

Todos los derechos reservados.
Ninguna parte de esta publicación puede ser traducida o adaptada a ningún idioma, como tampoco puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, incluyendo las ilustraciones y el diseño de las cubiertas, sin permiso previo y por escrito de la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana.

La reserva de derechos antes mencionada rige igualmente para las asociaciones scouts nacionales miembros de la Organización Mundial del Movimiento Scout, quienes pueden reproducir por separado las fichas de actividades y anexos técnicos, citando la fuente y mencionando a REME. La introducción de modificaciones de contenido, redacción, ilustración o diagramación, requiere autorización previa de REME.

Registro de Propiedad Intelectual: 130.651
ISBN: 956-8057-10-2

Esta primera edición de 5.000 ejemplares se terminó de imprimir en enero de 2003.



Oficina Scout Interamericana

Av. Lyon 1085,
6650426 Providencia, Santiago, Chile
tel. (56 2) 225 75 61
fax (56 2) 225 65 51
wscout@interamerica.scout.org



Organización Mundial del Movimiento Scout

ACTIVIDADES EDUCATIVAS

ACTIVIDADES
EDUCATIVAS

**para jóvenes
de 11 a 15 años**



PRESENTACIÓN

En abril de 1994 la Oficina Scout Interamericana creó la Red de Elaboración de Material Educativo (REME) con el objeto de recoger y compartir las actividades que realizan los Grupos Scouts de la Región.

Desde que iniciáramos el trabajo de REME, 25 organizaciones scouts nacionales de toda América se han sumado a este esfuerzo. Varias de ellas mantienen una red interna que, coordinada por un Corresponsal Nacional, produce, recopila, selecciona, evalúa y valida ideas que luego envía a la Central de Coordinación la que, por su parte, analiza el material recibido y luego selecciona, redacta, diseña, traduce, imprime y distribuye las publicaciones que han surgido de este proceso.

El resultado de este trabajo de cooperación y enriquecimiento educativo se ha visto traducido en las Fichas de Actividades y Anexos Técnicos que, bajo el formato de cuadernillos individuales diferenciados según las Ramas del Movimiento Scout, REME ha producido en estos nueve años de gestión.

Como parte de este mismo esfuerzo editorial, se publicó en el año 2001 el libro «Actividades educativas para niños y niñas de 7 a 11 años» que recogía 60 actividades e ideas de actividades. El libro que en esta ocasión presentamos, «Actividades educativas para jóvenes de 11 a 15 años», constituye la segunda publicación de esta serie.

Destinado a los Equipos de Unidad Scout y otros educadores que trabajan con jóvenes fuera del ámbito del Movimiento Scout, este libro contiene 30 fichas de actividades con indicaciones de lugar, duración, forma de participación, materiales, objetivos de la actividad, objetivos educativos a los que contribuye y una detallada descripción del desarrollo de cada actividad; 30 ideas de actividades que, en un formato más reducido, presentan los objetivos educativos a los que la propuesta contribuye y una breve descripción de su contenido y desarrollo. Junto con lo anterior, y como complemento en los casos que corresponde, esta publicación contiene 24 anexos técnicos con información relevante para el desarrollo de la actividad propuesta e instrucciones para confeccionar algunos de los materiales que se necesitan.

La mayoría de las actividades que aquí presentamos, 44 en total, constituyen propuestas que nunca antes habían sido publicadas. Los 16 títulos restantes fueron impresos con anterioridad bajo el formato de cuadernillos individuales y, para esta publicación, han sido revisados y complementados a la luz de la experiencia obtenida en su aplicación.

Las actividades propuestas son un aporte a la labor educativa de quienes se desempeñan como educadores y trabajan en contacto directo con jóvenes. Como todo material de esta naturaleza, puede y debe ser adaptado a la realidad concreta en que será aplicado, a las condiciones económicas, a los factores climáticos y, fundamentalmente, a las características particulares de los y las jóvenes con quienes se trabaja.

Ponemos a su disposición estas «Actividades educativas para jóvenes de 11 a 15 años» con la esperanza que se traduzcan en más y mejores ideas y, principalmente, en una más atractiva y variada oferta de programa al servicio del crecimiento integral de los y las jóvenes.

Muchas gracias a los responsables scouts de América que, con su trabajo y generosidad, han aportado para que este libro haya sido posible.

ÍNDICE

CORPORALIDAD pág.5

FICHAS Y ANEXOS

| | |
|---|-----------|
| Rally de patrullas | 7 |
| Rally de patrullas: un modelo de vehículo | 9 |
| Cocineros prehistóricos | 11 |
| Cocina rústica: recetas y utensilios | 13 |
| Ludoteca de la Unidad | 17 |
| Ideas para confeccionar una ludoteca | 19 |
| El pan de cada día | 23 |
| Sendero del desafío | 25 |

OTRAS IDEAS

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Inventores de deportes | 27 |
| Exploración en patrulla | 28 |
| Seguridad en la Unidad | 28 |
| Ejercicio matinal | 29 |
| Competencia de orientación | 30 |

CREATIVIDAD pág. 35

FICHAS Y ANEXOS

| | |
|---|-----------|
| Congreso de inventores | 37 |
| Estación meteorológica | 39 |
| Instrumentos meteorológicos de construcción casera | 41 |
| Pronósticos meteorológicos | 47 |
| Reciclemos el Libro de Patrulla | 53 |
| El espíritu de patrulla y el Libro de Patrulla | 55 |
| Reciclaje artesanal de papel | 59 |
| La patrulla con ritmo | 63 |
| Construcción de instrumentos musicales: | |
| Quena, órgano, flauta y flautín | 65 |
| Zampoña y pitos | 70 |
| Flauta traversa, pitos gangosos y caramillo de los bosques | 75 |
| Percusión | 79 |
| Cultivos hidropónicos | 85 |
| Nociones básicas sobre cultivos hidropónicos | 87 |

OTRAS IDEAS

| | |
|---|-----------|
| Las increíbles máquinas voladoras | 91 |
| Feria de especialidades | 92 |
| Exploración científica | 92 |
| ¡Vengan a ver el circo! | 93 |
| La escuela de científicos del señor Baden-Powell | 94 |

CARÁCTER pág. 99

FICHAS Y ANEXOS

| | |
|------------------------------------|------------|
| El globo prisionero | 101 |
| Globo aerostático de papel | 103 |
| Teatro de la aventura | 107 |
| Operación Patch Adams | 109 |
| La fiesta del fuego | 111 |
| Historia de las Fallas de Valencia | 113 |
| Paellas | 115 |
| Papel maché | 119 |
| Hagamos un comercial | 125 |

OTRAS IDEAS

| | |
|---------------------------------|------------|
| ¿Qué dice tu máscara? | 127 |
| Dame una mano | 128 |
| Detectives de esperanzas | 128 |
| El bazar del cambio | 129 |
| Desfile de modelos | 130 |

AFFECTIVIDAD pág. 133

FICHAS Y ANEXOS

| | |
|--|------------|
| Campamento padres-hijos | 135 |
| ¿Cosas de hombres y cosas de mujeres? | 137 |
| ¡Hoy es día de fiesta! | 139 |
| Imágenes de nuestra aventura | 141 |
| Serenos de campamento | 143 |

OTRAS IDEAS

| | |
|---|------------|
| ¿Estás a favor o en contra? | 145 |
| Puertas abiertas | 146 |
| Juegos del tiempo de los abuelos | 146 |
| Mecánicas y niños | 147 |
| ¡Cuánto he cambiado! | 147 |

SOCIABILIDAD pág. 151

FICHAS Y ANEXOS

| | |
|---|------------|
| Los cazamosquitos | 153 |
| Enfermedades de transmisión por vectores: el dengue | 155 |
| Enfermedades de transmisión por vectores: el mal de Chagas | 159 |
| TeaTRO del agua | 163 |
| Terapia de rehidratación oral | 165 |
| Nociones básicas de dramaturgia | 171 |
| Nociones básicas de teatro callejero | 175 |
| ¿Dónde te gustaría cenar esta noche? | 181 |
| Señores feudales | 183 |
| Encuentro con nuestras raíces | 185 |

OTRAS IDEAS

| | |
|------------------------------------|------------|
| Investigación de emergencia | 187 |
| Kim de la historia | 188 |
| Reportaje fotográfico | 188 |
| Campamento itinerante | 189 |
| Últimas noticias del pasado | 190 |

ESPIRITUALIDAD pág. 195

FICHAS Y ANEXOS

| | |
|--|------------|
| Fiesta religiosa popular | 197 |
| La oración de las cosas simples | 199 |
| Canción de gracias | 201 |
| El murmullo de las estrellas | 203 |
| Descubriendo el Universo | 205 |
| Estrellas y constelaciones | 209 |
| Tiempo para construir | 215 |

OTRAS IDEAS

| | |
|--------------------------------|------------|
| Nuestras manos | 217 |
| Servir juntos | 218 |
| El rincón de la oración | 218 |
| Oración de patrulla | 219 |
| Palabra de vida | 219 |

CORPORALIDAD

Un cuerpo nuevo

Un cuerpo nuevo

El cuerpo se renueva cada día. En él pasan cosas que desconciertan, que invitan a la exploración, que empujan al extremo de los propios límites, que revelan la belleza, que hacen surgir el pudor, que rompen las proporciones, que importan demasiado o que importan demasiado poco, que alegran, que entristecen, que duelen, que dan placer y que son parte del camino de ser hombre y ser mujer.

El cansancio es invitado permanente, que sólo se retira cuando a los jóvenes les proponemos comer. El orden no es su fuerte, el deporte los atrae, la presentación personal los inquieta, la ropa no les queda, y si les queda, nunca es la apropiada. El día es demasiado corto para cumplir con todas sus tareas y demasiado largo cuando hay poco que hacer.

Todo está en constante cambio, crecimiento y desarrollo. Tanto, que se hace difícil lograr una imagen estable de sí mismo.

RALLY DE PATRULLAS

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Les presentamos una actividad que ayuda a motivar una clara definición de roles en cada patrulla, pone a prueba su capacidad de organización, colabora en el desarrollo de una identidad propia y constituye un desafío para la creatividad y capacidad física de los jóvenes: un rally de patrullas en el que los participantes deberán confeccionar el vehículo que utilizarán, llevar adelante un recorrido conduciendo y empujando sus propios vehículos y superar con éxito las dificultades que encuentren en el camino.

LUGAR

En el local de reunión habitual y en el campamento de la Unidad Scout.

DURACIÓN

Una reunión de Unidad y entre uno o dos días durante el campamento.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas .

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Incentivar el ingenio y la creatividad.
2. Confeccionar un vehículo.
3. Realizar una competencia de carreras.
4. Fomentar el trabajo en equipo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
3. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
4. Trato de no ser agresivo en juegos y actividades.
5. Como los alimentos que me ayudan a crecer y lo hago a las horas adecuadas.
6. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
7. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Sé qué hacer frente a una enfermedad o accidente.
3. Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.
4. Converso con mis compañeros para resolver los problemas que se producen entre nosotros.
5. Cuido, limpio y ordeno los lugares en que acampo.
6. Sé qué alimentos me ayudan a crecer y cuáles no.
7. Sé preparar comidas sencillas y lo hago con orden y limpieza.
8. Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.

MATERIALES

Dependerán de las características del rally que se decida realizar; en general, se tratará de herramientas y materiales para arreglos del vehículo, mapas del recorrido, adecuada vestimenta, etc. Los materiales necesarios para confeccionar el vehículo están especificados en el anexo técnico Rally de patrullas: un modelo de vehículo, que complementa esta actividad.



