

DIVERSIÓN
CASTOR

CHAPOTEO 2017



"EN BUSCA DEL CASTOR PLATEADO"

GRANADA
8 AL 10 ABRIL



SCOUTS
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

www.scoutsdeandalucia.org



1. INFORMACIÓN GENERAL

COMISIÓN ORGANIZADORA

- **Coordinación, Secretaría y Tesorería**
 - Adhara Sánchez Del Campo. G. S. Lucus Solis 394.
 - Roberto Rodríguez Jiménez. G. S. San Francisco De Sales 264.
- **Programación**
 - Raquel Iglesias De La Peña. G. S. San Jorge 310.
 - Javier Salvador Fernández Agüera. G. S. San Jorge 310.
 - Álvaro Ibáñez Pérez. G. S. Lucus Solis 394.
 - Manuel Oria Buzón. G. S. San José 508.
- **Logística e Infraestructura**
 - Atenea Martínez Mey. G. S. Estrella De La Ruta 531.
 - María Teresa De Luque Morales. G. S. Máfeking 500.
- **Recursos Humanos**
 - Javier Asbagui Martín. G. S. San Jorge 245.
 - Ignacio Lorenzo Jiménez. G. S. Fénix 516.
- **Cocina**
 - Mercedes Molina Martín. G. S. San Francisco De Sales 264.
 - Leonardo Molina Fernández. G. S. San Francisco De Sales 264.
 - Otilia Ros Toro. G. S. San Francisco De Sales 264.
 - Thierry Lemâitre. G. S. San Francisco De Sales 264.
 - Lina María Fernández Moreno. G. S. San Francisco De Sales 264.

CONTACTO

- **Números de Teléfono**
 - Roberto: 633874070
 - Adhara: 667484579
- **Correo Electrónico**
 - chapoteo2017@scoutsdeandalucia.org

LUGAR DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- **Centro de Tecnificación de Luchas Olímpicas de Maracena (Granada)**
 - Ciudad Deportiva de Maracena (Granada) 18200 Maracena.
- **Pabellón municipal de Maracena (Granada)**
 - Ciudad Deportiva de Maracena (Granada) 18200 Maracena.
- **Campo de fútbol de césped natural de Maracena (Granada)**
 - Ciudad Deportiva de Maracena (Granada) 18200 Maracena.





2. PROGRAMACIÓN

HORA	SÁBADO	DOMINGO	LUNES
8:30		BUENOS DÍAS	
9:30		DESAYUNO	
10:00		GYMKHANA	RECOGIDA
10:30			EVALUACIÓN COORDINADORES / JUEGOS
11:00			
11:30			
12:00	RECEPCIÓN		CLAUSURA
12:30			
13:00	TEATRO DE INAUGURACIÓN		
13:30			
14:00	COMIDA		
15:30	TIEMPO LIBRE		SALIDA
16:00	GYMKHANA	TALLERES	En caso de lluvia, las actividades realizadas en el campo de fútbol pasarán a desarrollarse en el pabellón rojo.
16:30			
17:00			
17:30			
18:00	MERIENDA		
18:30	HISTORIA TEATRALIZADA	FLASHMOBE	
19:00			
19:30			
20:00			
20:30	ACTO COMUNITARIO		
21:00	CENA		
22:00	JUEGO NOCTURNO	FIESTA	
23:00	BUENAS NOCHES		
23:30	CONSEJO Y EVALUACIÓN		



3. FICHAS DE ACTIVIDADES

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Recepción"	
Tipo de actividad: Manualidades y baile.	Tramo de edad: 6-8 años
	Nº de participantes: Todos
	Momento de la actividad: Sábado 08/04/2017 12:00H/13:00H
Objetivos de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> Integrar a los educandos en el ambiente del Chapoteo 2017. Comenzar a conocer a los educandos de los otros grupos participantes. Formar las colonias ficticias. 	Lugar: Por determinar.
	Duración de la actividad: 1h
Ámbitos: <ul style="list-style-type: none"> Vida en la sección. Educación físico-deportiva. 	Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> Papel continuo Pintura de manos Equipo de sonido Micrófono
	Recursos humanos: Scouters de la comisión de "animación" y scouters disponibles.
Desarrollo de la actividad: En la recepción habrá un gran papel continuo, puesto como mural. A medida que los niños vayan llegando irán plasmando la huella de su mano en el papel continuo con la pintura de manos, utilizando los distintos colores para formar las colonias ficticias. Los scouters irán interactuando con los niños, preguntando sus nombres, procedencia, etc. Utilizaremos el equipo de sonido para que vaya sonando la canción del Chapoteo 2017 e ir enseñando el baile que se realizará posteriormente en el flashmob.	



