



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

CHAPOTEO 2019

13/04/2019 - 16/04/2019



SCOUTS
Construir un Mundo Mejor

ASDE
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

Objetivos

- Profundizar en la metodología de la sección
- Sumergir a los castores en el marco simbólico de la sección de la manera más real posible para que estén inmersos totalmente en la ambientación.
- Enriquecernos con nuestras actividades y herramientas.
- Compartir experiencias entre las colonias de ASDE Scouts de Andalucía y fomentar las relaciones entre ellas.
- Disfrutar aprendiendo

Información general

Comisión organizadora

- Coordinación:
 - Javier Orcero Muñoz-Delgado (G.S. Quercus 448)
- Secretaría:
 - Sandhya Basnet Cantero Quiñones (G.S. Baden Powell 188)
- Tesorería:
 - Carlos Contreras Real (G.S. Flor de Lis 598)
- Programación:
 - Raquel Moreno Solís (G.S. María Auxiliadora 278)
 - Adrián Charlo Mariscal (G.S. Flor de Lis 598)
 - Marta del Rocío Franco Fernández (G.S. Quercus 448)
- Intendencia e Infraestructura :
 - Sandhya Basnet Cantero Quiñones (G.S. Baden Powell 188)
 - Andrés Pareja del Moral (G.S. María Auxiliadora 278)
- Voluntariado:
 - Rocío González Martínez (G.S. María Auxiliadora 278)
- Cocina
 - Begoña López de Montes (G.S. Estrella de la Ruta 531)

Contacto

- Número de teléfono
 - Javier Orcero Muñoz-Delgado: 667324077
 - Sandhya Basnet Cantero Quiñones: 603569415



- Correo electrónico
 - Corporativo actividad: chapoteo2019@scoutsdeandalucia.org
 - Javier Orcero Muñoz-Delgado: javieromd2011@gmail.com
 - Sandhya Basnet Cantero Quiñones: sandhyabcq@gmail.com

Lugar

- Centro juvenil el madrugador, el Puerto de Santa María, Cádiz, Andalucía.
Taller Empleo "El Madrugador"
Camino Portal del A, 40, 11500 El Puerto de Sta María, Cádiz, España
<https://maps.google.com/?cid=13879976549142454285>



Programación

	Sábado 13	Domingo 14	Lunes 15	Martes 16
8:30		Diana y Aseo		
9:00		Desayuno		
10:00		Acto comunitario		Recogida de Madrigueras y preparación de mochilas
10:30		Creación del Dragón chino	Quiero vivir en América, rodaje	



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

11:00			Quiero vivir en América, él glamour es de color plateado	
11:30				Juegos cortos
12:00	Llegada de los grupos y Bienvenida a las colonia	Media mañana		Acto Comunitario y Clausura
12:30		Cuento Motriz “Subida al Himalaya”	La magia del amazonas	
13:00				
13:30	Inauguración oficial			
13:45		Preparación Almuerzo		
14:00	Almuerzo			
15:00	Decoración de madriguera	Tiempo libre/duchas		
15:30				
16:00	¿Quién eres?/ división por colonias ficticias/ manualidad pasaportes para empezar a viajar	Viaje al Continente: ¡Destino África!	Actividad discapacidades e inclusión “Observando se aprende”	
16:30		Talleres Culturales Africanos: MAD ÁFRICA		
17:00				
17:30				
18:00	Merienda			
18:30	¿Qué le pasa a Malak?	Talleres Culturales Africanos: MAD ÁFRICA	Actividad discapacidades e inclusión “Observando se aprende”	



19:00	Aventura en Oceanía, la búsqueda del koala plateado		Viaje al nuevo continente: ¡Destino Europa!	
19:30			Preparación de la velada	
20:00				
20:30	Preparación de Cena			
21:00	Cena			
22:00	Viaje al nuevo continente: ¡Destino Asia!	Viaje al nuevo continente: ¡Destino América!	Eurocastor	
22:30				
23:00				
23:30	Silencio			

