA!!

Objetivos:

- Pasar un buen rato corriendo, saltando, jugando y pensando.
- Perder el miedo a hacer el ridículo.
- Un poco de competitividad sana.
- Potenciar el ejercicio físico y el intelectual.

Desarrollo:

En la historia de toda pareja llega el momento en el que se conoce a la familia de nuestro noví@. Pero lo último que se espera uno es encontrarse con esto. MENUDA FAMILIA!! Pero si queremos que nuestra relación dure tenemos que seguirles la corriente e intentar caerles lo mejor posible. Así que listos para poneros vuestras mejores galas desplegar vuestros encantos que esta familia se lo merece.

Cada monitor va a tener una prueba y va a ser un personaje de la familia. Al llegar un grupo, y sólo uno, ante un monitor éste se presentará y les explicará que tienen que hacer para ayudarlo.

Las pruebas no tienen un orden fijo, pero después de cada prueba deben ir al hall para darle al monitor el papel firmado y que lo apunte en una tabla resumen de cada equipo. Cada prueba durará siempre como 5 minutos, que con la introducción, elección de voluntarios,... no debe ser problema. Se pueden repetir pruebas, y apuntar sólo la mejor de las repeticiones, si el monitor ve que la prueba asignada no dura los 5-7 minutos establecidos, pero nunca después de haberla abandonado. Al acabar cada prueba el monitor firmará un papel en el que ponga el tiempo que han tardado o la puntuación o lo que estime necesario y en los últimos 5-10 minutos se les junta a todos y se hace el recuento de pruebas dando 15 puntos al ganador de cada prueba, 14 al segundo, 13 al tercero,... así con las 9 pruebas y se suma el total para ver al campeón, procurando que no haya grandes diferencias para una mejor dinámica.