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Encuentra al Amigo del Bosque"	
Tipo de actividad: Juego	Tramo de edad: 6-9 años
	Nº de participantes: 100-150
	Momento de la actividad: Sábado, 08/04/2017 16:00H a 18:00H
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"> Conocer a los miembros que forman "Los Amiguitos del Bosque" 	Lugar: Por determinar
	Duración de la actividad: 2H
ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR: Vida en Sección y Educación en la Espiritualidad. <ul style="list-style-type: none"> INTEGRACIÓN: Personajes del libro "Amigos del Bosque". Los Consejos de Malak. PARTICIPACIÓN: Aprendizaje de canciones danzas, e himnos de la Colonia, y scouts en general. ANIMACIÓN: Contemplación de la Naturaleza. 	Recursos materiales: Especificados en cada prueba
	Recursos humanos: Al menos 7 miembros que desarrollen el Rol de Amigo del Bosque que le haya tocado y lleven una prueba
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas)	
<p>Tras la presentación de las Colonias en el Acto Comunitario, se introduce la temática del Chapoteo mediante un teatrillo, el cual desembocará en la gymkhana de:</p> <p><i>"El Gran Castor Marrón tuvo que anunciar algo muy importante, él nadaba por medio del estanque chapoteando su cola sobre el agua tres veces: Plas, plas, plas. (icastores! icastores! icastores!).</i></p> <p><i>Todos los castores oyen la señal y se apresuran por todas partes hacia el Gran Castor Marrón, formando la Colonia donde ellos saben que se hará una reunión.</i></p> <p><i>El Gran Castor golpea dos veces sus patas delanteras para ordenar silencio. -"Pequeños y grandes castores, - dijo él -, tengo que deciros algo muy importante. Abajo del estanque, en el claro, cerca del lago, cuatro humanos están construyendo un refugio. Hay dos pequeños y dos grandes, y se que vais a estar contentos de oírlos, pues parece que son muy amigables. De regreso hacia el lago, me encontré con la ardilla Tic-Tac que me dio mas noticias. Me dijo que se llamaban "Familia Jones".</i></p> <p><i>Os llamé para esta reunión para que les demos nombres. Todos los Amigos del Bosque deben tener un nombre como sabéis".</i></p>	



- "¿Cómo lo haremos? - preguntó el castor de dientes más largos -. Nosotros nunca los hemos visto, y antes de darles nombre, tendremos que verlos". - "Bien - dijo el Gran Castor Marrón- por eso nosotros vamos a bajar al estanque para dar una mirada a la "Familia Jones".

Los castores miraban cuidadosamente, cada castor observaba a los humanos para ver si ellos podrían darles un nombre que los describiera apropiadamente.

¿Nos ayudáis a ponerle nombre a los Amigos del Bosque, Castores?

Para ello tenemos que dividirnos en grupo primero: Jugamos al juego de reunirnos por Características Físicas, Gustos o Habilidades, en cuanto encontremos que los grupos están más o menos Equilibrado ¡Empezamos!

"Encuentra al Amigo del Bosque"

Cada Personaje estará escondido por el terreno de Campamento, y tendrá una cartulina con su nombre (Cada personaje de un color diferente), esta cartulina llevará además del nombre del Personaje un número de 0-9 que más adelante explicaremos para qué sirve.