Idea original:
David Amador,
Equipo REME México.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad al campamento

Diseño de la actividad. En la visita previa al lugar en que se realizará el campamento, el Consejo de Unidad deberá determinar el recorrido del rally. Este trabajo se verá favorecido mientras mayor claridad se tenga respecto al diseño de la actividad. Si bien en este caso la tarea se simplifica pues ya existe esta descripción, por ningún motivo debe dejar de adecuarse la actividad, pues las posibilidades de éxito serán mayores en la medida que responda a las necesidades y habilidades de quienes participarán en ella.

Enunciaremos a continuación algunas características generales del rally de patrullas:

- Salvo el tramo de salida, el resto de los recorridos serán diferentes para cada patrulla.
- Durante los recorridos habrá pruebas que las patrullas deben superar y que les otorgarán puntos.
- Las pruebas deben ser variadas y adecuadas a la capacidad de los jóvenes. Al mismo tiempo, deben ser de exigencia y complejidad equivalente para todas las patrullas.
- Durante el rally, y en caso que éste se extienda por varias horas, las patrullas deberán respetar los horarios de comida y descanso. No hacerlo les restará puntos.
- Si el rally se extendiera por más de un día, las patrullas deberán acampar en un lugar previamente convenido.
- Al comienzo de la actividad, el Equipo de Unidad entregará a cada patrulla un mapa del recorrido que deben efectuar junto con toda otra información necesaria para la ejecución de la actividad. Gran parte de esta información deberá recogerse durante la visita previa al lugar de campamento.

Construcción del vehículo para el rally. También con anterioridad al campamento, el Equipo de Unidad se contactará con un profesional que asesore a las patrullas en la confección de los vehículos del rally. En el anexo técnico que complementa esta ficha entregamos un modelo posible. Éste necesariamente debe ser construido con anterioridad, pues requiere de procedimientos y herramientas que no estarán disponibles durante el campamento. Las “peculiaridades” (banderas, colores y todo otro elemento que diga relación con su ornamentación) que cada patrulla agregará a este modelo deberán decidirse con anterioridad pero, en este caso, sí podrán llevarse a cabo durante el campamento. Si el Equipo de Unidad conoce un modelo más sencillo que el propuesto, naturalmente podrá utilizarlo.

Si se considera importante que las patrullas adquieran habilidades en otras materias propias del rally (reparaciones de emergencia, navegación terrestre, etc.), estas acciones se deberán organizar con anterioridad y prever el tiempo que ellas tomarán.

En campamento

Ornamentación de los vehículos

Siguiendo las “peculiaridades” que han ideado para su vehículo, cada patrulla contará con el tiempo adecuado para incorporarle estos elementos. La creatividad del modelo podrá ser uno de los aspectos que otorguen puntos en relación a la actividad, por lo que es importante que las

patrullas cuenten con un espacio que les asegure privacidad para llevar adelante este trabajo y, de esta manera, sorprender a todos en el punto de partida.

Terminados los automóviles, es conveniente que el Equipo de Unidad haga una “inspección de seguridad” para cerciorarse que se han minimizado las situaciones de riesgo. Finalizada esta evaluación, las patrullas contarán con tiempo para hacer arreglos en caso que el Equipo de Unidad así lo estime conveniente. Esta “inspección” también permitirá observar las peculiaridades de cada auto y otorgar los puntos correspondientes.

¡Partieron!

En el momento programado, vehículos, pilotos y demás miembros de cada escudería se reunirán en el punto de partida y llevarán adelante las siguientes acciones:

- revisión final a los vehículos e inspección de los implementos para el rally: materiales y herramientas para reparaciones, adecuada vestimenta de los participantes, comida y líquido suficiente para el trayecto, etc.
- entrega de los mapas: los que en cada caso deberán tener claramente definidos el trayecto, los puntos de descanso y horarios de alimentación, los lugares en que deberán realizarse tareas o pruebas específicas (en caso que los hubiera), puntos de encuentro de los participantes, bifurcaciones importantes del camino, detenciones “SOS”, etc.
- entrega de instrucciones, recomendaciones o cualquier otra información que los participantes debieran conocer a partir de este momento.

Aclaradas todas las dudas, entregadas las instrucciones, revisados los vehículos y los implementos... será el momento de dar la partida al “rally de patrullas”.

En toda ocasión los dirigentes deberán mantenerse relativamente cerca de los participantes. Si el Equipo de Unidad puede contar con un medio que les permita moverse con rapidez -automóvil, bicicletas, etc.-, tanto mejor.

Si la actividad considera que las patrullas deben pernoctar fuera del campamento, este lugar debe estar claramente señalado en los mapas, ser el mismo para todos, estar de antemano preparado para recibir a las escuderías y contar con la presencia de algunos de los miembros del Equipo de Unidad. Los momentos de descanso, o esta noche al aire libre en caso que haya sido programada, serán una buena oportunidad para recoger impresiones y comentarios en relación a la actividad que se está desarrollando.

Al finalizar la actividad, una vez que todas las patrullas hayan regresado al lugar de campamento, el Equipo de Unidad puede estar esperándolos con una bebida caliente o una comida especial. Este será un buen momento para recoger nuevas impresiones sobre la actividad realizada, contar anécdotas, develar secretos y compartir los mejores momentos de la travesía. Los comentarios entregados por los participantes, así como las observaciones recogidas por el Equipo de Unidad, permitirán evaluar el nivel de logro de los objetivos de la actividad y, cuando corresponda, indagar sobre el impacto que esta experiencia ha tenido en el desarrollo de quienes participaron.



RALLY DE PATRULLAS: UN MODELO DE VEHÍCULO

ANEXO TÉCNICO

Herramientas:

- destornilladores de varias medidas
- llave inglesa
- pinza múltiple
- martillo
- llaves mecánicas de 8 a 17
- sierra para metales
- metro
- tenaza

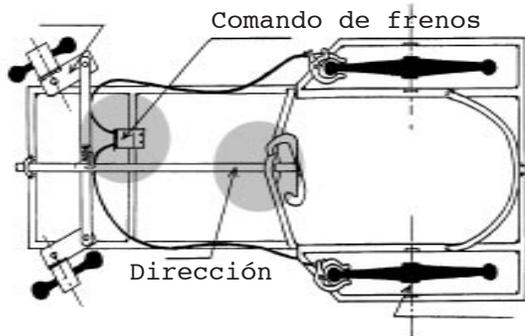
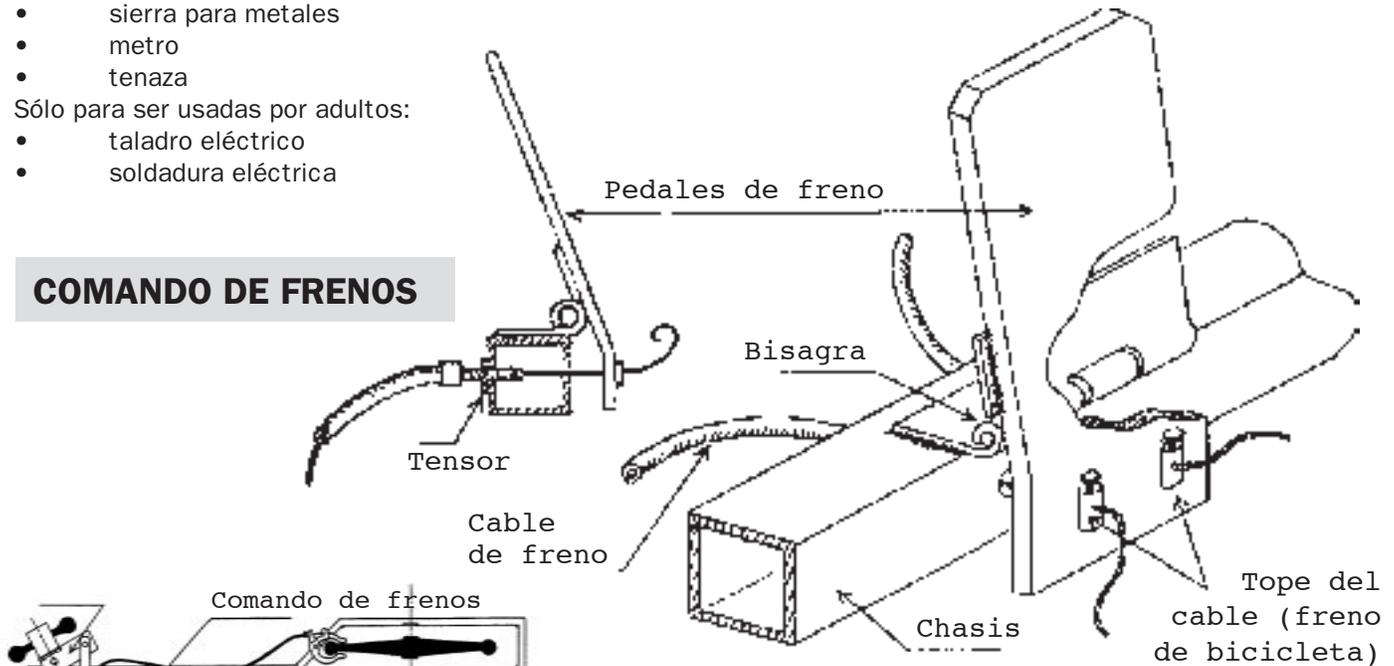
Sólo para ser usadas por adultos:

- taladro eléctrico
- soldadura eléctrica

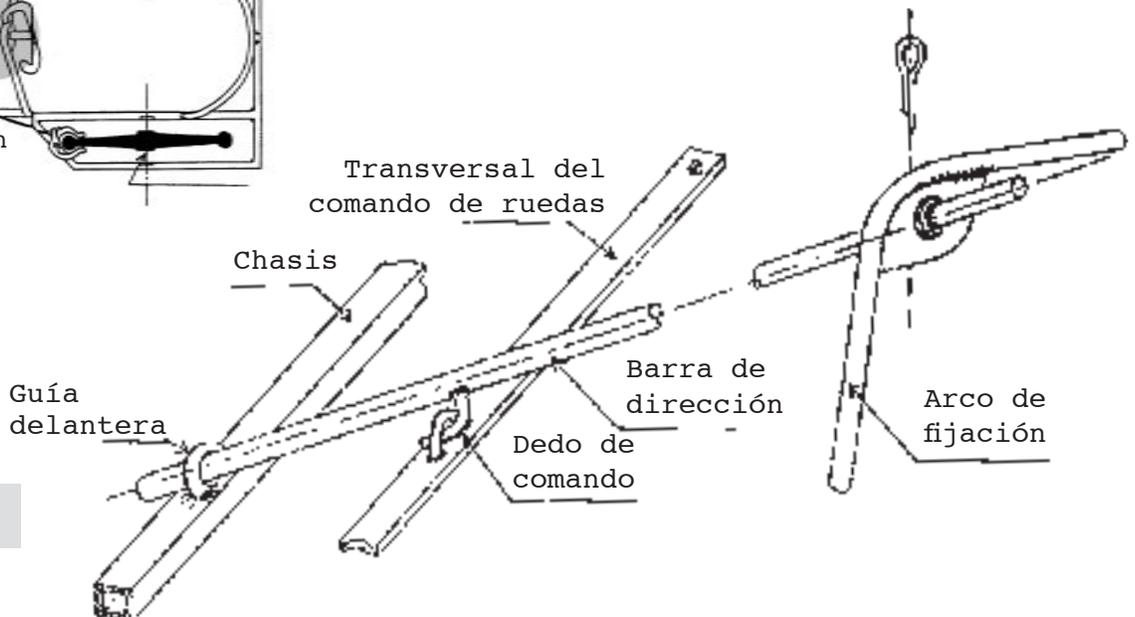
Dónde encontrar los materiales:

- chatarras
- en un taller mecánico
- en un taller de bricolage
- en el taller de un artesano