- 1. PADRE:** este padre es un señor albañil, y para caerle majo vas a tener que demostrarle que tú también podrías ser un buen operario de la construcción! Es la típica carrera de relevos pero haciendo la carretilla. Se ponen todas las parejas en la línea de salida y avanzan hasta otra línea a una buena distancia y allí se cambian el que sujeta y el que avanza con las manos y hacen el camino inverso, y así todas las parejas. Se apunta el tiempo total (es importante que en todos los grupos corran el mismo nº de parejas para no falsear los tiempos, si faltase una pareja en un grupo que repitan dos chic@s)
- 2. MADRE:** esta madre es una histérica del orden! Y cada vez que ve el cuarto de sus hijos hecho una leonera se pone como una fiera así que hay que tenerlo todo ordenadito antes de que venga de la compra!! Demuéstrale que tú también puedes ser muy ordenado. Cogemos todos nuestros zapatos y los meteremos en una bolsa grande de basura, se agitan un poco y se sacan y tiempo!! Cada uno tiene que buscar sus dos zapatos y ponérselos con atado de cordones y todo. Cuando acabe el último se para el tiempo.
- 3. ABUELO:** el abuelo fue un gran cazador y si le dejaras te contaría sus aventuras en África haciendo la mili. Pero ya no le dejan usar su escopeta porque tiene el pulso... así que para saber si tú sería buen cazador te pide que apuntes con una pistola de agua a unas velas a ver si las apagas. Cada chaval hace tres tiros y le pasa la pistola al siguiente y repiten tantas veces como sea necesario para apagar 5-10 velas, apuntando el tiempo gastado total
- 4. ABUELA:** la abuela, como buena cocinera, lo que quiere es un yern@ apañado en la cocina. Así que te pone a prueba para que calcules bien las medidas en caso de que tengas que cocinar para muchos invitados. Vas a tener que contar macarrones, garbanzos, lentejas, arroz, calcular volúmenes y pesos. Entre todos tienen que dar en 3-4 minutos un valor para cada plato y gana el equipo que más se acerque al "real".
- 5. HIJO:** el niño de esta familia es un auténtico futbolero. No pasa ni un segundo en el que no piense en ese gol fabuloso que marcará algún día. Así que si te quieres ganar su respeto vas a tener que esforzarte y demostrarle que tú también eres muy bueno. Ponte las botas de fútbol y a tirar unos tiros. El monitor se pondrá de portero en una mini portería y será casillas por un día. Se les deja que tiren un tiro de prueba cada uno de los miembros y luego la suerte fatídica de los penaltis. Gana el equipo que más tiros meta, lanzando un tiro o dos (según se vea) cada uno.
- 6. HIJA:** la hija se pasa el día jugando con sus amigas, con sus muñecas marujeando. Pero lo que más le gusta es saltar a la comba. Y ahora que estás tú ya tiene con quien poder saltar. Saltarán a la comba de uno en uno durante 5 minutos (dividiendo los 5 minutos en fracciones homogéneas en función del número de chavales del grupo), se cuentan los saltos de cada miembro y se suman todos. Como es una prueba de velocidad gana el equipo que más veces salte en ese tiempo. Hay que favorecer que los que no están saltando lleven la cuenta con entusiasmo para que no se aburran.
- 7. BEBÉ:** este hermanito pequeño ya está dando sus primeros pasos, y como todos sabemos nunca es fácil empezar nada. Pero en fin, para ponernos en su lugar y comprender mejor como es esto de aprender a andar vamos a colocarnos por parejas y la mitad de las parejas se ponen en un lado y la otra mitad en el otro. Entre estos dos grupos debe haber una distancia que va a ser la pista de relevos, de tal modo que a la señal del monitor corre una de las parejas hasta donde están las otras, les choca la mano y sale esta nueva pareja y lo mismo hasta que todas han corrido. Pero lo malo es que deberán hacer todo esto con un pie atado al otro miembro de la pareja. ¿No pensaríais que iba a ser tan fácil? Se les cronometrará el tiempo.
- 8. TÍO:** este tío es un cachondo. Y le encantan los chistes y las bromas, pero si estamos a la mesa no vamos a poder reírnos a carcajada limpia porque lo mismo se nos sale la comida de la boca o, lo que sería peor, nos atragantamos. Así que vamos a tener que aprender a contenernos la risa. Para eso nos vamos a tumbar todos haciendo una cadena poniendo nuestra cabeza en la tripa de otro y así hasta cerrar un círculo. Luego, uno dice "ja", y el que tiene su cabeza sobre la barriga de éste dice "jaja", el siguiente "jajaja". Y así sucesivamente todo el tiempo que puedan sin que nadie se equivoque o se ría. Es importante este orden porque al decir "ja" se mueve la tripa y es más fácil que se ría el que tiene la cabeza encima. Estaría mejor si el monitor mete algo de baza como 14, 27 para que se confundan o preguntando algo al que le va a tocar para

despistarle o simplemente haciendo gracias. Gana el que llegue a más jas en los 5-7 minutos.

9. PERRO: este perro, como el resto de la familia, está un poco zumbado y tiene la obsesión de que es un caballo. Así que para que no se enfade y te muerda vas a tener que seguirle la corriente y jugar con él a los caballos. Pues otra carrera de relevos pero esta vez a caballito. Y como con las carretillas la ida la hace uno y la vuelta otro y se cuenta el tiempo total del grupo.

10.PRIMA: es una brillante bailarina y para llegar a caerle bien vas a tener que demostrar todas tus dotes artísticas sobre el escenario. Por eso tenéis unos 3-4 minutos para preparar una coreografía donde participéis todos (bien cantando o bailando) con su música y su baile. Es la única prueba donde la puntuación se reserva para el final, cuando se ha visto a todos los equipos.

11.PRIMO: es un conocido gimnasta y se empeña en que vayáis con él a entrenar, pero como se les ha roto el potro... así que todos agachaditos y uno por uno vais a tener que saltaros todos a todos haciendo el salto del potro. Gana el equipo que menos tiempo tarde en que todos sus participantes se salten entre sí.

