



SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Madrid

Dossier Tropa

Campamento 2014



<Dossier Tropa>

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 TROPA:

1.-	Fomentar la unión grupal y trabajar los ámbitos específicos de sección
2.-	Trabajar en equipo
3.-	Fomentar la convivencia de la tropa a nivel de grupo.
4.-	Relacionarse con otras unidades
5.-	Dinamizar la sección a través de juegos y talleres
6.-	Realizar un campamento divertido
7.-	Desarrollar la creatividad
8.-	Potenciar relaciones entre los educandos, y scouters- educando
9.-	
10.-	

LEMA DE LA TROPA:	Listos
-------------------	--------

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE:
Podrán jugar con los diferentes juegos que tiene el grupo, o podrán realizar deportes como el futbol, voleibol.
Se les propondrá también si quieren apuntarse a realizar torneos deportivos contra o con otras unidades.

HORARIO TIPO

[illegible]

DÍA 1:	15 julio
---------------	-----------------

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Salida al campamento
	Objetivo
	Duración
	Responsable
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Salida de Móstoles hacia Cabezón de Liébana

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Salida al campamento
	Objetivo
	Duración
	Responsable
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Salida de Móstoles hacia Cabezón de Liébana

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Salida al campamento
	Objetivo
	Duración
	Responsable
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Salida de Móstoles hacia Cabezón de Liébana

Tarde 1	Nombre de la Actividad: montando tiendas
	Objetivo: montar tiendas en equipo
	Duración: media hora
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: tiendas
	Desarrollo: montar tiendas donde van dormir 15 días

Tarde 2	Nombre de la Actividad: a montar el plató
	Objetivo: decorar la parcela donde van a estar 15 días
	Duración: 1. 5 hora
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: Se utilizará: pita, maderas, palos que se encuentren, palos de los tipis que hay en el grupo.
	Desarrollo: deberán construir el macutero para dejar sus mochilas 15 días y el tendedero para colgar las toallas y/ropa mojada.

Noche	Nombre de la Actividad: conociendo el campamento
	Objetivo: conocer las actividades y el funcionamiento del campamento
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: programación impresa
	Desarrollo: Explicar normas de campamento. Ver la programación que habrá durante todo el campamento

DÍA 2: 16 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: construyendo nuestro plató
	Objetivo: decorar la parcela donde van a estar 15 días
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: Se utilizará: pita, maderas, palos que se encuentren, palos de los tipis que hay en el grupo, láminas de forespán
	Desarrollo: al estar ambientados en un plató de cine deberán decorar el subcampo como si fuese la película de grú

Mañana 2	Nombre de la Actividad: construyendo nuestro plató
	Objetivo: decorar la parcela donde van a estar 15 días
	Duración: toda la mañana
	Responsable scouters de tropa
	Materiales necesarios: Se utilizará pita, maderas, palos que se encuentren, palos de los tipis que hay en el grupo, láminas de forespán
	Desarrollo: al estar ambientados en un plató de cine deberán decorar el subcampo como si fuese la película de grú

Mañana 3	Nombre de la Actividad construyendo nuestro plató
	Objetivo: decorar la parcela donde van a estar 15 días
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: Se utilizará: pita, maderas, palos que se encuentren, palos de los tipis que hay en el grupo, láminas de forespán
	Desarrollo: al estar ambientados en un plató de cine deberán decorar el subcampo como si fuese la película de grú

Tarde 1	Nombre de la Actividad: gynkhana cosas absurdas
	Objetivo: trabajar en equipo
	Duración: toda la tarde
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: galletas, globos, mermelada, folios y pelota
	Desarrollo: Ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: gynkhana cosas absurdas
	Objetivo: trabajar en equipo
	Duración: toda la tarde
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: galletas, globos, mermelada, folios y pelota
	Desarrollo Ver anexo

Noche	nombre de la actividad: stalking los niños perdidos de Peter Pan contra los piratas del Capitán Garfio
	Objetivo: llegar sin ser descubierto. Trabajar en equipo. Desarrollar la imaginación. Trabajar el acecho.
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouter de tropa
	Materiales necesarios: cubo y vasos de plástico
	Desarrollo Ver anexo

DÍA 3: 17 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: taller de minios
	Objetivo: desarrollar la creatividad
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouts de tropa
	Materiales necesarios: lana, tijeras, pegamento, cartulinas
	Desarrollo: se realizarán pompones de lana y luego se les vestirá con cartulinas como si fuesen minios

Mañana 2	Nombre de la Actividad: taller de minions
	Objetivo: desarrollar la creatividad
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouts de tropa
	Materiales necesarios: lana, tijeras, pegamento, cartulinas
	Desarrollo: se realizarán pompones de lana y luego se les vestirá con cartulinas como si fuesen minions

Mañana 3	Nombre de la Actividad: pogotrón
	Objetivo: marcar goles sin ser pinchado
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouts de tropa
	Materiales necesarios: globos y palillos para pinchar los globos
	Desarrollo: Es un ultimate pero con un globo dentro de la camiseta, si se le pincha deberá ir a buscar otro, para que se considere gol debe haber pasado el globo por 5 camisetas del equipo sin que se les haya pinchado el equipo contrario.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: juegos marinos
	Objetivo trabajar en equipo a través el agua.
	Duración toda la tarde
	Responsable: scouts tropa
	Materiales necesarios: globos, cubos, jabón
	Desarrollo: ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: juegos marinos
	Objetivo trabajar en equipo a través el agua.
	Duración toda la tarde
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios: globos, cubos, jabón
	Desarrollo: ver anexo

Noche	Nombre de la Actividad: el campanario
	Objetivo: preparar actividades para el resto de las patullas.
	Duración 1 hora
	Responsable: patrulla alce
	Materiales necesarios: campanas
	Desarrollo: serán 3 grupos. 2 personas tendrán una campana, por grupos deberán ir a buscarlos.