1/personaje del cuento:

- Ojo de Halcón
 - Hay una serie de objetos que los niños tendrán que memorizar, ya que pasado un tiempo se tapan con una manta y tendrán que describir la serie de objetos en el orden en el que aparecen.
 - *Materiales:*
 - ❖ Objetos variados
 - ❖ Toldo para cubrir los objetos
 - ❖ Cronómetro
- Arco Iris (Dos propuestas)
 - Se esconden lazos de colores (los del arcoíris) y los niños tendrán que encontrarlos.
 - *Materiales*
 - ❖ Cintas de los 7 colores
 - Pintar un ArcoIris Gigante con témperas, usan las manos de los niños (Que cada grupo hace un trocito)
 - *Materiales*
 - ❖ Temperas de los 7 colores
 - ❖ Papel continuo
 - ❖ Platos de Plástico
 - ❖ Toallitas
- Burbuja
 - Se disponen a los niños en fila, sentados uno detrás de otro. Con una botella agujereada, tendrán que llenar esa botella y pasársela hasta intentar llenar el barreño. El equipo de consiga llenar más el barreño, gana.
 - *Materiales*



- ❖ Botellas de Plástico
- ❖ Tijeras
- ❖ Barreño
- ❖ Agua
- Rusty
 - "Casa, Inquilino, Terremoto" Dos personas se toman de las manos frente a frente para formar una casa. Dentro de ella se coloca otra persona que hace las veces de inquilino. Así se forman todos los tríos. Una persona se queda fuera. La persona que se quedó fuera puede dar cualquiera de las siguientes voces:
 - ❖ "Casa": Todas las casas, sin romperse, deben salir a buscar otro inquilino. Los inquilinos no se mueven de lugar.
 - ❖ "Inquilino": Los inquilinos salen de la casa donde están en busca de otra. Las casas no se mueven de lugar.
 - ❖ "Terremoto": Se derrumban las casas y escapan los inquilinos, para formar nuevos tríos.

La lógica del juego es que la persona que queda fuera da una voz, y acto seguido intentará meterse para ser parte de algún trío y no quedarse nuevamente aislada. Cuando la misma persona se quede por tres veces fuera, puede ponérsele un castigo que no sea gravoso sino más bien que nos haga reír y pasarla bien a todos.
- Tic-tac:
 - Colocando unas botellas (con arena/agua dentro) en fila, se colocarán a los castores en fila y con una pelota tendrán que tirarlas (ya sea en plan bolos o en plan lanzamiento libre). El tirador tendrá los ojos vendados, dejando a disposición del resto del grupo las indicaciones para el correcto lanzamiento de la pelota.
 - *Materiales*
- ❖ Botellas de Plástico
- ❖ Pelotas como las de la Petanca
- Malak
 - "Árbol de la buena acción" El árbol de las Buenas acciones es un Árbol pintado en un papel continuo (que servirá para decorar nuestra maxiMadriguera, a su lado tenemos hojas de GomaEva que los mismos niños recortan, no importa el tipo de hoja que sea, ya que es un árbol mágico. El árbol se nutre de buenas acciones, por lo tanto, cuantas más buenas acciones tenga, más feliz estará. Objetivos: Recortar las hojas, escribir la buena acción y pegarlas en el árbol.
 - *Materiales*



- ❖ GomaEva Verde
- ❖ Cola
- ❖ Papel Continuo
- ❖ Tijeras
- ❖ Rotuladores

- Gran Castor
 - Hacer una careta de castor con Gomaeva.
 - *Materiales:*
- ❖ GomaEva Marrón
- ❖ GomaEva Negra
- ❖ GomaEva Blanca
- ❖ Rotuladores
- ❖ Gomilla elástica
- ❖ Tijeras

Una vez finalizada la Gymkhana los niños se reunirán en el Comedor donde estarán los Amigos del Bosque que han estado haciendo las pruebas con ellos, entonces preguntaremos uno por uno, cuales creen los castores que es el nombre de estos personajes y ellos tienen que levantar la cartulina que crean correcta.



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "IDIOMA DE LOS CASTORES"

Tipo de actividad:
Juego.

Tramo de edad: 6-9 años

Nº de participantes:

Momento de la actividad:
Sábado, 28/04/2017
18:30/20:00H

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

- Conoce la utilidad del Código Murciélago y su uso.
- Conocer un poco más sobre la Historia de los Castores.

Lugar:
Por determinar

Duración de la actividad:
45´

ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR:

Vida en Sección y Educación en la Espiritualidad.

