



SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Madrid

Dossier Rovers

Campamento 2014



<Dossier Rovers>
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 ROVERS:

1.-	Mejorar las relaciones personales
2.-	Fomentar el trabajo en equipo
3.-	Reforzar la comunicación entre los acampados
4.-	Convivir con la naturaleza
5.-	Vivir experiencias nuevas
6.-	
7.-	
8.-	
9.-	
10.-	

LEMA DE LA ROVERS:	SERVIR
--------------------	--------

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE:
Descansar, apoyar en otras secciones cuando se requiera, convivir entre educandos y conocerse como clan y como personas, servir.

HORARIO TIPO

[illegible]

DÍA 1: **15/07/2014**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Viaje
	Objetivo: VIAJE CAMPAMENTO
	Duración: Toda la mañana
	Responsable; Coordinador
	Materiales necesarios: Autobus
	Desarrollo: Salida de Móstoles al campamento

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Viaje
	Objetivo: Viaje campamento
	Duración: Toda la mañana
	Responsable: Coordinador
	Materiales necesarios: Autobús
Mañana 3	Desarrollo: Salida de Móstoles al campamento

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Viaje
	Objetivo: Viaje Campamento
	Duración: Todo el día
	Responsable: Coordinador
	Materiales necesarios: Autobús
Tarde 1	Desarrollo: Salida de Móstoles al campamento

Tarde 1	Nombre de la Actividad: MONTAR TIENDAS
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, Mejorar las relaciones personales
	Duración: 1 hora
	Responsable: Clan
	Materiales necesarios: tiendas de campaña
	Desarrollo: Montar

Tarde 2	Nombre de la Actividad: MONTAR MACUTERO Y SUBCAMPO
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, Mejorar las relaciones personales

	Duración: 2 horas
	Responsable: clan
	Materiales necesarios: 2 lonas de rafia maderas y pales
	Desarrollo: Montar los palés contrapeados para crear un apoyo para los macutos, con los palos se montará un estructura que cubrirán las rafias

Noche	Nombre de la Actividad: REVISAR LA PROGRAMACIÓN
	Objetivo: Revisar la programación
	Duración: 1h
	Responsable: Clan y Scouters Clan
	Materiales necesarios: programación impresa
	Desarrollo: Se revisará la programación para que todo el Clan sepa cuáles son las actividades que se van a realizar durante todo el campamento y por si hubiera algún cambio debido a necesidades de apoyo en otras secciones que se hayan observado durante el primer día.

DÍA 2: 16/07/2014

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: DECORAR SUBCAMPO
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, Mejorar las relaciones personales
	Duración: toda la mañana
	Responsable: clan
	Materiales necesarios: cuerda de pita, palos y sombrero
	Desarrollo: decoración del subcampo.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: DECORAR SUBCAMPO
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, Mejorar las relaciones personales
	Duración: toda la mañana
	Responsable: clan
	Materiales necesarios: cuerda de pita, palos y sombrero
	Desarrollo: decoración del subcampo.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: DECORAR SUBCAMPO
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, Mejorar las relaciones personales
	Duración: toda la mañana
	Responsable: clan
	Materiales necesarios: cuerda de pita, palos y sombrero
	Desarrollo: decoración del subcampo.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: REVISAR RAID y MOCHILAS
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo. Reforzar la comunicación entre los acampados
	Duración: Toda la tarde
	Responsable: Scouters y clan
	Materiales necesarios: mapas, material de raid
	Desarrollo: Revisar el raid de clan: puntos de salida, llegada, evacuación y descanso y puntos de agua o aprovisionamiento. Preparar las mochilas para el Raid

Tarde 2	Nombre de la Actividad: REVISAR RAID y MOCHILAS
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo. Reforzar la comunicación entre los acampados
	Duración: Toda la tarde

	Responsable: Scouters y clan
	Materiales necesarios: mapas, material de raid
	Desarrollo: Revisar el raid de clan: puntos de salida, llegada, evacuación y descanso y puntos de agua o aprovisionamiento. Preparar las mochilas para el Raid.

Noche	Nombre de la Actividad: DESCANSO
	Objetivo: Dormir y descansar para el RAID
	Duración:
	Responsable:
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: Debido a que el Raid de Clan empieza al día siguiente, se descansará.

DÍA 3: 17/07/2014

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana	Nombre de la Actividad: Raid Clan
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales. Convivir con la naturaleza y vivir experiencias nuevas.
	Duración: Todo el día
	Responsable: scouters clan
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Ver Anexo RAID

Tarde	Nombre de la Actividad: Raid Clan
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales, Convivir con la naturaleza y vivir experiencias nuevas.
	Duración: Todo el día
	Responsable scouters clan
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Ver Anexo RAID

Noche	Nombre de la Actividad: Raid Clan
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales, Convivir con la naturaleza y vivir experiencias nuevas.
	Duración: Todo el día
	Responsable
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Ver Anexo RAID

DÍA 4: **18/07/2014**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana	Nombre de la Actividad: Raid Clan
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales. Convivir con la naturaleza y vivir experiencias nuevas.
	Duración: Todo el día
	Responsable: scouter clan
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Ver Anexo RAID

