



SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Madrid

Dossier Escultas

Campamento 2014



<Dossier Escultas>

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 ESCULTAS:

1.-	Fomentar la unidad de sección
2.-	Convivir en la naturaleza
3.-	Trabajar la empatía y el respeto a los demás
4.-	Trabajar el auto concepto y autoestima
5.-	Desarrollar la creatividad grupal
6.-	Trabajar en equipo
7.-	Conocer las limitaciones físicas
8.-	Concienciar de los problemas sociales actuales
9.-	Mejorar las relaciones entre los educandos y scouters
10.-	Desarrollar unas especialidades de unidad Esculta.

LEMA DE LA ESCULTAS:	UNIDAD
----------------------	--------

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE:
La Esculta podrá realizar cualquier actividad que desee en su subcampo, podrá disponer de material de grupo que necesite si quiere jugar con él.
Para salir del campamento para ir al río o en la salida de grupo o raid, estarán acompañados por al menos uno de los scouters.

HORARIO TIPO

HORA	ACTIVIDAD
9:00	Hora de levantarse
9:15	Formación
9:30	Desayuno
10:00	Actividades de mañana
14:00	Comida
15:00	Tiempo libre
16:00	Actividades tarde
18:00	Merienda
18:30	Actividades tarde
20:30	Formación
20:45	Cena
21:15	Tiempo libre
22:00	Actividades noche
00:00	Silencio. A dormir

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

Mañana	Salida Móstoles-Puente Asnil. Explicación normas campamento. Reclutamiento soldados
	Objetivo: llegar al campamento
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters de todas las secciones
	Materiales necesarios: nada
	Desarrollo: en las paradas del autobús, los educandos estarán constantemente vigilados por miembros del kraal.
	<u>Explicación normas:</u> De camino se les explicará a la escultas cuáles son las normas del campamento que deben cumplir y las sanciones que serán impuestas en caso de que no cumplan alguna de ellas. <u>Reclutamiento soldados:</u> De camino en el autobús los scouters de esculta les explicarán que van a ser reclutados para la segunda guerra mundial, para ello se les entregarán las fichas pertinentes del soldados y un consentimiento informado donde aceptan formar parte del juego de "la historia de los superhéroes", de la cuál tendrán más información a medida que pase el tiempo en cada momento oportuno.

Tarde	Nombre de la Actividad: Montaje de tiendas. guerra mundial
	Objetivo: montar tiendas donde dormirán todo el campamento.
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: tiendas, rafias, bridas, vientos, palas
	Desarrollo: montaje de tiendas y delimitación del subcampo, así como elaboración del macutero y de la zona del subcampo que emplearán para su tiempo libre y actividades de reflexión o que sean tranquilas. El montaje estará ambientado en un campamento de guerra donde tendrán que conseguir el material "pagando un precio por él", solicitándoselo a sus scouters y pasando por unas pruebas. (Ver anexo)

Noche	Nombre de la Actividad: Guerra mundial
	Objetivo: realizar un juego basado en la ambientación del campamento. Conocer sus capacidades físicas y emocionales y trabajar en equipo valorando el apoyo de los compañeros.
	Duración: toda la noche
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: rafias, vientos, piedras, doubles techos de tiendas de campaña
	Desarrollo: al ser soldados primerizos tienen que empezar a curtirse para poder convertirse en supersoldados a lo largo de la guerra para poder ganarla (historia Capitán América). Para dormir, solo dispondrán de un par de rafias y un par de doubles techos y unos pocos vientos, con eso deberán construirse un lugar donde pasar la noche la esculta al completo. (*podrán optar a conseguir la especialidad de supervivencia en el campo)

DÍA 2:	16 julio
---------------	-----------------

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Montaje del subcampo. Guerra mundial
	Objetivo: acabar de montar el subcampo y decorar según la temática de superhéroes. Realizar un juego basado en la ambientación del campamento. Conocer sus capacidades físicas y emocionales y trabajar en equipo valorando el apoyo de los compañeros.
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: material de decoración, palos, mesas y sillas elaboradas, cartulinas, cartón
	Desarrollo: decorar el subcampo al estilo superhéroes y acabar de realizar la zona de "descanso" del subcampo. Mientras tanto serán molestados por sus scouters (están en guerra), lanzándoles pelotas blandas, mojándoles con pistolas de agua, robándoles material necesario para el montaje de subcampo. *podrán optar a conseguir la especialidad de campismo

Mañana y tarde	Nombre de la Actividad: guerra mundial
	Objetivo: realizar un juego basado en la ambientación del campamento. Conocer sus capacidades físicas y emocionales y trabajar en equipo valorando el apoyo de los compañeros.
	Duración: el resto de la mañana y toda tarde
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: Desarrollo: anexo

Noche	Nombre de la Actividad: guerra mundial. Congelación supersoldados
	Objetivo: realizar un juego basado en la ambientación del campamento. Conocer sus capacidades físicas y emocionales y trabajar en equipo valorando el apoyo de los compañeros.
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: Desarrollo: anexo

DÍA 3:	17 julio
---------------	-----------------

Mañana	Nombre de la Actividad: Entrenamiento superhéroes
	Objetivo: realizar un juego basado en la ambientación del campamento. Conocer sus capacidades físicas y emocionales y trabajar en equipo valorando el apoyo de los compañeros.
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: anexo

Tarde	Nombre de la Actividad: Misiones superhéroes. "Las conquistas"
	Objetivo: realizar un juego basado en la ambientación del campamento. Conocer sus capacidades físicas y emocionales y trabajar en equipo valorando el apoyo de los compañeros.
	Duración: toda la tarde
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: anexo

Noche	Nombre de la Actividad: Evaluación de las conquistas. Estrategia de guerra
	Objetivo: realizar un juego basado en la ambientación del campamento. Conocer sus capacidades físicas y emocionales y trabajar en equipo valorando el apoyo de los compañeros.
	Duración: 1,5 horas
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: <u>Evaluación de las conquistas:</u> la esculta evaluará hasta ahora las conquistas y misiones realizadas por su personaje. Valorará la personalidad de quién es el como superhéroe o supervillano. Qué puede aportar a la sociedad. Será una reflexión individual donde cada uno realizará anotaciones en su cuaderno de cada. Lo harán todos a la vez en su subcampo y bajo la supervisión de los scouters (quienes también realizarán su propia reflexión). A continuación se expondrá en alto si consideramos que en nuestro entorno hay también superhéroes reales, qué sacrificios personales realizan por la sociedad. Valorarlo y comentar si nosotros también seríamos capaces de hacerlo. Reflexionar y compartir acerca de en qué sentido nosotros también podemos ser superhéroes para los de nuestro entorno sacrificándonos por nuestros sueños y ayudando a los demás.

DÍA 4:	18 julio
---------------	-----------------

Mañana y tarde	Nombre de la Actividad: guerra superhéroes
	Objetivo: realizar un juego basado en la ambientación del campamento. Conocer sus capacidades físicas y emocionales y trabajar en equipo valorando el apoyo de los compañeros.
	Duración: todo el día
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: anexo

Noche	Nombre de la Actividad: Evaluación "historia superhéroes"
	Objetivo: realizar un juego basado en la ambientación del campamento. Conocer sus capacidades físicas y emocionales y trabajar en equipo valorando el apoyo de los compañeros.
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: nada
	Desarrollo: Finalmente se comentará lo ocurrido en ese día. Cómo se ha desarrollado la guerra. Si es lícito establecer falsas alianzas y comentar el poder de dominio que tenían los supervillanos. Comentar también la disputa entre los superhéroes que estaban dispuestos a trabajar por los demás de forma anónima y los que preferían estar al servicio de los gobiernos siendo "marionetas del estado". Comentar cómo este tipo de disputas pueden surgir en diferentes profesiones de la vida real (periodistas, agencias secretas, espionaje, negocios, política) y cómo las personas se pueden ver sometidas a conflictos éticos. Que los supervillanos también expliquen cómo se han sentido y si creen que era lícito/pragmático su comportamiento con el fin de ganar.

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

Mañana y tarde	Nombre de la Actividad: Día guarro
	Objetivo: distensión y diversión
	Duración: toda la mañana y parte de la tarde
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: pinturas, cola, cacao, harina, pintura, globos, cubos, cuerda, pelotas, mermelada, galletas
	Desarrollo: anexo

Noche	Nombre de la Actividad: La captura del tesoro
	Objetivo: practicar la orientación en la noche, fomentar la agudeza, trabajo en equipo y práctica de cabuyería aprendida durante la ronda
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: diferentes balizas que contengan papeles de qué nudo hay que realizar, pita y linterna
	Desarrollo: se esconderán diferentes balizas con papeles que contengan diferentes nombres de nudos y un trozo de cuerda. Se les dividirá en varios equipos, el equipo que más balizas encuentre y entregue a los scouters con los nudos correctamente realizados, será el que gane.

DÍA 6:	20 julio
---------------	-----------------

Mañana	Nombre de la Actividad: Taller náutico
	Objetivo: construcción de una balsa con materiales reciclados para jugar con ella en el río, concienciación medioambiental
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: botellas, cuerda de pita, cinta aislante y tableros de madera
	Desarrollo: construcción de una balsa grande o dos medianas con materiales reciclados que se empleará para jugar con ella en el río.
	

Tarde	Nombre de la Actividad: Juegos en el río
	Objetivo: Fomentar la diversión en la naturaleza
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: bañador, toallas, crema solar, chancas de río
	Desarrollo: se inspeccionará la zona del río que pueda resultar mejor para el baño donde se irá el resto de los días, comprobar que sea seguro y que sea "cómodo" para pasar un rato. Se bañarán con vigilancia de los scouters. Se harán carreras y la persona que opte a la especialidad de remo* podrá conseguirla si se considera que tiene las cualidades necesarias: Se valorará: - Velocidad - Técnica - Resistencia - Coordinación con compañeros

Noche	Nombre de la Actividad: Explicación recorrido raid
	Objetivo: explicar el recorrido de todos los días del raid para que tomen conciencia y sean ellos quienes guíen
	Duración: 1 horas
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: mapas, brújulas
	Desarrollo: se explicará a grandes rasgos el recorrido del raid pero especialmente el tramo del primer día para que sean ellos quienes vayan guiando. Se recordarán aspectos generales de orientación y empleo de mapas y brújulas.

DÍA 7:	21 julio
---------------	-----------------

Mañana 1	Nombre de la Actividad: RAID: Puente Asnil- Argüébanes
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: RAID: Puente Asnil- Argüébanes
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: RAID: Puente Asnil- Argüébanes
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: RAID: Puente Asnil- Argüébanes
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: RAID: Puente Asnil- Argüébanes
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta

	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Noche	Nombre de la Actividad: Descanso. Mirar ruta día siguiente. Canción esculta
	Objetivo: descansar para el siguiente día, planificar sobre el mapa la ruta del día siguiente para que sigan guiando ellos y cantar la canción esculta para que se la aprendan.
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: mapa, brújula, letra canción esculta
	Desarrollo: se mirará el siguiente tramo de ruta y se practicará la canción esculta.

DÍA 8:	22 julio
---------------	-----------------

Mañana 1	Nombre de la Actividad: RAID: Argüébanes- zona de Tama
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouts de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: RAID: Argüébanes- zona de Tama
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouts de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: RAID: Argüébanes- zona de Tama
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouts de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: RAID: Argüébanes- zona de Tama
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouts de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: RAID: Argüébanes- zona de Tama
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Noche	Nombre de la Actividad: Descanso. Mirar ruta día siguiente. Canción esculta
	Objetivo: descansar para el siguiente día, planificar sobre el mapa la ruta del día siguiente para que sigan guiando ellos y cantar la canción esculta para que se la aprendan.
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: mapa, brújula, letra canción esculta
	Desarrollo: se mirará el siguiente tramo de ruta y se practicará la canción esculta.

DÍA 9:	23 julio
---------------	-----------------

Mañana 1	Nombre de la Actividad: RAID: zona de Tama-Puente Asnil
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: RAID: zona de Tama-Puente Asnil
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: RAID: zona de Tama-Puente Asnil
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: RAID: zona de Tama-Puente Asnil
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: 3 días
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: RAID, mirar hoja de ruta y anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Ducha y descanso
	Objetivo: relajarse después del raid
	Duración: hasta la formación
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: nada
	Desarrollo: ducha

Noche	Nombre de la Actividad: Evaluación del raid
	Objetivo: evaluar el raid
	Duración: 1.5 horas
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: nada
	Desarrollo: evaluar la ruta, si podrían haberse elegido otros caminos, si les ha gustado o no, qué dificultades han visto, en caso de imprevistos cómo se han solucionado.