- **INTEGRACIÓN:** Personajes del libro "Amigos del Bosque". Los Consejos de Malak.
- **PARTICIPACIÓN:** Aprendizaje de canciones, danzas, e himnos de la Colonia, y scouts en general.
- **ANIMACIÓN:** Contemplación de la Naturaleza.

Recursos materiales:
Especificados en la explicación de las actividades

Recursos humanos:
Los 7 personajes de los amigos del bosque, además de los scouters que estén disponibles en ese momento.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

Ahora que ya sabemos quiénes son todos los miembros de la Colonia ¡Ya podemos estar todos juntos y felices!

-Aunque ¡Esperad Castores! ¿Cómo vamos a comunicarnos con los Animales del Bosque si no conocemos su idioma?- Dijo Arco iris sorprendida.

Los castores nos entregaron estos papeles (Uno por grupo) pero no entendemos muy bien el lenguaje ¿Nos podéis ayudar?

¡Creo que con la ayuda de los números que tenéis detrás de las cartulinas podéis ayudarnos!

Simulación de la tormenta, el Castor Keeo es alcanzado por un rayo y ya podrá comunicarse con los humanos (y de paso, como está planificado el cuento del mismo por la noche, servirá de concienciación).



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "CRUZA EL RÍO" – Cola de ayuda

Tipo de actividad:
Juego.

Tramo de edad: 6-9 años

Nº de participantes:

Momento de la actividad:
Domingo 29/04/2016
10:00H/14:00H

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

- Fomentar el compañerismo y el sentimiento de ayuda el uno al otro.
- Desarrollar habilidades estratégicas.

Lugar:

Por determinar

Duración de la actividad:
30'

ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR:

Educación para la paz y el desarrollo

- **INTEGRACIÓN:** Generosidad: compartir.
- **PARTICIPACIÓN:** Solidaridad con los más cercanos.
- **ANIMACIÓN:** Justicia.

Recursos materiales:

- Folios en blanco

Recursos humanos:

Los scouters que estén disponibles en ese momento.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

Se les da a cada educando un trozo de papel y/o banco individual. La dinámica consiste en que tienen que cruzar el río, pero un pez monstruosos está rondando la zona y sólo pueden cruzar al otro lado del río pasando por encima de los folios/bancos, pero antes de empezar el pez monstruoso les arranca un folio/banco de las manos, y ahora tienen que conseguirlo con un folio/banco menos ¿Cómo harán?. Durante el recorrido pueden ir quitándole folios/banco siempre con lógica.



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "LA CUENTA ATRÁS"- Cola de imaginación	
Tipo de actividad: Juego	Tramo de edad: 6-9 años
	Nº de participantes:
	Momento de la actividad: Domingo 29/04/2016 10:00H/14:00H
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Incitar a la creatividad y la imaginación a partir de la invención de cuentos e historias. • Desarrollar el sentimiento de compañerismo. 	Lugar: Por determinar
	Duración de la actividad: 30'
ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR: Vida en la sección y Educación en la espiritualidad <ul style="list-style-type: none"> • <u>INTEGRACIÓN</u>: Compartir (Lema), • <u>PARTICIPACIÓN</u>: Meditación y reflexión de textos cortos y sencillos. • <u>ANIMACIÓN</u>: Lo bueno y lo malo. 	Recursos materiales:
	Recursos humanos: Los scouters que estén disponibles en ese momento.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas): Habrá un castor que tenga que inventarse un cuento con una palabra "prohibida". cuando el narrador diga esa palabra prohibida, el resto de los castores tendrán que esconderse y éste empezar a buscarlos.	



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "CANTA, BAILA Y JUEGA CONMIGO"- Cola de danzas y juegos

Tipo de actividad: Juego	Tramo de edad: 6-9 años
	Nº de participantes
	Momento de la actividad: Domingo 29/04/2016 10:00H/14:00H
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Incitar a la creatividad y la imaginación a partir de la invención de cuentos e historias. • Desarrollar el sentimiento de compañerismo. 	Lugar: Por determinar
	Duración de la actividad: 30'
ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR: Vida en la Sección y Educación en la Espiritualidad <ul style="list-style-type: none"> • INTEGRACIÓN: Conoce el nombre de los demás miembros de la Colonia • PARTICIPACIÓN: Manifiesta curiosidad e interés por aprender y descubrir lo que le rodea. • ANIMACIÓN: Prepara juegos con los otros miembros de la Colonia. 	Recursos materiales:
	Recursos humanos: Los scouters que estén disponibles en ese momento.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas): Haciendo grupos de 4, cada grupo tendrá que hacer una danza o un juego y proponerlo al resto de los castores.	