Tarde	Nombre de la Actividad: Raid Clan
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales. Convivir con la naturaleza y vivir experiencias nuevas.
	Duración: Todo el día
	Responsable: scouter clan
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Ver Anexo RAID

Noche	Nombre de la Actividad: Fin Raid Clan
	Objetivo: relacionarnos con el medio y entre el propio Clan, vivir experiencias nuevas.
	Duración: Todo el día
	Responsable: Scouter Clan
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Volver al Campamento

DÍA 5: 19/07/2014

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana	Nombre de la Actividad: Multiaventura. Descenso de barrancos
	Objetivo: aprender sobre el descenso de barrancos y descubrir de una forma lúdica los secretos y recursos naturales.
	Duración: Toda la mañana
	Responsable: MARINA y monitores especializados
	Materiales necesarios: aportados por la empresa
	Desarrollo: contratamos una actividad de multiaventura de aproximadamente 2 horas con una empresa externa al campamento. La actividad durará toda la mañana debido al tiempo necesario para llegar hasta el lugar y la preparación de la misma.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Turismo
	Objetivo: relacionarnos con el medio y entre el propio Clan. Conocer el entorno en el que nos moveremos durante el campamento
	Duración: toda la tarde
	Responsable: Clan
	Materiales necesarios
	Desarrollo: visitaremos los pueblos de Potes y Ojedo, observando la arquitectura de la zona y sus monumentos. Merendaremos en unos de los dos pueblos y

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Turismo
	Objetivo: relacionarnos con el medio y entre el propio Clan. Conocer el entorno en el que nos moveremos durante el campamento
	Duración: toda la tarde
	Responsable: Clan
	Materiales necesarios
	Desarrollo: visitaremos los pueblos de Potes y Ojedo, observando la arquitectura de la zona y sus monumentos. Merendaremos en unos de los dos pueblos.

Noche	STALKING: DEFENSA DE LA VIA FERREA
	Objetivo: Reforzar la comunicación entre los acampados
	Duración: Hasta media noche

	Responsable: Clan
	Materiales necesarios: globos de agua llenos de agua y aire, cuerda
	Desarrollo: Un puesto fronterizo está avisado de que un grupo de indios quieren hacer saltar la vía del tren; el ataque se debe producir a una hora X. La guardia del puesto recibe la orden de defender la vía y arrestar a los indios. Los defensores están en una proporción de 3 contra 2. El terreno se prepara de la siguiente manera: Un camino figura ser la vía férrea, y se marca sobre él: Un desvío. Un empalme. Un semáforo. Una estación Un hilo tendido XY simula ser el cable del telégrafo, que se encuentra a 2,5 mts de altura. Los atacantes, provistos de banda de juego (vidas), intentan acercarse a la vía. Van provistos de globos de aire (asemejando petardos) y globos de agua (asemejando bengalas). Los petardos deben ser colocados, pero las bengalas pueden ser lanzadas. Cada atacante lleva 4 petardos y 2 bengalas. Los defensores eliminan a los atacantes haciéndolos prisioneros por la toma de vidas. Cada bengala (globo de agua) tirada a la vía, elimina a un defensor. Lo mismo con cada petardo coocado (globo de aire) en a, b, c, o d. Si se consigue cortar el telégrafo, son 2 los defensores eliminados. Se considera que la línea ha sido volada si: No quedan más defensores. Fueron voladas más de 2 ptos. de la vía (a, b, c, d o XY). Para volar a, b, c, o d los atacantes deberán hacer explotar dentro de cada uno de los límites por lo menos 5 petardos (globos de aire que colocarán y deberán hacer explotar con algo punzante). O lanzar simultáneamente, dentro de los límites 4 bengalas encendidas (globos de agua). La voladura de la vía en las condiciones descritas será acordada antes de iniciarse el juego. La distancia total de la vía será estipulada por el jefe de juego, de acuerdo a la cantidad de jugadores. Los acampados puestos fuera de juego, deberán reunirse en la prisión. Se pena de descalificar a todos los atacantes de no hacerlo.

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Actv. Otra Sección: KA BOOM
	Objetivo: Hacer una actividad a otra sección y que coordinen sus extremidades inferiores. Reforzar la comunicación entre los acampados de diferentes secciones.
	Duración: 30-40 min
	Responsable: Clan
	Materiales necesarios: Pita y Globos grandes
	Desarrollo: Se realizará una actividad para otra sección. Divide al grupo en dos equipos. Forma a cada equipo por estaturas del más bajo al más alto. Después numéralos. Cada participante debe inflar un globo y atarse lo al tobillo con un hilo grueso. Di un número y los dos jugadores con ese número vendrán al centro y tratarán de reventar el globo de su oponente. El primero que lo truene gana un punto para su equipo. El equipo con más puntos gana.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Actv. Otra Sección: TRIPODE
	Objetivo: Hacer una actividad a otra sección y que coordinen sus extremidades inferiores. Reforzar la comunicación entre los acampados de diferentes secciones.
	Duración: 50 min
	Responsable: Clan
	Materiales necesarios: Pita, un balón y objetos para hacer la portería
	Desarrollo: Se realizará una actividad para otra sección. Se juega como el fútbol. Se hacen grupos de tres personas, luego se atan un pie al pie de su pareja, por lo que deberán trabajar en equipo para pegarle a la pelota y para caminar. Cuentan los goles cuando se hacen con el pie que es más difícil de manejar (por ejemplo: si se es diestro se debe chutar con el pie izquierdo y viceversa). Se harán porterías con pañoletas o con el material disponible y por supuesto un balón. Y se pondrán un máximo de goles y el primer equipo que llegue gana el partido.