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Taller de cocina
	Objetivo: elaboración de una tarta de oreo que no requiera horno para que ellos mismos lo coman
	Duración: toda la mañana
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios Ingredientes: (A) 110 g de galletas Oreo, sin la crema – machacadas (También se puede usar galletas Digestive). Para machacar las galletas se pueden introducir en una bolsa de plástico Ziploc (de las que llevan cierre) y aplastarlas con un rodillo. 40 g de mantequilla – fundida y ligeramente enfriada (B) 3 cucharadas de agua hirviendo 10 ml de zumo de limón fresco 1 cucharada de gelatina en polvo (C) 250 g de queso crema, suavizado 45 ml de leche 50 g de azúcar en polvo 1 cucharada de extracto de vainilla 250 ml de nata para montar – batida hasta que se vea como mousse, y luego reservar en la nevera hasta que esté listo para usar 12 piezas de galletas Oreo, sin la crema – rotas en pedazos gruesos Bastantes galletas Oreo, sin la crema, para cubrir (pulverizadas) Galletas Oreo para decorar
	Desarrollo: Preparación 1. Coge un molde desmontable de 18 cm, quitarle la base, forrarla con papel de aluminio y luego colocar la base de nuevo en el molde. Dejarla a un lado. 2. Mezclar bien los ingredientes del apartado A y presionar esta mezcla en el fondo del molde hasta conseguir una capa uniforme. Dejar enfriar 30 minutos. 3. Colocar los ingredientes B en un recipiente al baño maría, y disolver completamente la gelatina en el líquido. Una vez disuelto, mantener la mezcla caliente a un lado hasta que esté lista para usar (para que la gelatina no se solidifique) 4. Hacer una crema con los ingredientes C, mezclándolos hasta que estén suaves y cremosos, a continuación mezclar con la gelatina. A continuación incorporar la nata que teníamos en el frigorífico y mezclar. 5. Comenzar con la mezcla de queso, poniendo un poco sobre la base de galletas, justo para cubrir toda la base. Ahora, ir alternando entre la crema de queso y la dispersión de las galletas Oreo en trozos gruesos, y hacer esto hasta que se agoten la crema de queso y las galletas Oreo. 6. Ponerlo todo a enfriar en el frigorífico hasta que la masa quede sólida, unas 3 ó 4 horas.

	7. Justo antes de servir, esparcir las galletas Oreo pulverizadas sobre la parte superior de la tarta. Envolver el exterior del molde con un trapo caliente y mantenerlo así durante unos segundos (debería bastar con menos de 1 minuto). Esto es para garantizar la fácil eliminación de la tarta del molde redondo. Desmoldar el pastel. Colocar algunas de las piezas enteras de Oreo encima y alrededor de los laterales de la tarta de queso. 8. Servir frío. Nota: Un truco para cortar trozos limpios de la tarta es coger un cuchillo afilado, mojarlo en agua caliente y secarlo. Utilizarlo para cortar un trozo de tarta y repetir las veces que sea necesario con cada trozo. Este es un truco que podéis aplicar a todas las tartas de queso frías.
--	---

Tarde	Nombre de la Actividad: Actividad programada por Escultas
	Objetivo: Otorgar responsabilidades a los escultas veteranos, fomentar la unidad de sección, practicar tácticas de ingenio individuales para descifrar un misterio.
	Duración: toda la tarde
	Responsable: scouters de esculta y personas que han programado la actividad
	Desarrollo: anexo

Noche	Nombre de la Actividad: Avatares
	Objetivo: concienciación de la manipulación de los medios de la imagen que debemos mostrar. Trabajar autoestima e imagen personal.
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de esculta
	Desarrollo: Con fotos de revistas de famosos y tendrán que elegir con quién se sienten más identificados y quién les gustaría ser. Algo parecido tendrán que hacer creando sus propios avatares. Con goma eva previamente preparado, serán modelos de avatares: Distintos tipos de piernas, de cuerpos, pelo, cabeza, y así, y con velcro tendrán que formar su propio cuerpo en una cartulina de manera individual. Posteriormente se sacará una foto de cada uno, a ser posible de cuerpo entero, los demás juzgarán si se parece el avatar a la persona que lo ha creado o no. Después hablaremos de si ellos consideran que están siendo influidos por los medios de comunicación en cuanto a su aspecto físico.

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

Mañana y tarde	Nombre de la Actividad: Juego de inmigración
	Objetivo: Aprender a conocer sus límites físicos y capacidades. Tomar conciencia del problema de la inmigración. Situar a los escultas en el punto de vista del inmigrante, para que así tengan una visión más global del problema. Concienciación del valor que tiene la comida, un sitio para dormir, una documentación, haber nacido en un sitio u otro.
	Duración: toda la mañana y tarde
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: * Velas. * Barritas de incienso. * Un melón o una sandía pequeña. * Disfraces de mafiosos. * Una pieza de fruta por esculta. * Información sobre bailes y cantos típicos de marruecos y centro Europa. * Material para disfraces. * Fotocopias de dólares. * Billetes de viaje. * Placas de Guardia Civil. * Documentación "Oficial" del Ministerio del Interior, Pre-contratos de trabajo, Pasaportes, etc.
	Desarrollo: ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Evaluación juego inmigración
	Objetivo: evaluar las pruebas sometidas en el juego límite y cómo se han desenvuelto
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters esculta Materiales necesarios: noticias impresas y fotos

Desarrollo:

Una vez terminado el juego, se les plantea a los escultas las siguientes dudas: ¿Creéis que los Scouters hemos exagerado la situación? ¿Por qué pensáis que una persona se convierte en inmigrante? Si habéis robado comida o ropa, ¿Os habéis sentido culpables? ¿Robar es un delito, o es una necesidad? ¿Algunos de vuestros personajes tenía más razones para emigrar que otro? ¿Alguno tenía más derecho a obtener el visado que otro? ¿El comportamiento del resto del Campamento ha sido adecuado/educado? ¿Ha sido un comportamiento real o exagerado porque era un juego?

Dinámica para llevar a cabo en grupos de 5 personas como máximo, a las que se reparten diferentes noticias recientes sobre la inmigración. La actividad se estructura en dos partes: una primera, de análisis por grupos y una segunda, de reflexión colectiva sobre la manera como los medios informan sobre la inmigración. En la primera parte, se pide a los chicos y chicas que detecten y clasifiquen (en negativo, neutro o positivo) las palabras (nombres, verbos y adjetivos), expresiones y connotaciones, y las fuentes informativas (según jerarquía) utilizadas en el texto de la noticia. Para el análisis de las imágenes hay que tener en cuenta la fuente (agencia o fotógrafo), el contenido, los personajes, la acción, el tipo de encuadre (primer plano, plano lejano), y su relación tanto con el pie de la foto como con la noticia que ilustra.

En la segunda parte de la actividad, se ponen en común los resultados por grupos y se reflexiona al respecto.

Links de donde extraer la información:

- <http://www.elmundo.es/espana/2014/05/28/53856c10268e3e42098b456c.html>
- <http://www.abc.es/espana/20140528/abci-interior-valla-inmigracion-201405280944.html>
- http://politica.elpais.com/politica/2014/05/28/actualidad/1401256090_811022.html

Noche	Nombre de la Actividad: Vela de promesa y ceremonia progresión	
	Objetivo: fomentar la vivencia del sentimiento scout y reflexionar acerca de los valores scouts, de grupo y de unidad y premiar los avances de los educandos con las progresiones pertinentes.	
	Duración: 2 horas	
	Responsable: scouters esculta	
	Materiales necesarios: insignias, velas, lazos morados, hojas secas, pinturas de cara, pañoleta	
	Desarrollo: anexo	

Mañana	Nombre de la Actividad: Día de grupo	
	Objetivo: fomentar las relaciones entre todas las secciones	
	Duración: toda la mañana	
	Responsable: kraal en su conjunto	
	Materiales necesarios	
	Desarrollo	

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Ensayo de promesas	
	Objetivo: preparar para la ceremonia de promesas	
	Duración: 1.5 hora	
	Responsable: scouters esculta	
	Materiales necesarios: banderín	
	Desarrollo: se explicarán y ejecutarán todos los pasos necesarios y se practicará con los escultas que van a realizar la promesa, lo que van a decir.	

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Promesas	
	Objetivo: fomentar la vivencia del sentimiento scout	
	Duración: variable	
	Responsable: jefe de grupo	
	Materiales necesarios: banderines de todas las secciones	
	Desarrollo: realización de la promesa según la tradición del Wanche	

Noche	Nombre de la Actividad: Velada de grupo	
	Objetivo: fomentar la relación entre secciones. Vivir el sentimiento scout	
	Duración: 2 horas	
	Responsable: kraal en su conjunto	
	Materiales necesarios: guitarras	
	Desarrollo: se cantan canciones típicas de grupo y se realizan danzas, enseñar además la canción de esculta inventada en la ronda.	
	Dicen que no entiendo Lo que pasa a mi alrededor Y que nunca paro	El camino es largo Me tropiezo y caigo otra vez Pero me levanto

Que cuándo voy a hacerme mayor Que son las hormonas Que me tienen loco el corazón Que siempre quiero tener razón ¡Vaya edad más mala! Dices sí y quieres decir que no Los adultos pasan Nadie me pregunta mi opinión Todo son problemas Me cuesta encontrar la solución Atrapado en esta habitación [ESTRIBILLO] Es la edad del pavo Aunque hay algo que no saben Que la edad de Esculta es lo mejor ¡Enamorarse! ¡Ilusionarse! ¡Liberarse! De cantar hasta que salga el sol Y salir, y vivir Persiguiendo nuestra dirección Y cantar, y chillar Que la esculta tiene su canción	Aunque todo sale del revés Qué injusta es la vida No dijeron cómo hay que crecer Aunque nada me va a detener El clan nos espera La tropa ya se quedó atrás La amistad sincera Se ha forjado en esta unidad. Muchas nuevas metas Que están aún muy lejos de alcanzar Cuántas cosas quedan por crear. [ESTRIBILLO] X2 La Esculta del Wanche tiene algo que se siente, algo que te incita a compartir con tus amigos. Los recuerdos, tanto tiempo son cosas que hacen que hoy aquí nos sintamos unos solo dispuestos siempre a ofrecer un abrazo, un apoyo Para así juntos poder crecer.
---	---

DÍA 13:	27 julio
----------------	-----------------

Mañana y tarde	Nombre de la Actividad: Juego nazis y judíos con tropa
	Objetivo: fomentar las relaciones con otras sección, concienciar de los problemas que hubo con el nazismo y cómo lo pasaron los judíos en aquellas época.
	Duración: toda la mañana y parte de la tarde
	Responsable: scouters esculta y tropa
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: anexo

Noche	Nombre de la Actividad: Dinámica del espejo
	Objetivo: reflexión acerca de quiénes son ellos mismos, quiénes creen ser, qué esperan de ellos los demás y qué esperan ellos de sí mismos. Reflexión acerca de la identidad
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: fotocopias de cuestionarios, espejos, folios
	Desarrollo: Primero tendrán que rellenar esta tabla (anexo) y se puntuará. Posteriormente habrá un texto de cómo alguien se siente mal consigo mismo porque no alcanza sus metas ni sus objetivos. Se les dará un breve tiempo de reflexión donde podrán compartir asuntos personales. Los scouters podrán comentar algún aspecto para incentivar la participación. Posteriormente tendrán que rellenar otro documento. (Anexo). Finalmente se les dará un espejito con alguna frase de reflexión de modo simbólico de quiénes son ellos.

DÍA 14: 28 julio

Día de Familias ☐

Día de Grupo X

Mañana	Nombre de la Actividad: Salida de grupo
	Objetivo: fomentar las relaciones entre secciones
	Duración: todo el día
	Responsable: kraal
	Materiales necesarios
	Desarrollo

Noche	Nombre de la Actividad: Cena de Esculta
	Objetivo: fomentar la unidad de sección y las relaciones entre educandos y con scouts, otorgar responsabilidades y permitir la obtención de la especialidad de cocina*
	Duración: 2.5 horas
	Responsable: scouts de esculta y escultas que opten a la especialidad de cocina
	Materiales necesarios: dinero de sección, ingredientes para la cena
	Desarrollo: El día previo se preguntará a los escultas que deseen hacer la especialidad de cocina qué van a preparar de cena (algo que no requiera el uso de fuego ni horno) y se hará una lista de ingredientes necesarios que se comprarán previamente. Ese mismo día, los escultas que lo deseen prepararán la cena. Posteriormente se cenará y los scouts de sección juzgarán las siguientes cualidades de la cena: - Dificultad Preparación - Presentación - Sabor - Relación calidad-precio - Proceso de elaboración (si han desperdiciado o no ingredientes, si han adoptado las medidas higiénico-sanitarias pertinentes o han debido ser avisados/recordado por los scouts (los cuales estarán todo el rato vigilando lo que hacen) durante el proceso de elaboración.

DÍA 15:	29 julio
----------------	-----------------

Mañana	Nombre de la Actividad: Desmontaje
	Objetivo: recoger todo el campamento
	Duración: toda la mañana
	Responsable: kraal
	Materiales necesarios: nada
	Desarrollo: recoger todo y dejarlo correctamente ordenado para la carga del camión.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Ensayo de pases de sección
	Objetivo: practicar lo que se va a realizar en la ceremonia
	Duración: 1.5 horas
	Responsable: scouters sección
	Materiales necesarios: banderines y pañoletas
	Desarrollo: se realizará un ensayo de qué hay que hacer y cada paso de la ceremonia

Tarde 2	Pases de sección
	Objetivo: celebrar el cambio de unidad de los educandos.
	Duración: variable
	Responsable: jefe grupo
	Materiales necesarios: banderines y pañoletas
	Desarrollo: realización de la ceremonia al estilo wanche.

