



SCOUTS
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

ASDE Scouts de Andalucía
Avenida de la Astronomía 1,
Manzana 5, Torre 4, Local 86
41015 Sevilla

Tfno: (+34) 954.23.04.95

info@scoutsdeandalucia.org
www.scoutsdeandalucia.org

24 Y 25 DE MARZO 2018
CHICLANA (CÁDIZ)

Inscrita en la Consejería de Cultura - Junta de Andalucía, con el n.º 15 - Inscrita en la Consejería de Gobernación - Junta de Andalucía, con el n.º 4014 de la Sección 1.ª
Declarada de utilidad pública 6-3-1997 - Asociación miembro de la federación de Scouts de España (ASDE) - C.I.F. G-14057244



XXVII FESTIVAL
SCOUTS DE ANDALUCÍA
"HUELLAS DE PAZ"



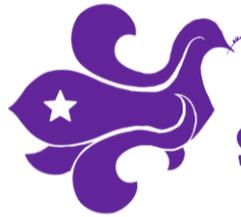
SCOUTS
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

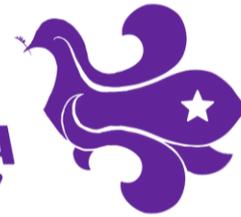
ASDE Scouts de Andalucía
Avenida de la Astronomía 1,
Manzana 5, Torre 4, Local 86
41015 Sevilla

Tfno: (+34) 954.23.04.95

info@scoutsdeandalucia.org
www.scoutsdeandalucia.org



XXVII FESTIVAL SCOUTS DE ANDALUCÍA "HUELLAS DE PAZ"



PROGRAMA EDUCATIVO

A continuación, os presentamos este dossier que contiene todo el programa educativo a realizar en el XVIII Festival de la canción de Scouts de Andalucía "Huellas de paz".

Desde el comité ejecutivo de Scouts de Andalucía buscamos que la emisión de este documento cumpla dos grandes objetivos. En primer lugar, dar a conocer al detalle cual es el programa educativo preparado y propuesto para la actividad más importante de toda la ronda de nuestra asociación. En segundo lugar, y no por ellos menos importante, hacer partícipes desde el primer momento a todos los scouters y educandos que van a participar en la actividad, para que, desde el seno de los grupos, podáis empezar a conocer y motivar de cara a la realización de esta gran actividad los días 24 y 25 de marzo.

Esperamos que la información de este dossier y su contenido cumpla los dos objetivos enunciados anteriormente y que sirva para motivar a la participación activa de nuestros socios, parte fundamental del éxito de una actividad de esta naturaleza y características.

Sebastián Lozano Rueda.
Responsable de Programas de Scouts de Andalucía.



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

ASDE Scouts de Andalucía
Avenida de la Astronomía 1,
Manzana 5, Torre 4, Local 86
41015 Sevilla

Tfno: (+34) 954.23.04.95

info@scoutsdeandalucia.org
www.scoutsdeandalucia.org

JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA:

Como cada ronda solar, ASDE Scouts de Andalucía se reúne para celebrar su actividad más importante, el Festival de la canción scout. Este año, en su XXVII edición, el propio comité ejecutivo de la asociación ha asumido la coordinación de este gran evento que reúne cada año a todas las personas que conforman esta gran asociación en un evento marcado por la convivencia, la visibilidad y el marchante escultista.

En 2018 se cumplen 100 años del fin de la guerra mundial, el fatídico hito histórico que marcó el devenir de nuestro mundo contemporáneo dejando entre nueve y diez millones de víctimas. Esta gran guerra declinó los destinos de las generaciones venideras y estableció un nuevo marco de forma de convivencia entre las naciones y las personas que las conforman.

Desde Scouts de Andalucía creemos que debemos aprovechar la celebración de este centenario para de nuevo, poner el valor el compromiso del escultismo con la educación por la paz y el papel de nuestros scouts como personas de paz y por la paz. Destacar la importancia de los pequeños gestos y actitudes como motor de cambio en nuestra realidad social contemporánea tan deshumanizada.

El programa educativo sobre el que se sustenta nuestro XVII Festival de la canción de Scouts de Andalucía estará marcado por el trabajo de la educación por la paz.

OBJETIVOS GENERALES DEL PROGRAMA

- Realzar el valor fundamental de la educación por la paz dentro de nuestro programa educativo.
- Realizar un encuentro de todas las personas que conforman nuestra asociación marcado por la convivencia.
- Fomentar la expresión artística multidisciplinar como vehículo para la exposición de nuestro compromiso y los valores propios del escultismo.