DÍA 4: **18 julio**

Día de Familias ☐

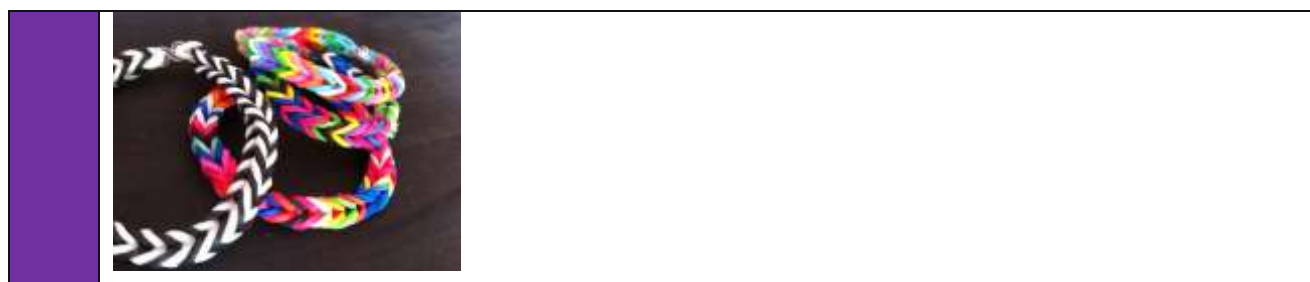
Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: construimos banderines
	Objetivo: fabricar banderines de patrulla
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios: hilos, agujas, telas, gomas elásticas de costura, tijeras
	Desarrollo: debido al mal estado de los banderines, cada patrulla colaborará en la fabricación d los banderines de guía y seguía de su patrulla

Mañana 2	Nombre de la Actividad: béisbol nudos
	Objetivo: trabajar con nudos
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios: 1 cuerda por base y una pelota
	Desarrollo: ver anexo

Mañana 3	Nombre de la Actividad: atrápame si puedes
	Objetivo: pillar sin ser pillado.
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios: cartulinas de colores
	Desarrollo: Hay 3 equipos rojos, azules y amarillos. Los rojos tienen que ir a por los azules y evitar ser pillados por los amarillos. Los amarillos a por los rojos sin que les pillen los azules y los azules a por los rojos sin que les pille amarillos. A su vez deberán llevar a sus bases una serie de objetos que se encuentran en las bases enemigas

Tarde 1	Nombre de la Actividad: pulseras de gomas
	Objetivo: mejorar la motricidad fina
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: gomas de colores, pinzas o lápices
	Desarrollo:



Tarde 2	Nombre de la Actividad: rio	
	Objetivo: conocer el rio de la zona	
	Duración: 30 minutos	
	Responsable: scouters de tropa	
	Materiales necesarios:	
	Desarrollo: antes de irnos a duchar jugaremos y nos relajaremos en el rio	

Noche	Nombre de la Actividad: los wiwichus	
	Objetivo: Recordar que existen animales en peligro de extinción. Ser capaz de trabajar en equipo.	
	Duración: 1 hora	
	Responsable: scouters de tropa	
	Materiales necesarios: Plumas de colores (un color por cada grupo, aproximadamente 4) Telas y pinturas de cara para el disfraz de wiwichus.	
	Desarrollo: Ver anexo	

DÍA 5:	19 julio
---------------	-----------------

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: día de piscina
	Objetivo: realizar actividades acuáticas en una piscina
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: toallas, bañadores, crema de sol, entradas piscina, chalecos reflectantes
	Desarrollo: iremos andando hasta el pueblo de potes que es donde se encuentra la piscina.

Mañana 2	Nombre de la Actividad día de piscina
	Objetivo: realizar actividades acuáticas en una piscina
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: toallas, bañadores, crema de sol, entradas piscina, chalecos reflectantes
	Desarrollo: Nos daremos un baño, y jugaremos al bulldog en el agua (uno se la liga y el resto tiene que llegar a la orilla sin ser pillado), tiranos a la piscina de diferentes maneras (siempre que estas no sean peligrosas, estilo de tornillo, a bomba...)

Mañana 3	Nombre de la Actividad día de piscina
	Objetivo: realizar actividades acuáticas en una piscina
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: toallas, bañadores, crema de sol, entradas piscina, chalecos reflectantes
	Desarrollo Nos daremos un baño, y jugaremos al bulldog en el agua (uno se la liga y el resto tiene que llegar a la orilla sin ser pillado), tiranos a la piscina de diferentes maneras (siempre que estas no sean peligrosas, estilo de tornillo, a bomba...)

Tarde 1	Nombre de la Actividad día de piscina
	Objetivo: realizar actividades acuáticas en una piscina
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: toallas, bañadores, crema de sol, entradas piscina, chalecos reflectantes
	Desarrollo Nos daremos un baño, y jugaremos al bulldog en el agua (uno se la liga y el resto tiene que llegar a la orilla sin ser pillado), tiranos a la piscina de diferentes maneras (siempre que estas no sean peligrosas, estilo de tornillo, a bomba...)

Tarde 2	Nombre de la Actividad día de piscina
	Objetivo: realizar actividades acuáticas en una piscina
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: toallas, bañadores, crema de sol, entradas piscina, chalecos reflectantes
	Desarrollo: iremos andando hasta el campamento desde la piscina de potes

Noche	Nombre de la Actividad: ¡¡¡noche de buuu!!!
	Objetivo: realizar actividades para otras patrullas.
	Duración: 1 hora
	Responsable: patrulla kanguro
	Materiales necesarios: historias
	Desarrollo: contarán historias de miedo

DÍA 6: 20 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: especialidades
	Objetivo: pasar las diferentes pruebas para conseguir una especialidad en la tropa
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: necesarios para cada especialidad
	Desarrollo: pasarán las diferentes especialidades elegidas por los troperos durante la ronda (cabuyero, acampador, socorrista...)