Noche	Fiesta de campamento
	Objetivo: celebrar el fin del campamento, fomentar las relaciones entre secciones
	Duración: 2 horas
	Responsable: kraal
	Materiales necesarios: altavoces de coche
	Desarrollo: se pone música de fiesta y se baila todas las secciones juntas

DÍA 15:	30/07/2014
----------------	-------------------

Mañana	Carga camión
	Objetivo: recoger todo el material del campamento
	Duración: toda la mañana
	Responsable: kraal
	Materiales necesarios: todo
	Desarrollo: se ordenará todo el material en el camión de vuelta para la descarga en Móstoles.

Tarde	Nombre de la Actividad: Viaje de vuelta a Móstoles
	Objetivo: partir a casa
	Duración: toda la tarde
	Responsable: kraal
	Materiales necesarios
	Desarrollo: en los descansos todos los educandos serán vigilados por algún miembro del kraal.

ruta

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

Incluir un perfil topográfico de la ruta (opcional).

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

Nombre y apellidos	Título Monitor TL SI/NO	Título Coordinador SI/NO
Marta Martín Funes	sí	no
Itziar Diego Yagüe	sí	no

DÍA 1

Lugar de salida	PUENTE ASNIL	
Lugar de llegada	Argüébanes	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	10km	
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: RAID: Puente Asnil- Argüébanes	
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza	
	Duración: mañana y tarde	
	Responsable: scouters de esculta	
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos	
	Desarrollo: (anexo con descripción exacta y perfil del trayecto)	



Mañana 2	Nombre de la Actividad: Taller de supervivencia y primeros auxilios
	Objetivo: conocer cómo reaccionar en caso de imprevistos y nociones básicas de primeros auxilios (conocimientos para conseguir especialidad de primeros auxilios)
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouts esculta
	Materiales necesarios: mostrar botiquín del raid y papel con pautas.
	Desarrollo: ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Taller supervivencia
	Objetivo: conocer cómo reaccionar en caso de imprevistos y nociones básicas de primeros auxilios (conocimientos para conseguir especialidad de primeros auxilios)
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouts esculta
	Materiales necesarios: mostrar botiquín del raid y papel con pautas.
	Desarrollo: ver anexo

Noche	Nombre de la Actividad: Descanso. Mirar ruta día siguiente. Canción esculta
	Objetivo: descansar para el siguiente día, planificar sobre el mapa la ruta del día siguiente para que sigan guiando ellos y cantar la canción esculta para que se la aprendan.
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: mapa, brújula, letra canción esculta
	Desarrollo: se mirará el siguiente tramo de ruta y se practicará la canción esculta.

DÍA 2

Lugar de salida	Argüébanes	
Lugar de llegada	Región de Tama	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	11 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: RAID: Argüébanes- zona de Tama
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: mañana y tarde
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: (en pdf aparte, anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.
	etapa 2 

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Taller prevención riesgos
	Objetivo: concienciar de los peligros que pueden surgir y enseñarles a que estén preparados y cómo actuar
	Duración: 1.5 horas
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: pautas explicativas (papel)
	Desarrollo: ver anexo

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Taller prevención riesgos continuación
	Objetivo: concienciar de los peligros que pueden surgir y enseñarles a que estén preparados y cómo actuar
	Duración: 1.5 horas
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: pautas explicativas
	Desarrollo: ver anexo

Noche	Nombre de la Actividad: Descanso. Mirar ruta día siguiente. Canción esculta
	Objetivo: descansar para el siguiente día, planificar sobre el mapa la ruta del día siguiente para que sigan guiando ellos y cantar la canción esculta para que se la aprendan.
	Duración: 2 horas
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: mapa, brújula, letra canción esculta
	Desarrollo: se mirará el siguiente tramo de ruta y se practicará la canción esculta.

DÍA 3

Lugar de salida	Región de Tama	
Lugar de llegada	Puente Asnil	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	8 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: RAID: zona de Tama-Puente Asnil
	Objetivo: conocer sus capacidades físicas. Realizar ocio en la naturaleza
	Duración: mañana y tarde
	Responsable: scouters de esculta
	Materiales necesarios: macuto, comida, perolas, cantimploras, sacos
	Desarrollo: se llega al campamento (en pdf aparte, anexo con descripción exacta y perfil del trayecto.)



Tarde 2	Nombre de la Actividad: Ducha y descanso
	Objetivo: relajarse después del raid
	Duración: hasta la formación
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: nada
	Desarrollo: ducha

Noche	Nombre de la Actividad: Evaluación del raid
	Objetivo: evaluar el raid
	Duración: 1.5 horas
	Responsable: scouters esculta
	Materiales necesarios: nada
	Desarrollo: evaluar la ruta, si podrían haberse elegido otros caminos, si les ha gustado o no, qué dificultades han visto, en caso de imprevistos cómo se han solucionado.

ANEXO

El texto que va en rojo es parte de la ambientación

2ª G.Mundial: ENCUENTRO CON EL CAPITÁN AMÉRICA (primer día)

Una vez firmado en el bus su inscripción para alistarse en el ejército se les explicará toda la historia. Son soldados estadounidenses antinazis cuyo objetivo primordial será ganar la Segunda Guerra Mundial, pero todos son demasiado pequeños para ir ya a luchar, por lo que el único recurso que les queda es someterse a un experimento y así poder luchar por su país.

HISTORIA DE QUE LE PASÓ AL CAPITAN AMÉRICA

Steve Rogers creció en el Lower East Side de Nueva York durante los años de la Gran Depresión. A pesar de que el experimento fue un éxito y Rogers aumentó su fuerza y reflejos hasta sobrepasar los de un ser humano medio, el doctor Erskine fue asesinado por un agente nazi y la fórmula se perdió. A partir de ese momento, Rogers fue entrenado por el ejército y se le dio la identidad secreta de Capitán América, con la que lucharía contra agentes nazis. Para mantener en secreto su identidad civil, se hizo pasar por un soldado patoso en el campamento Lehigh, donde conoció a un joven huérfano, Bucky Barnes, cuyo padre había muerto tiempo atrás en acto de servicio. Finalmente, Bucky descubrió la identidad del Capitán América y acabó siendo su compañero de aventuras.

En su lucha contra el nazismo, Rogers descubriría poderosos enemigos, como Cráneo Rojo o el Barón Zemo, pero también valerosos aliados como Los Invasores, un grupo de superhéroes que lucharían contra los enemigos de la libertad, y su amada Peggy Carter. Sin embargo, a finales de la guerra, el Capitán América y Bucky caerían en una trampa del Barón Zemo, un avión bomba que aparentemente mataría a Bucky y que arrojaría a Rogers a las frías aguas árticas, en las que permanecería congelado hasta ser rescatado años después por Los Vengadores, grupo al que rápidamente se uniría. En ese tiempo que estuvo desaparecido, otros héroes habían tomado la identidad del Capitán América para mantener viva su leyenda entre finales de los años 40 y principios de los 50.

Reaparición

A pesar de ser una valiosa adquisición para Los Vengadores, el Capitán América se sentía un naufrago de otro tiempo y cargaba con la culpa de no haber podido salvar a Bucky. No obstante, pronto encontró un nuevo amigo en el joven Rick Jones, al que a pesar de todo prohibió convertirse en un nuevo Bucky, descubrió un nuevo amor en Sharon Carter (familia de Peggy Carter) y empezó a trabajar junto a Nick Fury para la organización SHIELD. Desgraciadamente, Rogers no solo encontró nuevos amigos, sino también una legión de enemigos dispuestos a destruirle, entre los que destacan viejos conocidos como el Barón Zemo, que regresó preparado para consumir su venganza pero que acabó muriendo fruto de su propia maldad, y Cráneo Rojo; pero también nuevas amenazas como el Capitán América de los años 50, el Imperio Secreto (aunque no se dice directamente, se insinúa que el líder de la organización era el entonces presidente Richard Nixon), el hijo del difunto Barón Zemo, la Sociedad Serpiente o Crossbones

Poco a poco, Steve Rogers se fue adaptando a los nuevos tiempos y encontró nuevos aliados, como Sam Wilson, que acabó adoptando la identidad de El Halcón; el segundo Nómada (Jack Monroe), o D-Man. Incluso encontraría, tras la aparente muerte de su pareja Sharon Carter, nuevos intereses románticos como su vecina Bernie Rosenthal o la villana redimida Iguana,

Finalmente, tras descubrir que Sharon Carter seguía viva, Rogers retomaría la relación con su antigua pareja.

Crisis de identidad

Steve Rogers ha abandonado de forma consciente y voluntaria su identidad como Capitán América en varias ocasiones, tomando nuevos nombres y uniformes durante un breve espacio de tiempo:

El Nómada: Al descubrir que una importante figura política estadounidense era el líder del Imperio Secreto, una organización subversiva que había intentado tomar el control de los Estados Unidos, Steve Rogers perdió su fe en su país y abandonó su identidad como Capitán América. No obstante, Rogers quería seguir ayudando a la gente con problemas, así que adoptó una nueva identidad, El Nómada. Finalmente, la muerte de Rosco, un joven gimnasta que había ocupado brevemente la identidad de Capitán América, condujo a Rogers a replantearse su papel como símbolo y a recuperar su antigua identidad.

El Capitán: Tras negarse a convertirse en un agente a las órdenes del gobierno estadounidense, Steve Rogers renunció a su identidad como Capitán América. El Capitán América fue creado para ser un mero soldado, pero yo lo he convertido en algo mucho más grande que eso. Rogers crearía entonces una nueva identidad, El Capitán, si bien retomaría su papel como Capitán América algún tiempo después.

A pesar de estos cambios de identidad, Steve Rogers siempre ha retomado su papel como Capitán América.

HISTORIA REAL DE LA 2GM (solamente es una mención breve que les haremos de lo que paso de verdad)

La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto militar global que se desarrolló entre 1939 y 1945. En él se vieron implicadas la mayor parte de las naciones del mundo, incluidas todas las grandes potencias, agrupadas en dos alianzas militares enfrentadas: los Aliados y las Potencias del Eje. Fue la mayor contienda bélica de la Historia, con más de cien millones de militares movilizados y un estado de «guerra total» en que los grandes contendientes destinaron toda su capacidad económica, militar y científica al servicio del esfuerzo bélico, borrando la distinción entre recursos civiles y militares. El comienzo del conflicto se suele situar en el 1 de septiembre de 1939, con la invasión alemana de Polonia, el primer paso bélico de la Alemania nazi en su pretensión de fundar un gran imperio en Europa, que produjo la inmediata declaración de guerra de Francia y la mayor parte de los países del Imperio Británico y la Commonwealth al Tercer Reich. Desde finales de 1939 hasta inicios de 1941, merced a una serie de fulgurantes campañas militares y la firma de tratados, Alemania conquistó o sometió gran parte de la Europa continental. El Reino Unido y la Commonwealth se mantuvieron como la única gran fuerza capaz de combatir contra las Potencias del Eje en el Norte de África y en una extensa guerra naval. En junio de 1941 las potencias europeas del Eje comenzaron la invasión de la Unión Soviética, dando así inicio a la más extensa operación de guerra terrestre de la Historia, donde desde ese momento se empleó la mayor parte del poder militar del Eje. En diciembre de 1941 el Imperio del Japón, que había estado en guerra con China desde 1937 y pretendía expandir sus dominios en Asia, atacó a los Estados Unidos y a las posesiones europeas en el Océano Pacífico, conquistando rápidamente gran parte de la región.

El avance de las fuerzas del Eje fue detenido por los Aliados en 1942 tras la derrota de Japón en varias batallas navales y de las tropas europeas del Eje en el Norte de África y en la decisiva batalla de Stalingrado. En 1944 los aliados occidentales invadieron Francia, al mismo tiempo que la Unión Soviética recuperó las pérdidas territoriales e invadía Alemania y sus aliados.

La guerra en Europa terminó con la captura de Berlín por tropas soviéticas y polacas y la consiguiente rendición incondicional alemana el 8 de mayo de 1945. La Armada Imperial Japonesa resultó derrotada por los Estados Unidos y la invasión del Archipiélago japonés se hizo inminente. Tras el bombardeo atómico sobre Hiroshima y Nagasaki por parte de los Estados Unidos y la invasión soviética de Manchuria, la guerra en Asia terminó el 15 de agosto de 1945 cuando Japón aceptó la rendición incondicional.

La guerra acabó con una victoria total de los Aliados sobre el Eje en 1945. La Segunda Guerra Mundial alteró las relaciones políticas y la estructura social del mundo. La Organización de las Naciones Unidas (ONU) fue creada tras la conflagración para fomentar la cooperación internacional y prevenir futuros conflictos. La Unión Soviética y los Estados Unidos se alzaron como superpotencias rivales, estableciéndose el escenario para la Guerra Fría, que se prolongó durante los siguientes 46 años.