SCOUTS
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

ASDE Scouts de Andalucía
Avenida de la Astronomía 1,
Manzana 5, Torre 4, Local 86
41015 Sevilla

Tfno: (+34) 954.23.04.95

info@scoutsdeandalucia.org
www.scoutsdeandalucia.org

COORDINACIÓN DEL PROGRAMA Y EQUIPOS

Ramas:

COLONIA: Laura Caballero (Coordinadora).

Equipo:

- Adrián Charlo.
- Pablo Ferrando.

MANADA: Carlos Contreras (Coordinador).

Equipo:

- Alberto Candon.

TROPA: Manuel Molina (Coordinador).

Equipo:

- Nuria Osuna.
- Silvia María de Celis.

UNIDAD: Montse López (Coordinadora).

Equipo:

- Aitana Rodríguez.
- Leonardo Molina.

CLAN: Pablo Vico (Coordinador).

Equipo:

- Ignacio Lorenzo.
- Santiago López.

Coordinación general del programa:

Sebastián Lozano.

LOCALIZACIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA

Todas las actividades se van a desarrollar dentro del complejo de Campano. Dicho complejo cuenta con numerosas zonas de diferente naturaleza para poder desarrollar las actividades del programa. Además, en caso de lluvia, contamos con muchos espacios donde poder desarrollar el programa sin que éste vea afectado su desarrollo.

En este dossier no podemos determinar con exactitud los emplazamientos debido a que necesitamos conocer los números de inscritos finales para poder optimizar al máximo el reparto de espacios para el desarrollo del programa de las distintas ramas.

En la reunión que realizaremos con los responsables de contingente, justo al finalizar la inauguración del evento, detallaremos con exactitud las localizaciones dentro del propio complejo.



CRONOGRAMA GENERAL

A continuación, detallamos la temporalización del desarrollo de las actividades. En este cuadro se distinguen dos tipos de actividades: **Comunes** y **Específicas**. Las comunes son aquellas que son para todas las ramas, indistintamente de que se celebren en la misma ubicación o no. Las específicas son aquellas que son exclusivas de cada rama.

HORA	CÓDIGO	ACTIVIDAD	OBSERVACIONES
13.30	C.1	Reunión de comisión organizadora y coordinadores de las ramas con los responsables de contingentes.	Común
16.00	C.2	Reunión de los coordinadores de las ramas con los scouters de sección	Común
16.30	E.1	(Distinta en cada rama)	Específica
17.00	E.2	(Distinta en cada rama)	Específica
18.00	C.3	Merienda	Común
18.30	E.3	(Distinta en cada rama)	Específica
19.30	C.4	Ensayo para la actividad nocturna	Común
20.15	C.5	Taller de huellas	Común
21.00	C.6	Cena	Común
22.30	C.7	Actividad nocturna	Común



ACTIVIDADES COMUNES

A continuación, pasaremos a detallar el contenido de cada una de las actividades definidas en cuadro del cronograma del punto anterior. En primer lugar, se detallarán las de carácter común y luego, pasando rama por rama, las de carácter específico.

C.1. Reunión de comisión organizadora y coordinadores de las ramas con los responsables de contingentes.

Justo al finalizar la inauguración del evento se celebrará una reunión breve donde el equipo de coordinación de la actividad dará las directrices básicas a los responsables de contingentes sobre cómo se va a desarrollar la actividad. De todas formas, a todos los grupos a su llegada al evento se le entregará un dossier específico donde tendrán toda la información de lo que se va a realizar, como y donde.

En esta reunión será donde se les indicará a los responsables de contingente donde se van a ubicar cada una de las ramas para realizar el programa de la tarde y la noche. Los responsables de contingente serán informados de donde se citan a sus scouters para la reunión con los coordinadores de cada rama y sus equipos a las 16.00 horas.

C.2. Reunión de los coordinadores de las ramas con los scouters de sección.

Esta reunión se realizará en el lugar donde se va a desarrollar las actividades de cada rama. Será el momento donde se podrán dar especificaciones concretas para que los scouters de los grupos se involucren de lleno en el desarrollo de la actividad y estén informados de todo lo que se va a realizar y de qué forma se va a realizar. Se incidirá en que al menos un scouter de cada grupo y sección asista, para que todos estén coordinados y sean partícipes.

C.3. Merienda.