Ficha de actividades

Título Actividad: ¡Bienvenida a las Colonias!	
Tipo de Actividad: animación teatralizada para dar la bienvenida a las colonias, que vayan llegando al chapoteo	Tramo de Edad: 6 a 8 años
	Nº de Participantes: 150 castores (aprox)
	Momento de la Actividad: Sábado 13 de Abril de 12:00 a 13:30
Objetivos de la Actividad: Encuadrar el chapoteo en el mundo mágico del cuento “Cuando la magia llego al bosque”	Lugar: Por determinar
	Duración de la Actividad: 1 hora y 30 minutos



<p>Ámbitos y Conceptos a trabajar Espiritualidad: -Integración: Personajes del libro, “Amigos del Bosque” -Participación: Aprendizaje de canciones e himnos de la colonia, y scouts en general -Animación: Historia de la colonia y sus tradiciones</p>	<p>Recursos Materiales: -Disfraces de los amigos del bosque -Pinturas de cara</p> <p>Recursos Humanos: Para esta actividad nos apoyará el grupo de teatro “la diferencia teatro”</p>
<p>Desarrollo de la Actividad Mientras van llegando las colonias e instalándose serán recibidas por los amigos del bosque, quienes interactuarán con los castores y castoras, y les darán la bienvenida, teatralizando escenas del cuento. Plan B: Esta bienvenida puede hacerse en el salón que da a las habitaciones, mientras van llegando las colonias.</p>	

<p>Título Actividad: Decoración de las madrigueras</p>	
<p>Tipo de Actividad: taller</p>	<p>Tramo de Edad: 6 a 8 años</p>
	<p>Nº de Participantes: 150 castores (aprox)</p>
	<p>Momento de la Actividad: Sábado 13 de Abril de 14:00 a 16:00</p>
<p>Objetivos de la Actividad -Desarrollar las habilidades artísticas e inventivas de los castores y las castoras.</p>	<p>Lugar: Por determinar</p>
	<p>Duración de la Actividad: el tiempo necesario para cada colonia entre las 14:00 y las 16:00</p>
<p>Ámbitos y Conceptos a trabajar</p>	<p>Recursos Materiales: -Cartulinas</p>



	<ul style="list-style-type: none"> -Tijeras -Pegamento -Rotuladores -Lápices -Fiso
	Recursos Humanos: los Scouters de cada colonia natural
<p>Desarrollo de la Actividad Tras el almuerzo las colonias naturales tienen el tiempo que necesiten hasta las 16:00, para decorar sus respectivas madrigueras, lugar donde coincidirán las colonias naturales. Para esta actividad no es necesario Plan B, ya que las madrigueras están cubiertas en caso de lluvia.</p>	

Título Actividad: ¿Quién eres?	
Tipo de Actividad: juegos de presentación	Tramo de Edad: 6 a 8 años
	Nº de Participantes: 150 castores (aprox)
	Momento de la Actividad: Sábado 13 de Abril de 16:00 a 16:45
Objetivos de la Actividad: -Integrar a las colonias en el ambiente del Chapoteo 2019. -Comenzar a conocer a los castores y las castoras de los otros grupos participantes.	Lugar: Por determinar
	Duración de la Actividad: 45 minutos
Ámbitos y Conceptos a trabajar	Recursos Materiales:



Recursos Humanos: Scouters disponibles

Desarrollo de la Actividad:

Para que los castores y las castoras se conozcan se harán distintos juegos de presentación, antes de hacer la división de grupos, los juegos serán:

-Un pistolero: una vez mezcladas las colonias originales, se dividirán en varios grupos con máximo 20 castores y castoras, y se jugará a este juego para aprenderse los nombres. En el juego habrá un scouter o una scouter en medio que señalará a un castor o castora, quien se agachará y las dos personas de su lado deberán decir con rapidez el nombre de la persona contraria, quien más haya tardado será eliminado o eliminada.

