



Circular Nro. 1



SCOUTS DE BOLIVIA



II JAMBOREE DE LOS ANDES

CIRCULAR Nro. 1

FORMAS DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar del II Jamboree de los Andes todos los Scouts de Bolivia y de las Asociaciones de Scouts Nacionales, debidamente autorizados.

La organización de los subcampos se realizará por Grupos Scouts, y se designarán áreas según el número de participantes total que tenga el grupo, pudiendo estos organizarse de manera que puedan acampar con las comodidades necesarias.

La distribución de los dirigentes que pueden participar junto a los scouts se realizará según la Rama de la siguiente manera:

Lobatos (7 - 10 años):

1 dirigente responsable por cada 6 Lobatos participantes.

Exploradores (Scouts) (11 - 14 años):

2 dirigentes responsables por cada Tropa de 15 a 24 exploradores.

Pioneros (Caminantes) (15 – 17 años):

1 dirigente responsable, por cada unidad de 15 a 20 pioneros

Rovers (18 – 21 años):

1 dirigente responsable, por cada clan hasta 20 rovers

Los Dirigentes de unidad de las Ramas Exploradores, Pioneros y Rovers, apoyarán en la Comisión de Programa a cargo de postas, talleres y otros módulos de programa.

En el caso de las delegaciones del exterior, podrán acampar por delegación o por Grupos Scouts dependiendo de su número.

EXPLORADORES

EXPLORADORES

EXPLORADORES





EQUIPO INTERNACIONAL DE SERVICIO

Todos los dirigentes que no participen con scouts deberán incorporarse necesariamente al Equipo Internacional de Servicio del Evento, podrán hacerlo a través de la ficha de registro, eligiendo una comisión en la que deseen integrarse.

La cuota de participación de EIS es de Usd 90.-

EQUIPAMIENTO

Los participantes deberán traer sus carpas (tiendas de campaña), los Grupos Scouts de Cochabamba también sus utensilios necesarios para la preparación de sus comidas (cocinillas, ollas, sartén, utensilios, etc.) La Comisión Organizadora entregará un kit de cocina por Grupo Scout de al menos 20 participantes en calidad de préstamo a las delegaciones del interior y del exterior del país.

Los Grupos Scouts con menos de 20 participantes se podrán unir a otros Grupos Scouts para alcanzar al menos los 20 participantes.

La Comisión Organizadora facilitará a cada Grupo Scout una garrafa con gas licuado, una mesa y dos bancas.

Cada participante debe traer su equipo personal, incluyendo bolso (saco) de dormir, ropa apropiada, equipo de aseo personal que comprenda toallas, y equipo de comida (plato, jarro, cubiertos y servilleta o paño de cocina).

ALIMENTACIÓN

La alimentación será entregada en forma de víveres para cada Grupo Scout, algunos alimentos serán entregados el primer día, y otros se repartirán cada día basado en un menú y recetas referenciales que será enviadas con anticipación al inicio del evento.

ATENCIÓN MÉDICA

Se contará con servicio médico en el lugar, con un equipo de médicos y un espacio para enfermos, donde se podrán realizar las curaciones y revisiones médicas necesarias.





Se contratará un seguro contra accidentes que cubrirá las atenciones médicas, quirúrgicas y medicinas para el tratamiento de recuperación, en caso de accidentes, con un monto de hasta USD 500, Quinientos dólares americanos.

A 7 minutos existe un hospital de primer nivel en la población de Araní, para casos que requieran ser evacuados y a 20 minutos se encuentra un hospital de segundo nivel en la población de Punata. Solo casos muy críticos serán evacuados hasta la ciudad de Cochabamba.

Cada Grupo Scout, debe llevar al campamento un botiquín por unidad, para realizar las atenciones necesarias de casos menores como golpes, rasmilladas, espinas y otros que ayuden a tener el área médica despejada para casos de mayor urgencia.

Los participantes serán primero tratados por los médicos del Jamboree. Si es necesaria una hospitalización o tratamiento fuera del Jamboree, que no sea producto de un accidente, el costo será pagado por el participante. Solicitamos a todos verificar la tenencia de seguros médicos de los participantes para estos casos.

ENERGIA ELÉCTRICA PARA CELULARES

En algunos sitios del Campo Escuela se instalarán tomacorrientes para que se pueda cargar celulares sin costo alguno. Las personas deben permanecer custodiando sus celulares durante el carguío de sus baterías. La Comisión Organizadora no se hace responsable del extravío de celulares y otros equipos que se carguen en estos sitios.