Mañana	Nombre de la Actividad: Actv. Otra Sección: AFEITA AL CALVO
	Objetivo: Reforzar la comunicación entre los acampados.

	Duración: 45 min
	Responsable: Clan
	Materiales necesarios: Globos, Nata o espuma de afeitar, y cuchillas desechables.
	Desarrollo: Se realizará una actividad para otra sección. En este caso tropa o esculta. Los participantes tomarán una cuchilla e intentaran afeitar lo mejor posible el globo que se les designará, quien lo reviente en el intento saldrá del juego y ganará la persona que mejor afeite el globo.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Taller para hacer Jabón
	Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo. Mejorar las relaciones personales.
	Duración: Toda la tarde
	Responsable: Clan
	Materiales necesarios: Un litro de aceite usado de freír, un litro de agua, 160 gramos de sosa cáustica del 90 %, 30-40 ml de aceite esencial, guantes, gafas de protección, mascarillas, utensilios para remover, recipiente donde mezclar ingredientes, recipiente para molde.
	Desarrollo: Introducir el agua en un recipiente grande de plástico. Añadir la sosa cáustica y remover hasta que se disuelva en el agua. Debes extremar la precaución porque la temperatura irá aumentando hasta alcanzar unos 80 ° y se generaran vapores que no pueden ser inhalados, ya que son tóxicos. Dejar reposar y enfriar hasta los 35° aproximadamente y, en caso de querer añadirle alguna esencia también será ahora el momento de hacerlo. Echar lentamente el aceite de cocina usado sobre el agua con la sosa y remover la mezcla constantemente siempre en el mismo sentido para que no se corte durante unos 30 o 40 minutos, hasta que la mezcla empiece a espesar durante el proceso de saponificación. Cuando la mezcla tenga una textura similar a una pasta, colocarla en los moldes. Dejar sacar el jabón durante unas horas.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Preparar el Raid
	Objetivo: Preparar las mochilas y repasar la ruta a seguir.
	Duración: 1 hora
	Responsable: Rovers
	Materiales necesarios: materiales necesarios para el Raid
	Desarrollo: Preparar las mochilas para acompañar en los Raid de otras secciones. Se dividirá a los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos con cada sección durante sus RAIDS. Cada Clanero hablará con los responsables de la sección asignada para ver la ruta y las actividades del RAID.

N	Nombre de la Actividad: REPASAR ACTIVIDADES Y DESCANSAR
---	--

	Objetivo: Repasar las actividades de cada Raid y descansar.
	Duración: 30min
	Responsable: Scouter de Clan
	Materiales necesarios: actividades y ruta de cada sección.
	Desarrollo: Cada uno repasará la ruta y las actividades de la sección con la que realizará el RAID. El scouter de Clan resolverá todas las dudas que surjan y les dará ciertos consejos para realizar la actividad dependiendo de las edades de la sección.

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Noche	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

DÍA 8: **22/7/2014**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Noche	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

DÍA 9: 23/7/2014

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Raid O.S.
	Objetivo: realizar el servicio de apoyo a otras secciones
	Duración: varios días, según sección
	Responsable: Scouters del resto de secciones. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: acompañar durante el raid al resto de secciones. Se dividirán los claneros entre el resto de secciones de manera que irán uno o dos claneros con cada sección. Se realizarán las actividades que cada sección tenga preparada.

Noche	Nombre de la Actividad: EVALUACIÓN DEL Raid O.S.
	Objetivo: compartir las experiencias vividas durante el servicio a otras secciones y evaluación.
	Duración: 1h
	Responsable: Scouters de clan. Clan
	Materiales necesarios:
	Desarrollo: cada uno irá contando como se ha sentido, y si le ha gustado participar en el RAID de otras secciones más pequeñas. Se hablará de la importancia del servicio a los demás y de la posibilidad de ayudar en las secciones de una manera más continuada durante la ronda.

DÍA 10: 24/07/2014

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana	Nombre de la Actividad: COCINA
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales, comunicación entre el clan, aumentar el trabajo en equipo. Ampliar conocimientos
	Duración: Toda la mañana
	Responsable: CLAN
	Materiales necesarios: 1KG de tomates maduros 2 Pimiento verde 2 Pepino 1 Cebolla 2 Diente de ajo 200 g de pan Sal Vinagre 200 ml aceite de oliva Agua Batidora, cazo para servir, marmita, una jarra.
	Desarrollo: Se va a preparar gazpacho. PREPARACIÓN Se pela el pepino, la cebolla y el ajo Lava los tomates. ELABORACIÓN Se van troceando las verduras en un bol, no hace falta que se corten en trozos pequeños. Cuando estén todas troceadas, se echa el pan, cortado en trozos también. Se pone sal al gusto. Y se echa un vaso de agua, un buen chorro de vinagre, el aceite de oliva y se remueve todo bien. Se introduce en la batidora para tritararlo, o se puede utilizar una batidora de brazo y tritararlo en el mismo bol. Se viertes en una jarra o similar y se pone en la nevera, un par de horas. Mientras se enfría, se puedes preparar la guarnición, cebolla, pepino, tomate y pimiento verde todo bien picado fino, también puedes poner tostones de pan frito. estos son los ingredientes

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Juegos de Agua: BOMBA
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales
	Duración: 30 Min
	Responsable: CLAN
	Materiales necesarios: Globos de agua
	Desarrollo: Se ponen en un círculo y uno de ellos se sitúa en el medio, sentado con los ojos cerrados. Se le da a una persona el globo del círculo y se va pasando el globo de uno a otro. El juego consiste en evitar que te lo tengas cuando el del medio diga: ¡BOMBA!. La persona que tenga el globo, tendrán que explotarle el globo encima.

