

HAZ DE HISTORIA
TU AVENTURA



KAN
GAROO

2017 CADIZ
8 AL 11 ABRIL



SCOUTS
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

www.scoutsdeandalucia.org



1. INFORMACIÓN GENERAL

- Comisión organizadora:

| CARGO | NOMBRE | GRUPO | TELÉFONO |
|-----------------|-----------------------------|-------------------------|-----------|
| Coordinador | Santiago Fernández Palacios | San Pablo 686 | 678038804 |
| Tesorero | Miguel Ángel López Andamoyo | Estrella de la Ruta 531 | |
| Secretaria | Natalia Santiago Ramos | Mº Auxiliadora 278 | |
| Programa | Javier Ramos Rodríguez | San Jorge 310 | |
| Logística | Jose Manuel Juan Flores | Mº Auxiliadora 278 | |
| Infraestructura | Estanislao García Tejera | Estrella de Ruta 531 | |
| Voluntariado | Arturo Ramírez Ibáñez | Badem Powell 188 | |
| Manutención | Chari Mora Vaca | Estrella de la Ruta 531 | |

- Dirección de correo electrónico:

campamentopatrullas2017@scoutsdeandalucia.org

- Lugar de realización:

La actividad se realizará en el Centro Juvenil el Madrugador (Carretera del Portal, Puerto de Santa María, Cádiz). En caso de lluvia la actividad será en el mismo lugar, puesto que está dotado de gran cantidad de aulas y habitaciones donde podrían realizarse tanto las actividades como usarse para dormir.

En la imagen adjunta se enumeran las zonas que van a usarse para la actividad:

- Se pernoctará en tiendas que se colocarán en las zonas 1 y 2.
- En caso de lluvia intensa se dormirá en las zonas señalizadas con el número 3.
- Las actividades se realizarán en las zonas señaladas con el número 4.



2. PROGRAMACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Las inscripciones empezarán el Sábado a las 11.00h
- La inauguración será a la 13.00h
- Se deberá traer comida, desayuno y merienda del Sábado.
- El desayuno comenzará a las 8.30, se pondrán varias filas para que los troperos pasen a por su desayuno, podrán ir a la hora que quieran, pero sabiendo que a las 9.30h acaba y que las actividades empiezan a las 10.00h.
- En la comida los troperos y scouters pasarán en fila a recoger tanto el primer como el segundo plato, por ello es importante que lleven **DOS PLATOS A LA ACTIVIDAD.**
- Es muy importante que en la inscripción se especifique si alguna persona tiene una alergia de algún tipo y que traiga un justificante que lo demuestre. **SI UNA ALERGIA NO VIENE EN LA INSCRIPCIÓN NO NOS HACEMOS CARGO.**
- El Martes se dará picnic a los grupos.
- Se permitirá que los grupos más lejanos (Granada-Jaén y Almería) lleguen el Viernes.

| | SÁBADO | DOMINGO | LUNES | MARTES |
|-------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 8.30-9.30 | Desayuno | Desayuno | Desayuno | Desayuno |
| 10.00-13.30 | Actividades | Actividades | Actividades | Actividades |
| 13.30-16.00 | Tiempo Libre y comida |
| 16.00-18.00 | Actividades | Actividades | Actividades | Actividades |
| 18.00 | Merienda | Merienda | Merienda | Merienda |
| 18.30-20.30 | Actividades | Actividades | Actividades | Actividades |
| 21.00 | Cena | Cena | Cena | Cena |
| 22.00-23.30 | Actividades nocturnas | Actividades nocturnas | Actividades nocturnas | Actividades nocturnas |
| 23.30 | Silencio | Silencio | Silencio | Silencio |