MONTAJE DEL CAMPAMENTO

Los Grupos Scouts podrán elegir sus áreas de campamento si confirman la participación de al menos dos unidades completas. De tal manera que pueden planificar con anticipación como asignaran los espacios para sus unidades, despensa, cocina, etc. Se asignarán los subcampos por estricto orden de confirmación de participación.

Durante el año, los Grupos Scout podrán hacer mejoras en los sitios asignados para su mayor comodidad. En las áreas con pasto no se permitirán la excavación de canaletas.



PROGRAMA

El programa del evento día a día se muestra a continuación:

MODULOS DE PROGRAMA DEL II JAMBOREE DE LOS ANDES

	Jueves, 27 de diciembre	Viernes, 28 de diciembre	Sábado, 29 de diciembre	Domingo, 30 de diciembre	Lunes, 31 de diciembre	Martes, 1 de enero	Miércoles, 2 de enero	Jueves, 3 de enero	Viernes, 4 de enero
		Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
Mañana	Llegada el sitio	Día del planeta	Día de los talentos	Torneos	Día del desafío	Feria de Intercambio	Aldea Global de Desarrollo y la Ciudad de las ideas	Raid por las Rutas ancestrales	Salida
	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo durante el Raid	
Tarde	Forestando el campo escuela	Día del planeta	Día de los talentos	Torneos	Día del desafío	Servicio a la comunidad	Aldea Global de Desarrollo y la Ciudad de las ideas	Raid por la Rutas ancestrales	
	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	
Noche	Inauguración	Noche tecnológica	Noche de talentos	Verbena popular	Gran fiesta de año nuevo	Ceremonia Religiosa	Mitos y leyendas de nuestros pueblos	Clausura	

Forestando el campo Escuela

El Campo estará abierto desde la noche del 26 de diciembre para los Grupos que deseen acampar desde ese día. Otros Grupos llegarán temprano el 27 de diciembre, una vez montados sus campamentos, tendrán tiempo para participar del módulo "Forestando el Campo Escuela".





A los participantes de este módulo se les dotará de herramientas, silica gel y plantines y se les señalará los lugares establecidos para forestar, así como las explicaciones mínimas de cómo hacerlo, participar de esta actividad será un requisito para la entrega de la Insignia de La Paz.

Esperamos que hasta la tarde el sitio cuente con algunos cientos de plantines más.

Inauguración

Esta noche, el Módulo de Inauguración empezará la fiesta central de la celebración de los

100 años de la Rama Rover en el mundo y arrancará formalmente el II Jamboree de los andes, después de 26 años de realizado el primero, muchos que participaron en el I Jamboree de los Andes estarán participando como dirigentes, esperamos así iniciar otro evento inolvidable para todos.

Será el comienzo de un evento que deseamos sea innovador en algunas de sus características y de alto contenido educativo, así como tremendamente divertido para los participantes.

El Día del Planeta Tierra

Será un día para concientizarnos en que todos somos parte de este planeta y que todo lo que hacemos tiene un impacto en el futuro de la humanidad, en este módulo se invita a los Grupos Scouts y a cada una de sus unidades de rama a presentar su stand con los proyectos que ha realizado vinculados al medio ambiente, así como información acerca de la situación del planeta, agua, aire, energía, suelo, así como proyectos vinculados energías renovables, talleres sobre ecología, erosión eólica, hídrica, deforestación, problemas de contaminación, hábitos adecuados de cuidado del planeta, cambio climático etc. Cada sitio asignado dispondrá de energía eléctrica.

En este Módulo se presentarán también los proyectos que las manadas y tropas, lleven a cabo en aplicación de una metodología de realización de proyectos denominada "Yo puedo". De igual manera, las cuatro Ramas podrán presentar sus proyectos realizados dentro del Programa Scout Mundial del Medio Ambiente. Las unidades pioneras y los clanes de rovers también podrán participar con proyectos de "Scouts del Mundo". Se entiende que todos los proyectos forman parte también





del programa “Mensajeros de la Paz”. Se realizará un concurso nacional de proyectos por Ramas y se entregaran los premios a los mejores proyectos.

Se invitará también a organizaciones, ONGs, etc. que trabajan con esta temática para que presenten sus stands de difusión y sensibilización.