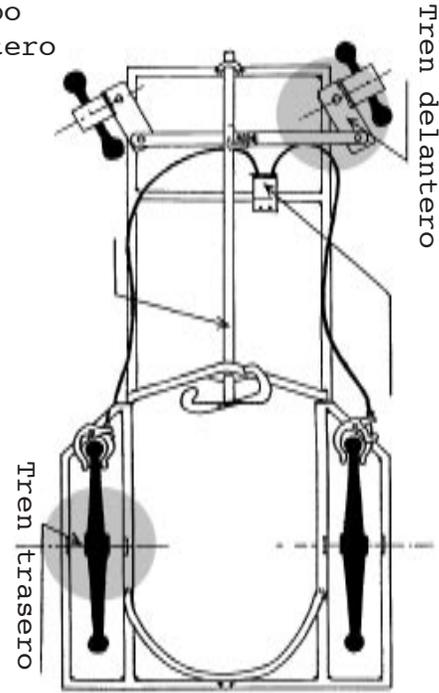
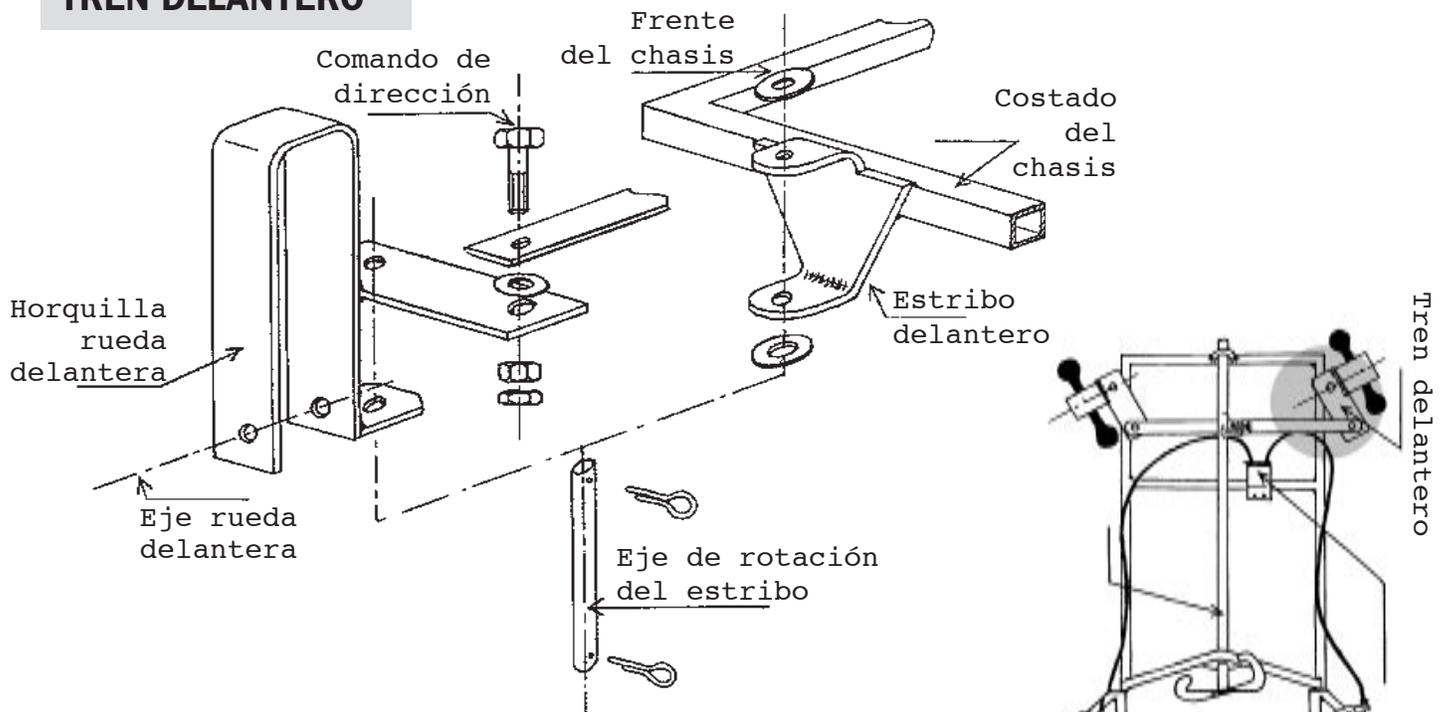
COMANDO DE FRENOS



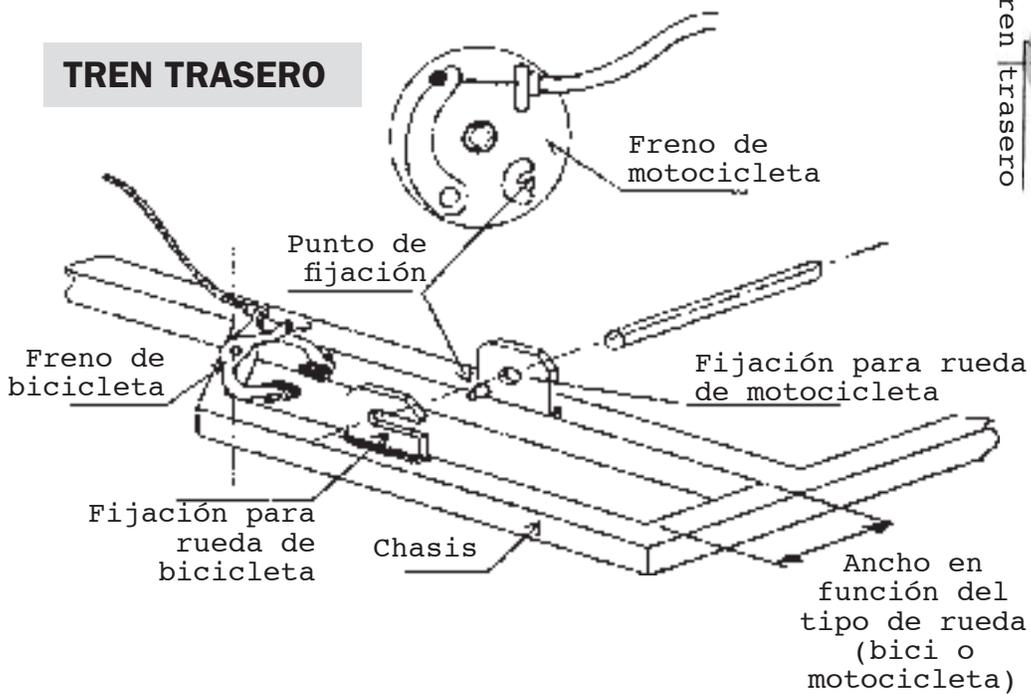
DIRECCIÓN



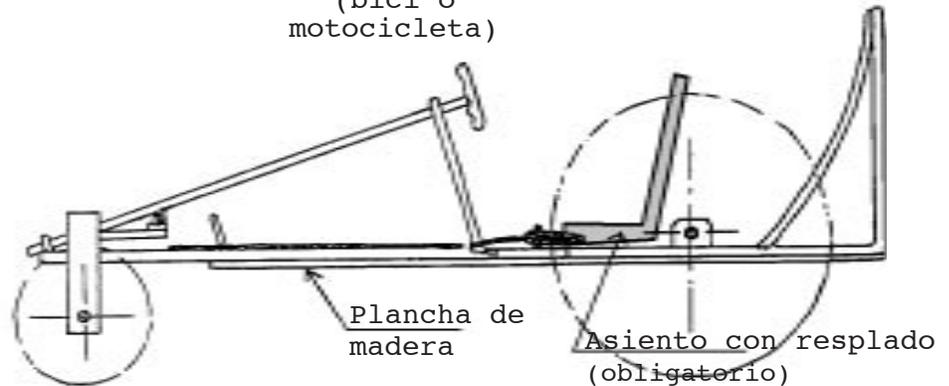
TREN DELANTERO



TREN TRASERO



Atención
 El piloto debe tener la posibilidad de salir rápidamente de su vehículo. En general, es obligatoria una protección rígida puesta por arriba de la cabeza del piloto y fijada al chasis.



Fuente: Scouts de France.
 Revista Scouts nº 67, febrero-marzo de 1994, págs. 16 y 17.

COCINEROS PREHISTÓRICOS

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

No siempre han existido los utensilios de cocina y mesa. Hay culturas que acostumbran comer con las manos; otras usan palitos en lugar de cubiertos. Algunas comidas deben ser preparadas en ollas, mientras que otras requieren de un agujero en la tierra, unos palos sobre el fuego, algunas piedras calientes o un horno de barro.

A través de esta propuesta desafiamos a las patrullas a dejar de usar o cambiar utensilios tradicionales con imaginación e ingenio. Una de las comidas del próximo campamento no podrá ser preparada de la manera acostumbrada y deberán buscar una forma novedosa de hacerlo.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual y en campamento.

DURACIÓN

Parte de una reunión previa y durante el campamento, según los tiempos que la misma patrulla se establezca.

PARTICIPANTES

Las patrullas o la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Fomentar el trabajo en equipo.
2. Desarrollar el ingenio y la creatividad.
3. Conocer técnicas alternativas de preparación de los alimentos.
4. Preparar un menú balanceado.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Ayudo a ordenar y limpiar mi casa y los lugares en que estudio y juego.
2. Como los alimentos que me ayudan a crecer y lo hago a las horas adecuadas.
3. Sé por qué es importante la limpieza al preparar y comer los alimentos.

13 a 15 años

1. Cuido, limpio y ordeno los lugares en que acampo.
2. Sé qué alimentos me ayudan a crecer y cuáles no.
3. Sé preparar comidas sencillas y lo hago con orden y limpieza.

MATERIALES

Dependerán de los utensilios que se decida confeccionar o del tipo de comida que se prepare con ocasión de esta actividad. Complementa esta ficha de actividad el anexo técnico Cocina rústica: recetas y utensilios, en el que se entregan algunas entretenidas ideas.



Idea original: Juan Ochoa, Equipo REME Perú; Equipo REME Panamá; y Grupo Scout Italo-Boliviano de Cochabamba, Equipo REME Bolivia.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo al campamento

En alguna de las reuniones de patrulla en que se organice el próximo campamento, que podrá ser de Unidad Scout o de patrulla, los jóvenes deberán preparar la realización de esta actividad. La única instrucción que tienen es que, para una de las comidas del campamento, estarán imposibilitados de utilizar utensilios tradicionales y, por lo tanto, deberán buscar una forma de proporcionarse el alimento sin tener que recurrir a ellos.

Con suficiente material a la vista (técnicas de construcción de hornos, recetas de cocina a la piedra, instrucciones para confeccionar cubiertos, etc.), los participantes decidirán qué técnica utilizarán para esta ocasión, establecerán el listado de materiales o ingredientes que requerirán y distribuirán las responsabilidades y tareas que de lo anterior se desprendan.

Es importante que este trabajo se haga con suficiente anticipación, dando a las patrullas el tiempo adecuado para obtener los materiales requeridos o practicar las habilidades necesarias.

El Equipo de Unidad deberá mantenerse atento al trabajo que en este sentido realicen las patrullas, verificando que el menú decidido por los jóvenes contemple además los requerimientos nutritivos que a esta edad son indispensables. No se trata de confeccionar un menú inadecuado, sino que, por el contrario, mantener una dieta balanceada buscando una forma original de prepararla. En el anexo técnico que complementa esta ficha de actividad se entregan algunos ejemplos. Este material puede ser entregado previamente a los participantes con el objeto que, si lo desean, puedan recoger de él algunas ideas. Por supuesto, nada impide que los jóvenes busquen alternativas distintas a las señaladas en dicho anexo.

Finalmente, al momento de embalar los materiales de campamento debe asegurarse que los que dicen relación con esta actividad han sido incorporados. Una vez en el lugar de campamento será mucho más complejo encontrar reemplazos adecuados.