Mañana 2	Nombre de la Actividad: especialidades
	Objetivo: pasar las diferentes pruebas para conseguir una especialidad en la tropa
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: necesarios para cada especialidad
	Desarrollo: pasarán las diferentes especialidades elegidas por los troperos durante la ronda (cabuyero, acampador, socorrista...)

Mañana 3	Nombre de la Actividad: especialidades
	Objetivo: pasar las diferentes pruebas para conseguir una especialidad en la tropa
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: necesarios para cada especialidad
	Desarrollo: pasarán las diferentes especialidades elegidas por los troperos durante la ronda (cabuyero, acampador, socorrista...)

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Tadeo Jones "El prisionero"
	Objetivo: rescatar sin ser pillado
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios: cuerda
	Desarrollo: ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: a por las mochilas
	Objetivo: Preparar las mochilas para el raid
	Duración: 30minutos
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo: prepararnos los materiales para salir al día siguiente de ruta.

Noche	Nombre de la Actividad: el farolero
	Objetivo: realizar actividades para las demás patrullas
	Duración: 1 hora
	Responsable: patrulla lobo
	Materiales necesarios: papeles de colores
	Desarrollo: 4 grupos, cada grupo tendrá un color. Para poder conseguir llegar al farolero hay que recoger papeles del mismo color que del equipo. Se sumarán 2puntos por color acertado y -1 por color no perteneciente al del grupo. Mientras alguien les alumbrará para que no puedan llegar, si son alumbrados deberán ir a su lugar de inicio.

DÍA 7: **21 julio**

Día de Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: iiiinos vamos a explorar Cantabria!!! RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios:
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 2	Nombre de la Actividad: iiiinos vamos a explorar Cantabria!!!
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 3	Nombre de la Actividad: iiiinos vamos a explorar Cantabria!!!
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 1	Nombre de la Actividad: iiiinos vamos a explorar Cantabria!!!
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 2	Nombre de la Actividad: ¡¡¡inos vamos a explorar Cantabria!!!
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Noche	Nombre de la Actividad: Stalking En busca del nombre del planeta perdido
	Objetivo: encontrar el nombre sin ser descubierto
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios: pinturas
	Desarrollo: ver anexo

DÍA 8: **22 julio**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	
	Nombre de la Actividad iiiinos vamos a explorar Cantabria!!! RAID
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable scouter de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 2	Nombre de la Actividad iiiinos vamos a explorar Cantabria!!!
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable scouter de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Mañana 3	Nombre de la Actividad iiiinos vamos a explorar Cantabria!!!
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable scouter de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 1	Nombre de la Actividad iiiinos vamos a explorar Cantabria!!!
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable scouter de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Tarde 2	Nombre de la Actividad: ¡¡¡¡¡nos vamos a explorar Cantabria!!!
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades
	Duración: 3 días
	Responsable scout de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID, mirar hoja de ruta

Noche	Nombre de la Actividad: conocemos Cantabria de noche
	Objetivo: conocer más a los compañeros. Conocer sus límites y capacidades. Andar de noche
	Duración: 3 días
	Responsable scout de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo RAID nocturno, mirar hoja de ruta

DÍA 9: 23 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: a dormir
	Objetivo: descansar bien
	Duración
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo: a hacer raid nocturno nos levantaremos más tarde de lo habitual.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: nos orientamos con brújulas
	Objetivo: manejarnos con una brújula en el campo
	Duración: 3 horas
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo: desde el campamento y sin mucutos, solo con l comida que tenemos que prepararnos, nos iremos a hacer prácticas de orientación.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: nos orientamos con brújulas
	Objetivo: manejarnos con una brújula en el campo
	Duración: 3 horas
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo: desde el campamento y sin mucutos, solo con l comida que tenemos que prepararnos, nos iremos a hacer prácticas de orientación.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: taller de masajes y relajación
	Objetivo: relajarse después de una ruta
	Duración dos horas
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: radiocasete y música relajante
	Desarrollo: aprenderemos a darnos masajes en los pies, realizaremos dibujos con los dedos sobre las espaldas de los demás y con música relajante se contarán historias relajantes.

Tarde 2	Nombre de la Actividad taller de masajes y relajación
	Objetivo: relajarse después de una ruta
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: radiocasete y música relajante
	Desarrollo: aprenderemos a darnos masajes en los pies, realizaremos dibujos con los dedos sobre las espaldas de los demás y con música relajante se contarán historias relajantes.

Noche	Nombre de la Actividad: osos en lata
	Objetivo: realizar actividades para otras patrullas. No ser vistos
	Duración: 1 hora
	Responsable: patrulla puma
	Materiales necesarios: ninguno
	Desarrollo: uno se la liga y tiene que ir pitando cada x tiempo, si alguien le encuentra ligará con él (se puede cambiar de sitio), el ultimo que encuentre al grupo que se la liga, perderá.

DÍA 10: **24 julio**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Gynkhana guarra
	Objetivo: trabajar en equipo sin importarnos lo limpios/sucios que estemos
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios:, globos, pintura dedos/acuarela, barreños, cola cao, tela, galletas, mermelada, nocilla
	Desarrollo: Gynkhana día guarro (mirar anexo)

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Gynkhana guarra
	Objetivo: trabajar en equipo sin importarnos lo limpios/sucios que estemos
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios: globos, pintura dedos/acuarela, barreños, cola cao, tela, galletas, mermelada, crema de cacao
	Desarrollo: Gymkhana día guarro (mirar anexo)

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Gynkhana guarra
	Objetivo: trabajar en equipo sin importarnos lo limpios/sucios que estemos
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios: globos, pintura dedos/acuarela, barreños, cola cao, tela, galletas, mermelada, crema de cacao
	Desarrollo: Gymkhana día guarro (mirar anexo)

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Gynkhana guarra
	Objetivo: trabajar en equipo sin importarnos lo limpios/sucios que estemos
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios: globos, pintura dedos/acuarela, barreños, cola cao, tela, galletas, mermelada, crema de cacao
	Desarrollo: Gymkhana día guarro (mirar anexo)

Tarde 2	Nombre de la Actividad: rio
	Objetivo: conocer el rio de la zona
	Duración: 30minutos
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo: antes de irnos a duchar jugaremos y nos relajaremos en el rio

Noche	Nombre de la Actividad: a ver si me pillas
	Objetivo: realizar actividades para otras patrullas.
	Duración: 1 hora
	Responsable: patrulla cobra
	Materiales necesarios: ninguno
	Desarrollo: será un "pilla pilla", pero previamente los que pillan deberán dar 10 vueltas sobre sí mismos.