Tiempo: de 1 a 1'5 horas

Material:

- 1 tabla de pruebas por grupo y (NºdePruebas x NºdeGrupos) fichas de pruebas
- 1 bolsa o saco grande
- 5-10 velas (a poder ser de las largas y finas, para que no se llenen de agua)
- 1 mechero
- 2 pistolas de agua (por si falla una).
- varios platos con lentejas, garbanzos arroz, algún vaso con líquido, y algo para el peso.
- 1 pelota de fútbol y algo que sirva de miniportería (una caja grande, una mesa,...)
- 1 comba o cuerda.
- cuerda de pita para atar los pies por parejas

DUELO EN VERONA (si llueve se puede hacer también)

Objetivos:

- Pasar un buen rato jugando y pensando.
- Perder el miedo a hacer el ridículo.
- Que los chavales vivan una de las rivalidades entre familias más dramática y famosa
- Un poco de competición sana y encuentro con otros chavales.

Desarrollo:

Corría el siglo XIV en la ciudad de Verona donde dos familias, Montesco y Capuleto, tenían una larga tradición de rivalidad y muerte. Pero de esas dos familias surgió uno de los amores más pasionales y auténticos de todos los tiempos, pero también uno de los más trágicos.

Cada monitor va a tener una prueba y va a ser un personaje de este drama de Shakespeare. Se va a dividir el campamento en dos y así, la mitad de los grupos serán Montescos y la otra mitad Capuleto. De esta manera, cada prueba la realizan a la vez un grupo de los Montesco y otro de los Capuleto. Los grupos pasarán de una prueba a la otra en el orden descrito en el tocho, sólo que los Montesco hacen la rueda en sentido ascendente (del 1 al 2 y luego al 3,...) y los Capuleto en el inverso (3, luego 2...). De este modo se producen múltiples duelos pero en pruebas distintas.

En este caso si es muy importante el tiempo que dure cada prueba para que no haya grupos parados esperando al otro. Habrá un monitor con un silbato o algo que se oiga bien desde todos lados para marcar el final de cada prueba (unos 7-8 minutos en función del número total de pruebas y de la duración que se le quiera dar). También sería interesante que las pruebas estuvieran distribuidas en un círculo siguiendo la numeración para que los traslados entre pruebas sean más fáciles.

Además, el monitor de cada prueba debe anotar el ganador (si es Montesco o Capuleto) de cada prueba y el nombre del grupo. Puede ser divertido que el monitor también se meta en su papel y favorezca sutilmente a sus familiares.