3. FICHAS DE ACTIVIDADES

| TIEMPO | SÁBADO | DOMINGO | LUNES | MARTES |
|-------------------------------|-------------------------|-----------------------|--------|-------------------------|
| Desayuno-Comida | | 1 | 4 | DESMONTAJE DESPEDIDA |
| Comida-Merienda | FORMACIÓN PATRULLAS | 2 | 5 | |
| Merienda-Cena | CONSTRUCCIONES | 3 | 6 | |
| Actividad Nocturna | CEREMONIAS PATRULLAS | ACTIVIDAD NOCTURNA | VELADA | |
| Evaluación Tropa | | | | |
| Evaluación Responsables Tropa | | | | |

Las tropas estarán numeradas e irán rotando por todas las actividades de dos en dos, es decir, la tropa 1 y 2 realizará durante la mañana del Sábado la actividad nº1, luego por la tarde la nº2 y así sucesivamente. Para una asistencia de 500 personas se plantea formar 10 tropas. A continuación, adjunto todas las fichas de actividades a falta de dos:

| TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: FORMACIÓN DE TROPAS | |
|---|--|
| Tipo de actividad: Taller | Tramo de edad: 11-13 |
| | Nº de participantes: Tropa |
| | Momento de la actividad: Sábado |
| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: - Formar las Tropas que participarán en el Encuentro de Patrullas. - Conocer a los fundadores de la Patrulla Kanguro. - Crear espíritu de "Patrulla" entre las tropas. | Lugar: Todo el recinto |
| | Duración de la actividad: 1:30h |
| | Recursos materiales: - Ficha de pistas - Ficha con las características de los miembros del Kanguro. |
| | Recursos humanos: Scouters de la tropa y equipo de programas. |



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

Las Tropas tendrán el nombre de un miembro fundador de la Patrulla Kanguro. Utilizaremos esto para realizar un juego que nos ayudará a formar las Tropas.

Cada Patrulla tendrá una característica del Kanguro que da el nombre a la Tropa que le haya tocado. Dichas Patrullas tendrán que organizarse teniendo en cuenta las características. Como hay características que no son únicas (la localidad de nacimiento, por ejemplo) existirá el "comodín del scouter".

El "comodín del scouter" dará pistas a cambio de alguna prueba, pregunta, danza o similar, que ayudará a las Patrullas a encontrar a qué miembro del Kanguro pertenece la característica que le ha tocado.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Código Secreto

| | |
|---|--|
| Tipo de actividad: Juego/Dinámica | Tramo de edad: 11-13 años |
| | Nº de participantes: Tropa |
| | Momento de la actividad: Actividad transversal. |
| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: - Aprender la importancia de las costumbres de Patrulla y ponerlas en prácticas en sus Tropas. - Saber manejar los diferentes códigos (morse, murciélago, banderas, etc.) para poder confeccionar el suyo propio. | Lugar: Todo el recinto |
| | Duración de la actividad: toda la actividad |
| | Recursos materiales: Ficha del abecedario. Folios Bolígrafos |
| | Recursos humanos: Scouters de las tropas. |

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

Será una actividad transversal que ocupará todo el campamento. La idea es dar importancia a las costumbres de patrulla. En este caso en concreto recordamos la particular forma de tomar actas que tiene la P.K (color rojo, plasmas todas las actividades que han realizado y realizan, etc.).

La actividad se desarrollará de la siguiente forma:

El primer día los scouters de cada Tropa les dará las siguientes instrucciones:

Explicación breve de la utilización del código que utilizaba la P.K en sus comunicaciones y a la hora de tomar actas de las actividades que realizaban y realizan.

Tendrán que elaborar un código propio que tendrán que mantener en secreto. Dicho código tendrá que poder ser reproducido por escrito. Además, cada letra del abecedario tendrá que tener un dígito en dicho código secreto



Todos los días las Tropas escribirán una carta contando lo realizado en ese mismo día. Dicha carta tendrá que contener obligatoriamente las siguientes palabras:

- Sol
- Agua
- Incidencia
- Temperatura
- Kanguro
- Tropa

Estas cartas estarán a disposición del resto de Tropas que tendrán que adivinar los códigos de las restantes Tropas que participarán en el Encuentro de Patrulla.