SEGUNDO DIA

Estarán en mitad de la Segunda Guerra Mundial. Su misión es sobrevivir. Dependiendo de las especialidades que se hayan elegido en el bus formarán parte de un grupo u otro y estarán enfrentados los dos primeros días. Cada equipo asentará su base en el lugar que ellos crean (especialidad campismo), siempre que no se moleste a otras unidades, y harán un mapa del campamento. El objetivo es encontrar los ingredientes del suero del supersoldado antes que el otro equipo (líquido verde fosforito). Todo esto se desarrollará en mitad de una batalla de dos colores. Cada vez que una persona sea herida tendrá que volver a la base y tendrá que ser sanada correctamente por el médico (especialidad primeros auxilios). Solo hay un ingrediente de cada cosa por lo que tendrán que quitárselo o pactar con el otro equipo para coseguirlo.

CONGELACIÓN DEL SOLDADO

A todos se les ha inyectado el suero del supersoldado pero nadie sabe aun que efecto tendrá en ellos y no lo sabremos hasta mas adelante en el campamento. En su primera misión formarán un nuevo equipo de élite liderado por el Capitán América. Su misión sera sabotear un cargamento de explosivos que llegará esa misma noche en una avioneta nazi pero caeran en la trampa del Barón Zemo y todos serán arrastrados hacia la Antártida.

Será un juego de pistas nocturno para conseguir destruir la base del enemigo pero finalmente les capturaremos a todos ya que no podran destruir nada porque es una trampa.

GYMKANA DE SUPERHEROES: ENTRENAMIENTO

En la única persona que funcionó el fluido del supersoldado fue en el Capitán América pero otro caso salio mal, como paso con Hulk

El Increíble Hulk

Se le revela a Emil Blonsky que durante la Segunda Guerra Mundial los militares de Estados Unidos estaban tratando de crear súper soldados con diversas fórmulas, pero sólo una tuvo

éxito. Esta fórmula fue parte del Armas Plus y fue desarrollada por el Dr. Reinstein. El proyecto fue finalmente archivado hasta que fue descubierto por el General Thaddeus Ross. Ross utilizó subterfugios para obtener a su hija, la Dra. Elizabeth Ross, y su pareja, el Dr. Bruce Banner, para trabajar en el proyecto. Los dos científicos creían que estaban trabajando en la resistencia a la radiación. Banner se convenció por los resultados de su proyecto y él mismo fue sometido al tratamiento. Los resultados provocaron que la química de su cuerpo fuera alterada de tal manera que cada vez que se enoja o se siente indignado una sorprendente metamorfosis ocurre. En la transformación inicial, la masa de los músculos de Banner y su tamaño aumentaron dramáticamente y su piel se volvió verde. Convertido en un monstruo incoherente, Banner destruyó el laboratorio y dejó gravemente herida a la Dra. Ross. Al enterarse de que el General Ross quería convertir al monstruo en un arma, Banner huyó en busca de una cura.

Cuando Hulk reapareció y venció a una unidad de soldados de élite de Ross, el General le ofreció el suero a Emil Blonsky, el único soldado que salió ileso en el conflicto con Hulk. Blonsky sufrió el primero de dos tratamientos, que consiste en músculos profundos y dolorosas vacunas en la médula ósea. En el siguiente encuentro con Hulk, Blonsky mostró una mayor velocidad, resistencia y agilidad. Sin embargo como la lucha continuó en él, se hizo más agresivo y desafió a Hulk en frente de él. Hulk pateó a Blonsky hacia un árbol rompiendo casi todos los huesos de su cuerpo.

Parecía que Blonsky estaba cerca de la muerte, sin embargo fue sometido a una milagrosa recuperación total uno o dos días más tarde. No sólo lo había curado sino que también aumentó su masa muscular y la grasa total de su cuerpo comenzó a disminuir. Blonsky se sometió a otro tratamiento. Sin embargo, poco después mostró crestas marcadas en su columna vertebral. Blonsky se volvió aún más agresivo cuando Banner fue localizado en el laboratorio del Dr. Sterns, un científico que había estado ayudando a Banner, para su propio beneficio.

Después de que Blonsky golpea salvajemente a Banner, quien es detenido por Ross, discapacita a las tropas que custodiaban a Sterns. Sterns, deseoso de ver las diversas aplicaciones gamma concuerda con la demanda de Blonsky para obtener el poder de Hulk. Sin embargo Sterns le advierte que no está seguro de cómo reaccionará la radiación gamma con el Suero del Súper Soldado. La combinación resultante dejó loco a Blonsky, además de proporcionarle fuerza y tamaño similares a los de Hulk. Blonsky fue apodado como la Abominación al destruir parte de la ciudad de Nueva York hasta que fue derrotado por Hulk.

Antes de convertirse uno en un gran superheore primero hay que entrenar. Si consiguen pasar el entrenamiento con éxito empezaran a trabajar como superheroes. Por el contrario si no lo consiguen pasarán a desempeñar el rol de supervillanos. No todos tendrán las mismas habilidades al final y eso determinará que tipo de superheroe serán. Los monitores evaluarán al final quien pasa y quien no

0. Zona de Nick Furia: Os encontrais en el helitransportador, Vuestra misión en superar todas las pruebas posibles

1. Zona Spiderman: Se ha cometido un robo a dos manzanas del New York Time. Gracias a que Peter Parker estaba por la zona pudo perseguir a los ladrones, pero son demasiados para él. Formarán dos equipos. Cada uno llevará una munición determinada de botes de serpentina. El objetivo es derrotar al enemigo usando telarañas

2. Zona de Thor: es el dios del trueno por lo que deberan generar un rayo

Materiales

- Una olla o sartén de hierro o acero
- Guantes de plástico
- Un tenedor de hierro o acero
- Una bolsa grande de plástico
- Cinta adhesiva
- Una superficie plana

Instrucciones

Pegar la bolsa de plástico con cinta adhesiva a la parte superior de una superficie amplia y plana.

Ponerse los guantes de plástico por seguridad. Sostener la olla o sartén por el mango y frotrarla rápidamente de un lado a otro a través de la bolsa de plástico. Hacer lo anterior durante un par de minutos. Sostener el tenedor en una mano y acércalo al borde de la olla o sartén. Cuando se haga, deberá crearse una pequeña chispa.

3. Zona de Hulk: lo que más le gusta a Hulk es aplastar y golpear cosas, pero no controla demasiado su fuerza. Cada uno llevará un globo de agua atado a una cuerda en forma de collar. Con las manos atrás deberán explotar el globo de los compañeros

4. Zona de la viuda negra: Es una magnífica espía. Se pondrán por parejas y deberán atar a su compañero con los nudos aprendidos durante la ronda y una vez terminado el compañero deberá intentar desatarse.

5. Zona de Ironman: no solo salva vidas sino que también goza de mucha inteligencia y fama pero aprender a luchar con la armadura fue difícil al principio. En un círculo se enfrentarán dos. En las articulaciones de brazo, piernas y tronco llevarán enrollados aislantes para dificultar su movilidad. Solo puede quedar uno dentro del círculo.

6. Zona de Ojo de Halcón: tiene una espléndida puntería y nunca falla. Se dispondrán en dos filas y con dos arcos de juguete tirarán hacia una diana.

7. Zona de Lobezno: un perro con muy malas pulgas y su mayor arma son sus garras. Con tres pinces en cada mano a modo de garra como las lleva lobezno deberán derrotar a su oponente acertando de un solo golpe en el sitio que previamente se le ha dicho

Una vez medidas sus habilidades decidiremos que tipo de superhéroe son y recibirán su carnet

GYMKANA DE SUPERHÉROES MISIONES

No solo con tener carnet basta para ser superhéroe sino que hay que demostrarlo. La ciudad está plagada de villanos. Para que sean respetados primero deberán hacerse un nombre reconocido entre la multitud. Abrá tantas pruebas como supervillanos haya. El objetivo es meter a tantos villanos como puedan en la cárcel. Aunque no todos van a salir a la vez. Cada 20 minutos se producirá un altercado diferente por lo que tendrán que volver al cuartel para escuchar las nuevas noticias. Conforme vayan capturando supervillanos, estos serán utilizados para representar otro papel pero se les irá contando cuantos han atrapado.

ZONA DE SPIDERMAN

Todos van a estar cometiendo un delito. El villano se podrá escapar tantas veces como pueda hasta que le encarcelen

1 ronda:

En este momento están cometiendo los tres un robo en tres sitios diferentes. Si los villanos que lo representa consiguen llegar con el objeto robado hasta un punto que le digamos ganarán ellos. Podrán robar tantas veces como quieran. Para ello previamente se habrán dejado varios objetos que puedan coger. Si roban todo ganan.

El hombre de arena (Flint Marko) El Hombre de Arena tiene la habilidad de transformarse en una sustancia similar a la arena que puede endurecerse, dispersarse o tomar la forma que desee. Posee una gran fuerza física, varias veces superior a la de Spiderman (hasta 100 toneladas en su máxima densidad). También puede moldear su cuerpo arenoso a su manera.

Estará robando una joyería

Rhino (Aleksei Mikhailovich): Posee poderes sobrehumanos como fuerza, velocidad, resistencia y durabilidad.

Estará robando un banco

Electro (Maxwell Dillon) Genera y almacena hasta 1.000.000 de voltios de energía eléctrica. Manipulación mental de dispositivos eléctricos. Habilidad de "cabalgar" la electricidad

Estará intentando apoderarse de todos los aparatos electrónicos

2 ronda:

Subimos de nivel. Intentán destruir la ciudad. Dispondrán de una munición de globos de agua la cual no podrán quitarles los superheroes ni destruirla. Su misión será mandar a la enfermería por un tiempo de 10 minutos a los superheroes tras darles un globazo. Si consiguen mandar a todos a la enfermería ganan

Octopus: Mente genial, brillante científico. Brazos metálicos articulados capaces de levantar varias toneladas, escalar muros, y manipular objetos.

Duende Verde (Norman Osborn) Norman intentó crear un suero de súper-fuerza. Aún sin terminar, el verde brebaje explotó, bañando a Norman e introduciéndose en su piel. Mientras estuvo hospitalizado, Norman se dio cuenta que el suero había sido exitoso de alguna forma: Ahora no solamente tenía una fuerza sobre-humana, sino que también se volvió más inteligente. Sin embargo, su poco convincente conocimiento sobre ética y su cordura empezaron a caer.

Ronda 3

ZONA DE THOR

Loki: Medio hermano de Thor y su archienemigo. Loki no nació entre los Asgardianos, sino que fue hijo de Laufey, rey de los Gigantes. El mismo murió a manos de Odín, quien destruyó también su aldea con su ejército, y luego encontró al bebé Loki entre los restos. Por piedad, y como homenaje hacia un enemigo digno, decidió tomarlo como hijo adoptivo y criarlo entre los Asgardianos, aunque Loki siempre los resentiría.

Su único deseo es someter al mundo ante sus pies, por lo tanto al ser un dios no se le puede capturar como a los demás. Para poder apresarle deberán enrollarle entre aislantes de manera que no se pueda mover y tendrán que traerlo entre todos. No podrá venir caminando por sus propios medios. Pero si consigue aguantar 15 minutos en el terreno de batalla gana

Ronda 4

ZONA DE LOS X-MEN

Magneto: Es el padre de Quicksilver, la Bruja Escarlata y Polaris. Es conocido como uno de los mutantes más poderosos de Marvel, contando con la habilidad de controlar el magnetismo. Además, es uno de los personajes más complejos moralmente no sólo en Marvel, sino de todos los cómics estadounidenses. Un judío sobreviviente al Holocausto, cuyas acciones son conducidas por el propósito de proteger la raza mutante de sufrir un destino similar.

Sus deseos son eliminar a toda la raza humana para así poder vivir los mutantes en paz. No podran llevar nada de metal encima ya que mágneto podría controlarles. La manera de que el malo gane aquí es poniendoles una pegatina a cada uno. Si consigue colocar una a una persona, dicha persona no podrá perseguirle más

ZONA NICK FURIA

Doctor Muerte (Victor Von Doom) es un genio intelectual con profundos conocimientos científicos y mágicos.

Está equipado con una armadura que combina lo mejor de la ciencia y la magia, otorgándole fuerza sobrehumana y varias capacidades extras.

Da igual lo que hagan el doctor Muerte tiene inmunidad diplomática y por lo tanto lo único que pueden hacer es llevarlo a su base que es una zona llamada la Granja. Él se podrá escapar tantas veces como quiera. Tendrán que buscarse la manera de retenerlo allí. Si consiguen retenerlo 15 minutos ganan los buenos. El objetivo del Doctor Muerte será aniquilar a los superheroes. Contará con un arsenal de 7 pistolas de agua las cuales se las podrán quitar los superheroes. Las pistolas estarán en La Granja lugar al que no pueden entrar los superheroes. Si entró alguno automáticamente morirá. Si los superheroes le quitan las pistolas no tendrá manera alguna de matarlos.