1. **ROMEO (M)**: El apuesto caballero protagonista de la amarga historia. Fue capaz de morir por su amada. Siempre fue un chico alegre y extrovertido y le encantaban las aventuras y el deporte. Por eso vamos a tener que elaborar una lista cada equipo con el nombre de 15 deportes y se le entrega una copia al monitor. Es muy importante el orden, porque una vez escritos cada equipo irá diciendo su primer deporte (primero un equipo y luego el otro), luego el segundo,... pero se van tachando de la lista los que diga el otro equipo. El que más aguante con equipos por decir es el que gana.
2. **JULIETA (C)**: tan bella, tan elegante,... no nos extraña que Romeo cayera a sus pies! Ante tal prodigio de la naturaleza sólo se puede hacer una cosa: declararle nuestro más profundo amor. Cada equipo elegirá un voluntario y tendrán unos 2-3 minutos para preparar la más bella declaración de amor. Luego los voluntarios se separan del grupo y se declaran durante un minuto cada uno. El ganador lo decide la dama, claro.
3. **MERCUCCIO (M)**: el fiel amigo de Romeo y pariente del Príncipe de Verona. Fue capaz de morir defendiendo a su mejor amigo. Cada equipo tiene 3 minutos para escribir una bonita historia sobre la amistad y luego se leen las dos y el monitor decide el ganador.
4. **PARIS**: otro apuesto caballero, pariente del Príncipe y con sangre de conde. Es el mismísimo protocolo con piernas. Para estar a la altura debemos escribir todas las actitudes y acciones que realizaría un hombre refinado como él. El monitor juzgara la validez de todas y hará el recuento para decidir el ganador
5. **AMA (C)**: la fiel criada de Julieta desde el día que nació. Siempre estuvo con ella y era su confidente. Nunca se le escapó ni uno solo de los secretos que guardaban, ni siquiera el de la boda secreta. Por eso, nuestro monitor no va a hablar ni ante la peor de las torturas. Tendrá que aguantar durante 2-3 minutos las gracias de los chavales de un grupo y luego las del otro. Pero no vale tocar. Gana el que mejor lo haga.
6. **MONTESCO (Padre R.)**: es muy aficionado a la caza y la pesca y te reta a que le digas alguna pieza que no haya conseguido. La prueba combina conocimiento y velocidad. Cada grupo debe escribir 10 mamíferos que son objetivo de cazadores, ganando el que los escriba antes. Cuando terminan se comprueba y se reta a decir 10 peces que se pesquen. Si sobra tiempo 10 aves y ganaría el mejor de 3.
7. **SEÑORA CAPULETO (Madre J.)**: es una mujer muy bella, pero también muy coqueta porque se empieza a sentir vieja. Así que busca nuevas maneras de rejuvenecer su aspecto por lo que cada grupo tendrá unos 3-4 minutos para escribir la mayor lista de productos que se pueden usar para estar más bella, no sólo cremas y eso, también peines,...también valen masculinos.
8. **BOTICARIO**: es el hombre que le vende el veneno a Romeo para suicidarse. Es un experto en combinar los ingredientes en su proporción exacta y siguiendo los pasos adecuados. Como si fuéramos sus aprendices tenemos unos 3 minutos para escribir una receta de un plato conocido y con cierta elaboración y detalle porque hay que ser muy meticulosos en la botica. Luego se leerán y ganará la que sea una mezcla entre la mejor y la más original.
9. **SHAKESPEARE**: el poeta que le dio vida a esta maravilla y a otra tantas. Ahora todos pensaréis que os va a tocar hacer poesías, pues no! Pero tiene algo que ver. Cuando el poeta compone tiene que pensar en el mayor número de palabras relacionadas con un

tema y vosotros lo tendréis que hacer con canciones. El monitor dice "pie" y el primer grupo canta una canción con esa palabra durante 10-15 segundos, y canta otra con "pie" el otro grupo, y así hasta que uno no tenga canciones que se propone otra palabra. Gana el que más veces gane.

10. **FRAY LORENZO:** Amigo y confesor de las dos familias, es el que casa a los enamorados. Es un hombre de letras y culto. Por eso os propone resolver un crucigrama y gana el equipo más rápido. Si sobra tiempo se les da otro distinto.

Tiempo: de 1 a 1'5 horas

Material:

- muchos folios y bolígrafos
- una copia por grupo de los crucigramas
- tablón resumen de resultados: M. vs. C.

RESPETA

En cada seisena los lobatos tendrán una discapacidad. Tendrán que competir entre ellas.

En cada seisena habrá: ciegos, sordos, mudo, manco y paralítico.

El objetivo es que se ayuden entre ellos para poder superar todas las pruebas

Pruebas (todos tendrán que participar):