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Juegos de Agua: DIANA
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales, comunicación entre el clan.
	Duración: 45 Min
	Responsable: Clan
	Materiales necesarios: Globos de agua, camisetas viejas, y dibujar una diana
	Desarrollo: Los jugadores se tienen que dibujar una especie de diana en la parte de atrás de su camiseta. Cada uno lanzará globos de agua a la diana de sus compañeros y tendrán que intentar conseguir la mayor puntuación.

Noche	Nombre de la Actividad: PREGÚNTAME
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales, comunicación entre el clan.
	Duración: 1 hora
	Responsable: Scouter de Clan
	Materiales necesarios: Papel y boli
	Desarrollo: Se escribirá en un papel una pregunta que quiera hacer al grupo. Alguna será de carácter general y otras más particulares. Se juntarán todas las preguntas en una bolsa y se irán sacando de una en una y contestando. Será el scouter quien leerá primero la pregunta y decidirá si es adecuada para evitar preguntas fuera de contexto. Cada uno podrá escribir tantos papeles como desee.

DÍA 11: 25/7/2014

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la Actividad: Día guarro
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales
	Duración: todo el día
	Responsable: clan
	Materiales necesarios: sandía con pepitas, cubo o vaso
	Desarrollo: 1) Partir una sandía en dos y hacer dos equipos. Cada equipo tendrá que correr por turnos de uno en uno en busca de la sandía que estará a unos metros de ellos. Tendrán un máximo de dos mordiscos y consistirá en coger todas las pepitas que puedan. Tras esos dos mordiscos correrán otra vez hasta donde se encuentra su equipo y escupirán todas las pepitas en un cubo. Cuando se acabe las mitades de las sandías se hará recuento y el equipo que más pepitas tenga ganará.

Mañana 2	Nombre de la Actividad: Día guarro
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales
	Duración: todo el día
	Responsable: clan
	Materiales necesarios: globos, agua, pinturas y materiales para manchar
	Desarrollo: 2) Bomba: Consiste en el juego original, pero con una variación. La bomba será un globo relleno de diferentes potingues. Cuando la persona del medio grite ¡BOMBA! El jugador que tenga el globo se le explotará en la cabeza.

Mañana :3	Nombre de la Actividad Día guarro
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales
	Duración: todo el día
	Responsable: clan
	Materiales necesarios: chocolate líquido, harina, caramelos, barreños.
	Desarrollo: 3) Peinados o masajes con chocolate preparado. Se untará la cabeza o espalda con chocolate líquido y se harán peinados o masajes. 4) Como siempre haremos dos equipos. Cada equipo, de uno en uno, tendrán que correr hasta un barreño lleno de chocolate en el que tendrán que mojar la cara, y

	posteriormente buscar en el barreño de al lado caramelos, el cual estará lleno de harina. El equipo que antes rescate todos esos caramelos ganará.
Tarde 1	Nombre de la Actividad: Día guarro
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales entre los compañeros
	Duración: todo el día
	Responsable: clan
	Materiales necesarios: platos de plástico y comidas raras.
	Desarrollo: El juego se desarrolla por parejas, y a su vez cada pareja con el coordinador del juego, que tendrá varios platos con comida estrambótica. Cada pareja deberá ir atada de pies (derecho izquierdo), y si uno de los dos cae volverá al punto de inicio. Se trata de llegar al centro, coger el plato de cada pareja entre los dos, usando solo una mano y una boca, si se cae el plato antes de volver, se les estallara un huevo en la cabeza a ambos. Gana el que vaya y vuelva primero a su lugar con el plato (los ganadores tendrán derecho a estampar los huevos a los perdedores, pero lo que ellos no saben es que luego serán el resto los que les lancen sus platos estrambóticos)

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Día guarro
	Objetivo: Mejorar las relaciones personales entre los compañeros
	Duración: todo el día
	Responsable: clan
	Materiales necesarios: nata, cubos, globos llenos de agua sucia y globos con aire
	Desarrollo: CARRERA DE NATA Este juego es por equipos. Se utilizarán dos cubos de nata, uno por equipo, en cada equipo los integrantes se pondrán en fila india con una separación aproximada de dos metros entre cada miembro, el primero deberá coger nata del cubo y pasársela al siguiente y así sucesivamente hasta llegar al último del equipo, que introducirá la nata en un cubo separado 2 metros de él hacia atrás, de manera que gana el equipo que más nata tenga en el cubo del final , la única regla de este juego es que no se pueden usar las manos CARRERA DE GLOBOS En este juego se trata de hacer una carrera soplando cada uno un globo vacío, al que se le caiga antes de llegar a la meta se le estampará un globo lleno de agua sucia.