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

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: colada
	Objetivo: limpiar la ropa
	Duración 1.30 horas
	Responsable: scouters tropa
	Materiales necesarios: barreños, jabón
	Desarrollo: cada tropero lavará la ropa sucia que tenga

Mañana 2	Nombre de la Actividad: taller de libretas
	Objetivo: llevar un recuerdo del campamento
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: cola, cartas , folios, tijeras, rotuladores, bolígrafos
	Desarrollo: Con carta crearán unas libretas que le servirán como recordatorio del campamento, estas luego serán firmadas por los miembros de la tropa.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: marca paginas
	Objetivo: crear utensilios para la animación a la lectura
	Duración: 1 hora
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: tijeras, cartulinas, pegamento
	Desarrollo: crear unos marca paginas terroríficos.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Toy Story
	Objetivo: trabajar en equipo para salir de la prisión
	Duración: 1 hora y media
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios: globos, bolígrafos, alfileres, pañoletas, adivinanzas
	Desarrollo: Ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: río
	Objetivo: conocer el rio de la zona
	Duración: 30minutos
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo: antes de irnos a duchar jugaremos y nos relajaremos en el rio

Noche	Nombre de la Actividad: velada de insignias
	Objetivo: expresar sentimientos scouts
	Duración: 1.5 horas
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: velas, mecheros
	Desarrollo: Se realizarán las veladas de promesa de aquellos miembros que vayan a realizar su promesa al día siguiente. Estas consisten en que los miembros con pañoleta dicen porque hicieron su promesa, y los que van a hacerla porque van a hacerla.

DÍA 12:	26 julio
----------------	-----------------

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: juego de grupo, Monstruos university
	Objetivo: jugar en equipos intergeneracionales
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouters de grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Juego de grupo

Mañana 2	Nombre de la Actividad: juego de grupo, Monstruos university
	Objetivo: jugar en equipos intergeneracionales
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouters de grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Juego de grupo

Mañana 3	Nombre de la Actividad: juego de grupo, Monstruos university
	Objetivo: jugar en equipos intergeneracionales
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouters de grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Juego de grupo

Tarde 1	Nombre de la Actividad: ensayo de promesas
	Objetivo: ensayar la promesa
	Duración: media hora
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: banderines y bordones de tropa
	Desarrollo: Ensayar la promesa de los que más tarde van a realizarla delante de todo el grupo.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: promesas
	Objetivo: realizar la promesa

	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de todas las unidades
	Materiales necesarios: banderines y bordones de cada unidad
	Desarrollo: Aquellos que llevan tiempo en el grupo y no tienen promesa, realizarán esta delante de todo el grupo.

Noche	Nombre de la Actividad: velada campamento
	Objetivo: cantar canciones de grupo
	Duración: 1,5 horas
	Responsable: scouters de todas las unidades
	Materiales necesarios: guitarras
	Desarrollo: Realización de actuaciones por parte de los miembros del grupo. Actuaciones tipo danzas, obras hechas por ellos...

DÍA 13: 27 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: II Guerra Mundial
	Objetivo: trabajar en equipo.
	Duración: toda el día
	Responsable: scouter de tropa
	Materiales necesarios: cartulinas, pinturas
	Desarrollo: Mirar anexo

Mañana 2	Nombre de la Actividad: II Guerra Mundial
	Objetivo: trabajar en equipo.
	Duración: toda el día
	Responsable: scouter de tropa
	Materiales necesarios: cartulinas, pinturas
	Desarrollo Mirar anexo

Mañana 3	Nombre de la Actividad: II Guerra Mundial
	Objetivo: trabajar en equipo.
	Duración: toda el día
	Responsable: scouter de tropa
	Materiales necesarios: cartulinas, pinturas
	Desarrollo Mirar anexo

Tarde 1	Nombre de la Actividad: II Guerra Mundial
	Objetivo: trabajar en equipo.
	Duración: toda el día
	Responsable: scouter de tropa
	Materiales necesarios: cartulinas, pinturas
	Desarrollo Mirar anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad II Guerra Mundial
	Objetivo: trabajar en equipo.
	Duración: toda el día
	Responsable: scouter de tropa
	Materiales necesarios: cartulinas, pinturas
	Desarrollo, debate sobre cómo ha salido el juego, que han sentido... Mirar anexo

Noche	Nombre de la Actividad cena tropa
	Objetivo: celebrar final de aventura
	Duración: 3 horas
	Responsable scouters de tropa
	Materiales necesarios: dinero de tropa
	Desarrollo Nos iremos al pueblo y haremos la fiesta de final de aventura cenando fuera del campamento

DÍA 14: 28 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☒

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

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

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

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

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

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

DÍA 15: 29 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: desmontaje
	Objetivo: desmontar el campamento en equipo
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouts del grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Desmontaje del campamento

Mañana 2	Nombre de la Actividad: desmontaje
	Objetivo: desmontar el campamento en equipo
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouts del grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo Desmontaje del campamento

Mañana 3	Nombre de la Actividad: desmontaje
	Objetivo: desmontar el campamento en equipo
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouts del grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo Desmontaje del campamento