1. **Carrera de relevos con vaso con agua.** Los niños deberán correr con un vaso de agua sin que se les caiga. Ganará el equipo que lo haga antes.
2. **Juego de Kim:** Se forman pequeños grupos, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela.
La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar de por unos momentos unos 20 o 30 artículos, que son tales: botones, clips, monedas, insignias scouts, cuerdas, caramelos, etc.
Los grupos se retiran y van a cada uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados. Consiste en recordar los más objetos posibles de los que han sido observados.
3. **El presidente:** Un voluntario se retira por un tiempo del círculo. Mientras, el resto del grupo designa a una persona como El Presidente. Cuando el voluntario regresa y se ubica en el centro del círculo, todo el grupo está realizando un movimiento (aplaudir, mover la cabeza, golpear los pies, etc.). Todos realizan el mismo movimiento. Pero cuando El Presidente cambia - de forma sutil - el movimiento que se estaba haciendo (deja de aplaudir y comienza a mover la cabeza) todos deben hacer el nuevo movimiento. El voluntario debe detectar quién es El Presidente.
4. **Mímica:** al voluntario se le dirá alguna película y la tendrá que representar. Cada ronda sale uno de cada equipo y solo podrán adivinar el equipo del que salga. Si vemos que los niños se muestran participativos ellos dirán las películas
5. **Pañuelo doble por cuatro:** son 4 equipos. Una persona que está en medio dice un número y saldrán las personas en cuestión. Cogerán el pañuelo y tendrán que ir corriendo a atárselo al otro equipo en la mano, girando siempre hacia la izquierda, así hasta que pasen por los tres equipos contrarios; luego deberán ir donde está su equipo, coger el pañuelo y entregárselo a la persona que dijo el número al principio.

JUEGOS DE DISTENSIÓN

Cazadores, Sabuesos y Venados

Materiales: 1 pañuelo para vendar los ojos del cazador.

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se

dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los cazadores estarán con los ojos vendados y serán los sabuesos los que busquen a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

La batalla de los globos

Materiales: Un globo por participante.

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que se le revienta el globo queda eliminado.

Pollito adentro, pollito afuera

Materiales:

- Una cuerda de 6 metros.
- Una bolsa o saco relleno con ropa.
- Una venda para los ojos.

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero con los ojos vendados debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aprox. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance.

Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo.

La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

Conquista del círculo

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro.

Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

Chicote Scout

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelín en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelo a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelín en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma el pañuelín del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

Las cuatro esquinas

Materiales:

- 4 Pañuelos.
- 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelos en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.

El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelos. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelos. Después de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelos.

Veneno

El grupo se forma en círculo de pie, mirando hacia el centro y se agarran las manos, el dirigente a cargo se coloca en el centro del círculo, el cual hace sonar su silbato y todos los integrantes tiran hacia atrás con toda su fuerza, el integrante que se suelte o choque con el dirigente queda eliminado, se repite la secuencia hasta que quede un solo integrante. En lugar del dirigente puede colocarse un trípode (con palos) en el centro del círculo y hacer que los chiquillos al mismo tiempo que tiren hacia atrás giren (como una ronda). Si esto se hace, hay que tener cuidado con que el terreno en que se realiza el juego sea blando por si algún lobato se cae.

Pañuelo

Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros de distancia de la misma, se colocan dos pañoletas sobre la línea de manera que sobre salgan las puntas de la misma a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el coordinador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los número "uno" de los dos equipos y tratarán cada uno de agarrar la pañoleta y llevársela a la línea rival y atar en el pie de cualquiera de sus integrantes la pañoleta e inmediatamente deberá de volver a su línea, desatar la pañoleta rival y entregársela al coordinador que deberá de estar en el centro. Gana el que entrega la pañoleta más rápido. Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

La bandera.

El juego se llama "Las banderas" y es muy sencillo, su duración oscila entre 10 y 20 minutos, y está dirigido a un grupo bastante numeroso, a partir de 20 personas. Se dividen los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo, también debe elegir un emplazamiento que será la cárcel en la que pondrá a los miembros del otro equipo que coja prisioneros. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando la pañoleta que llevan colgando de la cintura, cuando se ha capturado a un prisionero se le devuelve la pañoleta, y se le deposita en la cárcel. Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros de equipo, para ello, estos deben ser capaces de llegar hasta la cárcel, y solo entonces pueden volver a su campo para estar seguros. Pero ninguno de ellos (ni los liberados ni el liberador) pueden ir a coger la bandera hasta que regresen a su campo. Es un juego muy divertido, y se pueden jugar varias partidas

si se ve que están resultando demasiado cortas. Lo recomendable, como en todos los juegos, es dejar de jugar cuando se vea que los chavales se lo están pasando bien, para dejarles buen sabor de boca y no quemar demasiado el juego.