-Los paquetes: volviendo a ser el grupo grande se dirán características personales, y los castores y las castoras deberán agruparse siguiendo estas pautas. Las cuales serán:

+Por Edad

+Por Provincia

+Por Color de Pelo

+Por profesión que quieren ser de mayor

+Por película favorita

+Por que le gusta hacer en su tiempo libre

+Por color de calcetines

-Danza "Quién haya nacido...": en la cual los niños y las niñas irán saliendo por mes de nacimiento a bailar.

Plan B:

En caso de lluvia, estas actividades pueden realizarse en un salón, variando solo que el pistolero no sería posible hacerlo porque no hay espacio para hacer varios círculos, y si se hace en uno solo puede resultar muy lento el juego. En este caso, se harían dos círculos cada círculo con el mismo número de niños, y dentro del primer círculo estaría el segundo, los castores y castoras de ambos círculos cogidos de la mano empezarán a girar, cuando se toque el silbato se pararan los círculos, y los castores y castoras deberán hablar con la persona que tengan enfrente sobre el tema que digan los/las scouters. Los temas serán:

-De donde eres

-Que te gusta hacer

-Como es tu familia

-Como es tu colonia



- Qué es lo que más te gusta de los scouts
- Que quieres ser de mayor

Título Actividad: División por Colonias ficticias

Tipo de Actividad: División por Colonias ficticias

Tramo de Edad: 6 a 8 años

Nº de Participantes: 150 castores (aprox)

Momento de la Actividad: Sábado 13 de Abril de 16:45 a 17:15

Objetivos de la Actividad
-Formar las colonias ficticias

Lugar: Por determinar

Duración de la Actividad: 30 minutos

Ámbitos y Conceptos a trabajar
-Vida en sección

Recursos Materiales: hojas con los nombres de los miembros de cada colonia ficticia

Recursos Humanos: Scouters disponibles en ese momento

Desarrollo de la Actividad:

Desde la organización se llevarán creadas y distribuidas las colonias ficticias, variando el número de estas y de sus componentes dependiendo el número de participantes del chapoteo, cada colonia tendrá un nombre asignado por la organización. Tras los juegos de presentación se presentarán a los scouters y las scouters que llevarán cada colonia ficticia, una vez terminen las presentaciones los castores y las castoras, irán a cada scouter, preguntándole si forman parte de esa colonia, en el caso afirmativo se quedarán, en el caso negativo tendrán que seguir buscando. Una vez estén todas las Colonias deberán crear cada una un grito, para después hacer una presentación de todas las colonias.

Plan B:

En caso de lluvia, esta división por colonias ficticias puede llevarse a



cabo en un salón existente que se puede usar en caso de lluvia.

Título Actividad: ¡Pasaportes para empezar a viajar!

Tipo de Actividad: Taller

Tramo de Edad: 6 a 8 años

Nº de Participantes: 150 castores (aprox)

**Momento de la Actividad:
Sábado 13 de Abril de 17:15 a 18:00**

Objetivos de la Actividad
-Desarrollar habilidades artísticas e imaginación de los castores y castoras
-Introducir al funcionamiento del chapoteo 2019

Lugar: Por determinar

Duración de la Actividad: 45 minutos

Ámbitos y Conceptos a trabajar

Recursos Materiales:
-Cartulina marrón tamaño folio (una por niño)
-Cartulinas de colores
-Tijeras
-Rotuladores
-Lápices
-Grapadora

Recursos Humanos: Scouters disponibles en ese momento

Desarrollo de la Actividad:

Para poder empezar los castores y las castoras deberán crear su propio pasaporte decorado como quieran. Todos los pasaportes siguen el mismo patrón más allá de las decoraciones que cada niño o niña añada, este patrón es un recorte de cartulina marrón con forma rectangular por fuera, y por dentro cartulinas de colores, todo grapado.