Noche	Nombre de la Actividad: CENA
	Objetivo: celebrar final de aventura
	Duración: 3 horas
	Responsable: scouters de clan
	Materiales necesarios: dinero de clan
	Desarrollo

	Nos iremos al pueblo y cenaremos fuera del campamento
--	---

DÍA 12:	26/7/2014
----------------	------------------

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

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

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

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

Trde 1	Nombre de la Actividad: Ensayo de promesas
	Objetivo: ensayar la promesa
	Duración: media hora
	Responsable: scouts de tropa
	Materiales necesarios: banderines y bordones de tropa
	Desarrollo: Ensayar la promesa de los que más tarde van a realizarla delante de todo el grupo. Se ayudará a preparar la ceremonia de después

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

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

DÍA 13: 27/7/2014

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

Mañana 1	Nombre de la actividad: Taller de camisetas
	Objetivo: Hacer una camiseta para cada uno como recuerdo. Realizar actividades preparadas por ellos mismos
	Duración: Toda la mañana
	Responsable: Marina
	Materiales necesarios: camiseta vieja
	Desarrollo: El clanero responsable de la actividad se encargará de llevar los materiales necesarios y explicará la actividad, siempre supervisada por un scouter.

Mañana 2	Nombre de la actividad: Taller de camisetas
	Objetivo: Hacer una camiseta para cada uno como recuerdo. Realizar actividades preparadas por ellos mismos
	Duración: Toda la mañana
	Responsable: Marina
	Materiales necesarios: camiseta vieja
	Desarrollo: El clanero responsable de la actividad se encargará de llevar los materiales necesarios y explicará la actividad, siempre supervisada por un scouter.

Mañana 3	Nombre de la actividad: Taller de camisetas
	Objetivo: Hacer una camiseta para cada uno como recuerdo. Realizar actividades preparadas por ellos mismos
	Duración: Toda la mañana
	Responsable: Marina
	Materiales necesarios: camiseta vieja
	Desarrollo: El clanero responsable de la actividad se encargará de llevar los materiales necesarios y explicará la actividad, siempre supervisada por un scouter.

Tarde 1	Nombre de la Actividad: Actv. Otra Sección
	Objetivo: Hacer una actividad a otra sección y que coordinen sus extremidades inferiores. Reforzar la comunicación entre los acampados de diferentes secciones.
	Duración: 30-40 min
	Responsable: Clan

	Materiales necesarios: balón
	Desarrollo: Se juega como el fútbol. Se hacen grupos de tres personas, luego se atan un pie al pie de su pareja, por lo que deberán trabajar en equipo para pegarle a la pelota y para caminar. Cuentan los goles cuando se hacen con el pie que es más difícil de manejar (por ejemplo: si se es diestro se debe chutar con el pie izquierdo y viceversa). Se harán porterías con pañoletas o con el material disponible y por supuesto un balón. Y se pondrán un máximo de goles y el primer equipo que llegue gana el partido.

Tarde 2	Nombre de la Actividad Actv. Otra Sección
	Objetivo: Hacer una actividad a otra sección y que coordinen sus extremidades inferiores. Reforzar la comunicación entre los acampados de diferentes secciones.
	Duración: 30-40 min
	Responsable: Clan
	Materiales necesarios: globos, espuma y cuchillas.
	Desarrollo: Los participantes con sus ojos vendados tomarán una cuchilla e intentaran afeitar lo mejor posible el globo que se les designará, quien lo reviente en el intento saldrá del juego y ganará la persona que mejor afeite el globo.
	4) Este juego consiste en ver quien llena antes una botella de agua con el pelo, es decir, se harán dos grupos en el que se repartirán la mitad de las chicas en cada equipo con los respectivos chicos. Cada equipo tendrá un cubo de agua al que tendrá que llegar corriendo y mojarse la cabeza (el pelo) y después tendrá que ir a otro punto donde estará la botella, y una vez allí tendrá que escurrirse el pelo para llenar la botella de agua que tendrá una marca. El primer equipo que llegue a la marca ganará.