La merienda está ideada para que se haga durante el desarrollo de las actividades por ramas en cada ubicación de cada rama. De esta forma evitaremos pérdidas de tiempo innecesarias y fomentaremos la convivencia de los educandos con su rama.

Los coordinadores de cada rama pueden concretar con libertad cuando parar el desarrollo del programa para la merienda, siempre respetando que esta sea a la hora aproximada a la que está fijada en el cronograma.

C.4. Ensayo para la actividad nocturna.

Aun siendo una actividad común a todas las ramas también se realizará en cada ubicación de cada rama.

El ensayo consiste en una preparación que dotará de contenido en cierto modo a la actividad nocturna (en este momento es aconsejable leer previamente el contenido de "C.7. Actividad nocturna").

Cada rama tendrá designada una canción concreta. Se realizará un ensayo con los educandos donde aprenderán y ensayarán una mínima coreografía. El objetivo de esta coreografía no debe ser su dificultad, si no que serán algunos movimientos básicos para que cuando estén en la actividad nocturna puedan hacerla a modo de "batalla de baile" entre ramas.



Lo importante de este punto del programa es que sea un momento de distensión para la rama tras varias horas de desarrollo del programa.

A continuación, detallamos cual es la canción asignada para cada una de las ramas:

RAMA	CANCIÓN	INTÉRPRETE	REFERENCIA
COLONIA	Hecho con tus sueños	<i>Maldita Nerea</i>	https://www.youtube.com/watch?v=QbnB5npEc7g
MANADA	Cuando estamos juntos	<i>BSO Toy Story 3</i>	https://www.youtube.com/watch?v=CTXzBYfChdE
TROPA	Yo contigo, tú conmigo	<i>Morat y Álvaro soler</i>	https://www.youtube.com/watch?v=3SC0Ze4ta9o
UNIDAD	El mismo sol	<i>Álvaro soler y Jennifer López</i>	https://www.youtube.com/watch?v=srPJ-s5uMbI
CLAN	Apache	<i>The Sugarhill Gang</i>	https://www.youtube.com/watch?v=mj-mwJISfLY

C.5. Taller de huellas.

Aun siendo una actividad común a todas las ramas también se realizará en cada una de las ubicaciones de cada rama.

En este momento se le repartirá a cada rama un formato de papel con huellas impresas del color específico de cada rama. Los educandos tendrán que recortar dichas botas y en las mismas escribir algún mensaje relacionado con la paz como resultado o conclusión personal de lo trabajado durante la tarde. Esta será una actividad creativa donde se le dará libertad a cada educando para que exprese lo que quiera y como quiera siempre que esté relacionado con los contenidos tratados.

Los coordinadores de las ramas tendrán que recoger todas las huellas cuando los educandos las hayan terminado. Estas huellas serán posteriormente colocadas en el forillo de fondo del certamen junto al logo del festival. De esta forma, durante el desarrollo del certamen del día posterior, todos podrán ver todas las huellas con sus mensajes, dando cabida a recordar lo tratado el día anterior. En la presentación del certamen se hará alusión a estos mensajes y a todo lo aprendido y trabajado el sábado.

C.6. Cena.

Para la cena, los educandos y sus scouters seguirán en los lugares designados para las actividades de las ramas. La cena se hará por ramas.



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

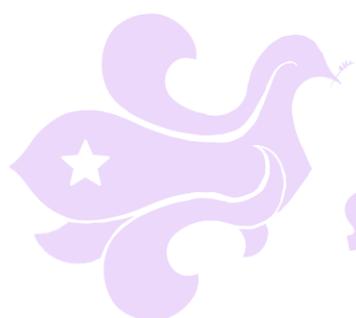
ASDE Scouts de Andalucía
Avenida de la Astronomía 1,
Manzana 5, Torre 4, Local 86
41015 Sevilla

Tfno: (+34) 954.23.04.95

info@scoutsdeandalucia.org
www.scoutsdeandalucia.org

C.7. Actividad nocturna.

La actividad nocturna será común para todas las ramas. Consistirá en una fiesta con animación, luces y música. Durante la hora de duración que esta fiesta, el animador/DJ pondrá las canciones que cada rama ha ensayado durante la tarde y tendrán que hacer su coreografía. Esto servirá para dotar de contenido la fiesta con un duelo de bailes entre las ramas.



**XXVII FESTIVAL
SCOUTS DE ANDALUCÍA
"HUELLAS DE PAZ"**





ACTIVIDADES ESPECÍFICAS (Por ramas):

COLONIA:

E.1. Dinámica de presentación y rompehielos.