Plan B:

Esta manualidad puede hacerse en un salón cubierto habilitado para caso de lluvia.

Título Actividad: ¿Que le pasa a Malak?	
Tipo de Actividad: Teatro con temática del chapoteo	Tramo de Edad: 6 a 8 años
	Nº de Participantes: 150 castores (aprox)
	Momento de la Actividad: Sábado 13 de Abril de 18:30 a 19:00
Objetivos de la Actividad -Introducir a los niños y las niñas al contexto en el que se desarrollará el chapoteo	Lugar: Por determinar
	Duración de la Actividad: 30 minutos
Ámbitos y Conceptos a trabajar Vida en Sección y espiritualidad	Recursos Materiales: -Disfraces de amigos del bosque -Malak de peluche
	Recursos Humanos: Equipo de programa del chapoteo
<p>Desarrollo de la Actividad: Para introducir la temática del chapoteo se hará una breve representación en la que Malak, que es un peluche les dice a los amigos del bosque que tienen que viajar por todos los continentes, porque ha perdido los consejos por todo el mundo.</p> <p>Plan B En caso de lluvia, existe un salón dentro del recinto del chapoteo donde puede llevarse a cabo esta teatralización.</p>	

Título Actividad: Aventuras en Oceanía; La búsqueda del Koala Plateado



Tipo de Actividad: Gymkhana	Tramo de Edad: 6 a 8 años
	Nº de Participantes: 150 castores (aprox)
	Momento de la Actividad: Sábado 13 de Abril, de 19:00 a 20:30
Objetivos de la Actividad -Conocimiento de la cultura correspondiente al continente de Oceanía, centrando la atención en los rasgos culturales más generales en su extensión territorial -Promover la limpieza y el orden mediante el consejo de Malak “Cada cosa tiene su lugar” -Promover la alimentación saludable -Fomentar la expresión corporal	Lugar: Por determinar
	Duración de la Actividad: 1 hora 30 minutos
Ámbitos y Conceptos a trabajar Paz y desarrollo; -Integración: Respeto a las demás personas. -Participación: Mi estilo de vida y el de las demás personas. -Animación: Diferentes países, diferencias culturales. Salud; -Integración: Orden, coordinación de movimientos -Participación: Ritmo y música, las técnicas de dibujo, collage, modelado y construcciones -Animación: Hábitos de alimentación saludable, comunicación y expresión del cuerpo en función de sus	Recursos Materiales - Un koala de peluche - Comunicado urgente - Números de pruebas del 1 al 5 en dos/tres colores -Altavoces -Canción Hawaiian Roller Coaster -Trozos de papeles con alimentos australianos -Papeles con islas polinesias -Cuerda pita -Dibujo de cabeza humana (por niño/a) -Lapices de colores -Mapas (por grupo) -Tijeras