En este módulo pretendemos que cada participante se concientice profundamente y se sienta responsable del futuro del planeta.

Noche Tecnológica

En este módulo se tendrá la oportunidad de entrar en contacto con aplicaciones para celulares, programas de computación y otro tipo de innovaciones tecnológicas para su difusión entre los participantes.

La tecnología evoluciona cada vez más rápido y ha transformado completamente nuestras vidas, hasta el punto donde es difícil imaginarnos un día alejados de ella. Con la tecnología actual podemos tener más experiencias, acortar el tiempo de aprendizaje, vivir más rápido o quizá vivir más, puesto que el tiempo se prolonga desde un cierto punto de vista.

Las investigaciones se vuelven más fáciles y mejores.

Esta noche será una noche entretenida, especialmente dedicada a para ponernos más en contacto con las nuevas tecnologías, y avances tecnológicos que van desde el entretenimiento hasta la tecnología que está cambiando nuestro mundo y que podrían ayudarnos a convertir el mundo en un lugar mejor.

Esta noche tendremos juegos de realidad virtual, drones, comunicaciones, robótica, imágenes, exposiciones tecnológicas, entretenimiento y mucho aprendizaje, ligado a la tecnología.

El Día de los talentos

Será un Módulo de todo el día, destinado a aprender, descubrir talentos y todo tipo de expresiones artísticas ya sean, musicales, interpretación de instrumentos, coros, danzas contemporáneas, modernas, tradicionales, flash dance, de teatro, de canto, de pintura, con acuarelas, oleos, acrílicos, de escultura, de modelado en cerámica, plastilina y cerámica fría, fotografía, artes gráficas, etc.





Durante todo el día habrá talleres de enseñanza de interpretación de instrumentos de todo tipo, de distintos tipos de danza y baile, de teatro, de pintura, de fotografía, de diseño gráfico, a cargo de scouts con talentos desarrollados en este tipo de cosas y organizaciones de artistas o artistas individuales.

Noche de talentos

En la noche, en el escenario principal se harán presentaciones de los talentos que tiene los participantes, ya sea individualmente o en conjunto, dúos tríos, etc. Se puntuará y reconocerá en ese mismo momento a las presentaciones más sobresalientes. Cada distrito deberá seleccionar dos a tres presentaciones como máximo.

Se contará con luces y sonido adecuados para que las presentaciones tengan todo el realce necesario.

Se contará también con invitados especiales para la actividad de la noche.

Las delegaciones del exterior también están invitadas a presentar sus números, por Grupos Scouts o por delegación.

Torneos

Este será un módulo para ejercitar el trabajo en equipo, las técnicas scouts y las destrezas físicas de los equipos de participantes por ramas.

La participación de este módulo será por pequeños equipos, Seisenas, Patrullas o Equipos.

Serán rutas por Ramas dentro y fuera del Campo Escuela donde se realizarán pistas de técnica scouts, pruebas físicas e intelectuales, para ejercitarlas y desarrollarlas.

Verbena popular

Como en muchas de nuestras fiestas populares, tendremos una Verbena popular con juegos, de todo tipo, rosquetes, maicillos, refrescos, golosinas, dulces, frutos secos, juegos artificiales, juegos de mesa, de tiro al blanco, cartas, suerte sin blanca, mayor menor, futbolines, bandas, etc.

Este será un Módulo para divertirse.





El día del Desafío

El Día del desafío se realizará por Ramas (Lobatos, Exploradores, pioneros y Rovers), será un día con intensa actividad física donde se deberán cumplir una serie de objetivos para cumplir con un desafío final. El módulo incluirá actividades retadoras y exigentes, que al mismo tiempo serán oportunidades de crecimiento personal, permitiendo a los participantes el desarrollo de sus habilidades tanto individuales como grupales, todas las temáticas y objetivos aumentarán sus dificultades para estar a la par del nivel de exigencia de cada edad. Las actividades estarán estrechamente relacionadas al marco simbólico de cada rama, convirtiéndose en actividades exigentes.

Las actividades, serán oportunidades de crecimiento personal permitiendo a los participantes poner en práctica sus habilidades, practicar otras nuevas, facilitando el desarrollo de habilidades individuales y también grupales sobre todo de trabajo en equipo.

Será una actividad donde la resistencia, el trabajo en equipo, el liderazgo, el conocimiento y las habilidades de nuestros participantes serán necesarios para poder cumplir con todos los objetivos.