En campamento

Llegado el momento programado para llevar adelante la actividad, las patrullas deberán organizarse de manera de realizar en tiempo todas las tareas que corresponda.

Dependiendo de la técnica seleccionada, estos plazos variarán notablemente. Será diferente si deciden confeccionar un horno de barro o si optan por un pescado a la plancha, si tallan cubiertos en madera o utilizan calabazas como recipientes, etc. No importa cuánto tiempo necesiten, lo fundamental es que sean capaces de visualizar adecuadamente la duración de los trabajos previos, el tiempo requerido para la preparación de los alimentos y, al mismo tiempo, respeten los horarios de comida establecidos para el campamento.

Cuando todo esté preparado, será el momento de disfrutar de una sabrosa y original comida, así como de probar los novedosos implementos que han sido especialmente confeccionados.

Si la actividad se realiza durante un campamento de Unidad, cada patrulla podrá tener como invitado especial a un miembro del Equipo de Unidad. En caso que la actividad se programe durante un campamento de patrulla, podrían tomarse fotografías del “evento” y luego preparar una pequeña exposición para mostrar a los demás miembros de la Unidad el trabajo realizado.

Como fuera, en el próximo Consejo de Patrulla, y naturalmente mientras se comparte la comida, podrá comentarse y evaluarse el trabajo realizado. Esto permitirá que surjan nuevas ideas de este tipo o correcciones para una próxima oportunidad.

Por su parte, los dirigentes no pueden dejar pasar la oportunidad de compartir mutuamente con los jóvenes sus impresiones y, especialmente con aquellos cuya progresión acompañan, observar las experiencias que han obtenido de la actividad.



COCINA RÚSTICA: RECETAS Y UTENSILIOS

ANEXO TÉCNICO

La cocina rústica, o cocina sin utensilios, es una modalidad de cocina en la que los utensilios tradicionales son reemplazados por elementos naturales encontrados en el mismo lugar en que se realiza la exploración, los que se adaptan de manera que sirvan para la preparación de alimentos.

Es importante señalar que «cocina rústica» no significa cocinar con falta de higiene, sino que, por el contrario, se trata de aprovechar los recursos naturales disponibles sin descuidar higiene y calidad de los alimentos. En muchos casos, esta modalidad de cocina supone prestar mayor atención a la cocción y conservación de los alimentos que la que daríamos en condiciones habituales.

Algunas recetas tradicionales

Kabob

(también conocido como shish-kebab, shaslick, brochette o brochetas)

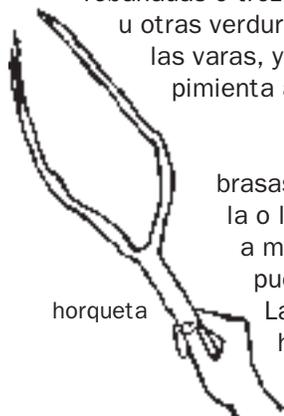
Si bien es un plato de origen persa, existen en muchas culturas comidas similares en base al mismo principio de cocción. Sencillamente se trata de carnes y vegetales ensartados en una vara de madera y cocidos a las brasas.

Para comenzar, se debe elegir una o varias varas rectas. Es importante que la vara sea delgada y resistente. Se deben evitar las varas de pino pues transmiten mal sabor a los alimentos y, como regla general, recomendamos morder la vara para comprobar que no sea de madera amarga (esto también estropearía los alimentos). Seleccionada la vara, se descortezza y se afina la punta.

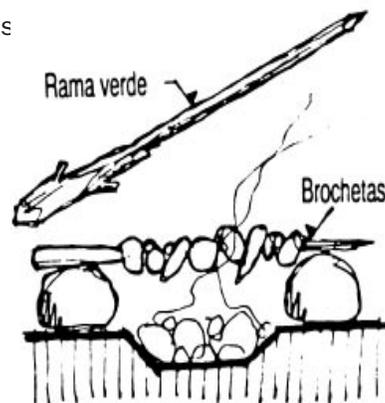
Los alimentos que se ensartarán en la vara, carnes y verduras, deben cortarse en cubos de aproximadamente uno a dos centímetros de grosor, o del tamaño que resulte adecuado teniendo en cuenta que no deben ser muy delgados, que se rompan al ensartarlos; ni muy gruesos, haciendo lenta la cocción o rompiendo la vara por el exceso de peso. Trozados los alimentos, se introducen en la vara alternando trozos de carne con rebanadas o trozos de cebolla, tomate, panceta o tocino, ají, manzana verde u otras verduras y sabores con los que se quiera experimentar. Preparadas las varas, y antes de comenzar la cocción, se les puede agregar sal y pimienta a gusto.

Para finalizar, se prepara un fuego que proporcione buenas brasas, se ponen horquetas a los costados del fuego, se colocan la o las varas sostenidas en las horquetas y se giran a medida que se van cocinando. En lugar de las horquetas, pueden ponerse piedras y posar la vara sobre ellas.

Las varas no deben quedar demasiado lejos del fuego, haciendo lenta la cocción; ni demasiado cerca, corriendo el riesgo de quemar la comida o la vara.



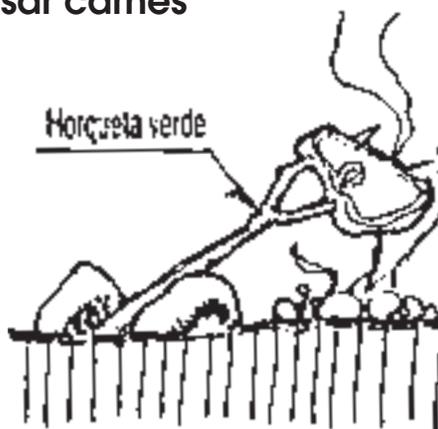
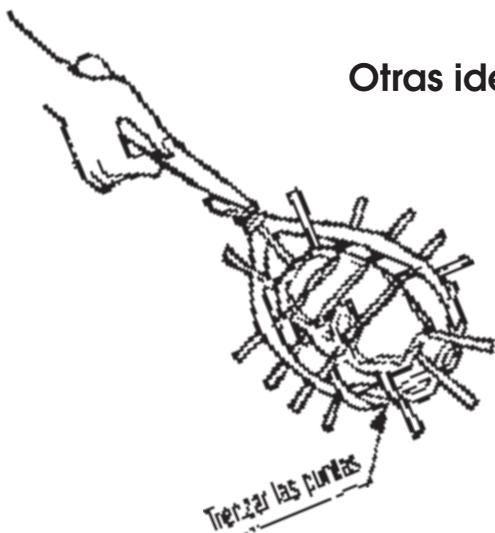
horqueta



Rama verde

Brochetas

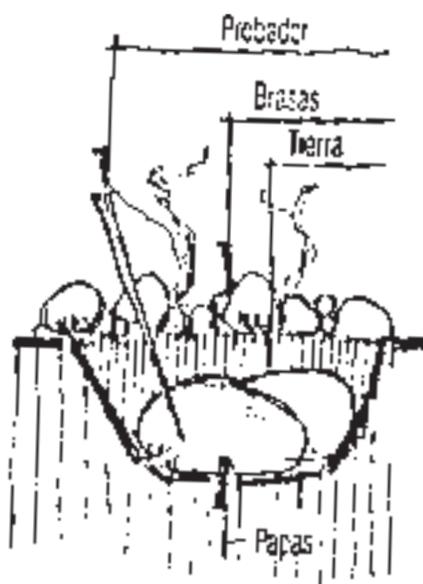
Otras ideas para asar carnes



Pan de rosca o cazador

Este es un clásico de la exploración. Se mezcla un puñado de harina, una pizca de polvo de hornear o levadura en polvo, una pizca de azúcar y otra de sal. Si se utiliza harina con polvos de hornear, no es necesario agregarle levadura o polvos de hornear a la mezcla. Una vez mezclados los ingredientes secos, se le agrega un trozo de manteca o mantequilla y se amasa al mismo tiempo que se le incorpora agua poco a poco hasta que los grumos desaparezcan.

Siguiendo las mismas precauciones señaladas para el kabob, se elige y prepara una vara. A continuación, la vara se calienta y enharina. Con las manos enharinadas, se forma una cinta de masa de aproximadamente un centímetro de espesor y cinco centímetros de ancho. Se enrolla la masa alrededor de la vara formando una espiral y se pone suspendido entre dos horquetas o firmemente afirmado entre piedras. Para lograr una cocción uniforme, se gira continuamente la vara hasta que la masa se hinche y adquiera una costra delgada de color dorado oscuro.



Papas

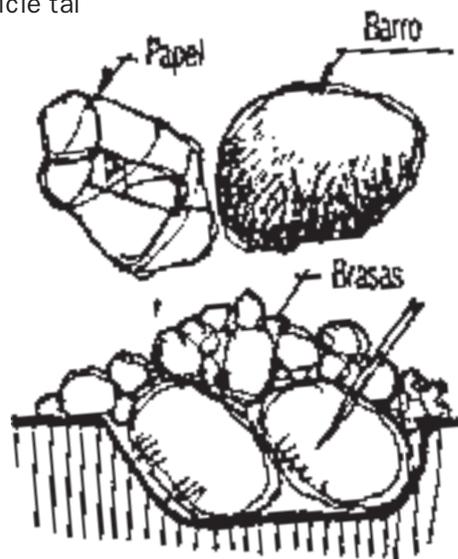
Se cava un pozo y se recubre el fondo con piedras. En su interior, se enciende un fuego y se deja arder hasta que se formen brasas. Se remueven las brasas y se colocan las papas (lavadas y con cáscara) en el fondo cubriéndolas con cenizas. Se añade más leña y se mantiene ardiendo el fuego por aproximadamente una hora más.

Para saber si las papas están cocidas, se pinchan con un palo delgado, resistente y bien afilado. Si éste las atraviesa suavemente, es que ya están asadas. Se retiran las papas del fuego y se cortan por la mitad para dejar escapar el vapor. Untadas con sal y mantequilla (manteca), son muy sabrosas.

Una variante es preparar las “papas a la greda”. Cada papa se envuelve en papel de periódico mojado, se cubre con barro y se pone a cocinar entre las cenizas, manteniendo el calor en la superficie tal como se hizo en el caso anterior.

Otra original y sabrosa receta consiste en cocer huevos utilizando las papas como recipientes. Para ello, se corta la papa en dos mitades (lavadas y con cáscara) y se hace un pequeño hueco en una de las mitades. A continuación, se vuelca una yema de huevo en el hueco y se esparce la clara en las «caras» cortadas de la papa (ésta servirá como adhesivo). Luego se unen nuevamente las mitades de la papa, se le insertan palitos afilados de manera de mantener unidas ambas mitades y se cocina la papa en cenizas (en este caso es recomendable envolver previamente cada papa en papel aluminio) o a la greda.

Naturalmente, lo mismo puede hacerse con cualquier tubérculo comestible con características de cocción similares a las de la papa.



Comidas a la piedra

Se requiere de una piedra lisa y suficientemente plana para que sirva de “sartén”. Una vez encontrada, se lava y se pone a calentar sobre las brasas. Hay que tener precaución pues muchas piedras estallan al ser sometidas a un brusco cambio de temperatura. Para evitar lo anterior, la piedra puede dejarse primero a un costado del fuego (o al sol si se hace durante el día en una temporada calurosa) y, cuando se haya calentado, ponerla sobre las brasas. Aún siguiendo este procedimiento puede explotar, por lo que de todas maneras habrá que ser cuidadosos.

Una vez que la piedra esté bien caliente se podrá comenzar a cocinar sobre ella. Un trozo delgado de carne roja o pollo, trozos de cebolla o pimientos verdes (si a éstos se agrega un pedazo de queso y, cuando estén listos, se rocían con aceite de oliva, quedan muy sabrosos). Untando la piedra con un poco de mantequilla (manteca) o aceite puede prepararse pescado.



