

Memoria

2025-2026



Naturaleza
Personas
Valores
Aventura

Un
camino
juntos



Grupo Scout Wanche 425



Contenido

• Presentación:.....	1
• Instalaciones:.....	2
• Censo:.....	2
• Asistencia:	3
• Objetivos Anuales:.....	3
• Estado de cuentas:	8
• Campamento 2026:.....	9

• Presentación:

La Asociación Grupo Scout Wanche 425 es una organización con personalidad jurídica propia, fundada en 1982 en Móstoles, de carácter civil, educativa, para jóvenes y niños, no lucrativa, plural en sus creencias y manifestaciones espirituales, de libre adhesión, con carácter político no partidista e inspirada en los Fines, Principios y métodos del Movimiento Scout, según fueron concebidos por su Fundador Lord Baden Powell

La Asociación Grupo Scout Wanche 425 es miembro de ASDE – Exploradores de Madrid, la Federación que representa legalmente a Scouts de España – Exploradores de España (ASDE) en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Madrid. En coherencia con este principio, las asociaciones federadas a ASDE – Exploradores de Madrid tienen su reconocimiento internacional a través de ésta.

El Grupo Scout Wanche tiene como objetivo primordial el de contribuir a la formación integral de los niños, niñas y jóvenes que la componen, ayudándoles a desarrollar plenamente sus posibilidades intelectuales, sociales, físicas, afectivas y espirituales, tanto como personas cuanto como ciudadanos responsables y miembros de su comunidad local, autonómica, nacional e internacional.

Para la consecución de estos fines propone todo tipo de actividades educativas, medioambientales, de aire libre, de cooperación al desarrollo, de intervención social, de promoción y formación del voluntariado social, de educación para la salud, de educación para la paz, de promoción de la cultura y del deporte, de formación de educadores, de animación sociocultural y cualquier otra actividad lícita que pueda contribuir al logro de sus fines.

La asociación Grupo Scout Wanche 425 se divide en secciones de edad según el sistema educativo de ASDE-Exploradores de Madrid y del Programa Educativo de Grupo que son:

Sección:	Castores:	Lobatos:	Tropa:	Escultas:	Clan:	Scouters:
Nacidos en:	2019 (6 años) 2018 (7 años)	2017 (8 años) 2016 (9 años) 2015 (10 años)	2014 (11 años) 2013 (12 años) 2012 (13 años)	2011 (14 años) 2010 (15 años) 2009 (16 años)	2008 (17 años) 2007 (18 años) 2006 (19 años) 2005 (20 años)	Monitores voluntarios mayores de edad.

• Instalaciones:

El grupo dispone de una sede situada en la calle Montero 42, compuesta por dos salas, una de 34m² y otra de 66m² que sirven de lugar de actividades bajo techo o para talleres. Además, la sede dispone de una zona de oficina de 12m², tres espacios destinados al almacén que suman aproximadamente 40m² y un cuarto de baño completo.

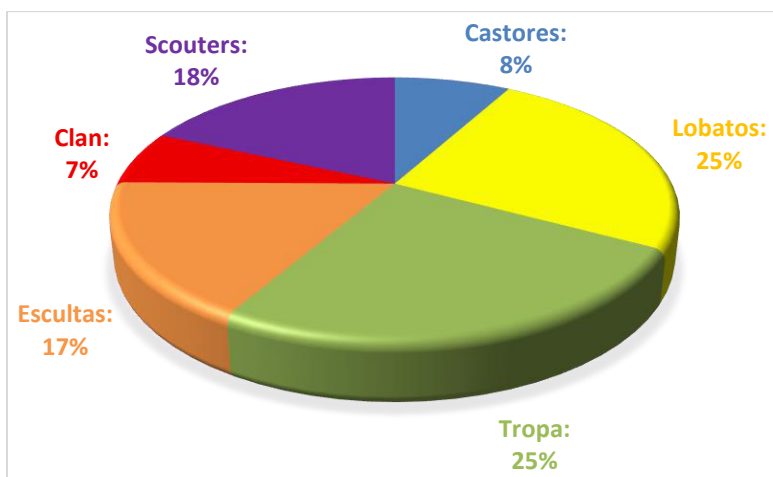
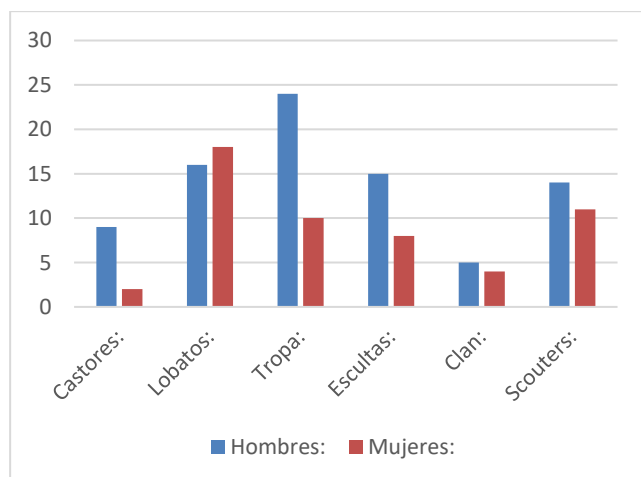
De forma habitual, la asociación realiza las actividades en el patio del colegio Río Bidasoa situado a 200 metros de la sede de la asociación.