En primer lugar y teniendo en cuenta el número de castores asistentes, se separan en una o varias colonias ficticias. Esta separación se hará teniendo en cuenta que las colonias de distintos grupos y lugares de procedencia se mezclen. Una vez se haya hecho se jugará al primer rompehielos.

Danza "el pistón", "John Brown" o similar. Lo idóneo es que esta primera danza les sirva para perder un poco de vergüenza con los castores que no conocen y para que se empiecen a mover. Tras esta primera danza realizaremos la dinámica de conocimiento.

Dinámica "paquetes de...". Los castores deberán agruparse (según el número que se indique) siguiendo una serie de ítems (*color de pelo, color de ojos, deporte favorito...*). Ejemplo: formar tríos según el animal favorito.

E.2. y E.3. Gymkhana del "SUPERHEROES DE LA PAZ" (Con parada para merienda)

Para comenzar, se les explicará a los castores a través de un teatro la ambientación de esta gymkhana, concretamente, los héroes actuales han caído a manos de un villano y necesitamos nuevos superhéroes capaces de volver a restaurar la paz en nuestro mundo. ¿Serán los castores capaces de conseguir todos los *superpoderes* para acabar con la guerra?

Una vez explicado el objetivo, se le entregará a cada castor su carnet de "aprendiz de superhéroe", e irán pasando prueba por prueba para descubrir cuáles son los *superpoderes* que les servirá para derrotar al villano.

Por otro lado, destacar que cada carnet será de un color diferente, que nos servirá para dividir a toda la rama en colonias ficticias.

Antes de comenzar la gymkhana, cada colonia ficticia tendrá que inventarse su nombre de superhéroe y su grito distintivo. Además, todo superhéroe se caracteriza por su vestimenta, por consiguiente, deberán pensar y elaborar un pequeño elemento distintivo. (Por ejemplo: antifaz, pulsera, cinturón, etc.).

PRUEBA 1: SUPER PODER DE LA JUSTICIA.

Comenzaremos con el juego de la *estrella*: los castores se dividirán formando cuatro filas enfrentadas, al sonido del silbato los últimos de cada fila deberán dar una vuelta corriendo, pasar por debajo de las piernas de su fila correspondiente y finalmente, ser el primero en coger una imagen colocada en el centro. Se repetirá el juego cuatro veces.

Estas imágenes harán referencia a diferentes situaciones popularmente injustas (por ejemplo: un grupo niños haciéndole bullying a otro) y los castores tras observar la imagen deberán de denunciar la injusticia que ocurre en la imagen.



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

ASDE Scouts de Andalucía
Avenida de la Astronomía 1,
Manzana 5, Torre 4, Local 86
41015 Sevilla

Tfno: (+34) 954.23.04.95

info@scoutsdeandalucia.org
www.scoutsdeandalucia.org

Tras finalizar esta prueba, se le explicará a los castores que para convertirse en un superhéroe de la paz, es necesario detectar las injusticias que le rodean y actuar; tras esto, adquirirán el *superpoder* de la justicia.

PRUEBA 2: SUPERPODER DEL AMOR.

En primer lugar, los castores tendrán que encontrar por la zona las piezas de un puzle. Una vez que tengan todas, deberán trabajar de forma cooperativa para formar el puzle que representará una situación de amor o compañerismo (por ejemplo: un niño compartiendo su juguete o un abrazo entre dos amigos). A la vez que intentan formar el puzle, encontrarán que hay cuatro piezas que no encajan: son ovaladas y representan cuatro escenas negativas (por ejemplo: un niño siendo aislado por su clase)

Tras esto, hablamos con los niños y niñas y les explicaremos que un superhéroe, debe amar y proteger todo su entorno, solo así podrá traer la paz. Los castores obtienen el *superpoder* del amor.

PRUEBA 3: SUPERPODER DE LA SOLIDARIDAD.

Las guerras provocan la escasez de productos de primera necesidad y el encarecimiento de los recursos existentes. Ante esto, los Estados y las ONG's tienen que coordinarse para hacer llegar al lugar del conflicto la ayuda internacional, producto de la solidaridad de otras personas.

Para pasar esta prueba los niños y niñas tendrán que hacer llegar el máximo número posible de globos a una caja, que simboliza el país necesitado. El transporte deberá de realizarse en fila y todos a la vez, colaborando para salvar muchas trabas que surgen en los envíos humanitarios. Tales impedimentos quedarán simbolizados, por ejemplo, como la imposibilidad de usar las manos o con la obligación de sostener la "ayuda" con la cabeza, pecho, hombros, etc.