Huevos y tocino (panceta) a la piedra

Siguiendo el mismo procedimiento anterior, se prepara la piedra. Cuando esté suficientemente caliente, se disponen sobre ella unas lonjas de panceta (tocino de cerdo) de manera que formen una circunferencia. Se rompe un huevo y se deja caer suavemente dentro de la circunferencia, la que servirá para que el huevo no se derrame. Se le agrega sal y, si se desea, pimienta.

Huevos a la cebolla

Se corta una cebolla grande por la mitad y se la vacía dejándole sólo las tres capas exteriores. Con cuidado, se quiebra un huevo y se vierte dentro de la cebolla. Se posa la cebolla sobre las brasas y se deja cocinar hasta que el huevo haya adquirido la consistencia deseada.

Se puede seguir un método de cocción similar reemplazando la cebolla por la cáscara de media naranja.

Carbonada a la calabaza y dulce de zapallo

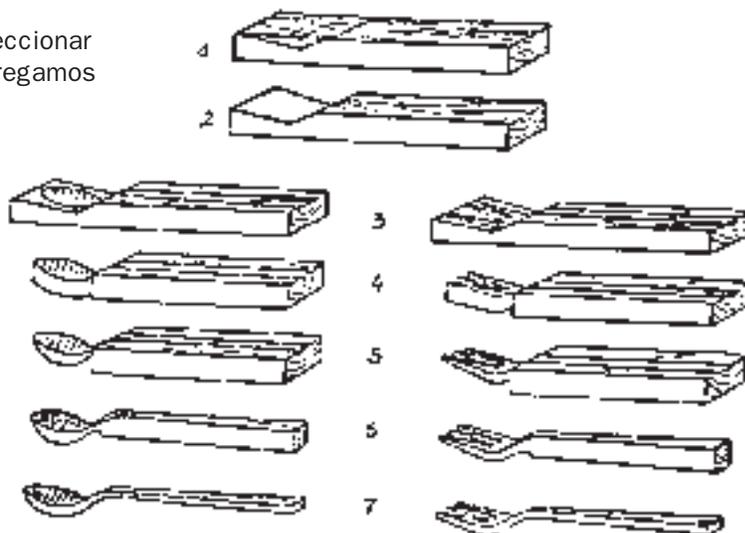
Se abre una tapa a una calabaza y se limpian las semillas de su interior. A continuación, se rellena con carne picada o molida, aceitunas, cebollas, ajíes o pimientos morrones y huevos duros bien picados. Si se desea, también se le pueden agregar pasas de uvas y condimentos.

Se tapa nuevamente y se coloca sobre las brasas. De tanto en tanto, se le agrega un poco de agua para evitar que se seque. Cuando la carne esté cocida y la pulpa del zapallo se separe de las paredes interiores, la comida estará lista.

Para hacer dulce de zapallo, se procede de la misma manera pero se rellena con agua y azúcar.

Algunas ideas de utensilios

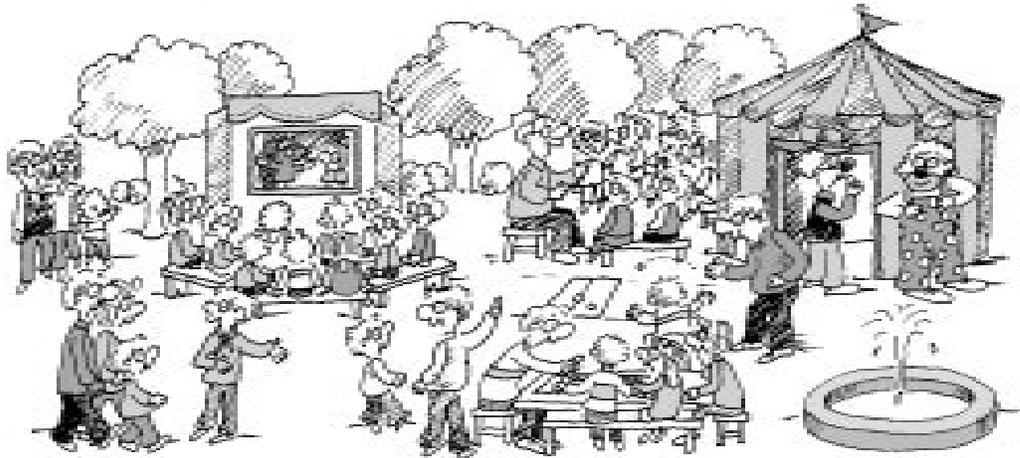
Si además se desea confeccionar utensilios, a continuación les entregamos un diagrama para tallar cucharas y tenedores.



Fuente: Manual Explorar y Acampar, Elvio Pero. Ed. Zig-Zag. Santiago, Chile. 1992.
(Las ilustraciones de alimentos son del mismo autor.) Técnica Scout, Jorge Spárvoli, Argentina.
Las ilustraciones de utensilios fueron tomadas de Bricoler, Les Scouts-Fédération Catholique des Scouts Baden-Powell de Belgique, 1999; y las recetas con zapallos son de Marcelo Fuentes, Argentina.

LUDOTECA DE LA UNIDAD

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué es una ludoteca? Nada más y nada menos que una “biblioteca” de juegos y juguetes. Exactamente eso es lo que les proponemos realizar a través de esta actividad. Convertirse en “ratones de ludoteca” para explorar, investigar, obtener y confeccionar los más variados, novedosos y exóticos juegos y juguetes. Una vez montada, la ludoteca de la Unidad Scout será abierta al público para deleite de grandes y chicos.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad Scout o en otro especialmente seleccionado y que reúna las condiciones apropiadas.

DURACIÓN

Preparación: dependerá del tiempo que se dedique a la exploración, obtención de materiales y construcción de juegos y juguetes. De todas maneras, los trabajos previos pueden alternarse con otras actividades. Ejecución: dos o tres horas, cada vez que se pone en funcionamiento la ludoteca.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar habilidades de investigación e innovación.
2. Explorar nuevas formas de juego.
3. Confeccionar juegos y juguetes.
4. Realizar una actividad novedosa, de propia recreación o de servicio.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
2. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.
3. Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas.

13 a 15 años

1. Sé elegir entre las diferentes actividades recreativas.
2. Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.
3. Preparo juegos para distintas ocasiones.

MATERIALES

Diversos materiales dependiendo de los juegos que se quiera seleccionar. En general, se puede trabajar con materiales de desecho, botellas y envases plásticos, cartones, alambres, pegamento, herramientas para cortar, madera, etc. Complementa esta ficha de actividad el anexo técnico **Ideas para confeccionar una ludoteca**, con sugerencias y recomendaciones para llevar adelante este trabajo.



Idea original:
Valeria Negro, Argentina
y Héctor O. Carrer, Equipo OSI.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera parte: explorar y confeccionar

En el momento que corresponda, según la planificación que se ha hecho del ciclo de programa, el Equipo de Unidad recuerda a los participantes las líneas generales de la actividad que desarrollarán. Al mismo tiempo, motiva el trabajo de los jóvenes y los compromete con la tarea.

Lo primero que la Unidad deberá organizar es la exploración. Investigar en libros y documentos, buscar en internet, hablar con personas mayores, inventar, desarrollar o recopilar juegos y juguetes. El anexo técnico que complementa esta ficha de actividad entrega información que podrá ayudar en esta tarea.

De la forma en que la Unidad acostumbra a hacerlo, establecerá metas, plazos y responsables para esta etapa en que se recopila material útil para, más adelante, tomar decisiones relativas a qué juegos y juguetes integrarán la ludoteca de la Unidad Scout. Una forma de organizar el trabajo es que cada patrulla se comprometa con un número determinado de propuestas. En este caso, será cada patrulla la que organizará su trabajo de acuerdo a la manera en que lo hace habitualmente.

Cumplidos los plazos, la Unidad Scout se reunirá para seleccionar los juegos y juguetes que se confeccionarán. Esta selección pretende evitar la repetición y contribuir a mejorar las propuestas, pero en ningún caso censurar la selección que las patrullas hayan realizado.

Seleccionados los juegos, habrá que reunir los materiales necesarios y comenzar su confección. Es conveniente que durante el desarrollo de estas tareas, las patrullas cuenten con la asesoría y apoyo del Equipo de Unidad.

A medida que avancen los trabajos, el Consejo de Unidad determinará la fecha en que se inaugurará la ludoteca. Naturalmente, esta decisión deberá ser comunicada con suficiente anticipación a las patrullas.

Durante todo este tiempo, el Equipo de Unidad observará el trabajo que lleven adelante las patrullas, apoyando las tareas y recogiendo información valiosa para la posterior evaluación de la actividad.

Previo a la inauguración o puesta en funcionamiento

Dependiendo de las características de la inauguración que se realizará, habrá que comenzar con los trabajos que digan relación con su organización: invitaciones, permisos, materiales para ambientación, etc. Es recomendable que estas tareas comiencen a desarrollarse al menos dos semanas antes del día de la inauguración, y que la confección de juegos y juguetes ya esté terminada y se pueda dedicar el tiempo suficiente a preparar la inauguración.

Inauguración de la ludoteca

Para inaugurar la ludoteca, o para ponerla en funcionamiento en distintas oportunidades, la Unidad Scout puede hacerlo de diferentes maneras. Aquí les entregamos algunas ideas.

Si se hace en el lugar de reunión habitual, puede organizarse una feria a la que se invite al resto del Grupo Scout, a los padres de familia y amigos de los participantes, a las autoridades de la institución patrocinante o a los miembros, jóvenes y adultos, de la comunidad en la que está ubicado el Grupo Scout. La feria puede montarse en el mismo local o en una plaza o paseo público cercanos. Quizás pueda seleccionarse como fecha de la inauguración algún día de celebración comunitaria, el día del niño, el aniversario del Grupo, la llegada de la primavera... Una inauguración de estas características conectará a la Unidad Scout con su comunidad más próxima, potenciará el conocimiento y comprensión del trabajo que el Movimiento Scout realiza, motivará la participación de los padres y familiares y, muy probablemente, entusiasmará a más de alguien para colaborar o integrarse al Grupo Scout.

La inauguración también puede hacerse mediante un servicio a una comunidad o institución determinada. En este caso la ludoteca puede habilitarse en un hogar de menores, en un centro juvenil o en un barrio de escasos recursos.

Si la ludoteca está abierta a todas las edades, es conveniente que contemple tanto juegos como juguetes. Si está dedicada sólo a un tipo de invitados o público, esta circunstancia influirá en su contenido y en su forma. Por ejemplo, si se quiere entusiasmar a los padres, debe privilegiarse los juegos de salón; si se destina a un jardín infantil, deber tener juguetes; si está dirigida a grupos juveniles, debe aumentar los juegos de destreza física; si se desea habilitarla en campamento, debe contener juegos que aprovechen los grandes espacios naturales y utilicen elementos de fácil transporte.

Una vez que la inauguración o la habilitación de que se trate finalice, la Unidad Scout se reunirá para evaluar el trabajo realizado. También se podrá pedir a “los invitados” que manifiesten su opinión sobre esta experiencia y entreguen recomendaciones para mejorar y complementar el trabajo.

Administración de la ludoteca

La ludoteca de la Unidad Scout se convertirá en una herramienta más al servicio de todos y su administración puede llevarse a cabo por las patrullas en forma rotativa. Quienes tengan a su cargo esta responsabilidad deberán mantener al día el inventario, sumar periódicamente nuevos juegos y juguetes (u organizar actividades con este objetivo), realizar los arreglos y trabajos de mantenimiento que sean necesarios para que la ludoteca esté apta para el momento en que se la requiera y facilitar su uso en las ocasiones en que se la habilite. Progresivamente, la ludoteca puede incrementar la variedad de sus juegos y la calidad de los elementos.