Bulldog.

Toda la unidad se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20*10 mts. El responsable de la actividad nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr arrancando del participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

A la caza de los pañuelos.

Cada uno de los participantes en el juego debe tener un pañuelo colocado en la parte trasera de su pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de él.

El juego consiste en tratar de quitar el pañuelo al contrario sin que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas). Aquí es preferible tener disponible solo una mano por lo que deberán de amarrar la otra a la cintura. Deben evitarse los golpes o juego brusco.

Variación: El pañuelo puede colocarse en diferentes lugares del cuerpo siempre que sea fácil de sacar al tirarlo. Por ejemplo: En el tobillo de un pie, en una muñeca

Pelea de pañuelo a caballo.

Se forman parejas de forma que uno pueda llevar a lapa al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar un pañuelo al cinto al igual que la pelea simple. El objetivo es tratar de quitar el pañuelo a las otras parejas sin que le quiten el propio. Debe tenerse cuidado en elegir un terreno lo más plano posible y blando por si ocurriera alguna caída.

Pelea de pañuelo a ciegas.

Se forman parejas sin ningún criterio especial. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que hará de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañuelo atrás (igual que la pelea simple). Para comenzar el juego se reparten las parejas en el sector del juego alejadas una de otras. El juego consiste en una pelea de pañuelos entre los "ciegos" los que serán guiados por su pareja "solo con la voz", con cualquier tipo de instrucción (arranca, a la derecha, a la izquierda, frente a ti hay uno, etc.). Debe tenerse cuidado y elegir un terreno llano. Al finalizar la primera parte se intercambian los papeles y los ciegos pasan a ser guías y los guías a ciegos.

El fugitivo

Uno de los monitores se lleva al grupo de chavales que van a perseguir al fugitivo, mientras que otro de los monitores se lleva al chaval que hará de fugitivo. Este monitor debe marcarle a este chaval una superficie cuadrada de aproximadamente 100 metros cuadrados. El resto de los chavales se encontrarán a unos 500 metros de dicha zona. Una vez explicadas las normas, los perseguidores deben cazar al fugitivo, éste lanzará un silbido con un pito cada dos minutos, el fugitivo se encuentra dentro de unos límites que se deben determinar (estos límites no son los 100 metros cuadrados, sino una zona mayor pero delimitada para que los chavales no se despisten). El fugitivo puede desplazarse cuanto quiera, dentro de su zona. Los perseguidores deben capturar al fugitivo. Esta captura se puede hacer bien por contacto

Los animales sagrados

Cinco o más jugadores (pueden ser adultos), serán distintos animales de sonido característico (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo...), se esconderán unos 10' antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al (igual al número de patrullas). Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listas las patrullas, manadas de lobos (o grupos de indios), salen en su busca. El animal encontrado y atrapado entrega un vale a la patrulla, empezando por los de mayor puntuación, de modo que la última patrulla en encontrarle recogerá una menor puntuación. Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder (p.ej. 3'). El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por las manadas. Gana el equipo que alcanza mayor puntuación. Todos los equipos deben respetar la tregua para que el animal se vuelva a esconder, sin seguirlo durante este tiempo. Los animales deben gritar con puntualidad. Los componentes de los equipos deben ir siempre juntos.

El invisible

Uno de los lobatos será el Invisible. Se retirará a algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales. Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible con las siguientes consignas: Encontrar al invisible (localización); observar y recordar todo lo que hace; evitar ser descubiertos; no salir del espacio acordado. Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego. Habrá otros 2 animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrando con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres para añadir dificultad y movimiento al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños.

La caza de la culebra

En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de lobatos haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 troperos cogen la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por un líder a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren a por ella ganando quien la coja primero (como el pañuelo, pero arrancando los 2 en paralelo).

El mundo al revés

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta...).