La Gran Fiesta de Año Nuevo

Gran fiesta para recibir el año 2019. Bajo un cielo cubierto de estrellas, y música alegre vamos tener un año nuevo inolvidable, en compañía de 1500 scouts de Bolivia y del mundo.

Feria del intercambio

Esta mañana, los coleccionistas podrán exponer sus colecciones, intercambiar insignias, cinturones, pasadores, pañoletas, poleras, ponchos, etc., en la arena central.

Servicio a la Comunidad

Este será un día destinado al servicio al Campo Escuela y la población de Arani.

En el Campo Escuela se realizarán varios trabajos, acondicionamiento de senderos y caminos, el barnizado de puertas y ventanas, mantenimiento de sistemas de riego, poda de arbolitos para darles forma, mantenimiento de mesas y bancas, etc.





También en la población de Arani para hacer trabajos de servicio en distintos sitios de acuerdo a programa especial.

Los trabajos a ejecutar serán distintos para cada Rama.

Celebración Espiritual

Esta noche tendremos una celebración espiritual, una misa para los participantes católicos para tener un momento de reflexión y para pensar en los demás y en nuestra misión como Movimiento Scout en la construcción de un Mundo mejor.

La Aldea Global y la Ciudad de las Ideas

Este será un Módulo para que los grupos scouts y sus unidades muestren los proyectos de los programas mundiales que están llevando a cabo, en las áreas de desarrollo y Paz, como parte de los programas Mensajeros de la Paz, Scouts del Mundo, Scouts go solar, y la metodología Yo Puedo.

Para difundir aún más los Objetivos de Desarrollo Sostenible y sus metas.

Se invitarán a ONG's y otras entidades para que presenten stands de difusión de programas de desarrollo y paz.

También en este módulo será posible conocer y difundir algunas de las ideas que tendrán un gran impacto en el futuro, incluyendo asuntos de creatividad, innovación, tecnología, etc., en el Módulo, los Grupos Scouts participantes, y sus unidades de cada rama, pueden presentar stands con información acerca de los desarrollos tecnológicos, educativos, científicos y sociales, más avanzados, su impacto en la vida de las personas, sus efectos en la vida de los hombres y su posible evolución futura de experimentos, de descubrimientos, de investigaciones etc., en todos los campos de la actividad humana, ciencias, tecnología, medicina, sociología, comunicaciones, informática, antropología, educación, astronomía, biotecnología, etc., usando afiches, banners, videos, presentaciones en lap tops, experimentos, modelos, fotografías, maquetas, prototipos, y cualquier otro medio audio visual. Los sitios para cada Grupo que requiera contarán con energía eléctrica disponible.

Al mismo tiempo y adicionalmente, en un ambiente se efectuará una presentación continua de videos con esta temática durante todo el día para los que deseen ver





a figuras destacadas originales, innovadoras, etc., de todo el mundo. Estas presentaciones de las mentes más brillantes del mundo en este momento, cubrirán una amplia variedad de aspectos.

Se invitarán a entidades, organizaciones, clubs de ciencias para que presenten sus stands en este módulo.

Con la participación en talleres de este módulo y en el Módulo el Día del planeta podrán acumular méritos para hacerse acreedores de la insignia del Puma Andino.

Mitos y Leyendas

Este es un módulo para investigar, la Bolivia profunda, ancestral y milenaria, y encontrar en sus montañas nevadas, valles idílicos y selvas impenetrables, expresiones inéditas de la cultura de sus pueblos, sus trajes, sus ritmos, sus rituales, para presentarlos en este módulo y hacerlos conocer, para que todos cada vez más bolivianos y conocedores de nuestra aldea, sepamos apreciar nuestra riqueza cultural y sentirnos cada vez más orgullosos de nuestra herencia.

Al mismo tiempo que presentan sus números, pueden presentar imágenes reales de los sitios donde se encontró la danza o baile. En pantallas que se instalaran en el escenario principal del campo escuela.

Cada Distrito deberá seleccionar solo un número por cada 150 participantes de su Distrito, de entre todos los números presentados o propuestos por sus Grupos scouts.

La idea es evitar presentar números ya conocidos de las regiones.

A las delegaciones del exterior se les invita a presentar algún número de música o danza que sea de poca difusión en el ámbito internacional de sus países para conocer otras expresiones culturales inéditas de sus países.