Noche	Nombre de la Actividad: Stalking
	Objetivo: orientarse en la oscuridad
	Duración:
	Responsable: Sergio
	Materiales necesarios: linternas, papel celofán rojo, amarillo, azul y verde.
	Desarrollo:
	JUEGO DE LAS TRES LUCES Tema: Tres equipos van a alumbrar 3 luces en 3 lugares diferentes; otros equipos deben localizar el emplazamiento de dichas luces. Este juego es la puesta en práctica de un problema de topografía. Equipo de luces: Cada equipo de luces está compuesto por 2 acampados que van provistos de 1 cohete y 3 bengalas. Durante el día han señalado de una manera exacta el lugar donde deben encender sus "luces". Esta localización se efectúa en presencia del jefe de juego. Por la noche, estos equipos alcanzan sus emplazamientos y seguidamente utilizan sus linternas de la siguiente manera: Primero encienden la luz roja (<i>Señal de atención</i>) 3' más tarde se enciende la linterna de un color, y después a intervalos de 3' las otras dos de otros dos colores Encendida la tercera luz blanca, los equipos de luces vuelven al lugar de reunión de todos los jugadores EQUIPOS DE LOCALIZACIÓN Cada equipo consta de 2 jugadores Cada equipo recibe una carta topográfica a gran escala del terreno de juego con sus límites bien señalados. Los componentes de cada equipo se reúnen en consejo para determinar la línea que deben seguir con respecto al resto. Establecen un observatorio provisto de una copia de la carta, una brújula y una linterna Ninguna localización está autorizada antes del principio del juego; en este momento, los equipos de cada grupo se separan y deben encontrar el observatorio prescrito, y establecidos allí, esperar las señales Cuando las luces se van encendiendo, cada equipo localiza cuidadosamente la situación de las luces y lo señala en la carta con la distancia en metros juzgada aproximada Encendida la última bengala, los jugadores de cada equipo se reúnen con su jefe de juego y presentan su plano de las direcciones anotadas, q permiten la localización del lugar de las luces. El equipo que logra la localización más exacta con respecto a un mapa a misma escala ya marcado por el jefe de juego, es el ganador. Es conveniente aplicar puntos proporcionales a las distancias para facilitar la clasificación.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE:

Los equipos de luces nunca actuarán al mismo tiempo. Cada equipo está provisto de un color de linternas diferente (papel celofán). Estas linternas deben ser encendidas según un orden establecido. Por eso es indispensable que las guaridas de iluminación ESTÉN COLOCADAS DE TAL MANERA QUE DESDE UNA DE ELLAS PUEDAN SER OBSERVADAS PERFECTAMENTE LAS OTRAS DOS.

DÍA 14: **28/7/2014**

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

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

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

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

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

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

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

DÍA 15: 29/7/2014

Día de Familias ☐

Día de Grupo ☐

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

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

Mañana 3	Nombre de la Actividad: Ayuda a otras secciones
	Objetivo: desmontar el campamento en equipo
	Duración: toda la mañana
	Responsable: todos los scouts del grupo
	Materiales necesarios
	Desarrollo: ayudar a secciones más pequeñas con el desmontaje del campamento

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

Tarde 2	Nombre de la Actividad: Pases de unidad
	Objetivo: pasar de unidad
	Duración: 3 horas
	Responsable: todos los scouts de las unidades

	Materiales necesarios: diplomas, bordones y banderines de unidad
	Desarrollo
	Ensayo y pases de unidad

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

RUTA

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

Incluir un perfil topográfico de la ruta. (opcional).

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

Nombre y apellidos	Titulo Monitor TL SI/NO	Título Coordinador SI/NO
Gerardo José González	Si	No
José Maria Pascual	Si	Si

DÍA 1

Lugar de salida	Collado Pandebano	
Lugar de llegada	Refugio J.delado Ubeda (Pico Urrielu)	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	5 horas	
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,...)	

Mañana 1	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Desarrollar la autonomía de los rovers. Reforzar las relaciones personales entre los acampados
	Duración: 5 horas
	Responsable: Scouter de clan
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo: Partiremos del campamento para estar en el Collado Pandebano a las 8 y comenzar la ruta. Hora estima de llegada al destino 13:00

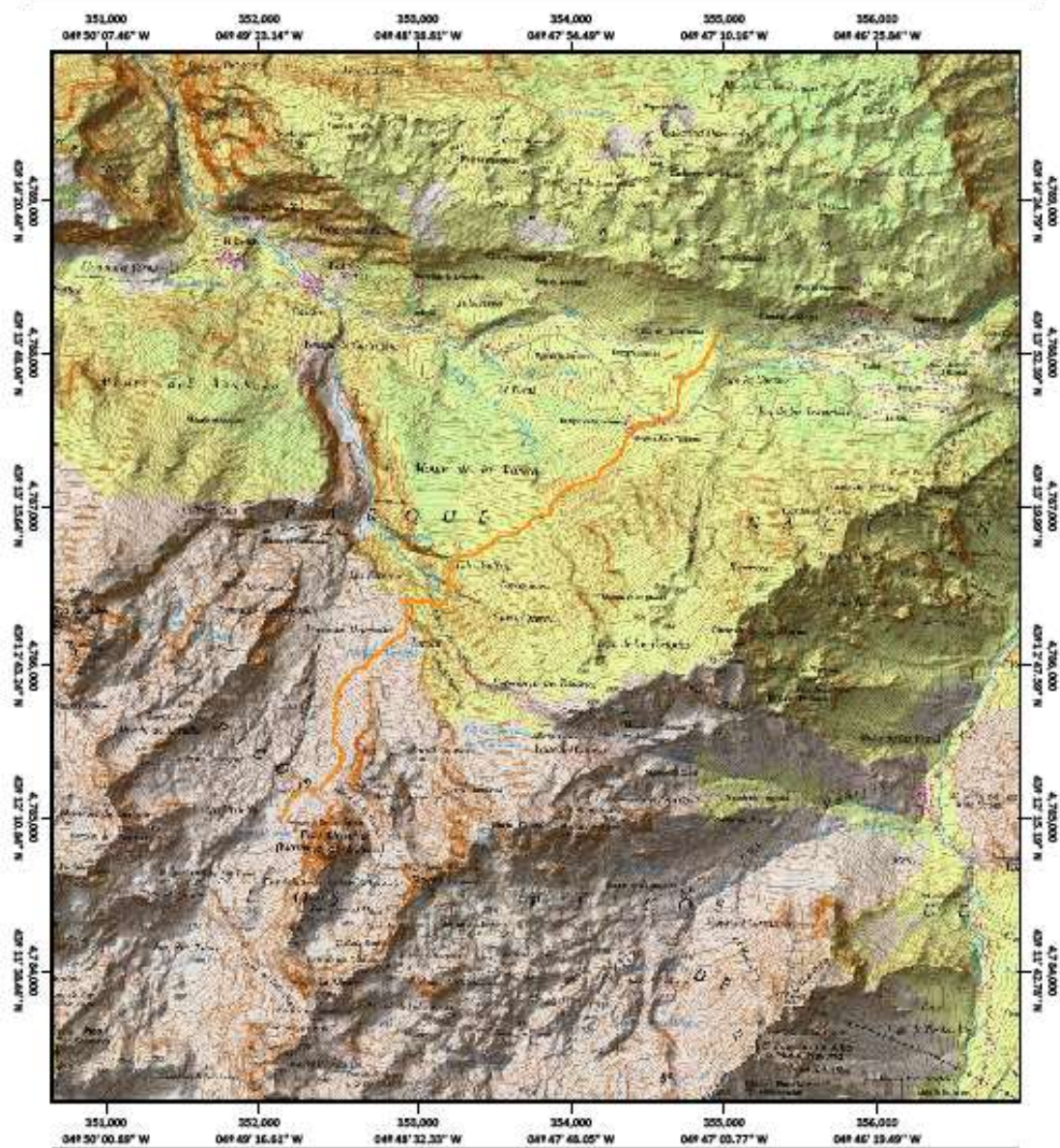
Tarde 1	Debate Tema (El clan , funciones y tradiciones)
	Objetivo: Aumentar el conocimiento de los claneros sobre el clan. Reforzar la comunicación entre los miembros de clan
	Duración: 2 horas
	Responsable Scouter de clan
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Se hablará acerca de las funciones que tradicionalmente ha tenido un clan, y de cómo se ve actualmente, tanto desde dentro como desde fuera del grupo.