Variante: Hacerlo por patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.

Cazar el ruidoso

Todos los lobatos con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan dar caza los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza en cuadrúpedo y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

Juegos de relevos

Relevo 1:

Hay tantas botellas como seisenas (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Las seisenas dispondrán de algún botijo con agua, cantimplora o similar para poder irse a llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado a donde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

Relevo 2:

Cada seisena se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un barreño lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el barreño un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercer y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

Ropa al revés

Deben ponerse TODA la ropa al revés, y esto incluye TODA (Pantalones, camisas, camisetas, pañoletas, calcetines...). Pueden cambiarse donde quieran, pero deben acudir a pasar la aprobación del líder todos juntos.

Cosas disparatadas

Deben encontrar y llevar a los scouts la siguiente lista de cosas:

1. Calcetín amarillo (o con algo amarillo)
2. Calzoncillos/bragas a rayas (o con alguna raya)
3. Deportivos (tenis) blancos
4. Calendario
5. Insecto vivo (escarabajo, mosca, hormiga...)
6. Reloj con cronómetro

Regala una sonrisa

Los chavales tienen que hacer reír al coordinador del grupo y para ello, pueden hacer absolutamente cualquier cosa excepto tocarle.

Lo voy a resistir!!!

Todo el grupo debe permanecer en pie con los brazos en cruz durante 4 minutos sin rascarse o moverse. Para hacer aún más divertida la prueba, pueden ponerse en círculo mirándose. Si alguno se mueve o se rasca el tiempo comienza de nuevo.

Todos a correr

Se atan entre todos los cordones del calzado y deben correr hasta el final una distancia moderada.

Todos podemos

Entre todos deben agarrar a un miembro del grupo para llevarlo y traerlo un trecho respetable. Pueden organizarse como deseen: Turnarse de 2 en dos, llevarlo a coscoletas, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso, el transportado puede tocar el suelo.

Pelea de gallos

2 contrincantes se colocan en cuclillas, uno frente al otro. El juego consiste en tratar de tirar al contrincante, empujándolo con las manos, sin pararse ni golpear con los puños.

Pelea de cangrejos

2 contrincantes se colocan en "4 patas" con sus dos manos y la punta de sus dos pies, sin tocar el suelo con ninguna otra parte del cuerpo. El juego consiste en tratar de hacer que el oponente toque el suelo con otra parte de su cuerpo, golpeándole los brazos con las manos para que pierda el equilibrio.

Al igual que la "pelea de gallos" exige mucha agilidad, coordinación y viveza por parte de los participantes.

Matamoscas

Toda la unidad se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20*10 mts. El responsable de la actividad nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr arrancando del participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

Los submarinos.

Se forman equipos de +-6 equipos los que deben agarrarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" excepto el último. El juego se trata de que los equipos agarrados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila (apúrense, a la derecha, paren, etc...). El objetivo de cada submarino es "invertir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser invertidos por los demás submarinos. Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino.

Pelea de pañuelos nocturna.

Se trata de una pelea de pañuelo simple pero en un lugar abierto, puede ser con vegetación, pero en la noche. La idea es que sea en forma individual ya que en grupos los dirigentes tienden a estar siempre juntos. Algunas consideraciones que todos sabemos: elección de un terreno no peligroso.

Bordón: Un viejo lobo se sitúa en el centro del círculo que han hecho la manada y el resto de los scouts. Estos tendrán que sujetarse de la muñeca de sus compañeros de al lado y girar en el sentido que dice el que está en medio. Una vez que este grita ¡BORDÓN! Todos los del círculo deberán estirarse todo lo que puedan hasta que alguien se suelta o cae al suelo.

Beso o placaje: A las niñas se les numera y a los niños se les pone una letra. Un lobato situado en el centro dirá un número y una letra. Estos saldrán al centro, siendo el número quien intente besar a la letra o al revés y el otro hará el placaje, dependiendo de quién esté sentado en el centro (si es número o letra).

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