posibilidades	Recursos Humanos: Scouters disponibles en ese momento
<p>Desarrollo de la Actividad</p> <p>¡El Koala plateado ha desaparecido! ¿Que hará Oceanía sin su animal más característico?</p> <p>Tras el teatro, llega un comunicado urgente para todos los castores y castoras que dice: “Castores y castoras, necesitamos vuestra ayuda, el Koala plateado, el animal más importante de Oceanía ha desaparecido, ya que ustedes sabéis que Cada cosa tiene su lugar, ¿Podríais ayudarnos a encontrarlo?, firmado todas las personas de Oceanía.</p> <p>Tras la lectura del comunicado se procederá a la realización de la gymkhana, la cual constará de 5 pruebas, debido al número de colonias ficticias, se realizarán entre dos y tres circuitos de la gymkhana con las cinco pruebas, siendo la identificación el número de la prueba y en el caso del primer circuito el color celeste, del segundo rojo, y si existiera un tercer circuito amarillo, los castores y castoras deberán seguir de manera completa el circuito del color indicado con anterioridad, donde cada colonia empezará por una prueba distinta de su circuito correspondiente, de manera que en cada prueba habrá una colonia ficticia. El cambio de prueba se indicará por la organización, y lo harán todas las colonias a la vez, ningún grupo cambiará de prueba sin el aviso. Al superar cada prueba se les dará un trozo de mapa, que al juntar los cinco trozos de mapa indicará dónde se encuentra el Koala plateado</p> <p>-Prueba 1: ¡Hula Hawaiano!, los castores y castoras han llegado a hawaii, para que las personas nativas hawaianas les den su trozo de mapa, deberán aprender a bailar un trozo de baile Hula, con la canción Hawaiian Roller Coaster.</p> <p>-Prueba 2: Recetas Australianas, los bush food, son alimentos tradicionales de los aborígenes australianos que han sido parte de las comidas australianas durante 50.000 años, hoy en día estos alimentos son reinventados en platos de alta cocina por grandes chefs. Para conseguir el correspondiente trozo de mapa, los/las scouters de esta prueba serán importantes chefs australianos, que darán papeles con diferentes nombres de bush foods a los castores y castoras para hacer una receta saludable combinando estos tradicionales alimentos de Australia. No es necesario utilizar todos los alimentos. Los alimentos son: Canguros, Serpientes,</p>	



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

Lagartijas, Osos Hormigueros, Cigarras, Orugas, Naranja Salvaje, Fruta de la pasión salvaje, semillas, miel de hormiga miel y agua de raíces de árbol.

-Prueba 3: La Jaca de Nueva Zelanda, para conseguir el trozo de mapa de esta prueba, los/las scouters deberán recrear una danza Jaca, la cual los castores y castoras deberán repetir paso a paso, como una danza corriente.

-Prueba 4: Las islas Polinesias, para conseguir el trozo de mapa de esta prueba los castores y las castoras deberán ir saltando de isla en isla hasta encontrar el trozo de mapa debajo del nombre de una de estas islas. Los nombres de las islas se encontraran en el suelo escritos en diferentes papeles esparcidos por este, los castores y castoras deberán ir con los pies atados y saltar alrededor del nombre de la isla que digan los/las scouters. El trozo de mapa se encontrará debajo de una de

las islas, a poder ser la que los/las scouters digan en último lugar. Las islas son: Islas Hawaii, Islas Fénix y de la línea, Islas Tuvalu, Islas Tonga, Archipiélago de Tokelau, Islas Cook, Niue, Islas de Wallis y Futuna, Samoa, Islas Tubuai, Islas de la Sociedad, Islas Tuamotu, Islas Marquesas, Rapa, Islas Australes, Islas Pitcairn y Isla de Pascua.

-Prueba 5: Las pinturas tradicionales de Papúa Nueva Guinea, los/las aborígenes encontrados en este país Oceánico suelen pintarse la cara en diferentes colores para distintos momentos de su vida. Los/las scouters de esta prueba pertenecen a esta tribu pero no saben cómo pintarse la cara, así que los castores y castoras deberán diseñar su pintacaras personalizado, para lo cual se les dará dibujos con forma de cabeza humana y ellos diseñarán con lapices de colores sus pinta caras. Una vez diseñados todos los pinta caras se les dará el trozo de mapa correspondiente.

Una vez conseguido todas las partes del mapa deberán ir a buscar al Koala plateado siguiendo las indicaciones del mapa.

Plan B:

En este caso harían las pruebas todas las colonias a la vez en el salón cubierto, haciendo todos los castores y castoras juntos la jaca y el baile hula, por colonias el menú australiano, todos a la vez el pinta caras y el juego de las islas polinesias se pondrán varias veces los nombres de las islas por el salón. Para encontrar a el Koala, se seguirá el mismo procedimiento por equipos lo que cambiará es que el Koala estará escondido bajo techo. Los trozos de mapa se darán a cada colonia una



vez termine cada prueba, la búsqueda del Koala y la interpretación del mapa se harán por colonias ficticias.