Visor IBERPIX SALIDA GRÁFICA

1:25.000

DATUM HUSO ESCALA FECHA DE IMPRESION



DÍA 2

Lugar de salida	Refugio J.delado Ubeda (Pico Urrielu)	
Lugar de llegada	El cable _ Fuente Dé	
Kilometraje o estimación horaria de la ruta	5 horas	
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,...).	

Mañana	Nombre de la Actividad
	Objetivo: Desarrollar la autonomía de los rovers. Reforzar las relaciones personales entre los acampados
	Duración: 5 horas
	Responsable: Scouter de clan
	Materiales necesarios: material de raid
	Desarrollo: Partiremos del Refugio J.delado Ubeda (Pico Urrielu) a las 8 y comenzar la ruta. Hora estima de llegada al destino 13:00

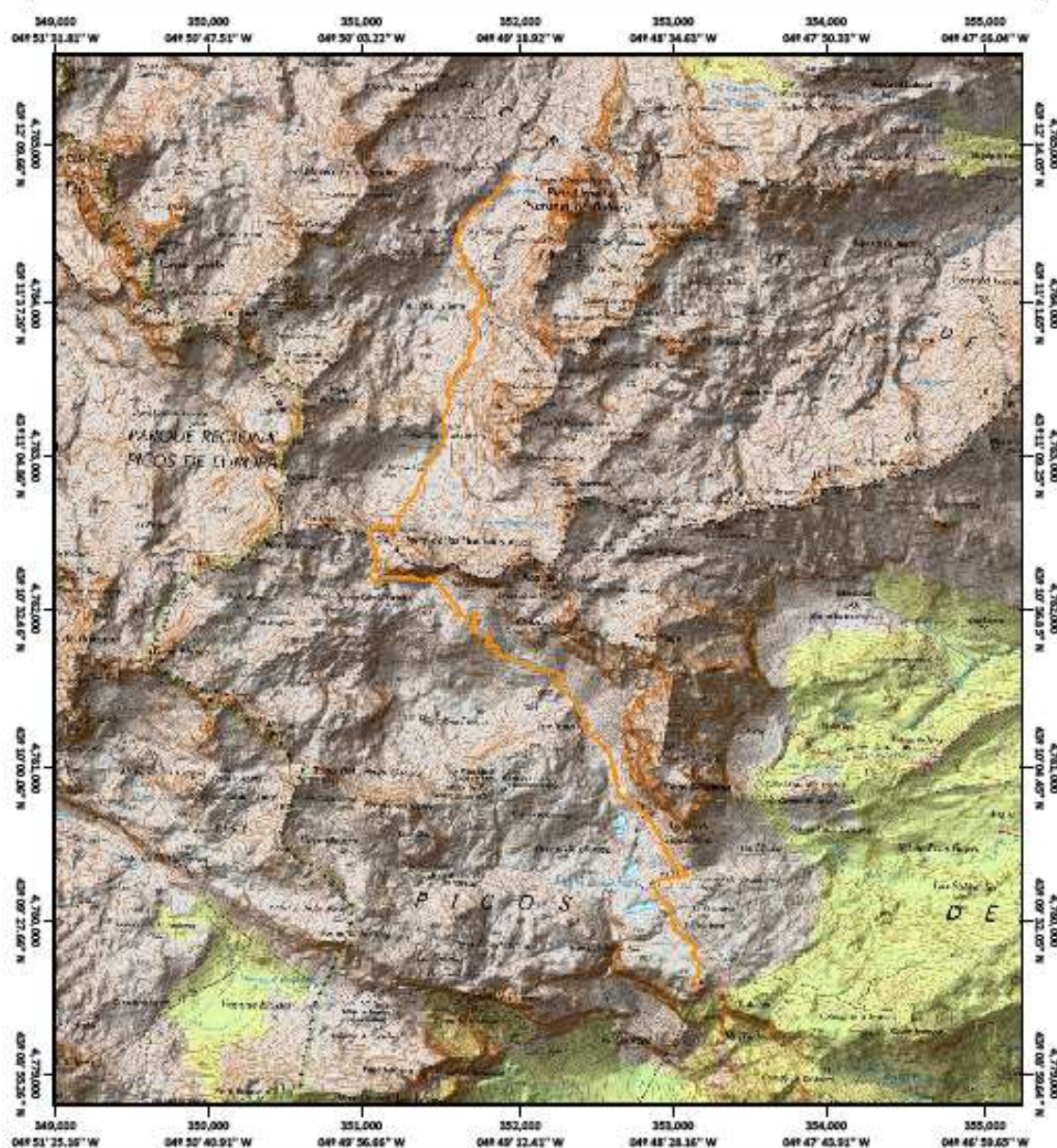
Tarde	Debate Tema (El clan , funciones y tradiciones)
	Objetivo: Aumentar el conocimiento de los clanners sobre el clan. Reforzar la comunicación entre los miembros de clan.
	Duración: 2 horas
	Responsable Scouter de clan
	Materiales necesarios
	Desarrollo: Se hablará acerca de las funciones que tradicionalmente ha tenido un clan, y de cómo se ve actualmente, tanto desde dentro como desde fuera del grupo.