Tarde 1	Nombre de la Actividad: desmontaje
	Objetivo: desmontar el campamento en equipo
	Duración: 1 hora
	Responsable: todos los scouts del grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo Desmontaje del campamento

Tarde 2	Nombre de la Actividad: pases unidad
	Objetivo: pasar de unidad
	Duración: 3 horas
	Responsable: todos los scouters de las unidades
	Materiales necesarios: diplomas, bordones y banderines de unidad
	Desarrollo Ensayo y pases de unidad

Noche	Nombre de la Actividad: fiesta final de campamento
	Objetivo: despedir el campamento
	Duración: 3 horas
	Responsable: todos los scouters de unidad
	Materiales necesarios: radiocasete y música
	Desarrollo Habrá cena especial, música y bailes para todo el grupo

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
Sandra Martin Funes	Si	No
Elisabeth Madrideojos		No
Israel	No	No
David	No	No

DÍA 1

Lugar de salida	Puente Asnil	
Lugar de llegada	Luriego (se pasa por Cambarco)	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	9 km	
Apoyo para la ruta (señalar con una X)	Tomas de agua (indicar en el mapa)	x
	Coches de apoyo y posibilidad de acceso	x
	Conexión con el campamento (móvil, walkies,...)	x
	Botiquín	x
	Otros (apoyo por servicios locales, ayuntamientos,...) Indicar:.....	

Mañana 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: conocer los límites y capacidades de cada uno
	Duración: 9 km
	Responsable: scouter tropa
	Desarrollo: debido a que mucha gente es su primer campamento, consideramos que el raid no puede ser muy duro, por lo que el primer día haremos 9 km.

Mañana 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: conocer los límites y capacidades de cada uno
	Duración: 9 km
	Responsable: scouter tropa
	Desarrollo: debido a que mucha gente es su primer campamento, consideramos que el raid no puede ser muy duro, por lo que el primer día haremos 9 km.

Tarde 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: conocer los límites y capacidades de cada uno
	Duración: 9 km
	Responsable: scouter tropa
	Desarrollo: debido a que mucha gente es su primer campamento, consideramos que el raid no puede ser muy duro, por lo que el primer día haremos 9 km.

Tarde 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: mejorar la relación de la tropa
	Duración
	Responsable: scouter tropa
	Desarrollo: Beso placaje: todos tendrán un número. La persona que esté en medio dirá dos números al azar. El primero tendrá que dar un beso al del centro y el segundo intentar que no se lo dé, pero a su vez dar un beso al primero. Bordón: todos en círculo a la voz de bordón, se estirará el círculo hasta que se rompa y por donde se rompa, se eliminarán los dos que se han soltado. Pueblo duerme: cada uno tendrá un papel, con una función, alcalde, habitante, policía

o asesino. Mediante diferentes instrucciones, el asesino deberá ir indicando al alcalde qué habitantes irá matando sin ser descubierto por el policía.

Noche	Nombre de la Actividad
	Objetivo: conocer algunas constelaciones
	Duración
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios: fotocopias
	Desarrollo: conocemos las estrellas, mirando el cielo y buscando las constelaciones que tengamos en las fotocopias

DÍA 2

Lugar de salida	Luriego	
Lugar de llegada	Puente Asnil (pasamos por Cahecho, Ojedo, potes)	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	13 km	
Apoyo para la ruta (señalar con una X)	Tomas de agua (indicar en el mapa)	x
	Coches de apoyo y posibilidad de acceso	x
	Conexión con el campamento (móvil, walkies,...)	x
	botiquín	x
	Otros (apoyo por servicios locales, ayuntamientos,...) Indicar:.....	

Mañana 1	Nombre de la Actividad	
	Objetivo: conocer los límites y capacidades de cada uno. Conocer Cantabria	
	Duración: 16 km	
	Responsable scouter tropa	
	Materiales necesarios mapa y material de raid	
	Desarrollo:	

Mañana 2	Nombre de la Actividad	
	Objetivo: conocer los límites y capacidades de cada uno. Conocer Cantabria	
	Duración: 16 km	
	Responsable: scouter tropa	
	Materiales necesarios: mapa y material de raid	
	Desarrollo:	

Tarde 1	Nombre de la Actividad	
	Objetivo: conocer los límites y capacidades de cada uno. Conocer Cantabria	
	Duración: 16 km	
	Responsable: scouter tropa	
	Materiales necesarios: mapa y material de raid	
	Desarrollo: llegaremos a potes y descansaremos, ya que se quiere hacer raid nocturno hasta el campamento.	

Tarde 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: descansar y coger fuerzas para la noche
	Duración:
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios: chalecos, linternas
	Desarrollo: como se quiere hacer raid nocturno (5 km), se descansará del camino andado por la mañana

Noche	Nombre de la Actividad
	Objetivo: conocer Cantabria de noche
	Duración
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios: chalecos, linternas
	Desarrollo: raid nocturno hasta la zona de campamento. Se saldrá entre las 00.00 y la 01.00 de la mañana.

DÍA 3

Lugar de salida	Puente Asnil	
Lugar de llegada	Puente Asnil (pasamos por Piasca y Ubriezo)	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	6 km	
Apoyo para la ruta (señalar con una X)	Tomas de agua (indicar en el mapa)	X
	Coches de apoyo y posibilidad de acceso	X
	Conexión con el campamento (móvil, walkies,...)	X
	Botiquín	X
	Otros (apoyo por servicios locales, ayuntamientos,...) Indicar:.....	

Mañana 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo descansar
	Duración: hasta las 11 de la mañana
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo: al hacer raid nocturno, nos levantaremos sobre las 11.00 de la mañana para terminar nuestra pequeña ruta.

Mañana 2	Nombre de la Actividad
	Objetivo: aprender a orientarnos
	Duración: hasta las 11 de la mañana
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios: brújula y mapas
	Desarrollo: taller de orientación con brújulas y patrullas.