• Censo:

El grupo Scout Wanche tiene en la actualidad 137 Socios repartidos de la siguiente forma:

	Castores:	Lobatos:	Tropa:	Escultas:	Clan:	Scouters:
Hombres:	9	16	24	15	5	14
Mujeres:	2	18	10	8	4	11
Otros:						
Total:	11	34	35	23	9	25



- Asistencia:

	Castores:	Lobatos:	Tropa:	Escultas:	Clan:
Media 2017-2018:	76%	79%	76%	71%	49%
Media 2018-2019	90%	84%	81%	65%	64%
Media 2019-2020	72%	74%	73%	72%	62%
Media 2020-2021:	75%	76%	71%	64%	62%
Media 2021-2022:	73%	72%	73%	70%	59%
Media 2022-2023	71%	73%	74%	67%	66%
Media 2023-2024	84%	75%	74%	73%	62%
Media 2025-2026	69%	84%	81%	76%	40%

- Objetivos Anuales:

CMP	N.º	OBJETIVOS ANUALES
COLONIA	1	Conocer el funcionamiento de la colonia mediante los consejos de Malak, la ley, el lema y el libro de castores
	2	Fomentar autonomía personal y su entorno
	3	Integrar a todos los miembros de la colonia mediante el trabajo en equipo
	4	Conocer y aprender a respetar la naturaleza
	5	Trabajar la escucha activa
	6	Iniciar el campismo
	7	Conocer y respetar las limitaciones de cada uno
	8	Potenciar las relaciones con otros grupos y otras secciones
	9	Poner en práctica la sostenibilidad del medio ambiente
	10	Aprender las canciones de grupo
MANADA	1	Introducir la metodología scout y su marco simbólico
	2	Integrar a los lobatos dentro de la manada y cohesionar a la manada en su totalidad