BATALLA FINAL DE SUPERHEROES

La historia se inicia en la población de Stamford. Allí aparecen los New Warriors irrumpiendo en una casa en donde se esconden varios supervillanos fugados de prisión. Dicha irrupción es acompañada por equipos de filmación que transmiten en vivo la pelea como parte de un reality show televisivo. La pelea lleva a un enfrentamiento entre Namorita y Nitro afuera de una escuela primaria: mientras el camarógrafo sigue grabando, el villano utiliza su superpoder para generar una explosión que destruye casi toda la ciudad. La trama gira entonces hacia un desarrollo de tipo dramático. Se genera un gran resentimiento público hacia los super héroes, que llevan a ataques vandálicos contra Tony Stark y la Antorcha Humana. El gobierno de los Estados Unidos prepara un proyecto de ley por el cual todas las personas con superpoderes (tanto superhéroes como supervillanos) deberían registrarse ante las autoridades y responder por sus acciones. Dicha ley es conocida como "Acta de registro de superhumanos". Mientras varios superhéroes discuten qué postura tomar ante la misma, la directora de S.H.I.E.L.D. María Hill reclama al Capitán América que lidere a las tropas y superhéroes que hagan efectiva la aplicación de dicha ley. El Capitán América se niega rotundamente y escapa. En su lugar, Iron Man, Reed Richards y Henry Pym prometen su completo apoyo al proyecto. El acta se formaliza como ley y, como consecuencia, todos los superhéroes no registrados que son encontrados son detenidos. Sin embargo, varios intentos de detenciones son frustrados por el Capitán América, que reúne a un grupo de superhéroes opuestos al acta y que operan desde la clandestinidad. En este marco Spider-Man, convencido por Iron Man, se presenta en una conferencia de prensa en donde manifiesta su apoyo al Acta y se quita públicamente la máscara, revelando su identidad secreta como Peter Parker. Para capturar a los superhéroes rebeldes, se monta una trampa con una situación de emergencia falsa que hace que los mismos se presenten en un sitio en donde son rodeados por los superhéroes registrados y las fuerzas de S.H.I.E.L.D. Tras disparar y dejar inconscientes a Capa y Wiccan (para evitar que éstos puedan teletransportar al grupo fuera de la trampa) Iron Man intenta negociar una solución pacífica al conflicto, ofreciendo al Capitán América y su grupo una amnistía si cesaran la resistencia y se registraran. El Capitán América finge aceptarlo y darle la mano a Iron Man, poniendo en cambio en su mano un dispositivo que haga funcionar mal su armadura, tras lo cual contraatacan. El combate es interrumpido de pronto por la aparición de Thor, que ataca a los rebeldes. La aparición de Thor, que al momento de la publicación de la historia se encontraba muerto, finaliza con un cliffhanger el tercer número. En el cuarto se descubre que no se trata del auténtico Thor sino de un cyborg creado por Stark, Pym y Richards. Éste se descontrola y mata a Bill Foster durante la pelea. Ante esa situación, la Mujer Invisible protege

al grupo y les permite escapar, mientras Cable utiliza sus habilidades telepáticas para manipular los poderes del aún inconsciente Capa. La muerte de Bill Foster afecta a los personajes de ambos bandos, generando deserciones en ambos equipos. Entre los rebeldes, Halcón Nocturno y Estatura abandonan al grupo y se unen a Stark, al ver que la pelea puede llegar a niveles letales. Mientras que entre los registrados Spider-Man, la Mujer Invisible y la Antorcha Humana cambian de bando y se unen a los rebeldes, en desacuerdo con el uso del cyborg de Thor, la prisión en la Zona negativa en donde se mantiene a los superhéroes detenidos y otras medidas tomadas por Stark. Todo esto motiva también que otros personajes que se mantenían neutrales, como Punisher o Pantera Negra, se unan a las fuerzas del Capitán América. Para reforzar sus filas ante esta situación, Stark recurre a sumar supervillanos a su grupo, utilizando técnicas coercitivas invasivas para controlar su comportamiento. Así como se creó un cyborg de Thor, comienza a crearse una gran cantidad de superhéroes nuevos. El proyecto es conocido como "Iniciativa de los 50 estados" y consiste en crear un grupo de superhéroes específico para cada uno de los 50 Estados de los Estados Unidos de América. Punisher se infiltra en el Edificio Baxter y consigue información sobre cómo acceder a la prisión de la Zona Negativa, identificada simplemente como "42". Con la intervención de Hulking, que con sus poderes de metamorfosis asume el aspecto físico de Henry Pym y como tal logra acceso a las áreas de seguridad más importantes, se libera a todos los superhéroes encarcelados para que colaboren en la pelea final entre ambos bandos. Pantera Negra y Puñal detectan un intento de S.H.I.E.L.D. de cerrar la entrada a la Zona Negativa, lo cual los dejaría atrapados en dicha dimensión. En consecuencia, en los segundos restantes Capa extiende su poder y realiza una teletransportación masiva, enviando a todos los superhéroes (de uno y otro bando) a la ciudad de Nueva York. Con la apertura de las celdas y el uso de supervillanos, ambos bandos tenían cantidades de combatientes relativamente igualadas. Ambos bandos recibieron a su vez más refuerzos: las fuerzas del Capitán América contaron con las tropas de Namor, mientras que Stark igualó nuevamente la pelea con los superhéroes que se crearon para la iniciativa de los 50 estados mencionada (incluyendo una nueva intervención del cyborg de Thor, que es destruido por Hércules). La batalla final entre Iron Man y el Capitán América, muestra una frialdad entre ambos que al Vision atacar a Iron Man lo daña severamente, Cap resalta que como él ahora juega sucio y comienza a intentar romper el casco de Iron Man, al romperse, Stark "incita" al Capitán a "acabar con esto", mirando a su alrededor mira toda la destrucción y, tras ser atacado por un grupo de ciudadanos (principalmente bomberos, policías y paramédicos), se quita la máscara y se entrega como Steve Rogers, no Capitán América; a Iron Man se le da un permiso para dar amnistía a todo el que se registre al final.

Guerra:

Debido a todo el conflicto explicado anteriormente, el cual habrá sido explicado a la esculta, se tornará en una guerra donde habrá 3 bandos:

- En primer lugar los supervillanos (scouters+ escultas que no hayan superado el entrenamiento de superhéroe).
- Los superhéroes que prefieren permanecer en el anonimato: escultas que hayan elegido este bando previamente en los días anteriores.
- Superhéroes que prefieren trabajar para el gobierno.

En primer lugar serán los supervillanos quienes tengan las armas en su poder, por lo que para que los otros dos bandos las encuentren deben de descifrar una serie de pistas para poder encontrarlas. Los supervillanos consideran que es divertido que "los buenos" sean incapaces de ponerse de acuerdo y piensa que si su enemigo se debilita por sí mismo será mejor vencerle cuando esté en peores condiciones. Así, las pistas que han de realizar son preguntas acerca de toda la historia que se les ha ido explicando en estos días previos. Una vez acierten las respuestas, se les dará una pista aproximada de donde están las armas y la munición

(ejemplo, se encuentra en una zona húmeda, y tendrán que buscar por la orilla del río hasta que las encuentren). Las armas consistirán en pistolas de agua y la munición será por un lado las balas (cubos de agua con tinta roja) y granadas (pelotas de tenis manchadas con tinta azul). También se esconderán escudos (cachos de cartón) y solo podrán tener menos de la mitad del cartón manchado para que se pueda considerar como escudo, si se les mancha más de la mitad se considera que ya no tienen escudo. (cada participante irá vestido con una camiseta blanca de manera que todo el mundo distinga si esa persona ha sido herida o muerta).

Una vez hayan conseguido suficientes armas podrán destinar al médico (especialidad de primeros auxilios) a la enfermería para atender heridos en caso necesario. (de nuevo solo dispondrán de una medicina útil para cada caso; podrán establecer pactos o alianzas entre distintos bandos para poder salvar a las personas de su bando).

Dado que las preguntas sobre la historia de los superhéroes serán difíciles y las diferentes armas se esconderán muy meticulosamente por todo el terreno del campamento, su localización costará mucho tiempo por lo que este proceso durará toda la mañana.

Mientras que los superhéroes buscan las distintas armas, los supervillanos podrán disponer cada media hora de diez minutos para reesconder las armas y tender trampas a los superhéroes (mojándoles, molestándoles, perdiéndoles armas ya encontradas...)

A continuación se dará un descanso para que cada bando trame su estrategia de ataque y defensa en la guerra, podrán comer si lo consideran oportuno y necesario y cogerán todo aquello que les pueda resultar útil para la batalla final. Los supervillanos tratarán de establecer pactos y alianzas falsas para conseguir que los otros equipos vayan contra sí y consigan eliminarlos.

Tras acabar el descanso comenzará la batalla final a modo de juego del "paintball". Se reunirán los representantes de cada bando en campo abierto y a continuación, se darán diez minutos para que cada equipo tome posiciones (se esconda o establezca su estrategia de ataque). Cuando finalicen esos diez minutos da comienzo la batalla.

Durante la guerra se podrá traicionar a aliados en caso de haber establecido alianzas, se podrán robar "patentes" de las enfermerías y capturar a soldados de otro bando y pedir un precio por su rescate. A los soldados se les podrá coaccionar para que digan información acerca de las estrategias de su equipo.

Se consideran muertos las personas que tienen tinta azul en la camiseta en la zona del pecho o bien tinta roja. Las personas que tengan tinta de cualquiera de los dos tipos en las extremidades deberá acudir a la enfermería y estar 20 minutos esperando a "que le amputen". A continuación podrán salir a luchar con la extremidad amputada completamente vendada y no podrán utilizarla (podrán emplear palos como muletas si lo consideran necesario).

Los que estén muertos deberán esperar en la zona de fuera de combate y podrán vigilar que los demás miembros de otros bandos no hagan trampas. Antes de que no haya muertos, se pedirá a algún miembro del campamento o a algún scout que no haya trampas en cuanto a los tiempos y lesiones se refiere.

La batalla final termina cuando solo queden supervivientes de uno de los bandos.

ESPECIALIDADES

El primer día se dará a elegir las diferentes especialidades que hay, cuándo poder conseguirlas y cómo. Cada esculta elegirá tantas especialidades como desee. Los criterios de evaluación serán exigentes por parte de los scouts de esculta. A final de campamento se les mostrará un mural decorado con las especialidades que ha conseguido cada uno.

- **Remo:** podrá conseguir la especialidad si supera con buena nota (a juzgar por los scouts de sección) los apartados previamente descritos.

- **Primeros auxilios:** tiene que saber qué maniobras básicas de traslado se deben realizar con un herido. Cómo curar heridas sencillas y detener hemorragias. Cómo realizar una RCP básica.
- **Cabuyería:** deben saber completar nudos básicos empleados en diversos objetos que tendrán que crear/utilizar ellos como por ejemplo: camilla con palos, un refugio... y hacer en un tiempo establecido (5 minutos) al menos 3 nudos básicos.
- **Seguridad/supervivencia:** saber construir un refugio donde pasar la noche resguardados construido en poco tiempo y dar pautas de medidas de seguridad durante el raid.
- **Cocina:** el día de la cena de grupo elaborará la cena y se valorarán las pautas previamente descritas y además colaborará en la realización de la cena en el raid con los scouters.
- **Orientación:** la persona que opte a esta especialidad deberá encargarse de guiar en el raid con el mapa y brújula proporcionados. Solo podrá perder al grupo un máximo de 2 veces en todo el día. (los errores serán corregidos por los scouters)
- **Campismo:** construir el subcampo y el macutero y tiendas bajo las condiciones descritas previamente.
- **Servicio a los demás:** ayudarán en tareas de cocina y/o a otras secciones más pequeñas en momentos puntuales a lo largo de todo el campamento en tareas que se precisen por otros scouters. (a lo largo del campamento)
- **Arte:** elaborará un dibujo/canción/representación o cualquier otro método algo que simbolice el método scout. Se valorará la originalidad, elaboración y cantidad de trabajo empleado. El ganador obtendrá un regalo de un llavero scout. (a lo largo del campamento)
- **Fotografía:** con móviles de scouters o cámaras personales podrán realizar una fotografía que simbolice bien el método scout o bien la naturaleza y serán juzgadas todas las fotografías de los aspirantes a esta especialidad por los scouters del resto de las secciones. El ganador obtendrá un regalo de un llavero scout. (a lo largo del campamento)

JUEGO DE LAS FUTURAS CLANERAS: "juego del cluedo"

Participantes: Toda la esculta que esté presente y scouters

Hay: 2 Secuestrados (uno está muerto)

Material: papelitos que indiquen el personaje, el asesino solo lo puede saber la persona que le haya tocado y nosotras tres.

Sinopsis: Se celebra una fiesta en honor a la pareja de recién casados, todo va bien hasta que se escucha un grito y en el suelo de la cocina aparece un cadáver. Todo el mundo se escandaliza y se dan cuenta de que alguien ha desaparecido. Todos culpan al camarero debido a que era el único que tenía acceso a la cocina. El camarero se defenderá acusando al desaparecido. A partir de ahí los personajes investigaran por su cuenta, deben superar pruebas y consiguiendo pistas (con estas pistas pueden averiguar quién es el/la asesino/a, porque lo hizo, el arma que uso y donde está el secuestrado)

Punto principal: encontrar a la persona desaparecida en un tiempo de dos horas, si no se la encuentra esta persona morirá sin poder dar pistas sobre el asesino.