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "TÁPATE LOS OJOS Y PRUEBA"- Cola de alimentación	
Tipo de actividad: Juego	Tramo de edad: 6-9 años
	Nº de participantes:
	Momento de la actividad: Domingo 29/04/2016 10:00H/14:00H
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Incitar a la creatividad y la imaginación a partir de la invención de cuentos e historias. • Desarrollar el sentimiento de compañerismo. 	Lugar: Por Determinar
	Duración de la actividad: 30'
ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR: Educación para la Salud y el Crecimiento afectivo-Sexual <ul style="list-style-type: none"> • <u>ANIMACIÓN</u>: Hábitos de alimentación saludables 	Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Vasos, platos y cubiertos de plástico • Un poco de todo: cola-cao, mermelada, azúcar, etc...
	Recursos humanos: Los scouters que estén disponibles en ese momento.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas): El clásico Juego de Kim. Con los ojos tapados, los castores deberán adivinar las distintas cosas que el scouter encargado les dé a probar.	



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "UN CONDUCTOR DE PRIMERA"- Cola de Educación vial

Tipo de actividad:

Juego

Tramo de edad: 6-9 años

Nº de participantes:

Momento de la actividad:

Domingo 09/04/2016
10:00H/14:00H

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

- Reconocer y aprender cuáles son las señales de tráfico básicas y sus repercusiones.

Lugar:

Por Determinar

Duración de la actividad:

30'

ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR:
ducación vial

- INTEGRACIÓN: Los semáforos, los pasos de peatones, el significado de los colores que encontramos en la vía.
- PARTICIPACIÓN: Peatones, animales y vehículos.
- ANIMACIÓN: Los agentes de circulación: funciones.

Recursos materiales:

- Señales de tráfico en cartón
- Cuerdas largas de cabo gordo

Recursos humanos:

Los scouters que estén disponibles en ese momento.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

Simulando un circuito, y siendo los castores conductores, tendrán que ir siguiendo el circuito prestando atención a las señales de tráfico. Los propios scouters ejercerán como peatones, animales, policías, etc...



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "3R"- Cola de limpieza y orden	
Tipo de actividad: Juego	Tramo de edad: 6-9 años
	Nº de participantes:
	Momento de la actividad: Domingo 29/04/2016 10:00H/14:00H
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Incitar a la creatividad y la imaginación a partir de la invención de cuentos e historias. • Desarrollar el sentimiento de compañerismo. 	Lugar: Por Determinar
	Duración de la actividad: 30'
ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR: ducación Ambiental <ul style="list-style-type: none"> • INTEGRACIÓN: El medio rural en el que viven • PARTICIPACIÓN: Los recursos naturales, entorno próximo rural • ANIMACIÓN: Acercamiento al reciclaje. 	Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> • X3 contenedores hechos de gomaeva • Desechos hechos de cartón, papel o gomaeva • Cola blanca/Pegamento en barra • Rotuladores
	Recursos humanos: Los scouters que estén disponibles en ese momento.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas): Teniendo tres contenedores (azul, amarillo y verde), y con dibujos que emulen distintos desechos, los castores tendrán que ver en qué contenedor tirar la basura y por qué. Irá acompañado de una charla sobre la importancia de reciclar.	



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Junta mi nudo con el tuyo"- Cola de técnica y talleres	
Tipo de actividad: Juego	Tramo de edad: 6-9 años
	Nº de participantes:
	Momento de la actividad: Domingo 29/04/2016 10:00H/14:00H
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"> Despertar conocimientos e interés básicos por los nudos y cabuyería. Promover la ayuda y el compañerismo. 	Lugar: Por Determinar
	Duración de la actividad: 30'
ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR: Educación Ambiental <ul style="list-style-type: none"> INTEGRACIÓN: Nudos básicos PARTICIPACIÓN: Realización de los nudos de los zapatos y la pañoleta ANIMACIÓN: Conocimientos de cabuyería básicos. 	Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> X2 pañoletas
	Recursos humanos: los scouters que estén disponibles en ese momento.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas): Disponiendo a los niños en dos líneas, jugaremos al pañuelito pero esta vez, tendrán que ir al equipo contrario y con la pañoleta atar un nudo. Posteriormente, ir al equipo suyo, desatar el nudo que el oponente haya realizado y el primero que entregue el pañuelo al scouter, gana.	