Adicionalmente, todos los distritos y delegaciones del exterior están invitados a presentar stands en la arena central, para mostrar la diversidad cultural de sus pueblos, invitar bocadillos, dulces, pasteles, postres, juegos, refrescos típicos y otros de sus regiones y países. Se podrán vestir con los trajes típicos de sus países o regiones.

En fin, este Módulo será una verdadera fiesta de los pueblos de América.





Raid por las Rutas Ancestrales

En este día, todas las ramas, harán un recorrido distinto a pie por los alrededores del Campo Escuela visitando pueblitos, y conociendo este valle de Cochabamba, sus costumbres, hablando con la gente, mirando sus paisajes, tomando fotografías, escribiendo relatos y anécdotas.

Esta actividad se realizará por Ramas. Cada una tendrá un nivel de exigencia mayor a medida que las edades de las ramas aumente.

Clausura

Como todo el Jamboree llegará a su fin, el Módulo Clausura, será un Módulo para terminar el evento, para decir un hasta luego.

Ciertamente, aunque con nostalgia, despediremos el evento con música, y fiesta, porque lo bien hecho hay que celebrar, los buenos momentos hay que grabarlos, hacerlos inolvidables, así un Jamboree más concluirá, esta fiesta cerrará el evento.

Los scouts que hayan tenido la oportunidad de vivir el Jamboree serán scouts que integren el movimiento muchos años y seguramente muchos llegarán a ser dirigentes. Los eventos significativos, tienen un impacto de larga duración.

Desmontaje de campamento

Antes de retirarse los grupos scouts y delegaciones del exterior, deberán devolver en las mismas condiciones como les fueron entregados, el kit de cocina, las garrafas de gas, los bidones de agua, mesas y bancos. Deberán dejar las áreas de campamento completamente limpias y reacondicionadas. En caso de pérdidas o daños, deberán cubrir el costo de cada material.

Todos volverán a sus Distritos, y sus países, pero nadie volverá igual, habrán crecido, llenado su mochila de experiencias, de ideas, con más conocimiento de sí mismos, más conscientes de sus potenciales, sus talentos, sus fortalezas y debilidades, habrán hecho muchos nuevos amigos, todos contagiados del virus de nuestra ¡Visión 2023", más motivados para construir un mundo mejor!





	SABADO 27	DOMINGO 28	LUNES 29	MARTES 30	MIERCOLES 30	JUEVES 1°	VIERNES 2	SABADO 3	DOMINGO 4
DESAYUNO		Leche con pan de Arani	Te, pan, queso y mortadela	Leche, avena, pan de Arani	Api, pan de Arani	Leche, pan, queso, mantequilla.	Café, pan, queso, mortadela.	Chicolac, pan, queso, mortadela.	Toddy, pan de Arani, queso.
ALMUERZO	Tallarín con tuco	Chanka de pollo	Sillpancho	Pollo broaster	Puré con Chorizo y ensalada	Picante de Pollo	Lomo montado	Hamburguesa	
CENA	Asado en olla con arroz	Saice con macaron	Plato cubano	Falso conejo	Cena Especial	Espagueti Con salsa Alfredo	Chicharrón de Pollo	Guiso de pollo con fideo	
FRUTA	Plátano	Yogur	Sandia	Cereal y jugo	Papaya	Jugo	Plátano	Agua, naranja	

PARA TOMAR EN CUENTA

- 1 El menú puede tener alguna variación. Se enviará las recetas para explicar cómo se puede preparar cada una de las comidas.
- 2 Los grupos deben prever una alacena bien montada ya que se entregarán el primer día todos los alimentos no perecederos.
- 3 Si por alguna razón les sobra alimentos no cocinados, por favor devolverlos, los podemos donar a quien los necesite.
- 4 Por favor separen los residuos sólidos, las botellas PET al lugar de acopio, la basura orgánica a los lugares para hacer compost, y la basura que no sirve en bolsas negra para que se las lleve el carro basurero.

"Un Scout, siempre deja el lugar donde acampa en mejores condiciones de cómo lo encontró"

BECAS PARA FAMILIAS NUMEROSAS

Para facilitar la participación de familias numerosas en el II Jamboree de los Andes, se otorgará un descuento del 30% en el caso del tercer hermano y del 20% en el caso del cuarto hermano. Para este efecto, se considerarán dirigentes y participantes.