A medida que pasa el tiempo, esta administración colectiva también puede ser evaluada y ser una fuente de información en relación a la progresión personal de los miembros de la Unidad Scout.



IDEAS PARA CONFECCIONAR UNA LUDOTECA

ANEXO TÉCNICO

Jugar es volver real cualquier cosa que no existe.

Jugar es poder ser otra persona que no somos.

Jugar es vivir por un instante en un lugar imposible y ser dueño del tiempo y la distancia.

Jugar es hacer salir el sol en plena noche y la luna en pleno día, es vaciar el mar, es declarar mes de verano al más frío de los meses de invierno

Libro de cabecera, Pipo Pescador.

Etimológicamente ludoteca proviene de la palabra “ludo” que significa juegos, fiesta; y de la palabra “theca”, que significa caja o local para guardar algo. Una ludoteca es, entonces, un lugar donde se guardan juegos y juguetes... pero también es mucho más que eso.

Imagínate que entras a un sector adornado con banderas de colores, cajas abiertas, varios grupos de personas. En algunos de esos grupos hay mucha concentración, están jugando con un tablero gigante y ellos mismos son las fichas; más allá se escuchan unos gritos y unas risas, acaban de ganar una batalla naval y ya se está organizando la revancha. Unos cuantos juegan solos, dos están decidiendo a qué jugar y otros están armando un rompecabezas.

En los grupos hay personas de todas las edades. Más allá unos cantan mientras hacen gestos. ¡Cuidado! estás de pie en medio de una pista de carreras. Mientras avanzas escuchas una adivinanza y te quedas pensando en cuál será la respuesta. Distráido chocas con un cajón, te agachas y entre muchos otros juguetes encuentras un tablero de damas... ¡uhh!, mi abuelo me enseñó a jugar esto. Sales corriendo con el tablero en la mano a buscar un compañero que juegue contigo. En el camino te cruzas con una joven que está anunciando el pronto comienzo de un nuevo partido de bolos.

Si es que aún no lo has notado, estás en medio de una LUDOTECA. ¡Bienvenido!

¿Qué se necesita para armar una ludoteca?

1. Ganas

En todo proyecto que iniciamos, lo fundamental es que una o muchas personas se entusiasmen con la idea, que descubran que la propuesta cumple con objetivos que el grupo considera propios y tomen la decisión de llevarlo adelante.

2. Juguetes

¿Qué tipos de juegos y juguetes?

En la ludoteca se pueden incluir juegos de diversos tipos: de mesa, de pelota, de salón, de ingenio, de destreza física, etc. Para realizar la selección, es útil tener en cuenta algunos criterios que se presentan en la página siguiente.

- variedad de los juegos,
- tipo de habilidades que estimulan,
- cantidad de participantes,
- tipo de relación que favorecen (más competitiva o más cooperativa),
- grado de complejidad de las reglas (tener en cuenta todas las edades),
- material con que se confecciona el juguete o los elementos de un juego (que no sea peligroso para los participantes, evitar los juguetes demasiado frágiles, etc.),
- que la confección de los elementos o juguetes sea posible a la luz de las habilidades de los participantes.
- tipo de personas que participarán en la ludoteca: si es sólo para el Grupo Scout o está abierta a la comunidad; si está dirigida a un segmento de edad o grupo social, etc.

La ludoteca puede tener un eje temático como, por ejemplo, juegos regionales, juegos confeccionados con elementos naturales o de desecho, juegos tradicionales, etc. Determinar un eje temático, ciertamente, condicionará la selección y obligará a establecer criterios especiales.

¿Dónde conseguirlos?

Para obtener los juguetes y armar los juegos se pueden seguir diferentes caminos. A modo de ejemplo, en este anexo proponemos tres.

Préstamo: durante la realización de la ludoteca, se pueden recibir en préstamo los juegos y juguetes que los mismos participantes quieran compartir.

Confección: se pueden desarrollar talleres de construcción de juegos y juguetes utilizando materiales naturales, de desecho, madera, arcilla, tela y todo lo que dicte la imaginación y sea apropiado al juego que se realizará.

Muchos juegos se juegan dibujando los tableros en el suelo y usando semillas o piedras pequeñas como fichas; lo que es otra posibilidad interesante que permite “encontrar juguetes en cualquier lugar”. Podría haber en la ludoteca unas tarjetas donde se expliquen las reglas y el diseño del tablero de juego y construirlo cada vez que se va a jugar. Se puede jugar a muchos juegos teniendo sólo papel y lápiz: ta-te-tí (gato, cruces y ceros), los puntitos, batalla naval, pictionary... ¿recuerdas algún otro?

Investigar: también es posible hacer una recopilación de juegos tradicionales, o regionales, o los juegos y juguetes que usaban nuestros padres o abuelos. Se pueden hacer entrevistas, buscar en bibliotecas o en internet. Se puede invitar a colaborar a las personas que sean entrevistadas.

3. Los ludotecarios

Siempre que se utilice la ludoteca, es conveniente que haya al menos dos personas encargadas. Los “ludotecarios” deberán realizar dos funciones muy importantes y complementarias entre sí:

Cuidar los materiales: esto significa, clasificar y ordenar los juegos y juguetes de modo que puedan obtenerse con facilidad y elegir los más adecuados; llevar un registro de cada vez que se usen y prever lo necesario para posibles reparaciones.

Facilitar el juego: crear un clima propicio para el juego y, si fuera necesario, colaborar en la organización del mismo o en la resolución de los conflictos que pudieran generarse. Para esto, es recomendable que hayan jugado con los juegos para conocer las reglas y sus variantes y, en caso que fuera necesario, poder adaptarlas a la cantidad de jugadores o sus edades.

A quien se desempeñe como ludotecario debe gustarle jugar, lo mismo que colaborar para que otros jueguen. Tiene que tener disposición para acompañar, jugando y dejando jugar, observando y teniendo recursos para intervenir adecuadamente.

4. El lugar

Para instalar la ludoteca es conveniente buscar un lugar, aunque no sea siempre el mismo, que sea cómodo y esté apartado si hay otras actividades llevándose a cabo cerca. Si además puede prepararse una escenografía, algo que invite a entrar en un espacio diferente, mucho mejor.

Contemplar un lugar donde guardar los materiales cuando no estén siendo usados también es un aspecto importante a considerar.

5. El funcionamiento

Es muy importante tener siempre presente el carácter electivo de una ludoteca. Es decir que, cuando ésta se monta y en el horario estipulado para su funcionamiento, se acercan a jugar quienes deseen hacerlo. También es importante que, siempre que se pueda, se hagan invitaciones amplias para jugadores de diferentes edades, propiciando de esta manera el intercambio generacional espontáneo. En este caso, los juegos propuestos deben considerar los intereses de las distintas edades.

Los ludotecarios son los encargados de administrar los juegos, explicar las reglas a quienes no las conozcan e invitar y estimular a los participantes a jugar y a organizar sus propios juegos.

Algunas veces ocurre que, ante tantos juegos y juguetes, los más pequeños no saben qué juego elegir; en estos casos es recomendable hacer una preselección de juegos y juguetes. Otras veces ocurre que muchos quieren jugar a lo mismo; si así ocurre pueden armarse equipos más grandes u organizar turnos de juego. Con seguridad en cada ludoteca se darán situaciones diferentes, los ludotecarios estarán atentos a resolverlas y a proponer soluciones que enriquezcan la actividad.

Durante todo el tiempo que funciona la ludoteca, los ludotecarios deberán estar presentes; participando, observando, proponiendo y jugando con los participantes. El ambiente de una ludoteca es muy dinámico y los participantes libremente pueden cambiar de juego, de equipo, llegar y abandonar la ludoteca cuando lo deseen o quedarse en el lugar conversando. Este es el ritmo al que deben adaptarse los ludotecarios, el de una actividad voluntaria, espontánea y variable.

Después de jugar, los jugadores deberán devolver el juego ordenado y listo para que otra persona pueda usarlo. Es importante que quienes participen en la ludoteca entiendan que existen algunas reglas mínimas, entre las cuales el cuidado de los materiales es fundamental.

Algunas ideas para confeccionar juegos

Juegos de tablero. Los tableros se pueden confeccionar con retazos unidos de diferentes telas, las que pueden ir cosidas o pegadas para formar el dibujo (son fáciles de transportar enrollados). También pueden confeccionarse con madera y obtener recortes de una carpintería o desarmar cajones de frutas (lo que disminuirá notablemente los costos) y dibujar con pintura o fibra indeleble el diseño elegido. Otro material que puede utilizarse es la arcilla, amasando planchas, dibujando las líneas y pintando sobre ellas una vez secas o cocidas (dependiendo del tipo de arcilla que se utilice). Papeles y cartones también son útiles, pero su deterioro es mayor y, por lo tanto, su vida útil más breve.

Las fichas pueden confeccionarse con rodajas de palo de escoba o de corchos, semillas, botones, piedras, tapas de refresco, caracoles, arcilla. Para diferenciarlas unas de otras se pueden pintar o decorar.

Las piezas de un dominó se pueden confeccionar con cartón grueso, madera o cajas de fósforos. A ellas se les puede dibujar o pegar papeles o cartulinas con los dibujos. Los dibujos pueden hacerse utilizando los clásicos puntos o buscar motivos más novedosos.

Se pueden construir zancos con latas (como los de las frutas en conserva, aceite de automóvil o cualquiera que tenga el tamaño deseado) y unos hilos o sogas. La medida de estos últimos se deberá regular según la altura de cada jugador.

Para confeccionar bolos se pueden rellenar con agua o arena 10 botellas de plástico, ordenarlas formando un «pino» o «triángulo» y luego intentar tirarlas lanzando una pelota o una naranja dura.

Hay juegos entretenidos que se pueden montar con elementos muy simples. Es el caso del memotest, juego que requiere de mucha memoria. Se confeccionan tarjetas que contengan dibujos, fotos o formas; dos de cada una y por lo menos doce pares. Luego de observarlas unos segundos boca arriba, se colocan todas las tarjetas boca abajo y se echan suertes para ver quién comienza. Por turnos, cada jugador da vueltas dos tarjetas de a una por vez. Si coinciden se las lleva; si no, las vuelve a dejar en el mismo lugar y nuevamente boca abajo. Los demás jugadores pueden verlas e intentar memorizar su ubicación para cuando sea su turno. Gana el que logra juntar mayor número de pares.

El listado de juegos que pueden formar parte de una ludoteca es casi inagotable. Sólo para motivar la imaginación y servir de disparador de nuevas posibilidades, cerraremos este anexo técnico con un listado de juegos y direcciones de sitios web donde encontrar más información.

Naipes - Dados - Ajedrez - Damas - Scrabel - Boogle - Ludo - Juegos de ingenio - Yo-yo - Carreras de autos en miniatura - Cometas - Palitos chinos - Ta-te-tí - Tutifrutti - Batalla naval - Ahorcado - Rompecabezas - Juego de la oca - Elástico - Soga - Tejo - Bolitas - Títeres - Marionetas - Rayuela - Payana o Tinenti - Achi - Mulinello cuadrupio - Senku - Metrópolis - Juegos de pelotas - Aviones de papel.

<www.arts-history.mx/ludotecas/home.html> Índice bibliográfico sobre juegos, juguetes y ludotecas

<www ldc.com.br/flalu> Federação Latinoamericana de Ludotecas

<www.geocities.com/flaluforum/index-c.html> FLALU forum

<www.orbita.starmedia.com/alcozar-soria/juegos.htm> Juegos y juguetes

<www.ctv.es/USERS/reciclayjuega/libro1.htm> Juguetes nuevos de cosas viejas

<www.efdeportes.com> Revista electrónica

<www.educar.org/inventos/juegos.htm> Juegos

<www.capitane.com.ar/tabla_de_juego.htm> Base de datos sobre juegos

<www.terra.es/personal4/lapeonza/desecho.htm> Jugamos con lo que tiramos

Fuente: Valeria Negro, Argentina.