Por cada código resuelto le otorgamos puntos que se sumarán al Gran Patrullómetro.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: CONSTRUCCIONES PARCELA

| | |
|--|--|
| Tipo de actividad: Taller | Tramo de edad: 11-13 |
| | Nº de participantes: Tropa |
| | Momento de la actividad: Sábado |
| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: - Poner en prácticas los diferentes nudos. - Crear el espacio que las tropas utilizarán durante el Encuentro de Patrullas. | Lugar: Todo el recinto |
| | Duración de la actividad: |
| | Recursos materiales: - Pita - Troncos - Cartón - Cordino de 2 colores - Foto del miembro de la Patrulla Kanguro - Cartulinas - Rotuladores - Cáncamos |
| | Recursos humanos: Scouters de la tropa |

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

Las Tropas tendrán que construir su parcela en el lugar asignado. Para ello utilizarán los materiales que aportarán los grupos (pita) y los que aportará la Organización (pita y troncos).

Las construcciones mínimas serán:

- Parcelado



- Mochilero
- Cartel con el nombre de la Tropa/foto del miembro de la Patrulla Kanguro
- Cuadro de nudos PH

Se le otorgarán puntos al mejor Rincón de Patrulla que se sumarán al Gran Patrullómetro.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: RETO SCOUT

| | |
|---|--|
| Tipo de actividad: Taller | Tramo de edad: 11-13 |
| | Nº de participantes: Tropa |
| | Momento de la actividad: |
| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: - Poner en práctica la habilidad de todos los patrulleros en cabuyería. - Utilizar lo aprendido sobre trabajo de equipo y Sistema de Patrullas. | Lugar: Todo el recinto |
| | Duración de la actividad: 1:30 |
| | Recursos materiales: - Cordino - Cartón - Material fungible para decorar el Cuadro de Nudos - Tijeras/cúter |
| | Recursos humanos: Scouters de la tropa |

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

En esta actividad las Tropas tendrán que realizar uno o varios Cuadros de nudos (tendrán que elegir que prefieren con la premisa que cada Patrulla se pueda llevar a casa un trozo del mismo). El Cuadro de nudos tendrá que tener el mayor número de nudos posible (se puntuará el diseño y la cantidad de nudos que aparezcan). Se entregará a las Tropas una pequeña guía sobre cabuyería para ayudar a la realización de la actividad

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: PIONERISMO

| | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| Tipo de actividad: Taller | Tramo de edad: 11-13 |
| | Nº de participantes: Tropa |



| | |
|--|--|
| | Momento de la actividad: |
| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"> - Enseñar a los educandos: - Utilizar las herramientas de pionerismo. - Cumplir las normas de seguridad cuando se trabaje con las herramientas. - Mantener en óptimas condiciones dichas herramientas | Lugar: Todo el recinto |
| | Duración de la actividad: 1.30h |
| | Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de pionerismo: hacha, sierra, martillo, etc. - Normas de seguridad - Normas de mantenimiento de las herramientas |
| | Recursos humanos: Scouters de la tropa |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas): <p>En esta actividad se les enseñará a los educandos las normas de utilización y seguridad del material básico de pionerismo (sierra, hacha, martillo). La actividad constará por una parte práctica donde los educandos podrán utilizar las herramientas y aprender la forma correcta y segura de hacerlo.</p> | |

| | |
|--|---|
| TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: RETO SCOUT | |
| Tipo de actividad: TALLER/JUEGO | Tramo de edad: 11-13 |
| | Nº de participantes: Tropa |
| | Momento de la actividad: |
| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: <ul style="list-style-type: none"> - Poner en práctica lo aprendido en sus Grupos. - Fomentar el trabajo de equipo. | Lugar: |
| | Duración de la actividad: 1.30h |