Visor IBERPIX SALIDA GRÁFICA

1:25.000

DATUM **ETRS89** HUSO **30** ESCALA **1:38000** FECHA DE IMPRESION **6/15/2014**



Cartografía del Instituto Geográfico Nacional. MTN13

ANEXO

Juego de reserva: EL HECHICERO

Se hace dos equipos de los mismos componentes. Se reparten unas cartas en las que cada uno tendrá un nivel determinado, hasta 4 o 5. El grado máximo es el hechicero. El fin del juego es derrotar al hechicero, el jefe de cada bando. Este jefe de cada bando será elegido por los monitores y debe ser un acampado un poco "avisado" para saber esconderse lo mejor posible.

Hechicero: derrota a elfos, montaraces, enanos. Es derrotado por los hobbits.

Elfos: derrota a montaraces, enanos, hobbits. Es derrotado por hechiceros.

Montaraces: derrota a enanos y hobbits. Es derrotado por hechiceros, elfos.

Enanos: derrota a hobbits. Es derrotado por hechiceros, elfos, montaraces.

Hobbits: derrota a hechiceros. Es derrotado por elfos, montaraces, enanos.

El mismo nivel empata. Se reparte una carta a cada niño (cada bando un color) con su personaje correspondiente y cada grupo se sitúa en una zona del campamento. Para derrotar a un contrario solo hay que decir cuando se encuentren, te reto. Al ser retado, se enseñan las cartas y se ve quien gana a quien. Quien pierde tiene que dar su carta al contrario. Pierde el equipo cuyo hechicero sea derrotado. La temática de este juego es del señor de los anillos, pero se puede adaptar a lo que se quiera.

P.D. Por si acaso se pueden hacer alguna copia más de las fichas exceptuando los Hechiceros ya que ese personaje es uno por equipo.

Muy importante también preparar las fichas de cada equipo con un color que se distinga bien para evitar confusiones, peleas y trampas.

HECHICERO
DERROTA A : - Elfos - Montaraces, - Enanos
ES DERROTADO POR:
- Hobbits

ELFO
DERROTA A : - Montaraces - Enanos - Hobbits
ES DERROTADO POR:
- Hechiceros

MONTARAZ
DERROTA A :
- Enanos - Hobbits
ES DERROTADO POR:
- Hechiceros - Elfos

ENANO
DERROTA A :
- Hobbits
ES DERROTADO POR:
- Hechiceros - Elfos - Montaraces

HOBBIT
DERROTA A :
- Hechiceros
ES DERROTADO POR:
- Elfos - Montaraces - Enanos.

HECHICERO
DERROTA A :
- Elfos - Montaraces, - Enanos
ES DERROTADO POR:
- Hobbits

ELFO
DERROTA A :
- Montaraces - Enanos - Hobbits
ES DERROTADO POR:
- Hechiceros

MONTARAZ
DERROTA A : - Enanos - Hobbits
ES DERROTADO POR:
- Hechiceros - Elfos

ENANO
DERROTA A : - Hobbits
ES DERROTADO POR:
- Hechiceros - Elfos - Montaraces

HOBBIT
DERROTA A : - Hechiceros
ES DERROTADO POR:
- Elfos - Montaraces - Enanos.

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