EL PAN DE CADA DÍA

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante la mañana de un día de campamento, se recibe la noticia de que los utensilios e ingredientes para la preparación del almuerzo han sido confiscados por el Equipo de Unidad. Para recuperarlos, se ha establecido un sistema de puntos que deben ser obtenidos por los jóvenes mediante la superación de ciertas pruebas. La patrulla que obtenga un determinado número de puntos podrá recuperar los elementos mínimos para preparar un almuerzo, pero la patrulla que más conocimientos posea sobre una alimentación adecuada utilizará mejor los puntos obtenidos.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Una mañana.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout trabajando en patrullas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Valorar los alimentos y el esfuerzo que significa obtenerlos.
2. Aprovechar eficientemente los recursos disponibles para la preparación de las comidas.
3. Incentivar el ingenio.
4. Promover el trabajo en equipo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
2. Trato de no ser agresivo en juegos y actividades.
3. Como los alimentos que me ayudan a crecer y lo hago a las horas adecuadas.
4. Sé por qué es importante la limpieza al preparar y comer los alimentos.
5. Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas.

13 a 15 años

1. Sé qué alimentos me ayudan a crecer y cuáles no.
2. Sé preparar comidas sencillas y lo hago con orden y limpieza.
3. Ayudo a preparar los juegos, excursiones, y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.



Idea original: Grupo Scout Rucamanqui, Chile.

MATERIALES

Dos pliegos de cartulina, uno de ellos cortado en pequeñas tarjetas. Otros materiales dependerán del tipo de competencia escogida, como se explica más adelante.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Al menos con un día de anterioridad, el Equipo de Unidad realizará los siguientes preparativos:

1. Determinación de los ingredientes -algunos imprescindibles y otros complementarios- que son necesarios o útiles para la preparación de varias alternativas de almuerzos completos y balanceados. Se necesita establecer un conjunto de ingredientes tal que permita la preparación de diferentes platos de distinta complejidad. Esto permitirá que algunas patrullas se conformen o consideren suficiente un determinado número de puntos; mientras que otras, ya sea porque no organizaron bien los puntos obtenidos o porque desean preparar un almuerzo más completo, deberán continuar luchando por obtener más puntos. La observación de las diferencias entre los almuerzos preparados por una y otra patrulla en relación con los puntos obtenidos, permitirá al final evaluar quiénes aprovecharon bien o mal esos puntos, quiénes son más perfeccionistas, quiénes no obtuvieron los puntos suficientes, quiénes no son capaces de organizarse bien, etc.
2. Asignación de puntos a cada ingrediente y utensilio según su necesidad y demanda. Esta asignación debe ser tal que permita asegurar a todas las patrullas los ingredientes básicos para una comida nutritiva.
3. Confección de un cartel donde se publiquen los ingredientes disponibles, su valor nutritivo y los puntos necesarios para recuperar los distintos utensilios e ingredientes.
4. Preparación de numerosos vales con distintas puntuaciones.
5. Organización de un conjunto de pruebas y competencias mediante las cuales se puedan obtener los vales. Para la formulación de éstas, es conveniente combinar actividades físicas con intelectuales, tales como: combate de pañuelos, descifrado de claves, seguimiento de pistas, deportes populares, preguntas de ingenio, conocimientos básicos de técnicas de vida al aire libre, conocimiento de las principales enfermedades debidas a la falta de higiene en la manipulación de los alimentos, etc. Según su complejidad, las distintas pruebas otorgan diferentes puntos los que, para mantener la coherencia de la actividad, deben guardar relación con los puntos asignados a ingredientes y utensilios.
6. Instalación de un «centro de canje» en la intendencia u otro lugar del campamento.

Durante la mañana, antes que la actividad comience, el Equipo de Unidad se encargará de reunir los utensilios de cocina de cada patrulla, en lo posible sin que sus miembros lo noten.

Durante la actividad

El Equipo de Unidad explica la actividad y plantea a las patrullas el desafío de conseguir uno a uno los ingredientes para el almuerzo de ese día, mediante un sistema de puntos obtenidos por competencias. El factor sorpresa es fundamental en el éxito de esta actividad por lo que no es recomendable que haya sido seleccionada al momento de planificar el ciclo de programa.

Las competencias pueden ocupar toda la mañana, pero con los primeros ingredientes y utensilios conseguidos, un miembro de la patrulla podrá comenzar la preparación del almuerzo, mientras los demás intentan obtener más vales para lograr una comida mejor y más completa.

Las competencias deben finalizar al menos media hora antes del almuerzo, para que todos los miembros de la patrulla se dediquen en ese lapso a su preparación final.

Para concluir, cada patrulla exhibirá ante los dirigentes los platos preparados, quienes determinarán si la preparación ha sido completa y si se han aprovechado eficientemente los recursos obtenidos.

Se destacará a las patrullas que hubiesen logrado preparar la comida más nutritiva con el menor número de puntos.

Una variante de esta actividad incluye el rapto de los cocineros de cada patrulla, quienes serán rescatados con el mismo sistema de puntos. De ser así, el Equipo de Unidad buscará alguna tarea que ellos puedan cumplir mientras son rescatados, siempre que no consista en la obtención de vales para rescatarse a sí mismos.

Durante la realización de la actividad el Equipo de Unidad podrá observar en los participantes aspectos como aceptación del desafío planteado, conocimiento del aporte nutritivo de los distintos ingredientes, capacidad de organización, habilidades y destrezas para sortear las competencias, preparación creativa e higiénica de los alimentos, entre otros aspectos. Estas observaciones, junto con los comentarios que los mismos participantes realicen una vez finalizada la actividad -una buena oportunidad para recoger estas observaciones será el momento de compartir los almuerzos-, permitirán evaluar el trabajo realizado y el impacto que la actividad produjo en los jóvenes.

SENDERO DEL DESAFÍO

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en una competencia de preparación y recorrido de un circuito de obstáculos en el que, aprovechando la topografía del lugar donde se desarrolla el campamento de la Unidad Scout, se han preparado algunas originales pruebas.

El desafío planteado será doble pues las patrullas no sólo prepararán obstáculos originales, sino que además deberán sortear las pruebas confeccionadas por sus compañeros de Unidad.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Aproximadamente medio día para que cada patrulla confeccione su tramo del sendero y alrededor de dos horas para que la Unidad Scout ejecute la actividad.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout trabajando en patrullas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar destrezas físicas necesarias para la vida al aire libre.
2. Ejercitar el ingenio, la creatividad y las destrezas manuales.
3. Fortalecer el sentido de equipo.
4. Promover la sana competencia.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
3. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
4. Trato de no ser agresivo en juegos y actividades.
5. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
6. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.
7. Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.
3. Converso con mis compañeros para resolver los problemas que se producen entre nosotros.
4. Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.
5. Preparo juegos para distintas ocasiones.

MATERIALES

Hoja de puntuación por patrulla, mapas del sendero completo, premios o reconocimientos. Los demás materiales dependerán del recorrido confeccionado por cada patrulla.



Idea original:
Miguel Harfagar, Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad al campamento

Con suficiente anterioridad al momento programado para la realización de la actividad, en lo posible durante alguna de las visitas previas al lugar de campamento, el Consejo de Unidad deberá escoger el espacio físico donde se desarrollará el recorrido y dividirlo en tantos tramos como patrullas conformen la Unidad Scout. Para la selección de este lugar, se pueden tener en cuenta los siguientes criterios:

- El recorrido completo no debe ser excesivamente extenso, una hora como mínimo y dos horas como máximo resulta una duración adecuada.
- El trazado original debe contar con accidentes topográficos atractivos pero no peligrosos. La idea es que las patrullas deban superarlos con ingenio sin correr riesgos innecesarios.
- Los tramos asignados para cada patrulla deben ser de distancia y complejidad equivalentes.

La confección de los senderos

Ya en campamento, en el momento que según la planificación de la actividades esté destinado a la confección de los senderos, Guías y Subguías de patrulla reciben el siguiente material:

- mapa completo del recorrido donde aparezca claramente delimitado el tramo que a cada patrulla le corresponde;
- aspectos que, en relación a la confección del sendero, serán tomados en cuenta para efectos de puntuación. En este sentido, pueden otorgarse puntos por la originalidad de las pruebas, el aprovechamiento de los recursos disponibles, el cumplimiento de las exigencias de seguridad, el cuidado que se tuvo con el medio ambiente, etc.;

A continuación, las patrullas reconocerán su tramo, planificarán los obstáculos, reunirán los materiales necesarios para confeccionarlos y prepararán el tramo que les corresponde dentro del sendero.

El Equipo de Unidad deberá recordar a las patrullas que se trata de aprovechar los accidentes geográficos existentes, acondicionándolos de manera que quienes deban sortearlos estén obligados a utilizar su ingenio, conocimiento y destreza física. Una forma de asegurar cierta equivalencia es exigir para cada tramo, por ejemplo, una prueba de destreza física, otra de recolección y otra de observación. Como siempre, el Equipo estará atento al trabajo que realizan las patrullas y disponible para prestar su ayuda cuando sea requerida.

Una vez que todas las patrullas hayan finalizado su trabajo, y mientras éstas realizan otras actividades, los dirigentes encargados inspeccionarán el trazado completo con los siguientes objetivos:

- asegurar la viabilidad de las pruebas y cerciorarse de que las condiciones de seguridad hayan sido contempladas. Cualquier situación que no cumpla con los requisitos expuestos será comunicada a la patrulla correspondiente, otorgándoles un tiempo prudente para realizar las adecuaciones necesarias;
- otorgar las primeras puntuaciones de la competencia. Cada grupo recibirá puntos por el tramo construido

según la tabla confeccionada por el Equipo de Unidad y previamente comunicada a las patrullas.

Esta revisión también permitirá al Equipo de Unidad recoger información que le será útil al momento de evaluar la actividad. En este sentido pueden tenerse en cuenta aspectos como las capacidades creativas de los miembros de la Unidad, el ingenio para aprovechar los accidentes geográficos existentes y los recursos materiales disponibles, el manejo de técnicas de pionerismo, la preocupación por la seguridad y el cumplimiento de las instrucciones entregadas para la confección de las pruebas.

El momento de la aventura

Una vez que todo esté preparado, y antes que las patrullas se trasladen al lugar en que se dará inicio al recorrido, el Equipo formulará recomendaciones y entregará las instrucciones que digan relación con la forma en que se desarrollará la actividad.

Cada Unidad puede determinar la forma de operar que más le acomode. Aquí entregamos una a modo de propuesta.

Cada patrulla comenzará el recorrido en un tramo diferente y habrá concluido una vez que regrese al punto de partida. El sendero completo estará marcado en un mapa que se entregará a cada patrulla al momento de partir. En dicho mapa también estará marcado el tramo en que a cada patrulla le corresponde comenzar y la dirección que deberán seguir a partir de allí. Para tener acceso al tramo siguiente, una vez superada la prueba del tramo anterior, cada patrulla deberá sortear un desafío “sorpresa” preparado por los propios dirigentes. Estos desafíos pueden ser, por ejemplo, realizar cierto nudo, reconocer signos de pista, descifrar un mensaje en código Morse, etc.

Durante todo el trayecto habrá miembros del Equipo de Unidad que acompañen el trabajo de las patrullas. Ellos no sólo llevarán un control de los puntos obtenidos por cada grupo, sino que velarán por la seguridad de los participantes y podrán recoger información en relación a la capacidad de trabajo en equipo, el ingenio para sortear las pruebas, el adecuado manejo de sus destrezas físicas, la capacidad para enfrentar las dificultades con buen humor, el valor otorgado a la sana competencia y el respeto manifestado por las potencialidades y capacidades de cada uno de los miembros de la patrulla, aspectos que serán considerados al momento de evaluar la actividad y constituirán un referente al revisar el avance en la progresión personal de cada joven.