Tarde 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: aprender a orientarnos
	Duración: hasta las 11 de la mañana
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios: brújula y mapas
	Desarrollo: taller de orientación con brújulas y patrullas.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: taller relajación y masajes
	Objetivo: relajarse después de una ruta
	Duración dos horas
	Responsable: scouters de tropa
	Materiales necesarios: radiocasete y música relajante
	Desarrollo: aprenderemos a darnos masajes en los pies, realizaremos dibujos con los dedos sobre las espaldas de los demás y con música relajante se contarán historias relajantes.

Noche	Nombre de la Actividad: evaluación + osos en lata
	Objetivo: evaluar campamento
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouter tropa
	Materiales necesarios
	Desarrollo: evaluación de lo que llevamos de campamento + Osos en lata (ver anexo)

ANEXOS

GYNKHANA COSAS ABSURDAS

Se dividirá al grupo de chicos en dos. Tendrán que realizar una gynkhana con las siguientes pruebas:

- **Prueba 1.** Carrera de galleta absurda, los participantes tendrán que colocar una galleta en su frente llena de mermelada, hacer llegar hasta su boca sin caerse.
- **Prueba 2.** El globo volador, los dos grupos deberán dividirse a su vez en dos y colocarse uno al frente del otro y con un globo de agua ir tirándose aumentando en cada lanzamiento la distancia, el grupo que explote su globo antes es el perdedor.
- **Prueba 3.** Lanzamiento de zapatilla. Con un pie ¿quién lanzará su zapatilla más lejos?
- **Prueba 4.** Norte Sur con una mano. Es el juego de Norte-Sur pero con una mano solo, para que se respete esta regla la mano que no se usa deberá ir por dentro de la camiseta.
- **Prueba 5.** Fútbol con conos de papel en la cabeza: se realizarán conos de papel y se pondrán en la cara, con lo que solo se verá a través del agujero que quede del cono, se realizará un partido de fútbol.

STALKING LOS NIÑOS PERDIDOS DE PETER PAN CONTRA LOS PIRATAS DEL CAPITÁN GARFIO

- Se marca un recinto cuadrado de unos tres metros. La zona delimitada será el barco pirata.
- Los scouts harán de piratas, estos irán dando vueltas, para dejar libre su barco. Además irán con una linterna mientras los demás permanecen escondidos entre los arbustos.
- Los piratas dirán "¡somos los piratas! ¿Quién anda por ahí?" Los demás jugadores intentarán entrar en el barco sin ser descubiertos y echar agua en el cubo que habrá; los piratas enfocarán con su linterna y dirán sus nombres en voz alta para obligarlos a volver a la salida.
- Si los piratas no reconocen a un jugador o se equivoca al decir su nombre, éste puede seguir avanzando. Los jugadores pueden intercambiarse la ropa o taparse la cara para que el pirata no los descubra.
- El juego terminará al cabo de 1 hora y habrá que ver si los niños han conseguido meter suficientes provisiones (agua) en el barco para hundirlo o si han ganado los piratas.

JUEGOS MARINOS

- 1- **Ver que patrulla llena más globos en un tiempo de 20 minutos**, estos se utilizarán para los juegos posteriores (se hará una competición pero luego todas las patrullas utilizarán los globos de todos)
- 2- **Bomba:** en círculo, los participantes deberán pasarse un globo lleno de agua mientras los scouts cuentan hasta 50. Aquel que tenga el globo en su posesión en ese momento, se le deberá explotar y este jugador quedará eliminado. Deberá sentarse en el suelo para que le salten.
- 3- **Últimate con jabón:** tendrán que lanzarse una pastilla de jabón, la cual se les resbalará de las manos, debido a que las tendrán mojadas y con aceite. Si la pastilla se les cae al suelo pasará al otro equipo.
- 4- **Pasarse un globo lleno de agua con el cuello** en una cierta distancia. Gana la patrulla que consiga llevar más globos sin romperse al cubo.
- 5- **Guerra de globos de agua:** nos tiraremos globos de agua entre todos.
- 6- **Carrera de ropa:** deberán llenar por patrulla un cubo de agua. Este se tendrá que llenar con la ropa mojada, el pelo... y nunca con la boca.

BÉISBOL CON NUDOS

Del Equipo que Lanza:

Se colocará un jugador en cada base (las bases) y uno en el montículo (el pitcher). Si hay más de 5 jugadores en este equipo, los sobrantes jugarán de "jardineros". Los jardineros se ubicarán también en el montículo y a cada uno se le asignará un sector, que no podrá cambiar hasta la próxima vez que a su equipo le toque lanzar.

Del Equipo que Batea:

Se ubicarán los integrantes del equipo que lanza en sus respectivos lugares, y uno de los integrantes del equipo que batea en el "home". Todos sostendrán su cuerda con ambas manos en la espalda. El pitcher "lanzará" el nudo, gritando su nombre. Todos los que se encuentran en el campo de juego tratarán de hacerlo, y lo más rápido posible.

Los integrantes del equipo que lanza, deben tratar de sacar al bateador del juego (hacerle "out"). Para esto, el pitcher y el 1º base tratarán de hacer el nudo correctamente antes de que el bateador llegue a la 1º base con su nudo hecho. Al contrario, el bateador intentará (al menos) avanzar hasta la 1º base. Para esto tendrá que llegar a la 1º base con el nudo correctamente hecho antes de que lo hayan hecho el pitcher y el 1º base. Si así lo hiciera, puede conservar su posición en esa base. Si el bateador observa que el pitcher o el 2º base aún no han hecho su nudo, puede arriesgarse a correr a 2º base, para ganar terreno. Si llega a esta base antes que el pitcher y el 2º base tengan hechos sus nudos, puede conservar su posición (o incluso hacer un intento de llegar a 3º base o al home, donde anotaría una entrada para su equipo). Si, camino a la segunda base, observa que el 2º base y el pitcher tienen sus nudos hechos, puede intentar el regreso a primera. Si el 1º base y el pitcher también terminan sus nudos antes de que retorne, está out. Si regresa a 1º antes de que el 1º base y el pitcher terminen sus nudos, puede conservar su posición en 1º base.