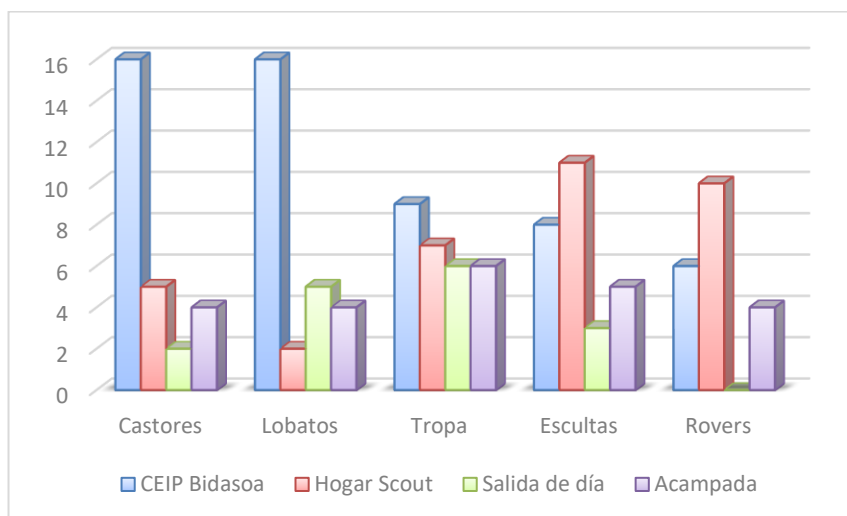
	3	Conocer las técnicas básicas de campismo, trabajando en un entorno natural y un estilo de vida saludable
	4	Descubrir, a través de sus experiencias, la importancia del Medio Ambiente participando en su cuidado
	5	Desarrollar la autonomía del lobato.
	6	Desarrollar la creatividad y la psicomotricidad fina.
	7	Adquirir conciencia del papel del lobato en el grupo
	8	Fomentar un ambiente respetuoso dentro de la manada
	9	Promover la higiene personal de cada miembro de la manada
	10	Potenciar la comunicación entre las familias y los viejos lobos
	11	Fomentar la cohesión entre las diferentes secciones, integrando a su vez al lobato dentro del grupo.
TROPA SCOUT	1	Formar y afianzar el sistema de patrullas e integrar a los nuevos troperos.
	2	Desarrollar un juicio crítico y habilidades sociales.
	3	Practicar actividad deportiva, asumiendo una competitividad sana de manera positiva.
	4	Mejorar la convivencia, el respeto y aprender a trabajar con cualquier persona.
	5	Conocer y concienciar del cuidado y respeto a la naturaleza y medio ambiente.
	6	Fomentar el uso de habilidades y técnicas scout.
	7	Potenciar el liderazgo y autoestima de las patrullas.
	8	Potenciar la comunicación y relación con los padres y scouters de sección.
	9	Fomentar la cohesión grupal e integrarse con el grupo y otras secciones.
	10	Fomentar una alimentación y unos hábitos de vida saludables.
	11	Familiarizarse con técnicas y protocolos básicos de primeros auxilios.
	12	Reforzar el autoconocimiento y fortalecer la inteligencia emocional.
UNIDAD ESCULTA	1	Actualizar y asimilar el Marco Simbólico
	2	Conocer, desarrollar y evaluar las diferentes fases de un proyecto
	3	Diseñar, ejecutar y evaluar actividades programadas por ellos mismos y/o sus compañeros.

	4	Fomentar la cohesión grupal y la comunicación, a tres niveles: 1º) Intrasección 2º) Con otras secciones 3º) Con el Kraal (no sólo scouters de sección)
	5	Conocer el impacto de las adicciones tanto a sustancias como a redes sociales, móviles y similares para poder llevar una vida sana
	6	Conocer, practicar y perfeccionar las técnicas scout (cabuyería, campismo, orientación, rutas y vida en la naturaleza)
	7	Favorecer el autoconocimiento y la autonomía de los educandos, ayudándoles a identificar sus fortalezas y áreas de mejora
	8	Identificar y analizar hábitos sexuales para constituir un desarrollo sexual sano, íntegro y respetuoso para con uno mismo y con el prójimo
	9	Conocer, vivenciar y transmitir los valores del escultismo, su historia, símbolos y tradiciones.
CLAN	1	Analizar la realidad de su entorno, proponiendo y ejercitando cambios a partir de los valores scout.
	2	Desarrollar una actitud crítica.
	3	Promover el cuidado del clima de forma activa, respetando a cualquier ser vivo y su ecosistema.
	4	Incrementar los conocimientos del Clan en técnicas scout aplicables en el medio natural.
	5	Respetar y promover una actitud respetuosa hacia todas las personas, fomentando un entorno inclusivo y de igualdad.
	6	Fomentar el activismo tratando de ser actores de cambio en la sociedad.
	7	Mostrar un buen ejemplo a seguir como sección para el resto del grupo persiguiendo los ideales del escultismo/roverismo
	8	Trabajar la autogestión dentro del Clan.
	9	Desarrollar una capacidad de dialogar de manera asertiva, respetando las opiniones del resto, creando un entorno donde todos tengan voz.
	10	Incrementar el número de actividades del clan con otras secciones.
	11	Adoptar la educación por medio de la acción, contribuyendo a poner en práctica los compromisos dados.