| | |
|---|-----------------------------|
| | Recursos materiales: |
| | - Fichas de las pruebas |
| | Recursos humanos: |
| | SCOUTERS DE LA TROPA |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas): | |
| <p>Los scouters y la Tropa se dividirán en varios grupos. Cada grupo de scouters será el responsable de una prueba (un pequeño trivial, preguntas y respuestas, reto de cabuyería, traducir morse, etc.). Los grupos de educandos irán participando en las diferentes pruebas intentando conseguir el mayor número de puntos posibles. Aunque los diferentes grupos realicen las pruebas por separado el resultado final, que se añadirá al Gran Patrullómetro, será la suma de las puntuaciones obtenidas por todos ellos.</p> | |

| | |
|---|---|
| TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: TALLER DE DRAMATIZACIÓN | |
| Tipo de actividad: TALLER | Tramo de edad: 11-13 |
| | Nº de participantes: Tropa |
| | Momento de la actividad: |
| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: - Dar valor a la parte imaginativa y artística de los educandos - Fomentar el trabajo en equipo | Lugar: |
| | Duración de la actividad: 1:30h |
| | Recursos materiales: - Folios - Bolígrafos |
| | Recursos humanos: SCOUTERS DE LA TROPA |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas): | |
| <p>Las tropas tendrán que preparar una pequeña actuación que tendrán que representar en la velada de fin de campamento. Por ese motivo se ha preparado una actividad donde se les enseñe a los educandos pautas para tal fin. Se dividirá en dos partes: - En la primera parte realizará un juego inicial para que los educandos se suelten y pierdan la vergüenza. El juego se desarrollará de la siguiente forma: Los educandos se pondrán en círculo y tendrán que contar una historia. Cada educando sólo podrá decir tres palabras, el siguiente tendrá que continuar la historia. Se repetirá el proceso hasta que todos hayan participado.</p> | |



- En la segunda parte la Tropa tendrá que preparar la actuación que podrá ser una obra de teatro, una canción, un musical, etc.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: VELADA

| | |
|---|--|
| Tipo de actividad: VELADA | Tramo de edad: 11-13 |
| | Nº de participantes: Tropa |
| | Momento de la actividad: Noche del lunes |
| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD: - Interactuar entre todos los patrulleros. | Lugar: |
| | Duración de la actividad: 1:30h |
| | Recursos materiales: |
| | Recursos humanos: |

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Y sus reglas):

Actividad nocturna donde habrá una cena especial. Tras ella las Tropas representarán las actuaciones que habrán preparado en el taller de dramatización.



4. PRESUPUESTO

| Ingresos | Presupuesto | Real |
|----------------|--------------|------|
| Asistentes | 24000 | |
| Subvencion Sda | 400 | 400 |
| IRPF | 2600 | 2600 |
| IAJ | 125 | 0 |
| TOTAL | 27125 | |

| Gastos | Presupuesto | Real |
|------------------|--------------|------|
| Alojamiento | 4235 | 4235 |
| Transporte | 8200 | |
| Comida | 8100 | |
| Actividades | 1500 | |
| Botiquin | 100 | |
| Alqui. Furgoneta | 350 | |
| Gasolina | 150 | |
| Mater. Limpieza | 200 | |
| Regalos | 1500 | |
| Infraestructuras | 500 | |
| imprevisto | 490 | |
| Alquiler carpa | 1800 | |
| TOTAL | 27125 | |

| | PRESUPUESTO | REAL | |
|-------------------------------------|--------------|-------------|--------------------|
| Asistentes | 400 | | |
| | Dias | Precio*Dias | Equipo+voluntarios |
| Comida | 3 | 6 | 50 |
| | precio*pers. | | |
| Regalos | 3,75 | | |
| | PRESUPUESTO | REAL | |
| PRECIO ACTIVIDAD POR PERSONA | | | 60 |