Encontrar al asesino antes de que se acabe el tiempo o mate a todas las personas (para matar debe dar un golpe flojo en la espalda siendo cuidadoso sin que le/la descubran), los que han sido asesinados deben decírselo a Mireia, a Silvia o a Sandra y no pueden revelar las pistas que han obtenido ni quien les ha matado.

Personajes:

- Muerto/muerta(padre o madre de la novia):
- Alcalde o alcaldesa: es el personaje más influyente y que está secuestrado debido a razones desconocidas.
- (Asesino/a) Barman: mato al primero por descubrir su identidad y secuestro al segundo por razones desconocidas. Es el mejor amigo/a del marido. Antes era un importante empresario joven. Por razones higiénicas lleva guantes.
- Marido: personaje recién casado, es algo misterioso. Discutió con el alcalde antes de la boda.
- Esposa: mujer recién casada, debe muchas deudas.
- Camarero: único personaje con acceso a la cocina y encontró el cadáver
- Detective: amigo del marido, investigara el caso. Lleva guantes. Mano derecha del alcalde.
- Consejero del alcalde: persona muy influyente, llegara a alcalde si este muriera o desapareciera y se quedaría con su fortuna. Lleva unos guantes refinados.
- Coronel: antiguo superior del ejército, está retirado por aceptar soborno. Fue descubierto por el detective y el alcalde.
- Señorita/o escarlata: despilfarra la fortuna de su marido por sus caprichos debiendo así muchas deudas. Tiene fobia a la suciedad, lleva guantes.
- Cura: Personaje egoísta que se aprovecha de su condición para conseguir lo que quiere. Ha sido acusado de: fraudes, robos y lavado de dinero por el alcalde.
- Mago: frustrado por las burlas que recibe es un personaje gruñón, necesita dinero para acabar "unos asuntos". Lleva guantes.

EN NINGÚN MOMENTO SE DEBE MOSTRAR EL PAPELITO CON EL PERSONAJE QUE ERES, SI LO ENSEÑAS PERDERÁS UNA PISTA.

Pruebas:

1. Presentación: la descripción más detallada de tu personaje (no se puede decir quién es el asesino) ganará una pista. Se dará cinco minutos para representar el personaje: se original y puedes usar: tonos de voz, ambientación, acento...
2. Extraño pañuelo: todos los personajes deberán ponerse en fila y se les asignará un número que solo ellos sabrán (es individual). Delante de todos se colocara persona a x pasos y a la derecha e izquierda se situaran las otras dos. La persona central sostendrá una pañoleta y será la que diga las preguntas. La persona de la derecha dirá un numero y la de la izquierda otro (no se puede salir hasta que se digan los dos números, (si alguien sale antes de tiempo, descalificado) al salir el que se encuentre mas a la derecha chocará la mano con la persona de la derecha el de la izquierda lo contrario, al chocarla deben ir corriendo hasta la persona central y él primero que lo toque deberá responder una pregunta, si acierta se lleva el pañuelo y el otro intentara pillarle; si falla, habrá rebote.
3. Trabalenguas de las vocales: se hacen cinco equipos de dos al que se les asignara una vocal y se le dará la frase normal. Al que se le ha dicho la frase debe decirla sustituyendo todas las vocales por la letra que le hayan dado. La otra persona debe intentar traducirla. Si falla uno de los dos, se eliminara ese grupo.
4. Pata coja: carrera individual a la pata coja llevando un vaso de agua. NO puede caerse el agua, al que se le caiga volverá a empezar y tendrá 3 intentos y si los gasta se elimina. Gana el primero que llegue con más agua.

5. ¿Qué dibujo es este?: Se dirá una palabra, animal u objeto y todos deben intentar dibujarlo, el mejor dibujo es el ganador (no vale usar letras)
6. Representa: Individual, a cada persona se le dirá una palabra, animal u objeto y debe representarla sin abrir la boca. Si no lo hace o no sabe representarlo se elimina.
7. Talentos: Cada uno debe inventarse un talento relacionado con su personaje. El más original ganara esta prueba
8. Batalla scout: Las sospechas se están dejando caer ya, es la última oportunidad para salvarse y descubrir al asesino, todos contra todos (vale aliarse máximo tres personas, solo hay un ganador)

Pistas para encontrar al asesino:

1. Todos le/la conocen.
2. Tenía cierta relación tensa con el alcalde.
3. Era misterioso/a.
4. Todos confían en él/ella.
5. Pasa desapercibido/a
6. Tenía relación con los novios.
7. Se encontró una camisa manchada de sangre que tiene un logo.
8. Lleva guantes.

Pistas para encontrar al alcalde:

1. Fue visto por última vez en el comedor.(Prueba presentación)
2. Salió a dar un paseo dirigido hacia el campo.(prueba de la pata coja)
3. Se oyó un grito cerca de una tienda.

Los por qué:

Mato a la primera persona por descubrir quién era y uso una botella.

Secuestro al alcalde por venganza ya que él arruino su antigua empresa y le destrozó la vida.

Lugar del crimen: cuerpo tendido en el suelo, no hay sangre y toda la cocina esta desordenada con indicios de pelea. Hay vidrios e instrumentos por el suelo.

Objetivos: desarrollar el trabajo individual del individuo, la inteligencia y la intuición. También se desarrolla un poco el trabajo en equipo y la interpretación.

Premios: Si descubre al asesino (insignia de la intuición), si encuentra al alcalde (insignia de reconocimiento), si el asesino no es descubierto y gana (Insignia de la astucia), mejor representación de su papel (insignia de la representación) y la persona que más pistas ha conseguido (insignia de la objetividad)

Normas:

1. Solo se puede llamar por el nombre normal a Mireia, Silvia y a Sandra. Los demás deben llamarse como su personaje.
2. No se puede decir las pistas que has obtenido.
3. No puedes enseñar el papel de tu personaje (quiere decir el papelito en el que te dice quien eres)
4. No se puede ir a las tiendas ni pedir ayuda a las secciones.
5. Si te mata el asesino, te eliminas del juego y no puedes decir quién te ha matado.
6. El asesino solo puede matar a cuatro personas.
7. Al final de todas las pruebas si se quiere acusar a alguien deben darse razones y pruebas convincentes, sino se eliminara el que acusa.

DINÁMICA DEL ESPEJO

ANEXO

REVISIÓN DE LA EVALUACION PERSONAL EN CASA Y EN LA UNIDAD

NUMERO O ITEM	ITEM	EN CASA (1 – 5)	EN LA UNIDAD (1 – 5)
1	Siento que tengo éxito en mi trabajo/ocupación actual		
2	Me siento satisfecho con mi trabajo/trayectoria laboral		
3	Considero que soy una persona que asume riesgos		
4	Siento que es importante continuar mi educación		
5	Busco conscientemente lo bueno en los demás		
6	Puedo hacer casi todo lo que me proponga		
7	Me siento cómodo en situaciones sociales nuevas		
8	Reconozco y agradezco los cumplidos de los demás		
9	Me siento cómodo al hablar ante otras personas		
10	Disfruto contándoles a los demás mis éxitos		
11	Soy una persona optimista		
12	Soy una persona orientada a las metas		
13	Me siento cómodo al tomar la mayor parte de las decisiones		
14	Estoy en buena condición física		
15	Los demás me respetan por quien soy		
16	Proyecto una autoimagen positiva		
17	Escucho activamente		
18	Me gusta ser responsable de proyectos y otras personas		
19	Disfruto las discusiones de controversia		
20	Considero que los obstáculos son un reto		
21	Puedo pedir ayuda sin sentirme culpable		
22	Puedo reirme de mis errores		
23	Soy responsable de mis pensamientos y acciones		
24	Soy directo al dar voz a mis sentimientos		
25	Llevo una vida equilibrada		
26	Soy una persona entusiasta		
27	Uso contacto visual directo al hablar con los demás		
28	Me agrado genuinamente por ser quien soy		
29	Hago ejercicios físicos diariamente		
30	Considero que es importante mi manera de vestir		

MIS LOGROS

Lista de logros, realizaciones, metas obtenidas, éxitos de mayor o menor importancia con relación a tu vida familiar, estudios, relaciones personales, crecimiento personal, trabajo, profesional, deportes, etc. no tiene porque ser espectaculares sencillamente significativas para ti personalmente (por ejemplo: poder hablar en público, concluir una carrera, aprender a usar el ordenador, dejar de fumar...)

MIS CUALIDADES

Lista de cualidades que poseas en mayor o menor grado, corporales, mentales, espirituales (por ejemplo: tenacidad, simpatía, inteligencia, bondad, paciencia, amabilidad, sensibilidad, destreza manual, iniciativa, etc.)

TALLER PREVENCIÓN RIESGOS

Se procederá a la explicación y en algunos ejemplos poner un caso práctico simulando una situación determinada.

Estar atentos a los síntomas que anuncian o preceden a una tempestad (podéis calcular la distancia en metros que os separa de la tormenta, multiplicando 330 (velocidad del sonido en m/s) por el tiempo transcurrido entre que veis el rayo y oís el trueno):

- Aparición y crecimiento de nubes del tipo cumulonimbus
- Oír un ruido ambiental parecido al zumbido de abejas.
- Tener los cabellos erizados.
- Percibir sensación de inquietud.
- Viento fuerte y a rachas.
- Bajada rápida y súbita del barómetro o el altímetro.

Vamos Preparad@s

- Proteged los palos metálicos de las tiendas, con elementos redondos o específicos aislantes (patata, cinta aislante...)
- Evitad los suelos mojados.
- Poned las capas de agua inmediatamente y buscad un refugio seguro.
- No os pongáis nunca bajo un árbol.
- Evitad correr, y menos con la ropa mojada, esto es muy peligroso ya que creamos una corriente de aire y una zona de convección que puede atraer al rayo.
- No os pongáis cerca de un rebaño.
- Quitad los objetos metálicos que llevéis encima (piolets, bastones, mochilas con armazón...) y depositarlos a más de 30 metros de distancia ya que los rayos aprovechan su buena conducción.
- Apagad walkie-talkies y teléfonos móviles, cuyas radiaciones electromagnéticas pueden atraer a los rayos.
- NO os refugiéis en pequeños edificios aislados como graneros, chozas, cobertizos.

Si os pillan de excursión o marcha:

- Además de todo lo expuesto, si os pillan al principio de la excursión valorad la conveniencia de volver al punto de partida y si es al final dirigiros al punto de llegada sin dilaciones.
- Si buscáis refugio en una cueva, permaneced en el interior y NO en la boca o al abrigo de salientes rocosos, ya que el rayo puede echar chispas a través de estas aberturas, algunas son incluso canales naturales de drenaje para descargas. Sólo estaremos seguros en una cueva si es profunda y ancha, mínimo un metro a cada lado. Tampoco toquéis las paredes húmedas.
- Alejaros de las torres de conducción eléctrica.
- Alejaros de crestas y lugares aéreos muy abiertos.
- Si os encontráis en campo abierto, sin poder refugiarnos, deberéis permanecer en cuclillas.

TALLER DE SUPERVIVENCIA Y PRIMEROS AUXILIOS

CONSUMO DE AGUA SUPERFICIAL Y FUENTE NATURAL

- Nunca se ha de beber ningún tipo de agua superficial ni de fuente natural salvo que se tenga la certeza en el caso de la fuente, de que está controlada.
- Tampoco se deben lavar frutas ni verduras ni se debe utilizar el agua para hacer cubitos ni refrescos.
- El ayuntamiento os puede informar de la potabilidad de las fuentes en su término municipal.
- No consumáis agua de una fuente donde haya la indicación de agua no potable, y en general, desconfiad de cualquier fuente natural, ya que muchos comportamientos incívicos hacen que desaparezcan las indicaciones
- En cualquier salida al monte, llevad siempre suficiente agua potable.

Si cerca de vuestro campamento hay una fuente, tened la precaución de desinfectar el agua. Esta desinfección se puede conseguir:

- Hirviendo el agua de forma turbulenta como mínimo durante 10 minutos; posteriormente, se tendrá que remover una vez se haya enfriado a fin de oxigenarla.
- Añadiéndole unas gotas de desinfectante especial apto para la desinfección del agua de beber. Se vende en las farmacias y debéis seguir las indicaciones de uso.
- Añadiéndole unas gotas de lejía comercial, siempre que el etiquetado indique que la lejía es APTA PARA LA DESINFECCIÓN DE AGUA PARA BEBER, y siguiendo las instrucciones de dosificación indicadas en la etiqueta. Como la dosificación generalmente está expresada en gotas, debéis considerar que 20 gotas son un mililitro. Para que la desinfección sea efectiva hay que esperar mínimo 30 minutos antes de consumir el agua.

PROTECCIÓN DEL SOL

- Utilizad crema foto protectora de factor 20, como mínimo, en las horas de más sol y después del baño.
- No vayáis innecesariamente con el torso desnudo.
- Poneros un gorro en la cabeza y gafas de sol.