Los integrantes del equipo que lanza deberán alzar su nudo en la mano para indicar que lo tienen hecho, y a partir de ese momento no pueden modificarlo. Asimismo, cuando el bateador pisa la base ya no puede modificar su nudo. Es importante el considerar que cuando un bateador pisa la base y su intención es quedarse, debe quedarse pisando la base, porque si no se considerará que trate de correr por la siguiente base y si ambas bases y el pitcher terminan el nudo, el bateador queda out. Una vez detenida la jugada, el juez deberá examinarlos, y pueden darse varias posibilidades:

- 1.** Que todos tengan sus nudos bien hechos. En este caso, si el bateador llegó a la base antes de que la base y el pitcher levantaran la mano, gana la posición. Si sucede al contrario (es decir, que el pitcher y el base hacen su nudo antes de que el bateador pise base), el bateador queda out.
- 2.** Que el bateador tenga su nudo bien hecho y la base y/o el pitcher lo tengan mal hecho. En este caso, obviamente, el jugador gana la base.
- 3.** Que el bateador haya hecho mal el nudo y el pitcher y la base bien. En este caso el bateador queda out.
- 4.** Que todos hayan hecho mal el nudo. En ese caso, también el bateador queda out. Puede usarse una variante en que se considere esto un "strike", y se vuelva la jugada atrás y el bateador tenga otras dos posibilidades, pero esto tiende a hacer muy lento el juego.

El hecho de que para sacar al bateador de juego se requiera que tanto el base como el pitcher tengan el nudo bien hecho destaca la importancia de éste último. La jugada en todas las bases depende del pitcher, por lo que conviene colocar en esta posición a alguien que sepa

mucho de nudos (para no perder), o a alguien que le cueste (para brindarle una posición de importancia y exigirle).

Cada jugador que llegue al home después de hacer toda la vuelta anota una entrada para su equipo. Podrán hacer esto hasta que el otro equipo les saque de juego (out) a tres de sus bateadores. En ese momento se invierten los papeles y el equipo que bateaba pasa a lanzar y el que lanzaba a batear.

1. Si el bateador hizo el nudo bien, gana la base.
2. Si el bateador hizo el nudo mal o no lo hizo, queda out.

Observaciones:

Para darle algo más de dificultad al juego, se puede jugar dando al pitcher la oportunidad de gritar (si lo desea) el nombre del nudo y "atrás", con lo que todos deberán hacer el nudo en la espalda.

Está prohibido que el pitcher diga, ya sea oralmente o mediante señas, a los bases o jardineros, el nudo que cantará en la jugada. El lanzamiento debe ser una "sorpresa" para todos.

Los bateadores no pueden apartarse (en su carrera) más de un metro de la línea que une las bases, y para llegar a la base siguiente deberán necesariamente pisarla. Debe tratarse siempre de hacer la verificación de los nudos lo más rápido posible, sino los chicos se aburren.

STALKING LOS WIWICHUS

Los wiwichus son animales extraños que están en peligro de extinción, quedan muy pocos wiwichus en la tierra y por ello hay que cuidarlos mucho. Estos animales raros serán representados por los monitores, que se disfrazaran de wiwichus (cada uno a su estilo inventando un nuevo animal). Un monitor no formara parte del grupo de wiwichus para poder controlar en general el juego y a los participantes. Cada wiwichu tendrá que decidir que le gusta y que no le gusta que le hagan como animal que es, así como un ruido característico. Posteriormente se esconderán llevando consigo plumas de un color (cada wiwichu un color distinto).

El grupo grande de participantes se dividirá en subgrupos, tantos como wiwichus haya. Cuando se dé el pistoletazo de salida los grupos tendrán que buscar a los wiwichus escondidos, y una vez encontrado, sin hablar, tendrán que descubrir que le gusta al animal para hacerlo y conseguir una de sus plumas (ejemplo: al wiwichu le gusta mucho que le canten) si hacen lo que al animal no le gusta el wiwichu saldrá corriendo y se esconderá en otro sitio, huyendo del grupo (por ejemplo, al wiwichu no le gusta que le griten).

Todos los grupos tienen que pasar por todos los wiwichus, pero nunca estará más de un grupo con el mismo wiwichu. Ganará el grupo que consiga antes una pluma de cada wiwichu, es decir, una pluma de cada color.

TADEO JONES "EL PRISIONERO"

Un prisionero (un scouter) es atado "fuertemente" (la cuerda tendrá muchos nudos, pero no estará muy apretada al cuerpo del scouter) a un árbol por su guardián, 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 prisionero deberá 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, se impone un profundo silencio. Se dejará salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse.

El guardián podrá salir a pillar a los rescatadores. Además cada tropero que llegue donde está el prisionero solo podrá deshacer un nudo. Si quiere deshacer más deberá volver al principio y llegar de nuevo sin ser pillado a donde está el prisionero.

STALKING EN BUSCA DEL NOMBRE DEL PLANETA PERDIDO

- El juego se realizará por patrullas, cada jugador recibirá un papel con un nombre de un planeta (los nombres del planeta los pondrá los equipos ese día)
- 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 de los otros equipos. 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 equipos se reunirán para deliberar cual creen que pueden ser los nombres de los planetas del resto de equipos.
- Gana el equipo que adivine el planeta del resto equipos.

GYMKHANA DÍA GUARRO

(Esta durará todo el día, y a la hora de comer lo harán sin cubiertos, eso sí se lavarán las manos previamente)

Las pruebas a desarrollar son:

- 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).
- 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 patrulla intenta acertar en el blanco mediante un jeringazo de agua de colores.
- 5- Yacuzzi:** 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 con la boca caramelos escondidos en un barreño lleno de harina.
- 7- Dar de comer al rey:** elegirán a un "rey" en cada seisena. El resto de los troperos deberán de preparar 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 patrulla que más galletas consiga llevar a dar de comer a su rey.