Tras superar esta prueba, se le explicará a los aprendices de superhéroe que un héroe no solo debe traer la paz a sus amigos y/o entorno más cercano, sino a toda a la humanidad. Ya que todos necesitamos ayuda, después de esto los castores obtendrán el *superpoder* de la solidaridad

PRUEBA 4: SUPER PODER DEL DIÁLOGO.

Comenzaremos con el juego de la *interferencia*, consiste en que un castor tiene que decir en voz alta un mensaje a otro castor, pero entre ellos dos estarán colocados el resto de castores haciendo ruido para evitar el paso del mensaje.

Tras completar la prueba los scouter les comentarán a los aprendices de superhéroe, que es muy importante saber escuchar a los demás y respetar cuando otro niño habla.

Finalmente, los castores deberán pensar otra forma de que el mensaje llegue correctamente, un ejemplo que el scouter podría facilitar es jugando al conocido juego del *teléfono*, donde cada castor debe esperar a que le digan el mensaje y mientras esperan su turno deben estar en silencio.

Una vez superado el conflicto, los aprendices de superhéroes han obtenido el *superpoder* del dialogo.



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

ASDE Scouts de Andalucía
Avenida de la Astronomía 1,
Manzana 5, Torre 4, Local 86
41015 Sevilla

Tfno: (+34) 954.23.04.95

info@scoutsdeandalucia.org
www.scoutsdeandalucia.org

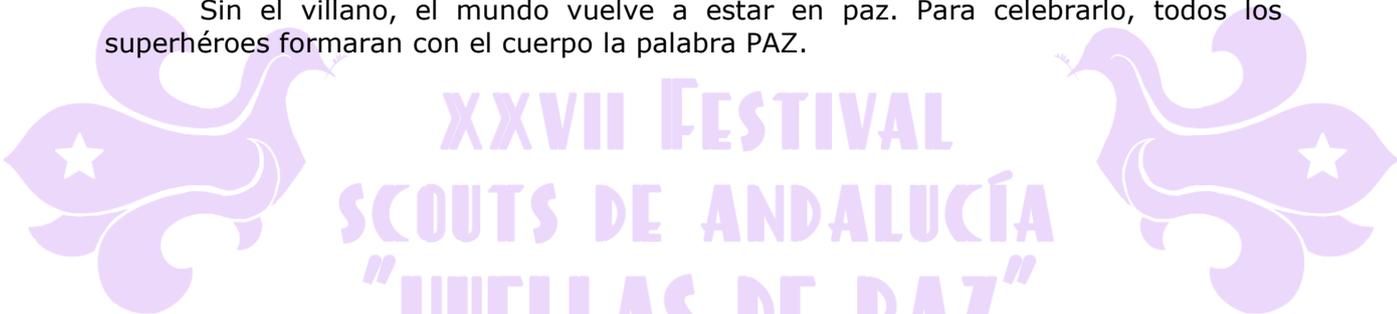
PRUEBA 5: SUPERPODER LA LIBERTAD

Otro de los ámbitos relacionados con la paz es la libertad, para trabajar este ámbito usaremos el juego del *nudo humano*, que consiste en darse todas las manos y enredarse entre ellos. Una vez que se haya formado el nudo humano, tendrán que colaborar juntos para deshacer dicho nudo sin que ningún castor se suelte las manos con su compañero.

Una vez finalizado el juego, les explicaremos a los castores que un superhéroe debe proteger la libertad que todos tenemos de hacer lo que queramos sin necesidad de perjudicar al otro o el bien común (como pudimos comprobar en el juego).

Tras finalizar la gymkhana y haber obtenido todos los *superpoderes*, todas las colonias ficticias se volverán a juntar para celebrar el acto de promoción de los aprendices de superhéroes. Durante el acto, aparecerá el supervillano y tomará a un scouter como rehén. Mediados por los demás scouter, los castores deberán elegir un representante por colonia ficticia que ayude a los demás a "vencer" al villano, usando los "superpoderes" que han aprendido durante las pruebas (amor, dialogo, justicia, solidaridad y libertad), por cada palabra que digan el villano se irá debilitando, hasta que finalmente acaben con su poder y deje libre al rehén.