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Lentejita, lentejita, ¡crece rapidita!"- Cola de naturaleza

Tipo de actividad:
Juego

Tramo de edad: 6-9 años

Nº de participantes:

Momento de la actividad:
Domingo 29/04/2016
10:00H/14:00H

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

- Conocer más acerca las plantas
- Hacer despertar un sentimiento de cuidado y responsabilidad por lo suyo propio.

Lugar:

Por Determinar

Duración de la actividad:
30'

ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR:

Vida en Sección y Educación en la Espiritualidad.

- ANIMACIÓN: Contemplación de la naturaleza

Recursos materiales:

- Vasos de plástico
- Algodón
- Lentejas

Recursos humanos:

los scouters que estén disponibles en ese momento.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

Los castores aprenderán a plantar una lenteja. Para ello, en un vaso de plástico blanco, meteremos un par de lentejas con algodón. Tendrán que tener cuidado porque será su responsabilidad de entonces en adelante.



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Espejito, espejito"- Cola de afecto y cariño

Tipo de actividad:
Dinámica

Tramo de edad: 6-9 años

Nº de participantes:

Momento de la actividad:
Domingo 29/04/2016
10:00H/14:00H

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

- Mostrar afecto y cuidado a los demás
 - Relacionarse positivamente
- Fomentar la expresión de afecto con nuestro cuerpo

Lugar:

Por Determinar

Duración de la actividad:
30'

ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR:

Educación para la Salud y el crecimiento Afectivo-Sexual

- INTEGRACIÓN:** Afectividad y relaciones personales
- PARTICIPACIÓN:** Profundización en la afectividad y relaciones personales
- ANIMACIÓN:** Comunicación y expresión del cuerpo en función de sus posibilidades.

Recursos materiales:

Recursos humanos:
los scouters que estén disponibles en ese momento.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

Primero los niños se colocarán de pie en círculo en torno a la scouter responsable, quien empezará realizando movimientos que los niños tendrán que imitar. Los gestos en general estarán relacionados con el cuidado y la muestra de afecto a los demás.
Ej: mandar besos, abrazarse, sonreír...

A continuación, el scouter responsable anima a que se formen parejas y realice los mismo gestos con su pareja de juego.

Para finalizar, los niños irán saliendo al centro y haciendo un gesto ellos, fomentando la expresión de afecto propia.



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Inauguración teatralizada"

Tipo de actividad:
Teatro.

Tramo de edad: 6-8 años

Nº de participantes: Todos

Momento de la actividad:
Sábado 08/04/2017
13:00H/13:30H

- Objetivos de la actividad:**
- Introducir a los niños en el contexto en el que se desarrollará el Chapoteo, ambientado en el libro "Cuando la magia llegó al bosque".

Lugar:
Por determinar

Duración de la actividad:
30'

- Ámbitos:**
- Vida en la Sección y Educación en la Espiritualidad.

- Recursos materiales:**
- Disfraces de los amigos del bosque. (Estos pueden ser aportados por los scouters, ej. Ropa de colores para arco iris, una cola y paletas para tic-tac, etc.).
 - Si fuese posible, la "familia Jones" podría entrar en alguna furgoneta que se use para el transporte de materiales.

Recursos humanos:
Scouters de la comisión de "animación" y scouters predeterminados.

Desarrollo de la actividad:

Se realizará una pequeña representación de los dos primeros capítulos del libro "Cuando la magia llegó al bosque", en el que se presenta a los habitantes del bosque y la "familia Jones".