• Actividades:

	Castores	Manada	Tropa	Escultas	Rovers	Otro
04/10/2025	Inicio de actividades					Asamblea General
11/10/2025	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	Actividad en Hogar Scout	Consejo de Gestión EdM
18/10/2025	Salida de día	Salida de día	Actividad en CEIP Bidasoa	Salida de día	Actividad en Hogar Scout	Reunión del comité
25/10/2025	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Salida de día	Actividad en Hogar Scout	Actividad en Hogar Scout	
01/11/2025	Actividad en Hogar Scout	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	
08/11/2025	Actividad en Hogar Scout	Acampada	Acampada	Acampada	Acampada	
15/11/2025	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Conferencias Scouts
22/11/2025	Acampada	Actividad en CEIP Bidasoa	Salida de día	Actividad en Hogar Scout	Actividad en CEIP Bidasoa	
29/11/2025	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	Actividad en Hogar Scout	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Consejo de grupo
6/12/2025	Sin actividad					Cursos comunes de pedagogía
13/12/2025	Acampada de navidad a Guadarrama					
20/12/2025	Sin actividad					Comida scouters
05/01/2026	Chocolatada de reyes					
10/01/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	Actividad en Hogar Scout	Consejo de grupo
17/01/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Salida a la nieve	Salida a la nieve	Actividad en Hogar Scout	
24/01/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	
31/01/2026	Acampada	Actividad en CEIP Bidasoa	Acampada	Actividad en Hogar Scout	Actividad en Hogar Scout	
07/02/2026	Actividad en Hogar Scout	Salida de día	Actividad en Hogar Scout	Acampada	Acampada	
14/02/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Salida de día	Actividad en Saturno	Actividad en Hogar Scout	Consejo de grupo
21/02/2026	Sin actividad					Acampada scouters

28/02/2026	Actividad en Hogar Scout	Salida de día	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	
07/03/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	
14/03/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Acampada	Salida de día	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Indaba
21/03/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	
28/03/2026	Sin actividad		Campamento Primavera	Sin actividad	Campamento primavera	
11/04/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout	Actividad en Hogar Scout		Consejo de grupo
18/04/2026	Intercastores	Interlobatos	Intertropas	Actividad en Hogar Scout		
25/04/2026	Actividad en Hogar Scout	Actividad en CEIP Bidasoa	Salida de día	Interescultas		
09/05/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout		Consejo de grupo
23/05/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Salida de día	Actividad en Hogar Scout	Salida de día		
30/05/2026	Salida de día	Salida de día	Acampada	Acampada		
06/06/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout		Consejo EdM y Asamblea
13/06/2026	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en CEIP Bidasoa	Actividad en Hogar Scout		Consejo de grupo
20/06/2026	Dia de piscina y desayuno con padres					
15/07/2026	Campamento de verano					

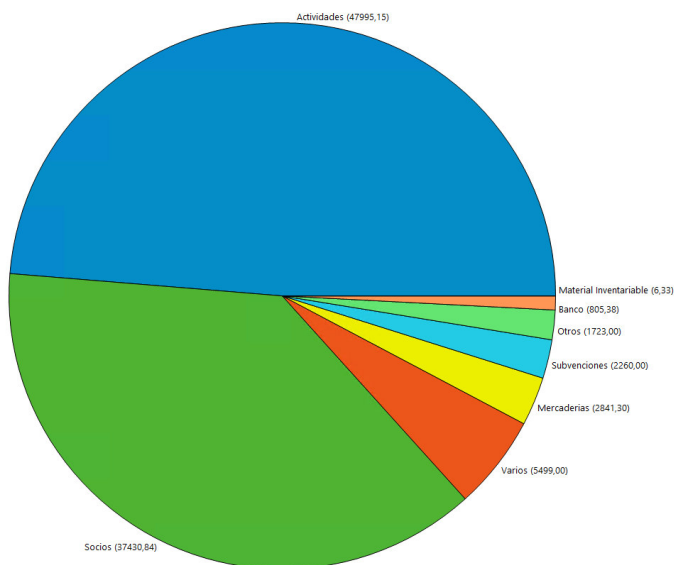


• Estado de cuentas:

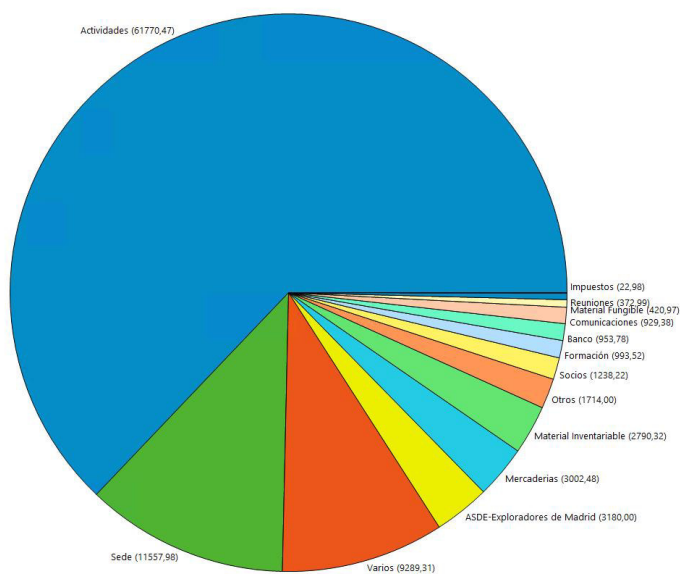
Estado de cuentas Oct2025-Sep2026

- 1.Cuotas socios	34.555,00€
+ ASDE-Exploradores de Madrid	-3.180,00€
+ Becas	0,00€
+ Cuota extraordinaria	4.132,00€
+ Cuota ordinaria	30.065,00€
+ Subvenciones y Extras	3.538,00€
- 2.Actividades	-12.694,03€
+ Actividades de grupo	-2.713,59€
+ Actividades de sección	-1.382,28€
+ Actividades especiales	-1.111,79€
+ Bolsas personales actividades	992,00€
+ Campamento de verano	-8.478,37€
- 3.Material	-3.349,29€
+ Material inventariable	-3.188,11€
+ Mercaderías	-161,18€
- 4.Formación	-450,00€
+ Curso Monitor	0,00€
+ Cursos pedagogicos	-450,00€
+ Indaba	0,00€
+ Manipulador alimentos	0,00€
- 5.Oficina	-2.782,45€
+ Comunicaciones	-929,38€
+ Gestoria	-1.480,08€
+ Reuniones	-372,99€
- 6.Banco	-148,87€
+ Gastos remesas	-141,18€
+ Gastos TPV	19,49€
+ Otros gastos	-27,18€
+ Saldos iniciales ronda	0,00€
+ 7.Impuestos	-22,98€
- 8.Otros	-1.854,51€
+ Bolsas	657,62€
+ Calendarios Tropa	0,00€
+ Emergencias	-236,00€
+ Otros	-76,13€
+ Pendientes	-2.200,00€
+ Regalo de navidad	0,00€
- 9.Sede	-11.557,98€
+ Alama	-55,00€
+ Alquiler	-8.895,10€
+ Impuestos y Comunidad	-969,36€
+ Reparaciones Sede	-667,59€
- Suministros	-970,93€
Agua	-133,81€
Luz electrica	-420,07€
Seguro	-417,05€

Ingresos:



Gastos:



Saldo a 23/09/2026: 1.288,92€

Saldo fondo emergencias: 1.536,00€

Deuda EdM 2025: -3.525,00€

Deuda EdM 2026: -3.940,50€

Deuda con scouts: -338,70€

• Campamento 2026:

1. Lugar y condiciones

El campamento se realizó en la ubicación habitual en Riclones, Rionansa (Cantabria), del 15 al 30 de julio.

Durante el campamento hemos tenido muchos días de extremo calor. Las pocas lluvias que hemos tenido han sido en forma de tormenta, en lugar del tradicional calabobos propio de la zona.

Este año hemos estrenado los nuevos fregaderos fabricados por los scouts, que evitan los atascos y facilitan que los chavales puedan fregar sin empaparse. Además, el nuevo sistema de drenaje evita que se embarre toda la zona.