Sin el villano, el mundo vuelve a estar en paz. Para celebrarlo, todos los superhéroes formaran con el cuerpo la palabra PAZ.



**XXVII FESTIVAL
SCOUTS DE ANDALUCÍA
"HUELLAS DE PAZ"**



MANADA:

E.1. Dinámica de presentación y rompehielos.

En primer lugar y teniendo en cuenta el número de lobatos asistentes, se separan en una o varias seisenas de juegos. Esta separación se hará teniendo en cuenta que las manadas de distintos grupos y lugares de procedencia se mezclen. Una vez se haya hecho se jugará al primer rompehielos.

Dinámica de los grupos. Cada seisena de juegos tendrá que formar grupos rápidamente siguiendo la indicación del scouter. Estas indicaciones pueden ser: (Solo algunos ejemplos)

- Grupos de "X" números de lobatos
- Grupos por mes de nacimiento
- Grupos por color de pelo
- Grupos por número de pie.

Dinámica "La bicicleta". Por las mismas seisenas de juegos se colocan a los lobatos en dos círculos concéntricos. Uno interior y otro exterior. Siguiendo las indicaciones de los scouter, los círculos comenzarán a girar en sentidos opuestos. Al aviso del scouter los círculos se pararán. En este momento, los lobatos tendrán una pareja en frente en el otro círculo. Ambos tendrán que responderse entre sí la pregunta que formule el scouter (Ejemplo: Nombre, gustos, etc.)

E.2. Dinámica de paz positiva y paz negativa.

Para esta dinámica se mantiene la división por seisenas para hacerlo más dinámico. Se colocan dos grandes murales a cada lado y que en uno ponga "Paz" y en otro "Guerra". Se irán sacando frases representativas de la paz positiva y de la paz negativa. Los lobatos tendrán que ir pegando las frases en el muro que ellos creen que debe ir. Probablemente no pondrán nada en el muro de la "guerra" y es entonces cuando los viejos lobos explicaran que hay dos formas de paz, la negativa y la positiva. Tras esto, se recolocan los carteles para que entiendan los conceptos.

E.3. Gran juego "La guerra en la selva".

Antes de comenzar este gran juego, las seisenas funcionales se dividirán a su vez en dos nuevas seisenas, para añadir carácter competitivo al gran juego.

Este gran juego está ambientado en los derechos del niño y la realidad por la que pasan los niños en ausencia de paz. Para el desarrollo se les explica que "la selva" (el mundo) tiene un gran problema. Alguien ha robado el gran mapa y lo ha roto en varios trozos y lo ha escondido. Los lobatos tendrán que buscar las partes del mapa y traerlo completamente unido. En cada parte del mapa verán datos de los derechos que se vulneran a los niños en esa parte del mapa. Una vez que hayan encontrado todas las partes del mapa se reflexionará sobre los datos que han visto en el mapa.



TROPA:

E.1. Dinámica de presentación y rompehielos.

En primer lugar, las tropas deberán organizarse por tropas ficticias. Previo al comienzo de la actividad (Reunión previa con los scouter) se os informará de la organización y separación realizada por tropas ficticias realizada previamente, con el fin de agilizar la organización. Se tendrá en cuenta que las tropas de distintos grupos y lugares de procedencia se mezclen. Una vez que cada tropa este formada comenzaremos con las dinámicas de presentación y rompehielos.

Dinámica "Veo violencia en". Ya divididos por tropas ficticias se colocarán en círculo. Cada educando deberá decir su nombre, un signo de violencia que identifique y cómo solucionaría el signo de violencia que ha dicho su anterior compañero/a.

"Me llamo _____ veo violencia en _____ y lo de mi compañero/a _____ lo solucionaría _____"

Con esta dinámica, además de comenzar a introducir la temática de la programación conseguiremos trabajar la identificación de signos de violencia y la actuación ante éstos, con el objetivo de vivir en un mundo sin violencia.

Juego "Peace & Love". Uno de los troperos de la tropa ficticia será designado para quedársela. Éste tendrá que perseguir al resto mientras que los demás deben correr para evitar ser tocados. Para poder zafarse de ser tocados pueden salvarse gritando "Peace", quedándose quietos con las manos unidas en forma de canasta y formando con los dedos un corazón. Para poder ser salvados, alguien que no esté cogido tiene que meterse entre sus brazos y susurrarle la palabra "Love".

E.2. Taller "Insignias de la paz".