Como se ha dicho, la actividad finaliza una vez que cada patrulla, luego de realizar el recorrido completo, regrese al punto de partida. Mientras los dirigentes ordenan los puntos obtenidos para determinar a la patrulla ganadora, los grupos recogerán los materiales utilizados en sus tramos y devolverán los elementos alterados a su sitio original de modo de dejar el lugar tal como lo encontraron.

Al anochecer, en una pequeña celebración, se darán a conocer los puntos y se entregarán los reconocimientos a los grupos participantes. Este momento será también propicio para, en una conversación informal, conocer la opinión que los propios jóvenes tienen de la actividad realizada. Sus observaciones, junto a la experiencia ganada en su desarrollo, permitirán la formulación de actividades similares a ésta, lo que ciertamente enriquecerá el trabajo de la Unidad.

IDEAS OTRAS IDEAS



OTRAS IDEAS

INVENTORES DE DEPORTES

Respondiendo a la invitación realizada por el Equipo de Unidad, las patrullas se abocarán a la tarea de inventar nuevos deportes que luego serán jugados en la Unidad y pasarán a formar parte de las actividades recreativas habituales.

Luego de motivar la participación de las patrullas, deben llevarse adelante las siguientes acciones: *presentar los requisitos que deberán cumplir los nuevos deportes (modalidad de participación, reglas de juego, atribuciones del encargado de hacer cumplir las reglas, terminología novedosa y propia, desarrollo de una técnica de juego propia, etc.); *determinar los plazos que tendrán las patrullas para crear su deporte (plazos realistas y consensuados que permitan efectivamente realizar un trabajo y una propuesta interesante); *fijar la fecha de las presentaciones y práctica de los nuevos deportes (no necesariamente el mismo día para todas las patrullas).

De acuerdo al compromiso adquirido y dentro de los plazos que de común acuerdo se han establecido, cada patrulla deberá: *inventar su deporte; *obtener o confeccionar

Idea original: Héctor O. Carrer, Equipo OSI.

los materiales e implementos necesarios para jugarlo; *obtener los permisos pertinentes en caso que requieran de un campo de juego determinado.

A medida que se acerquen los plazos habrá que estar atentos a realizar las siguientes acciones: *dar los avisos y obtener los permisos correspondientes en caso que la actividad se desarrolle fuera del lugar de reunión habitual de la Unidad Scout; *recordar la fecha, hora y lugar del o los encuentros; *confeccionar u obtener diplomas o reconocimientos para ser entregados al finalizar los juegos.

Otras tareas pueden ser necesarias dependiendo de las características específicas de la actividad. Aquí sólo hemos entregado algunas ideas que pueden servir de guía al momento de diseñarla.

Cuando todo esté dispuesto, será el momento de jugar. ¡Ah! y por ningún motivo se les olvide describir los nuevos deportes en el Libro de Patrulla.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Me doy cuenta de los cambios que se están produciendo en mi cuerpo.
3. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
4. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
5. Trato de no ser agresivo en juegos y actividades.
6. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
7. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.
8. Practico regularmente un deporte.
9. Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.
3. Sé elegir entre las diferentes actividades recreativas.
4. Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.
5. Me esfuerzo por mejorar mi rendimiento en el deporte que practico y sé ganar y perder.
6. Preparo juegos para distintas ocasiones.

EXPLORACIÓN EN PATRULLA

Idea original: Jinny Cascante, Equipo REME Costa Rica.

Emprender una exploración es un gran desafío para una patrulla. Fijarse una meta, un lugar donde llegar, un sitio por conocer, un aspecto a descubrir, tareas nuevas a desarrollar... La exploración pone a la patrulla en acción y cada uno de sus integrantes se siente miembro de un equipo que avanza y crece. Invitar a las patrullas a que emprendan regularmente una exploración es el objetivo de esta propuesta.

En este caso, el espacio adecuado para proponer y seleccionar una exploración es el Consejo de Patrulla. Preparar una dinámica que motive una lluvia de ideas, seleccionar de las que surjan aquellas que les parezcan más interesantes y atractivas a la mayoría (las que no se puedan hacer ahora, se podrán realizar más adelante), determinar los pasos que hay que dar para su ejecución y... salir a explorar el mundo. Al regreso miraremos con calma lo que hemos logrado y cuánto hemos crecido en esta aventura pues, como dijo T. S. Eliot, "el fin de toda exploración será volver al punto de partida y reconocer de nuevo el lugar".

El abanico de posibilidades de la exploración es infinito; lo estimula la capacidad de asombro de los hombres y mujeres que se atreven a buscar nuevos rumbos. La exploración puede desarrollarse en la ciudad o en el campo, se puede perseguir un objetivo científico o uno cultural, puede detenerse una vez que llegamos a nuestra meta o generar, a partir de ese triunfo, nuevas posibilidades. Sólo por citar algunas ideas que estén más cercanas al área de desarrollo de la corporalidad, podemos mencionar como ejemplos una exploración que se proponga conocer y jugar deportes de los más recónditos lugares del mundo; adentrarse en el mundo de la ciencia e investigar sobre aerodinámica o contaminación por ruido; internarse en los secretos de la cocina de nuestras casas e investigar el origen de los olorosos condimentos que pueblan sus estantes, las comidas que sazonan y los nutrientes que éstas aportan a nuestro organismo; cuántas de las invenciones que Julio Verne creó para sus novelas están hoy en funcionamiento; identificar flora y fauna en los alrededores del campamento. Las posibilidades son muchas, habrá que tener los ojos y oídos bien abiertos para maravillarnos y dejarnos entusiasmar por el mundo que nos rodea.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
2. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.

13 a 15 años

Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.

SEGURIDAD EN LA UNIDAD

Idea original: Central de Coordinación REME a partir de una propuesta enviada por Lilian G. Zurieta, Equipo REME Bolivia.

Una Unidad Scout segura, tanto en relación a los lugares de reunión como a las actividades que realiza, es el objetivo central de esta idea. En este sentido, existen cuatro conceptos básicos que deben tenerse en cuenta en toda circunstancia. **Prevenir:** siempre es necesario emplear un tiempo en imaginar y detectar las potenciales situaciones de riesgo que están implícitas en todas las acciones que se desarrollan, identificando las conductas que minimizan ese riesgo y estableciendo claramente los límites. **Informar:** todos deben conocer los riesgos existentes de una manera clara y directa, inhibiendo las conductas peligrosas. Cuando corresponda, debe agregarse un sistema de anuncios y señales. **Mantener la prevención y la información:** la actitud de prevención debe ser constante, la información sobre el riesgo debe reiterarse continuamente y la señalización debe conservarse en buen estado. **Estar preparado para socorrer con efectividad:** si a pesar que se mantuvieron constantes las medidas de prevención e información, se produce un accidente o situación de riesgo, hay que estar preparado con anterioridad para *saber qué se hará en ese caso; *tener la disposición inmediata en el lugar de los elementos que se necesitan para socorrer; y *conocer qué medidas se tomarán para

que la acción de socorro no deje al descubierto otras áreas potencialmente peligrosas.

Con estos conceptos en consideración, les proponemos que una vez al año, como parte de las actividades del ciclo de programa que corresponda, las patrullas se conviertan en "agentes de seguridad". En el momento programado, y extendiéndose durante una o dos semanas, las patrullas inspeccionan el lugar de reunión habitual con el objeto de detectar problemas de seguridad en las instalaciones de las patrullas o de la Unidad Scout. Las tareas de observación pueden realizarse por rubros -salud (limpieza de baños, almacenamiento de los desperdicios, etc.), seguridad física (conexiones eléctricas, iluminación, accesos, etc.), entre muchos otros-, evitando así, por una parte, que los problemas se repitan, y por otra, asegurándose de cubrir los más variados aspectos o potenciales "áreas de inseguridad".

Pero el trabajo de los "agentes de seguridad" no se detiene en la detección de los problemas. Una vez que una falla o problema de seguridad ha sido detectado, las patrullas tendrán que pasar a la denuncia preparando para ello un informe en el que den cuenta del problema, de los riesgos que éste encierra y de la solución que la patrulla propone

para revertir la situación. Preparado de una manera atractiva -video, diario mural, programa de radio, historieta, fotonovela, revista, etc.-, cada patrulla tendrá la oportunidad de dar a conocer el fruto de su investigación. En este sentido, es importante que “el continente no se coma al contenido”, es decir, interesa que la denuncia del problema encontrado se haga de una manera novedosa y original, pero no resulta recomendable que el método que se utilice pase a ser más importante que lo denunciado.

Hechas las presentaciones, y conocidas las soluciones que propone cada patrulla, comenzará la etapa más importante de esta actividad: llevar adelante las soluciones propuestas.

De común acuerdo, las patrullas se distribuirán el trabajo y la obtención de los materiales necesarios, además de establecer los tiempos y plazos que dedicarán a estas tareas. Dependiendo de los trabajos que deban ser realizados, esta etapa de la actividad puede dar lugar al desarrollo de Especialidades concretas, para lo cual habrá que establecer los contactos y asesorías adecuadas.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
3. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
4. Ayudo a ordenar y limpiar mi casa y los lugares en que estudio y juego.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Sé qué hacer frente a una enfermedad o accidente.
3. Cuido, limpio y ordeno los lugares en que acampo.

EJERCICIO MATINAL

Idea original: Franklin Briceño, Equipo REME Panamá; y Equipo REME Paraguay.

Una muy buena forma de comenzar el día en campamento es con una actividad que fomenta hábitos de vida sana: el ejercicio diario.

Para hacerlo, no es necesario contar con un programa físico o un instructor deportivo. Un poco de creatividad que permita aprovechar las características del lugar en que se realiza el campamento, serán suficientes para hacer del ejercicio matinal una actividad entretenida y variada. Recuerden que esta actividad física no pretende entrenar a los participantes para la práctica de un deporte, sino que motivar a los jóvenes a que incorporen en sus vidas el hábito del ejercicio físico constante.

Inmediatamente después de levantarse, y antes que cualquier otra actividad del día, la Unidad Scout podrá llevar adelante su ejercicio matinal disfrutando al mismo tiempo de las bondades de la naturaleza. Una caminata a paso rápido o un trote lento alrededor del campamento durante unos diez minutos permitirán que el cuerpo entre en calor y comience a adquirir otro ritmo. A continuación

se pueden hacer algunos ejercicios más exigentes desde el punto de vista físico como juegos de relevos o subir la ladera de un cerro cercano. Para finalizar, se pueden realizar ejercicios de elongación que permitan estirar los músculos luego de las exigencias anteriores al mismo tiempo que permitir el pausado regreso de la respiración a su ritmo normal.

Si además se cuenta con un curso de agua cercano, se pueden agregar ejercicios acuáticos o finalizar esta mañana deportiva con un buen chapuzón, combinando el ejercicio diario con la higiene personal. En este último caso, mucho cuidado con ensuciar las aguas con jabón o sustancias químicas. La mejor forma de hacerlo es dándose primero una buena mojada en el mismo curso de agua y luego, en parejas y a una distancia mínima de 5 metros de la orilla, enjabonarse y echarse baldes de agua unos a otros para enjuagarse. El que se haga a una distancia prudente de la orilla permitirá que el agua jabonosa caiga en la tierra y se vaya filtrando a medida que escurre hasta el cauce, volviendo a éste libre de sustancias que lo dañen.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Me doy cuenta de los cambios que se están produciendo en mi cuerpo.
3. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
4. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
5. Me preocupo por mi aspecto personal y porque mi cuerpo esté limpio.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Comprendo que los cambios que se están produciendo en mi cuerpo influyen en mi manera de ser.
3. Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.
4. Me preocupo por mi aspecto personal y siempre trato de estar limpio y ordenado.