2. Actividades

Cronograma del campamento · 15–30 de julio de 2026

C: Colonia · M: Manada · T: Tropa Scout · E: Unidad Esculta · R: Clan

Día 1 · 15/07 C: Viaje al campamento; montaje de tiendas; normas y temática; cuento. M: Montaje de tiendas y macutero; consejo de roca: ambientación y normas. T: Montaje de tiendas; velada de normas y ambientación. E: Montaje de tiendas; normas + juego transversal. R: Montar tiendas; Horquilla del Clan.	Día 2 · 16/07 C: Montar y decorar subcampo; río; taller de equipaje. M: Montaje de subcampo; minijuegos por seisenas; velada de nombres. T: Montaje de subcampo; juegos de distensión; Contrabandistas. E: Montaje de subcampo; río; Stalking. R: Juegos de agua; río; juegos populares; taller de camisetas; Miedo al espejo.
Día 3 · 17/07 C: Defensa de Lunarís; música de Lunarís I-II; juegos de Lunarís; Starcatcher. M: Juegos de distensión (Rusia); lago Baikal; blinis; ajedrez; velada Auroras de Siberia. T: La dama del lago; Día guarro; teatrillo (juglares). E: Revolución de los campesinos; estandartes; Stalking. R: Vuelta al mundo en la tele; Aqua-Clan; Caza a la luz.	Día 4 · 18/07 C: Polvo estelar; camisetas; juegos de agua; pasaporte galáctico; nebulón gigante. M: Taichi; provincias de China; caligrafía; círculo del dragón; tesoro del emperador; fuego. T: Construcciones; guerra de agua; fuego de campamento. E: Tesoro del reino; encargos de caballería; Stalking. R: Clan olimpiadas; reflexión scout; astronomía.
Día 5 · 19/07 C: Circuito gravedad 0; amuletos; piezas musicales; preparar macuto; cuento. M: Cruzar el Siq; tesoro de Petra; artesanos del desierto; preparar/explicar raid; evaluación. T: Escudos y crestas de patrulla; preparar raid; descanso. E: Feria medieval; río; preparar raid; evaluación. R: Grand Prix: China edition; bajar al río.	Día 6 · 20/07 C: Raid; juegos de distensión; cuento. M: Raid; juegos de distensión; Psicólogo. T: Raid; taller de siesta y evaluación del tercer trimestre; canción. E: Raid.
Día 7 · 21/07 C: Raid; juegos de distensión; descansar. M: Raid; juegos de distensión; cuentacuentos.	Día 8 · 22/07 C: Raid; río; cuento. M: Raid; El ojo de Chaac (cortahilos); cinefórum.

T: Raid; playa en Ribadesella; canción. E: Raid.	T: Raid; ducha y descanso; película. E: Raid; cinefórum.
Día 9 · 23/07 C: Colada Aqualimpia; distensión galáctica; gymkana de agua; bandera. M: Dinámicas brasileñas; imanes; Cristo Redentor; Sardinias en lata. T: Torneo de caballeros; pócimas; código de colores. E: Batalla de fortalezas; asadero de Noe; velada de nombres.	Día 10 · 24/07 C: Cabárceno; velada de canciones. M: Velada de promesas. T: Multiaventura; velada de promesas.
Día 11 · 25/07 C: Juego de grupo; ensayo de promesas; promesas; fuego de campamento.	Día 12 · 26/07 C: Gymkana órbita esmeralda; tartas; río; galaxia luminosa (faro). M: Tesoro del faraón Keops; cartucho; desafío de las pirámides; velada Hermano Gris. T: Unificación de Bretaña; disputa de provincias; Noche de brujas. E: Crónicas de la peste y el Cid; mercadillo; Pueblo duerme: caballero oscuro.
Día 13 · 27/07 M: Great American Challenge; American Passport; duchas; Music Awards; Create Your Flag; Go Out. T: Excalibur I-II; reflexión Excalibur. E: Juego límite: sangre por el trono; hogueras y laudes.	Día 14 · 28/07 C: Salida de grupo; velada de pases.
Día 15 · 29/07 C: Desmontaje; río; ensayo y pases de sección; fiesta fin de campamento. M: Recoger macutos; desmontaje; río; fiesta fin de campamento. T: Recogida. E: Desmontaje.	Día 16 · 30/07 C: Recogida; viaje; llegada a Móstoles.

2.1. Multiaventura

Para la actividad fuera del campamento, castores y lobatos optaron por una visita al parque de Cabárceno. Los troperos y los escultas hicieron rafting en el nacimiento del río Ebro.

3. Asistencia

La asistencia ha sido el principal problema con el que nos hemos encontrado en el campamento. La baja asistencia de socios del grupo (78) puso en serias dificultades la viabilidad del campamento. La situación se pudo solventar con la incorporación de chavales del Grupo Scout Duwamish de Scouts de Castilla La Mancha, que se había quedado sin campamento, y de algunos chavales de otros años. Gracias a esas incorporaciones alcanzamos los 91 acampados, aunque sigue siendo una cifra muy por debajo de lo deseado.

A este problema se sumó el hecho de que la mayoría del Clan se marchara del campamento el tercer día por asuntos personales, lo que hizo que la aportación, tanto económica como de trabajo, de esos chavales fuera muy escasa. Aunque técnicamente cuentan como acampados, en la práctica no lo eran, lo que deja el número de asistentes al campamento en 84.