Para este taller se mantienen las tropas ficticias. Cada una de estas tendrá asignada una idea representativa relacionada con el nombre otorgado para su tropa ficticia. Con esta idea y utilizando los materiales que pondremos a su disposición, tendrán que crear una insignia con un símbolo único para cada tropa. Esta insignia servirá para identificarlos como mensajeros de la paz en la siguiente actividad, así como las Fuerzas de paz de las Naciones Unidas son conocidas como "Los cascos azules" por los cascos que llevan de ese color en sus misiones.

E.3. Mensajeros de la paz

Cada tropa se convertirá en fuerzas de la paz. Deberán localizar distintos países que se encuentran en conflicto. En cada uno de ellos tendrán un reto que deberán solucionar para así llevar la paz a ese territorio. Las tropas podrán ir a cada país en el orden que estimen oportuno y se les entregará material para localizarlos con más facilidad. La actividad, aunque se participe como tropa ficticia, sus retos siempre se harán por patrullas que deberán colaborar entre ellas para que toda la tropa los supere. En cada prueba, se les entregará una serie de piezas.

El objetivo final será conseguir el máximo número de piezas, y por tanto, conseguir la paz en el mayor número de territorios.



UNIDAD:

E.1. Dinámica de presentación y rompehielos.

En primer lugar y teniendo en cuenta el número de escultas asistentes, se separan en una o varias unidades ficticias. Esta separación se hará teniendo en cuenta que las unidades de distintos grupos y lugares de procedencia se mezclen. Una vez se haya hecho se jugará al primer rompehielos.

Juego "Cuba-Beso". Se escogen a uno a dos escultas (dependiendo del volumen de la unidad ficticia). Éstos tendrán la orden de correr detrás del resto para cogerlos. Los demás escultas, para evitar ser cogidos podrán de la palabra "Cuba-Beso" quedándose totalmente inmóviles colocando sus brazos en forma de círculo horizontal. Para poder seguir moviéndose tendrán que esperar a que llegue otro esculta que lo libere entrando entre sus brazos, y tras decirse los nombres, darle un beso en la mejilla.

Dinámica "Busca los mensajeros de la paz". Todos los escultas tendrán que vendarse los ojos con la pañoleta. Además de esto, cada uno llevará un logo en forma de pegatina con el mensaje de "Mensajeros scouts de la paz". Cada pegatina será de colores diferentes.

Con los ojos vendados tendrán que comunicarse y organizarse para agruparse por los colores de sus pegatinas.

E.2. y E.3. Gran juego/Dinámica "Paseo por un mundo en guerra". (Con parada para merienda)

Manteniendo la división por unidades ficticias y por la agrupación de colores de la dinámica irán haciendo un recorrido de pruebas donde irán conociendo un mundo en guerra. Las pruebas serán las siguientes:

PRUEBA 1. LA TRINCHERA:

Cada grupo tendrá que pasar a gatas por un entramado de cuerdas en forma de telarañas, imitando la situación real de una trinchera.

PRUEBA 2. AYUDA INTERNACIONAL:

La guerra provoca la escasez de productos de primera necesidad y el encarecimiento de los recursos existentes. Ante esto, los Estados y las ONG tienen que coordinarse para hacer llegar al lugar del conflicto la ayuda internacional, producto de la solidaridad de otras personas.

Los participantes tienen que hacer llegar el máximo número posible de globos a una caja, que simboliza el país necesitado. El transporte deberá de realizarse en fila y todos a la vez, colaborando para salvar muchas trabas que surgen en los envíos humanitarios. Tales impedimentos quedarán simbolizados, por ejemplo, como la imposibilidad de usar las manos o con la obligación de sostener la "ayuda" con la cabeza, pecho, hombros...



PRUEBA 3. MEDIOS DE COMUNICACIÓN:

El lenguaje y la información proporcionada por los medios de comunicación para describir lo que está sucediendo en una guerra puede ser confuso y erróneo.

Se colocará una barrera de personas haciendo muchísimo ruido con voces, palmas, etc. A cada lado de esta barrera se situará a una persona. Una de ellas será el emisor y otra el receptor. Venciendo al ruido de la barrera, el emisor tendrá que conseguir que el receptor escuche el mensaje que le piden los scouter que le comunique.

Tras finalizar esta recreación se realiza un pequeño debate acerca de cual es el papel real de los medios de comunicación durante los periodos y situaciones de guerra.