Olas y golpes de calor: Las temperaturas muy extremas y el exceso de calor producen una pérdida de líquido y sales minerales (cloro, potasio, sodio, etc.) necesarios para el organismo. Este hecho puede agravar una enfermedad crónica o provocar deshidratación y agotamiento.

Si la exposición a temperaturas tan elevadas se alarga, se puede sufrir un golpe de calor, que es una situación que puede acabar siendo muy grave.

Hay algunos síntomas que nos pueden alertar que alguien está sufriendo un golpe de calor:

- Temperatura muy alta
- Dolor de cabeza
- Nauseas
- Sed intensa
- Convulsiones
- Somnolencia o pérdida de conocimiento

Ante estos síntomas, trasladad a la persona afectada a un lugar fresco, dadle agua, mojadle, dadle aire y avisad inmediatamente el 112 o al 061 de los servicios sanitarios.

Como medidas de prevención, considerad:

La protección del sol y el calor:

- Debéis estar en las zonas más sombrías, frescas y ventiladas.
- Evitad el sol directo.
- Limitad la actividad física en las horas de más calor.
- Utilizad ropa ligera, amplia y de colores claros.
- Caminad por las sombras.
- Mojaos de vez en cuando la cara y la ropa.

La bebida y la alimentación:

- Bebed tanta agua y zumos como podáis, incluso sin tener sed.
- Evitad la comida caliente y los alimentos con muchas calorías.

PICADURAS Y MORDEDURAS

Tratamiento de mordedura de serpiente

- Mantened a la persona afectada en el reposo más absoluto.
- Lavad la herida con agua, jabón y aplicadle un antiséptico sin coloración.
- Cubrid la herida con una gasa estéril y dadle un analgésico para calmar el dolor.
- Trasladadla al hospital manteniendo la extremidad afectada en un nivel más bajo que el cuerpo y aplicándole, mientras, bolsas de agua fría separadas de la piel por una toalla; no pongáis nunca el hielo directamente sobre la herida.
- No hagáis nada más, cualquier otra cosa puede producir complicaciones.

Picaduras de insectos

- Si ha picado un insecto venenoso, además del dolor, la zona estará inflamada y enrojecida; aplicadle encima un trapo con un poco de hielo envuelto o mojado con agua fría. No le pongáis alcohol o amoníaco ni utilizéis remedios caseros
- Si hay varias picaduras por todo el cuerpo y aparecen vesículas rojas, pica mucho, se tiene malestar general y/o provoca vómitos, llevad la persona afectada a urgencias.
- Si era una abeja, habrá dejado clavado en la piel el aguijón con una pequeña bolsa de veneno; sacadlo con la ayuda de una aguja o pinzas previamente desinfectadas. Si la picadura es en la boca va bien que la persona afectada chupe un cubito de hielo mientras vais a urgencias.
- Las picaduras de escorpión y de escolopendra, siempre han de ser vistas por personal médico.

Picaduras de moscas y mosquitos

- Evitad los lugares húmedos, calurosos y con aguas estancadas.
- Protegeros con ropa de manga larga, pantalones largos y calcetines y/o repelentes adecuados.
- Si os pican, lavad la zona afectada con agua y jabón y desinfectadla.
- Si continúan las molestias, consultad lo antes posible al médico.

Picaduras de medusa

Las reacciones cutáneas que producen varían según la edad de la persona afectada, su estado de salud, la sensibilidad a las alergias, la superficie y los tipos de piel y si anteriormente ha sido picado por una medusa.

A continuación una serie de recomendaciones para evitar las picaduras:

- Evitad las zonas donde rompen las olas.
- Para impedir el contacto con la piel, hace falta poner barreras:
- Cremas solares con efecto repelente de medusas

- Bañadores que cubran el máximo de superficie corporal
- Otras ropas como camisetas

Producida la picadura, y una vez fuera del agua, ¿rápidamente que tenéis que hacer?

- No frotar nunca la zona afectada con toallas u otras piezas, ni con arena
- Sacad de la piel los restos de medusa que estén pegados con pinzas o guantes
- Limpiad la zona afectada con agua salada; NO utilizéis NUNCA agua dulce
- Aplicad frío sobre la zona afectada durante unos 5 minutos utilizando una bolsa de plástico con hielo; no pongáis nunca el hielo directamente sobre la piel. Si el dolor continua, es necesario aplicar otra vez el hielo durante 5 minutos.
- Aplicadle 3 o 4 veces al día un antiséptico, para evitar la infección de la herida
- Llevad a la persona afectada inmediatamente al hospital más cercano si las molestias continúan y su estado empeora progresivamente después de haberle aplicado el hielo y empieza a tener temblores, mareos, dolor intenso y alteraciones respiratorias o cardíacas.

Si es posible, intentad identificar o hacer una descripción de la especie de medusa que ha producido el accidente. Esto puede facilitar el tratamiento en el caso que haya que hospitalizar a la persona picada por la medusa. Pensar que, además, una persona que ya ha sido picada anteriormente puede tener reacciones mucho más severas.

NOCIONES BÁSICAS DE PRIMEROS AUXILIOS

Indisposición o enfermedad

Ante síntomas como tos persistente, estornudos, fiebre alta, temblores y/o malestar general, avisad al médico o llevad a la persona afectada del centro sanitario más cercano, tan pronto como sea posible. Mientras:

- Aislarla del resto del grupo, en un lugar tranquilo y ventilado
- Hacedle beber líquidos en abundancia (agua, zumos, infusiones...)
- Si tenéis la consiguiente autorización de la familia, dadle algún analgésico tipo paracetamol. Evitad utilizar aspirina.

Comportamiento general en caso de primeros auxilios por accidente o traumatismo

En estos casos, entre otros síntomas externos evidentes, puede haber fracturas de hueso internas o abiertas con aristas afiladas, hemorragias internas y/o traumatismos en los órganos, acompañados, generalmente, de un estado de shock.

Por todo esto:

- No tenéis que sustituir nunca el personal sanitario competente, sino proteger tan solo a la persona accidentada hasta que la asistencia sanitaria sea posible. Tened serenidad y haced lo que sea necesario, pero nada más.
- No mováis a la persona afectada ni ninguna parte lesionada hasta el momento de trasladarla en ambulancia al hospital, salvo que sea totalmente imprescindible
- Si el traslado lo tenéis que realizar vosotros y existe una fractura en alguna extremidad, antes de moverla, tendréis que ponerle una férula alrededor de la parte rota, la cual consistirá en atar un elemento rígido convenientemente protegido con materiales blandos, de manera que las articulaciones situadas por encima y por debajo de la fractura queden inmovilizadas.

- Aislarla, procurando que no haya gente alrededor y situadla de manera que esté cómoda.
- No toquéis las heridas innecesariamente ni ciñáis mucho los vendajes
- Facilitadle la respiración al máximo, aflojándole la ropa del pecho, cintura y cuello
- Abrigadla y procurad que esté siempre en posición horizontal. Si está inconsciente, ponedla en situación lateral de seguridad
- Animad y tranquilizad a la persona accidentada
- Evitad que se levante y que camine, sobretodo en caso de accidentes graves
- No le quitéis nunca la ropa, ni los restos de ropa, en caso de quemaduras
- Parad las hemorragias por medio de los puntos de compresión arterial
- No le deis alimentos o líquidos a personas accidentadas que hayan perdido el conocimiento o que tengan lesiones abdominales
- Si se ha de trasladar una persona menor de edad a un hospital o centro sanitario, es necesario que la acompañe siempre un scouter, que ha de tener la documentación sanitaria de la menor

VELA DE PROMESA Y CEREMONIA DE PROGRESIÓN

Rito de introducción: hacer una breve introducción de lo que significa lo que vamos a hacer y generar un ambiente de silencio y "espiritualidad". Ambientarlo con velitas con forma de la flor de lis o el símbolo de la Esculta y explicarles que estas velas simbolizan su UNIDAD.

CEREMONIA DE PROGRESIÓN

Con los símbolos del año pasado, se colocan los tres en el suelo y se pide a alguien de los que están ahí que los explique. Se completará la información por los scouter.

*Las **Etapas de progresión** son las siguientes:*

*- **Esculta de Integración:** que podíamos denominar período de **adaptación** a la nueva **Sección**. En éste se toma contacto con los elementos metodológicos básicos de la **Sección** así como con los miembros de la misma. Se marcan pequeñas metas (objetivos).*

*- **Esculta de Participación:** es la etapa en la que el **Esculta/Pionero** se implica en la vida de la **Sección**, alcanzando niveles de plena participación, adquiriendo un compromiso más colectivo, marcándose unos objetivos más precisos y al mismo tiempo más exigentes.*

*- **Esculta de Animación:** El **Esculta/Pionero** toma mayor iniciativa en la **Sección**, dinamizando más el grupo. Pone especial cuidado en su progresión, empieza a matizar y reafirmarse en los contenidos y objetivos asumidos hasta ahora.*

*Cuando la trayectoria de un **esculta** en la sección ha sido **ejemplar**, los **Scouters** de esta sección le conceden la **Promesa Esculta**, que no es más que la renovación o confirmación de su **Promesa Scout**, símbolo de su reconocimiento por su buena labor en la **Sección y Grupo** y por constituir un modelo a seguir por el resto de sus compañeros.*

Se ofrece la posibilidad de realizar la renovación de la promesa si alguien lo desea y se explica cuáles son las condiciones que deberían cumplirse para que alguien la renueve, aunque la decisión final sea personal. Podrán cambiar de padrino si así lo desean.

CÓMO HACER EL RITUAL:

- Se pedirá que realicen una evaluación de sí mismos en la vida en general y como parte de la esculta. Se les pedirá que piensen en qué se esperaba de ellos, qué han aportado a los demás y qué les gustaría aportar pero no han podido. Se dejará un tiempo de reflexión (3-5 mins)
- Que cada uno explique a los demás qué animal es y por qué cree que el resto de la unidad escogió ese animal para él. Los que no tengan animal, será designado en ese momento entre todos explicándole por qué creen que debe ser ese animal en la esculta.

- Se irá nombrando a cada uno por su nombre, se pedirá que coja el tótem donde esté representado el símbolo de la etapa. Que diga qué le sugiere el símbolo y que se plantee un propósito de cara a sí mismo, de cara a la unidad y/o grupo y de cara a la comunidad. Posteriormente el scouter le pintará la cara del color que le corresponda según la etapa a la que pase. (Integración: blanco; participación: verde y animación: marrón)

VELA DE PROMESA

A continuación el más veterano lee la carta a las personas que vayan a realizar la promesa (Sandra o Silvia):

QUERIDO AMIGO:

Te proponemos vivir en equipo. En un equipo de Escultas. Ser esculta significa ser alguien que:

No tiene miedo de ir por delante.

Se adelanta al paso de los demás.

Explora espacios desconocidos.

Descubre nuevas cosas.

Que parte solo siguiendo su propio rumbo.

Ser esculta es abrir camino a los demás.

Es la mejor ocasión para vivir la vida en equipo, para conocer a los demás.

Nos gusta hablar y que se nos escuche, no hay mejor lugar que sea escuchado que el equipo.

Pero ser esculta también significa escuchar.

La Unidad va a ser tu marco de referencia.

Debe ser tu "comunidad". El sitio donde tienes tu lugar.

Un ambiente de compañerismo en el que encontrar y brindar apoyos. Un camino de descubrimientos y afianzamiento.

Por tanto debes hacerte un hueco, desempeñar tu papel.

Debes participar en el trabajo, en los debates, en las discusiones, en los juegos... Aprende a convivir, a aceptar las opiniones contrarias, a respetar las decisiones mayoritarias.

No olvides: "El grupo es más fuerte que cualquiera de sus miembros aislados".

Nosotros queremos ayudarte a vivir todo esto.

Esperemos que así sea,

Buena caza.

A continuación, cada uno de los presentes va a explicar lo que significa para ellos la promesa, qué sintieron cuando la hicieron. Que empiecen los scouters para dar detalles profundos del sentimiento scout.

Después de que hayan hablado todos, hablarán las personas que vayan a realizar la promesa y dirán por qué quieren hacer la promesa.

Se leerán las leyes Scout:

"La lectura que se hace de los diez artículos de la Ley sería:

1 El/la scout cifra su honor en ser digno de confianza.

2 El/la scout es leal.

3 El/la scout es útil y servicial.

4 El/la scout es amigo de todos y hermano de cualquier otro scout.

5 El/la scout es cortés y educado.

6 El/la scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege /

El/la scout ama y protege la Naturaleza.

7 El/la scout es responsable y no hace nada a medias.

8 El/la scout es animoso ante peligros y dificultades.

9 El/la scout es trabajador, austero y respeta el bien ajeno.

10 El/la scout es limpio y sano; puro en sus pensamientos, palabras y acciones."

Las personas que vayan a realizar la promesa deberán elegir una o dos leyes y explicar qué entienden ellas por esa ley, qué significa para ellas y por qué se sienten identificadas con ella. También tratarán de poner ejemplos de cómo cumplirla o si querrían hacer una o varias modificaciones.