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "JOYAS DE MIL COLORES"

Tipo de actividad: Taller

Tramo de edad: 6-8 años

Nº de participantes: Por determinar

Momento de la actividad:

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

- Desarrollar habilidades artísticas e imaginación del castor
- Conocimiento sobre la elaboración de un Collar con costes mínimos.
 - Trabajo en Equipo

Lugar:
INTERIOR

Duración de la actividad: 25-30 minutos

ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR:

Recursos materiales:
2KG DE MACARRONES
COLORES VARIADOS DE PINTURA
3-4 TARROS DE PURPURINA DE VARIOS COLORES
1-2 DE CUERDA (a ser posible elástica)
PINCELES
VASOS DE PLÁSTICO O PLATOS DE PLÁSTICO

Recursos humanos:
Los scouters que estén disponibles en ese momento.

DESARROLLO:

¡Que guapos van a quedar cuando se pongan las joyas!

La elaboración de este taller es muy sencilla.

Primero repartimos los macarrones a los niños, para mejor distribución creo que se deberían de poner en platos de postres, así el niño tendrá mejor controlados cuales son los suyos.

Una vez repartidos, se pasarán a pintar los macarrones, del color que cada castor quiera, pudiéndose añadir, si los castores quisieran purpurina (esto siempre con ayuda de un scouter).

Dejaríamos secar durante unos 5-10 minutos, tiempo que duran los niños en hacer una danza, y a la vuelta ya sólo nos quedaría montar nuestros collares/pulseras con cuerda elástica.

(Es muy importante que intentemos desarrollar la autonomía del niño, y darles la oportunidad de que ellos mismos puedan meter sus macarrones en la cuerda)



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "¡DECORA TU FIESTA AL ESTILO CASTOR!"

Tipo de actividad: Taller.

Tramo de edad: 6-8 años

Nº de participantes: Por determinar

Momento de la actividad:
CHAPOTEO 2017

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

- Desarrollar habilidades artísticas e imaginación del castor, así como el desarrollo de la psicomotricidad fina.

Lugar:
INTERIOR

Duración de la actividad: 25-30 minutos

ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR:

Recursos materiales:
4-5 CARTULINAS MARRONES
CUERDA DE PITA O SIMILAR (10 METROS APROX)
ROTULADORES
GRAPADORA

Recursos humanos:
Los scouters que estén disponibles en ese momento.

DESARROLLO:

Empezaremos cogiendo un molde sencillo de la cara de un castor, la colocamos en una cartulina aprovechando bien los huecos y se hacen dos moldes/niño, pero no dos moldes normales, estos moldes tendrán que estar unidos por la cabeza para que así sea más fácil colgarlo posteriormente.

Tras hacer los moldes los niños podrán decorar su castor como quieran, y...
¡Ya tenemos decorada nuestra super fiesta!

Nota: Si el castor parece demasiado monótono podemos realizar otros personajes como: Arco iris, Tic-tac y demás para que sea más variado o hacer castores de diferentes colores.



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "¡ESE DISFRAZ ES IDEAL!"

Tipo de actividad: Taller.	Tramo de edad: 6-8 años
	Nº de participantes: Por determinar
	Momento de la actividad: CHAPOTEO 2017
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: ● Desarrollar habilidades artísticas e imaginación del castor.	Lugar: INTERIOR
	Duración de la actividad: 25-30 MINUTOS
ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR:	Recursos materiales: 15-20 BOLSAS DE BASURA GOMA EVA VARIADA MOLDES DE CARTÓN (CORAZONES, ESTRELLAS, RAYOS, ETC) FISO GRANDE CUERDA
	Recursos humanos: Los scouters que estén disponibles en ese momento.
DESARROLLO:	
<p>¿Y qué sería de una fiesta sin tener un atuendo adecuado? Para ello realizaremos chalecos que los castores se podrán personalizar como quieran. Para realizar el chaleco: Cogemos una bolsa de tamaño mediano y la colocamos de manera vertical, colocando la parte de apertura lo más pegado a nosotros. Una vez hecho esto, cogemos y hacemos un pequeño corte en forma de medio círculo en la parte opuesta a la apertura (donde irá la cabeza), tras esto, pasamos a realizar lo mismo en la parte izquierda y derecha (Donde irán los brazos). Y ya tendríamos nuestro chaleco. Cada castor puede personalizarse su chaleco, haciendo figuras de goma eva con los moldes o a estilo libre, haciendole flecos a su chaleco y demás. Una vez terminado cada chaleco, utilizaremos cuerda a modo de cinturón para que quede más sujeto.</p>	