PRUEBA 4. MINAS ANTIPERSONAL:

Los campos minados son un vestigio de las guerras que siguen matando y mutilando personas durante años. Las personas que viven en sus cercanías no pueden desplazarse con normalidad, deben ir por zonas de seguridad y atendiendo al lugar donde se coloca cada pie al caminar.

La prueba consiste en una carrera de relevos. Previamente se colocarán unas "losetas" en el camino del relevo. Los escultas, durante la carrera solo podrán pisar las losetas, pasando de una a otra. Al pisar cada una deben de levantarla para ver si debajo de la misma dice si es una mina o no. En caso de ser una mina perderán un miembro del cuerpo y deberán de empezar de nuevo. Si no es una mina podrán seguir.

En la última losa de la carrera encontrarán una reflexión sobre las minas antipersona que luego pondrán en común.

PRUEBA 5. PRESOS POLÍTICOS:

Las guerras son en sí mismas una vulneración de los Derechos Humanos, un ejemplo de ello es lo que sucede con los llamados "presos políticos", que son detenidos simplemente por pensar o expresarse de forma diferente al invasor. Debate con algunos roles sobre los presos políticos.

La prueba consiste en realizar el juego de las cuatro esquinas. Se divide a los escultas en grupos de cinco (un esculta por cada esquina y la persona que se la queda que será el preso político). El objetivo del juego es evitar quedarte fuera de cualquier de las cuatro esquinas. El que pierde la esquina pasa a quedársela y así sucesivamente.

PRUEBA 6. MOTIVOS DE LAS GUERRAS:

Las guerras generalmente vienen precedidas de algún interés de tipo político. Debate sobre los intereses políticos y las consecuencias de las guerras en la actualidad.

Esta prueba final consistirá en un pequeño debate/reflexión sobre los detonantes e intereses que provocan los conflictos bélicos. Tras este momento reflexivo se les expondrá a los escultas situaciones reales referentes a guerras y conflictos y tendrán que decidir, de forma argumentada, que decisión tomaría ante esa situación.



CLAN:

E.1. Dinámica de presentación y rompehielos.

En primer lugar y teniendo en cuenta el número de rovers asistentes, se separan en uno o varios clanes ficticios. Esta separación se hará teniendo en cuenta que los clanes de distintos grupos y lugares de procedencia se mezclen. Una vez se haya hecho se jugará al primer rompehielos.

Juego "Pasa la tumaca". En primer lugar, los rovers se colocan en círculo realizando una primera ronda de nombres. Se determina que alguien se la queda colocándose ambas manos en la cara. Sus dos compañeros situados a izquierda y derecha colocan su mano izquierda o derecha en su cara, al tiempo que grita "yo paso la "tumaca" a.." nombrando a otra persona que deberá ponerse ambas manos en la cara y sus compañeros de izquierda y derecha se colocan su mano izquierda o derecha en su cara. Quien no cumpla con su función se le sancionará con un beso vaca.

Tras varias rondas de nombres se podrán hacer modificaciones en la frase del tipo: "paso la tumaca a los que lleven gafas"

E.2. Gran juego "Pazparty".

En primer lugar, se realizará una pequeña introducción del tema principal que nos ocupa: el centenario de la primera guerra mundial y las causas y consecuencias de los conflictos armados en general.

Se les pedirá que todos los participantes coloquen sus meriendas en el centro como símbolo de recurso que se invierte o se pierde durante una guerra. Tras esto se dividirá a los participantes en equipos de 8 personas aprox. Los cuales deberán ponerse un nombre de equipo relacionado con la temática de paz y no violencia.

Una vez hechos los equipos se colocarán por grupos en paralelo y se realizarán las distintas pruebas del juego de simultáneamente a todos los grupos de manera competitiva con tiempo, ganando un punto el equipo que antes resuelva el enigma. El equipo que gane más puntos tendrá el poder sobre los recursos aportados por los participantes, la merienda de todos.

El orden de las pruebas será:

- 1.- Tabú (características de la guerra).
- 2.- Mímica (consecuencias de la guerra).
- 3.- Dibujo (causas de la guerra).
- 4.- Preguntas (historia de la guerra).

Una vez realizadas la batería de preguntas se hará el recuento de puntos y los ganadores decidirán qué hacer con la merienda de todos. Durante la merienda se debatirán distintas conclusiones del juego.

E.3. Espacio para actividad creada por el Consejo Rover.

El Consejo Rover contará con una hora para realizar una actividad creada por ellos bajo la temática de la educación por la paz. Ellos mismos serán los responsables de la dinamización de la misma, con el apoyo de los scouters.