Finalmente las scouters explicarán qué significa cada una de las partes del símbolo scout (flor de Lis). Dan unas palabras de ánimo y de enhorabuena por el paso que van a realizar.

FINAL: Una vez realizado a todos se les dará un lazo morado y una hoja de árbol. En el lazo escribirán algo positivo o bueno de su experiencia en la Esculta; en la hoja algo negativo. Tras esto, se irá al río donde todos entregarán las hojas al scouter y éste los tirará al río para que se lleve los malos recuerdos al río y continuar su progresión eliminando los aspectos negativos.

Se volverá a la zona donde se ha realizado la ceremonia y por parejas atarán el lazo en la muñeca de su compañero/a.

Finalmente el scouter soplará las velas de ambientación dando por finalizada la ceremonia.

JUEGO INMIGRACIÓN

Reglas del Juego:

- Este es un Juego donde cada uno mide sus capacidades, lo que significa que cada uno deberá superarse a sí mismo, superar las dificultades y respetar estas reglas del juego.
- El juego es voluntario pero quien juega, juega hasta el final.
- Cada esculta recibe un sobre con su documentación y la explicación y desarrollo del presente juego.
- Las caracterizaciones son personales y no podrán ser intercambiadas entre los escultas
- El juego terminará cuando lo anuncien los scouters, mientras tanto cada persona desarrollará el papel asignado en el juego. Ninguna otra persona podrá interrumpir el juego, ni siquiera para resolver dudas.

Características

Este juego está pensado para que dure todo el día, pero los escultas no lo sabrán y así evitaremos que alguno se sienta a esperar cómo pasa el tiempo. El juego consiste en que cada esculta es un inmigrante que desea llegar a España para buscar trabajo, constando de las siguientes fases:

Fase Hora Duración

Explicación del juego a los escultas y comienzo 10:00 – 10:45

Obtención del billete para el viaje 11:00- 14:00

Viaje hacia España 15:00-16:30

Obtención de los permisos de residencia 16:30-19:00

Evaluación 19:00 - 20:30

Habrán 2 grupos de inmigrantes, unos procedentes de Marruecos y otros de centro Europa u otros lugares en función del número de educandos, cada grupo estará formado por 3 ó 4 escultas. Dichos grupos sólo estarán juntos durante la tercera fase del juego, el viaje hacia España, siendo el resto del juego completamente individual. Además, no podrá hablar con ningún miembro del campamento ni con el otro equipo, ya que no tienen conocimientos de idiomas. En cada grupo habrá personas con distintas historias, jóvenes centro africanos que huyen de la guerra, adolescentes magrebíes de familia pobres en las que el primogénito es educado y los demás deben trabajar, universitarios del este europeo que no encuentran trabajo en los paupérrimos estados post-soviéticos, campesinos que han perdido todo por una

caída de precios/por una sequía, mujeres africanas, alguna embarazada por una violación, otra con sida, que huyeron con sus familias pero que en el largo camino hacia Europa han perdido uno a uno a todos sus miembros. Un esculta (preferiblemente chico) que asuma el rol de mujer embarazada que pretende dar a luz a su hijo en territorio español. Deberá cargar durante todo el juego con un melón o una sandía, colocado en la barriga, hasta cierto momento indicado por los scouts de Clan, en el cual dará a luz. A partir de ahí, deberá llevarla siempre en brazos. El resto de los escultas del equipo podrá ayudarla, pero siempre y cuando no suponga ningún riesgo.

Otra regla general del juego y común en todas las fases es que, a algunos scouts del campamento, se les entregará un carnet de agente secreto de la Guardia Civil, y los escultas deberán evitar cruzarse con ellos, ya que estos podrán confiscarle todo aquello que lleven encima, e incluso llevarlos al "cuartelillo".

Tras la explicación del juego a la esculta, y antes del comienzo, se les dejará 10 minutos para que cojan todos aquellos objetos que crean que puedan resultarles útiles durante el juego, aunque a lo largo de éste podrán ir obteniendo más cosas. No podrán coger la mochila, y sólo podrán coger aquellas cosas que se encuentren en la parcela de esculta (nada de comida). Se les recomendará que sólo cojan cosas que puedan llevar encima, ya que si la Guardia Civil encuentra cualquier objeto, podrá ser requisado.

Fases:

• Obtención del billete para el viaje.

El primer paso para que un inmigrante llegue a España es conseguir un billete para viajar de forma clandestina a España. El grupo de inmigrantes marroquíes deberá conseguir un billete en patera, mientras que el grupo de inmigrantes centro europeos hará el viaje camuflados en un vagón de tren.

Dichos billetes para el viaje se los proporcionará una mafia (los Guías), a cambio de ciertas cosas. Lo primero que tendrán que hacer es localizar la guarida secreta de la mafia. Habrá dos mafias, una marroquí y otro centro europeo, que los scouters instalarán en sitios distintos, e intentarán ambientar como un sitio lúgubre e inhóspito (podrá ser una cueva, un agujero grande, una casa en ruinas, pudiendo construirlo, si no se dispone de sitios así, con unos dobles techos o lonas). También sería muy interesante que los mafiosos se caracterizaran como tal es decir que el sitio será lúgubre pero ellos tendrán toda clase de lujos que pueden representarse con una bandeja de pasteles y unas Coca-Colas. Los mafiosos comerán y beberán mientras hablan con los inmigrantes pero en un momento dado tirarán algún pastel a medio comer o la Coca-Cola. Para localizar la guarida secreta, a cada uno se les dará un mapa de la zona y se marcará en él la localización de la guarida, debiendo ellos saber guiarse hasta encontrarla. Tal y como se comentó antes, esta fase del juego es completamente individual, por lo que cada esculta deberá encontrar la guarida por su cuenta. Lo que se hará será que, al comenzar el juego, cada uno partirá en una dirección distinta desde el subcampo de esculta, y cuando lleve 5 minutos andando (o cuando se pite), podrán abrir los sobres donde van los mapas.

Una vez encontradas las guaridas, y tras registrarlos, atemorizar los con gritos y golpes al suelo e interrogarlos sobre cómo han descubierto su guarida, los mafiosos les plantean a los escultas que, para empezar a hablar con ellos, deben traerles cierta cantidad de dinero (por ejemplo, 1.000 \$ cada uno, lo de los dólares es para poder trabajar con la misma moneda para ambas mafias). Como no disponen de dinero (y menos aún de dólares), los mafiosos les

sugieren las siguientes maneras de conseguir dinero: (pero no se les dice ninguna cantidad, ellos tendrán que negociar con la gente el precio. De la misma forma que les pasa a los "ilegales" podrán ser engañados. Les podrán decir que les van a dar una cantidad y darles menos o incluso nada y amenazarlos con llamar a la policía si protestan)

- Fregar los cacharros de cocina de la comida de ese día: 500 \$
- Limpiar los aseos y las duchas del campamento: 400 \$
- Realizar una construcción en la parcela de Clan: 600 \$ (Mesa, refugio, torre,...)
- Limpiar el comedor: 300 \$
- Llevarle a los mafiosos una pieza de fruta: 200 \$
- Realizar una actuación artística tradicional de su país (baile, canto,...) en la Guarida de la mafia ¡Sobre valorado! 800 \$
- Lavar una bolsa de ropa sucia: 200 \$

El valor de estos trabajos es el precio que se pagará por la labor completa, si deciden hacerla entre varios (sólo podrán asociarse con emigrantes de su misma procedencia), se repartirá el dinero entre los que participen, aunque les llevará menos tiempo realizarla. Tal y como marcan las reglas generales del juego, no pueden hablar con ningún miembro del campamento, así que deberán entenderse con signos con las cocinas, el jefe de grupo, otras secciones etc. La dificultad de conseguir la pieza de fruta radicarán en que se la tienen que pedir al jefe de campamento, que hará el papel de ciego y, por supuesto, no habla su idioma.

Tanto el trabajo de la construcción como el de la actuación artística, podrán realizarse varios de ellos, bien de forma individual o bien por pequeños equipos. Para la realización de la actuación artística, se les facilitará información y material para disfraces.

Una vez reunidos los 1.000 \$, deberán llevarlos a la guarida de la mafia correspondiente. Si alguien junta el dinero muy rápido o de una forma no muy limpia, se le dirá que el precio ha aumentado y que debe pagar 500 \$ más. Una vez conseguido el billete, podrán también comprar su cena, la cual les costará 500 \$ más (estará compuesta de pan duro, una pieza de fruta estropeada y una lata de algo... el alquiler del abrigo cuesta 200 \$). El dinero que les sobre, podrán guardarlo por si les sirve más adelante.

Mientras aguardan a la salida de la patera o del tren (mediodía), pueden escribirle una carta a su familia despidiéndose de ella, puede ser un buen momento para que reflexionen.

Junto al billete se les entregará otro mapa, el cual indica la localización de la patera o del vagón de tren, lugares en los que tendrán que estar a la hora de la salida (No podrán jugar con reloj). La mafia les promete que en la patera o vagón encontrarán sus sacos de dormir, sus aislantes, comida y bebida para que el viaje nocturno sea más llevadero, pero ya descubrirán que la mafia no es de fiar...

• Viaje hacia España.

Esta es la única fase del juego que se realiza completamente por equipos. Tanto la patera como el vagón de tren consistirán en una pequeña zona acotada entre 3 ó 4 árboles que se encuentren bastante juntos. No podrán abandonar dicha zona bajo ningún concepto, hasta que se les anuncie que han llegado a España. Sólo dispondrán de una cantimplora con agua y media barra de pan para todos. De vez en cuando, la guardia civil patrullará la zona y deberán esconderse, tapándose con la manta. Si no se esconden, la Guardia Civil los descubrirá y los podrá detener.

De vez en cuando, la patera podrá encontrarse con una ola muy alta y se mojarán un poquito. Igualmente, el vagón de tren, un cuadrado de lonas o doble techos donde pasaran calor y no verán lo que sucede fuera, será cargado en varias de sus paradas, pudiendo cargarse con hierba, piedras, basura, material,... o cualquier tipo de material que no agrade mucho el viaje.

Si lo piden, podrán disponer de sus cuadernos de caza (para realizar alguna reflexión durante el viaje) y una linterna por equipo.

GYNKANA GUARRA

Pases: Por parejas habrá una galleta de mermelada la cual deberán hacer que llegue desde el lugar que los scouts indiquen hasta la boca. Solo podrán utilizar la nariz para que esta se mueva.

Se pondrán por parejas y ambos con los ojos cerrados, y primero uno y luego el otro, deberán darse de beber chocolate líquido.

En grupo tienen que pasarse un globo lleno de mejunje, se jugará a **bomba** con esto, cuando la persona tenga el globo y digan bomba, solo la persona de la derecha podrá explotar el globo a aquella persona que se ha quedado con el globo.

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 la arena. Luego cambian los grupos.

Sendero ciego: Con los ojos tapados, seguirán el recorrido guiado por una cuerda atada a varios árboles. Por el camino se encontrarán con varias sorpresas: los compañeros les irán manchando con cola cao, con harina, mermelada...

Diana: Por parejas, uno sostiene una pequeña diana con las manos o pegada al cuerpo y su pareja intenta acertar en el blanco mediante un jeringuillazo de agua de colores.

Catarata: La mitad del grupo con pequeños vasos, intentará recoger el agua que sus compañeros arrojan, a cierta altura, mediante botellas.

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.

Beisboll con nudos:

Del Equipo que Lanza:

Se colocará un jugador en cada base (los 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 soguín 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 trata de correr por la siguiente base y si ambos 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 el 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 el 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 el 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 luego 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.

Guerra de caballos: por parejas uno se montará a caballo sobre el otro y todas las parejas estarán dentro de un gran círculo dentro hecho con pita. Se hará una guerra donde todos tratarán de echar del círculo al resto de caballos y jinetes o de derribarlos. La pareja que gane tirará un globo relleno de agua con colacao a cada uno de los integrantes perdedores.

Balón prisionero: se divide en dos grupos; se delimitan dos cuadrados con pita o con elementos del terreno. Con globos llenos de colacao o de pintura disuelta en agua se tirarán a los del equipo contrario y se les eliminará progresivamente del terreno. Gana el equipo que consiga mantener a alguien sin que haya sido arrojado ningún globo. El equipo ganador podrá romper un huevo en la cabeza (con cuidado, cascado sobre el terreno o una piedra) del equipo perdedor.

JUEGO DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL CON LA TROPA

Todos los troperos y escultas 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 del campo de concentración antes de que la guerra termine. La 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, y 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 les 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, así para darle un toque flipado, porque los monitores siempre vamos a estar vigilándoles, así que cada vez que alguien intente coger esos, que sepa que es un suicidio porque le vamos a tirar

Otra cosa que le puede dar bastante realidad puede ser tener pistolas de agua con algún tipo de tinta roja(tempera con agua) y cada vez que les demos 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 y guarrerías, para que el que se

salve de ser judío pueda comer todo lo que quiera, y así es un aliciente para que se traicionen., mientras comen, nos aseguramos (los scouter) 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.

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