También nos encontramos con problemas de asistencia en la sección de Castores que, si bien tenía un número que permitía realizar actividades, en ocasiones se quedaba corto para algunas de ellas.

Estar por debajo de la asistencia mínima hace que no se cubran los gastos. Aunque disponemos de las partes comunes, aprobadas hace dos años, para suplir los gastos de las personas que no asisten, no se calcularon para un desfase de este tamaño entre asistentes y no asistentes.

En cualquier caso, y aun sabiendo que íbamos justos de ingresos, decidimos no reducir la calidad de las actividades ni de la comida, dado que precisamente quienes participan en el campamento son quienes menos deben sufrir estos ajustes. Se decidió recurrir al fondo de emergencias para compensar el sobre coste.

4. Comunicación

Este año hemos continuado con la tradición del grupo de contar el día a día a través del blog del campamento. En esta ocasión se han publicado mensajes todos los días, contando cómo había ido la jornada.

También hemos estrenado este año la emisión en directo de las promesas y de los pases de sección a través de nuestro canal de YouTube. El vídeo de las promesas tuvo más seguimiento que el de los pases, entre otras cosas porque se veía mejor (se realizó más pronto) y, además, era menos caótico que el de los pases, ya que, por las características de estos ceremoniales, las cosas van de un sitio a otro sin mucho orden.

También hemos mantenido el momento de llamada a casa al finalizar el raid por parte de los castores, los lobatos y aquellos troperos que quisieran. Tenemos que darle una vuelta a cómo lo hacemos, porque tardamos mucho en completar las llamadas. Hemos llegado a tener tres llamadas simultáneas y, aun así, se tarda varios días en completarlas. También tenemos que valorar, en el caso de los troperos, cuánta discrecionalidad tienen con respecto a llamar a sus padres o no.

5. Incidencias

En el apartado de incidencias del campamento podemos destacar las siguientes:

- En la Unidad Esculta tuvimos un episodio de sustracción de comida de la despensa. Sabemos que es algo propio de la edad y no llegó a nada más, aunque sí generó algunas pérdidas.
- También en la Unidad Esculta tuvimos un problema con *vapers*. Varios chavales llevaban *vapers* escondidos que iban dejando tirados por el subcampo. En dos ocasiones se requisaron y destruyeron *vapers* de escultas.

Estas dos incidencias concluyeron con el castigo de varios escultas, la comunicación a sus padres y la expulsión de uno de ellos.

- También podemos comentar el hecho de que los chavales están llevando equipos de música cada vez mayores, que acaban siendo un problema. Esto nos ha llevado a la decisión de permitir únicamente los equipos de música (altavoces) del grupo, de manera que la sección que quiera usar uno se lo pida al scouter y podamos controlar así su uso inadecuado.
- Algo similar nos encontramos con las baterías recargables. Si partimos de que no se pueden usar los móviles en el campamento, la recarga constante de baterías solo nos puede indicar que se utilizaban para recargar otros dispositivos que se quieren mantener ocultos, como *vapers* o móviles no autorizados.
- En relación con el uso de teléfonos móviles, aunque en el campamento no se pueden utilizar más que para poner música, sí nos hemos encontrado con que, en los momentos en los que se les permitía usarlos (como en la salida de grupo), el móvil absorbía por completo a los chavales, que se aislaban y se centraban únicamente en las redes sociales. Aunque creemos que los móviles son una herramienta más en el día a día, sí detectamos que en algunos momentos su uso responde más a una adicción que a un uso racional.
- Nos encontramos también con un rastreador (AirTag), entendemos que colocado por alguna familia para vigilar los movimientos de su hijo o hija. El problema de estos rastreadores es que se conectan a internet usando el móvil más cercano

disponible y, teniendo en cuenta dónde nos encontrábamos, las opciones no eran muchas, por lo que se conectaba constantemente al móvil del scouter, drenando su batería. Además, los móviles de los scouters avisaban constantemente de que estaban siendo “perseguidos” por un rastreador desconocido. Finalmente optamos por apagar el rastreador.