TOY STORY

Los muñecos se han quedado atrapados en la guardería, a todo muñeco le encanta este plan, a todos menos a nuestros amigos, debido a que la guardería está dirigida por el temible oso amoroso. Para poder escapar los juguetes tienen q descifrar el código que abre la puerta principal, para ello deberán ir por patrullas

Deberán pasar una serie de pruebas para poder conseguir un número. Cada número conseguido es un dígito del código, el cual deben ordenar para poder escapar.

La tarea no sera fácil, debido a que los guardianes y ayudantes del oso les estarán persiguiendo (tienen dos opciones si pasan una prueba serán liebres, si la fallan deberán entregar uno de los números que tienen)

Pruebas para conseguir números:

- Edivina el personaje (¿Quién es quién?)
- Explota 3 globos de 5 intentos con un dardo
- ¿Qué es? (Adivinanzas)
- Lucha scout (quitar la pañoleta a un scouter)
- Operaciones matemáticas (tienen que dar el resultado exacto y correcto de 4 de las 6 operaciones)

JUEGO DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Todos los troperos son judíos hacinados en un campo de concentración Nazi. Los nazis serán los monitores.

Saben que queda poco para que la guerra acabe, y solo esperan dos opciones; su liberación o su muerte, por lo que tienen que intentar escapar del campo de concentración antes de que la guerra termine. Forma de hacerlo: robar uno de los brazaletes Nazis para pasar por uno de ellos, y poder escapar tranquilamente. Pero no es tan fácil, dentro del campo de concentración tendrán un trabajo, como por ejemplo, en grupos de dos o tres, tienen que transportar piedras de un sitio a otro muy lejano para construir una muralla.

El juego consiste en que cada media hora, los monitores (nazis) harán sonar una campana a la que todos tienen que acudir obligatoriamente. Si alguien no acude en un plazo de un minuto, automáticamente mueren todos los miembros del equipo (pueden tener dos o tres vidas, simbolizando éstas un brazalete con la estrella de David, por lo que cada vez que alguno muera se le quita el brazalete y no deja de jugar tan pronto). También mueren los miembros del equipo si tras esa media hora el número de piedras (hacer una especie de ladrillos como por ejemplo con bricks de leche rellenos de tierra) no ha aumentado en al menos 5 o 6 piedras con respecto a la anterior vez también mueren todos.

La cosa consiste en que si son dos o tres, unos se queden cargando piedras y el otro se vaya por ahí a buscar el brazalete, pero no pueden poner a los muy pequeños o más torpes a cargar piedras, porque posiblemente no les dé tiempo a llevar todas las que necesitan. También puedan tener una forma de colaborar entre equipos y por supuesto de traicionarse, por ejemplo que se puedan ayudar a llevar piedras, o que se las puedan quitar unos a otros.

Cada hora, o cada dos o tres veces q les reunimos para comprobar, hacer una matanza indiscriminada, (muere uno de cada cinco) así les demostrará lo injusto que era aquello.

Puede haber brazaletes nazis por todas partes, y su objetivos es buscarlos, pero en que en vez de haber tres (si los equipos son de tres), solo habrá dos brazaletes juntos, por lo que deberán decidir si se los ponen y ganan, o si venden a su tercer compañero y le condenan, porque es casi imposible que le dé tiempo a coger las piedras y buscar nuevo brazalete. (Para esto cada grupo debe tener un color para los brazaletes, y solo pueden coger los de su color).

Puede haber también en el mástil principal varios brazaletes, donde los monitores siempre van a estar vigilándoles, así que cada vez que alguien intente coger esos, sabe que se arriesga demasiado ya que los monitores le pillarán.

Una opción puede ser tener pistolas de agua con algún tipo de tinta roja (tempera con agua) y cada vez que se les dé con eso, es que están muertos. Eso se puede usar también si les vemos con el brazalete puesto antes de la formación, es decir, que la forma de salvarse, es tener el brazalete en la formación que hacemos cada media hora y si alguien lo lleva antes o después, o nosotros le vemos robarlo, es motivo de muerte tanto para él como para su equipo.

No se harán parones para la comida, es decir, tienen media hora y deciden si les compensa más comer o seguir cargando piedras, o si les traen la comida un compañero, o se hacen turnos. Se preparará una mesa con coca colas y patatas, para que el que se salve de ser judío pueda comer de ello, y así es un aliciente para que se traicionen. Mientras comen, los scouts nos aseguraremos que no están ayudando a cargar piedras a sus compañeros, o buscándoles nuevos brazaletes, que se los pueden dar para ayudarles pero corren el riesgo de que les pillemos y vuelvan a ser capturados como judíos.

TALLERES:

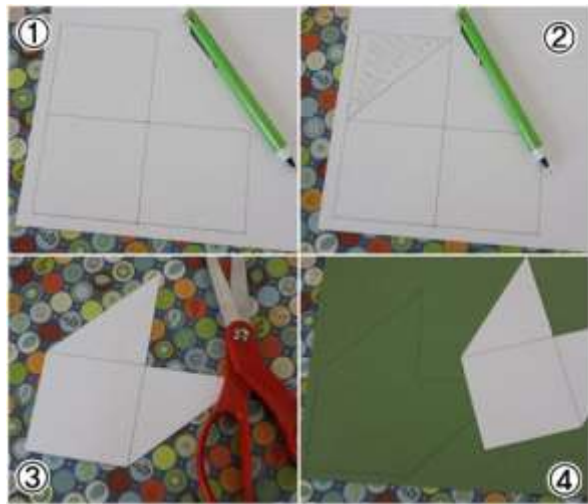
Minions:



Libretas



Marcapaginas



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