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "PINTACARAS"

Tipo de actividad: Taller	Tramo de edad: 6-8 años
	Nº de participantes: Por determinar
	Momento de la actividad: CHAPOTEO 2017
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades artísticas e imaginación del castor • Trabajo en Equipo 	Lugar: INTERIOR
	Duración de la actividad: 20-25 MINUTOS
ÁMBITOS Y CONCEPTOS A TRABAJAR:	Recursos materiales: CREMA HIDRATANTE PINTURA DE CARA
	Recursos humanos: Los scouters que estén disponibles en ese momento.
DESARROLLO: Primero de todo, explicaremos el taller que vamos a llevar a cabo. Después de esto, pondremos a los niños por pareja y les dejaremos que se pongan mutuamente la crema hidratante en la cara (para evitar rojeces) Tras esperar que se seque, procederemos a pintar las caras de los niños. Y... ¡LISTO!	



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "Flashmobe"

<p>Tipo de actividad: Danza.</p>	<p>Tramo de edad: 6-8 años</p>
	<p>Nº de participantes: Todos</p>
	<p>Momento de la actividad: Domingo 09/04/2017</p>
<p>Objetivos de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo psicomotriz. • Fomentar el trabajo en equipo. 	<p>Lugar: Por determinar</p>
	<p>Duración de la actividad: 1h</p>
<p>Ámbitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educación físico-deportiva 	<p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido
	<p>Recursos humanos: Scouters de la comisión de "animación" y scouters que estén disponibles en ese momento.</p>
<p>Desarrollo de la actividad y sus reglas: Se enseñará a los niños una pequeña coreografía sencilla para poder repetirla a la hora de hacer el flashmobe. Es importante que se ponga de vez en cuando la canción del chapoteo (en tiempos muertos, inauguración, etc.) para que los educandos ya estén habituados a la canción y sea para ellos más fácil memorizar la coreografía.</p>	



4. PRESUPUESTO

PRESUPUESTO GASTOS E INGRESOS CHAPOTEO 2017



	EJECUTADO			
	PRESUPUESTO	INGRESOS	GASTOS	DESVIACION
A) SERVICIOS EXTERIORES	200,00		0,00	-100,00%
B) TRANSPORTE	5.366,00		0,00	-100,00%
- TARIFA UNICA AUTOBUS	5.116,00		0,00	-100,00%
- ALQUILER FURGONETA/CAMION	150,00		0,00	-100,00%
- GASOIL	100,00		0,00	-100,00%
C) ACTIVIDADES	500,00		0,00	-100,00%
- ACTIVIDADES DIURNAS POR RAMA	400,00		0,00	-100,00%
- ACTIVIDADES NOCTURNAS POR RAMA	100,00		0,00	-100,00%
D) MATERIALES	149,00		0,00	-100,00%
- Material limpieza/papeleras	149,00		0,00	-100,00%
E) ALQUILERES LOGISTICA	0,00		0,00	
- SILLAS	0,00		0,00	
- MESAS	0,00		0,00	
- EQUIPO SONIDO	0,00		0,00	
F) MANUTENCIÓN	2.220,00		0,00	-100,00%
G) IMPREVISTOS	100,00		0,00	-100,00%
H) SECRETARIA	100,00		0,00	-100,00%
I) PUBLICIDAD	125,00		0,00	-100,00%
J) REGALOS	940,00		0,00	-100,00%
- Protocolo	60,00		0,00	-100,00%
- Regalos asistentes	880,00		0,00	-100,00%
K) ORGANIZACIÓN Y VOLUNTARIOS	500,00		0,00	-100,00%
GASTOS TOTALES	10.200,00			
L) INGRESOS				
- PARTICIPANTES	7.600,00	7.600,00		0,00%
- FONDOS PROPIOS SDA	400,00	400,00		0,00%
- IAJ	0,00	0,00		
- APORTACIÓN IRPF	2.200,00	2.200,00		0,00%
INGRESOS TOTALES	10.200,00			
Total a pagar por participante	38,00			
***	0,00 €	PENDIENTE ASIGNACION		