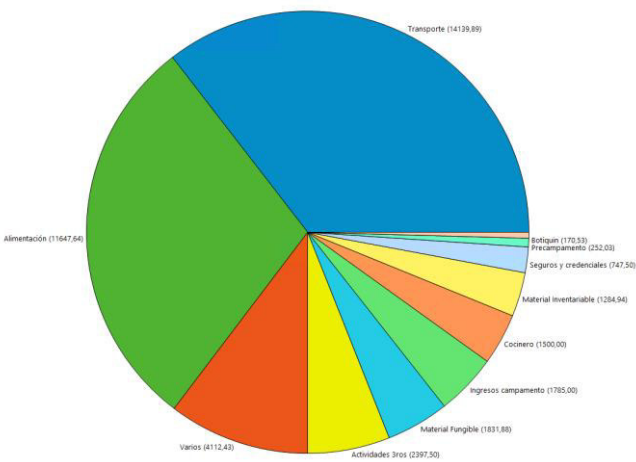
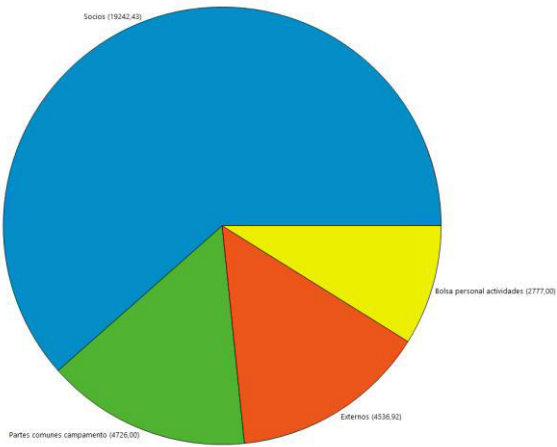
- También nos hemos encontrado con problemas porque algunos chavales llevan menos material del que se indica en el libro de campamento. Aunque la lista que aparece en el libro no es de cumplimiento estricto, sí debe darnos una idea de la ropa que debe llevar un participante. No podemos mandar a los chavales de campamento con menos de la mitad de la ropa recomendada o sin ropa de abrigo o ropa interior.
- En el viaje de vuelta, una vez más, el autobús confundió el punto de bajada de pasajeros y terminó abriendo las puertas lejos del punto previsto de llegada. Esto provocó que, en el jaleo de la descarga, se mezclaran mochilas y se perdieran algunas cosas.

Tras hablarlo con la compañía, el dueño nos envió las órdenes de trabajo que había pasado a los conductores, donde figuraba claramente la dirección de llegada. Al hablarlo con un conductor que también había perdido algo suyo en la descarga, nos comentó que no lo habían leído.

- También ese día, durante la descarga del camión, una vez más nos encontramos con que solo unas pocas familias vienen a descargarlo, mientras que la mayoría acude directamente a la llegada del autobús o permanece por allí unas horas antes.

Es importante recordar que, para poder mantener estos precios, tenemos que apoyarnos en el voluntariado, no solo de los scouters y los chavales, sino también de las familias en los momentos de logística, como la carga y la descarga del camión. Los scouters intentamos, dentro de lo que podemos, reducir la cantidad de material que se mueve en el camión, pero necesitamos la colaboración de todos para descargarlo y colocar bien el almacén.

6. Cuentas



	Descripción	Fecha	Suma
-	Actividades		-7.486,37
-	Campamento de Verano		-7.486,37
+	Actividades 3ros		-2.397,50
-	Alimentación		-11.647,64
+	Carnicería		-3.611,54
+	Leche		-1.004,18
+	Otros		-226,34
+	Supermercado		-6.805,58
+	Botiquín		-170,53
+	Cocinero		-1.500,00
-	Ingresos campamento		29.047,05
+	Bolsa personal actividades		992,00
+	Externos		4.536,92
+	Partes comunes campamento		4.726,00
+	Socios		18.792,13
+	Material Fungible		-1.003,56
+	Material Inventariable		-1.234,55
+	Precampamento		-252,03
+	Seguros y credenciales		-747,50
-	Transporte		-13.638,21
+	Autobus Multiaventura		-1.230,00
+	Autocar Móstoles - Campame		-5.491,20
+	Autocar salida de grupo		-845,00
+	Autocares movimientos seccie		-486,60
+	Camión		-2.894,96
+	Furgoneta		-1.833,27
+	Gasoil		-787,48
+	Otros		-15,00
+	Peajes		-54,70
-	Varios		-3.941,90
+	Impuestos		-250,00
+	Luz eléctrica		-520,30
+	Propano		-164,40
+	Terreno		-3.000,00
+	Varios		-7,20
Total			-7.486,37€