Título Actividad: DRAGÓN CHINO	
Tipo de Actividad: manualidad	Tramo de Edad: 6 a 8 años
	Nº de Participantes: 150 castores (aprox)
	Momento de la Actividad: Domingo 14 de Abril, de 10:30 a 12:30 h
Objetivos de la Actividad: -Conocimiento de la cultura correspondiente al continente Asiático, centrandó la atención en la celebración en fiestas populares.	Lugar: Por determinar
	Duración de la Actividad: 2h
Ámbitos y Conceptos a trabajar; Educación para la paz y el desarrollo: -Integración: . vida en la ciudad. -Participación: . Mi estilo de vida y el de los demás. . Actitud de compartir las cosas personales y comunitarias. -Animación: . Diferentes países. Educación para la salud: -Integración: . Coordinación de movimientos. . Psicomotricidad	Recursos Materiales: <ul style="list-style-type: none"> ● cartulinas grandes de color blanco (2) y negro (2) azul (5) verde (5) ● Dos recipientes redondos uno mas grande que otro para los ojos ● tijeras ● Pegamento de barra ● 1 caja de cartón ● grapadora ● grapas ● gomets de colores o algo decorativo para el cuerpo



<p>. Ritmo y música -Participación: . Utilización del cuerpo para crear las manualidades y como instrumento de percusión y ritmo. -Animación: . Expresión corporal.</p>	<p>Recursos Humanos Los scouts disponibles en ese momento</p>
<p>Desarrollo de la Actividad Dos colonias ficticias con sus scouts realizarán la cara del Dragón de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Ojos: con cartulinas de color blanco y negro, y ayudándose de recipientes redondos con los que contamos en el aula, los dibujaran y recortarán. El círculo de color negro debe de ser más pequeño que el círculo blanco. Por último, pegarán la cartulina negra sobre la cartulina blanca. •Orejas: con cartulina blanca, recortarán dos triángulos grandes. •Boca: en la parte inferior de una caja de cartón, se dibujará y coloreará una boca, a la que se le añadirán, pegándole, dientes en forma de triángulos hechos con cartulina blanca. <p>Una vez que estén listos estos tres pasos, tanto las orejas como los ojos se pegarán también a la caja, dejando lista la cabeza del Dragón. Mientras las 8 colonias restantes harán el cuerpo del dragón, cogerán cartulina y harán un cilindro decorandolos para formar en total con todos los cilindros cadenas y de ese modo se hará el cuerpo del dragón. Finalmente uniremos la cabeza con el cuerpo y haremos un desfile de año nuevo chino con el dragón. Plan B: Realizar él desfile en interior.</p>	

<p>Título Actividad: CUENTO MOTRIZ SUBIDA AL HIMALAYA</p>	
<p>Tipo de Actividad: manualidad</p>	<p>Tramo de Edad: 6 a 8 años</p>
	<p>Nº de Participantes: 150 castores (aprox)</p>
	<p>Momento de la Actividad:</p>



	Domingo 14 de Abril, de 12:30 a 14:40 h
Objetivos de la Actividad: -Conocimiento de la cultura correspondiente al continente Asiático, centrandó la atención en la celebración en fiestas populares.	Lugar: Por determinar
	Duración de la Actividad: 2h
<p>Ámbitos y Conceptos a trabajar; Educación para la paz y el desarrollo:</p> <p>-Integración: . vida en la ciudad.</p> <p>-Participación: . Mi estilo de vida y el de los demás. . Actitud de compartir las cosas personales y comunitarias.</p> <p>-Animación: . Diferentes países.</p> <p>Educación para la salud:</p> <p>-Integración: . Coordinación de movimientos. . Psicomotricidad . Ritmo y música</p> <p>-Participación: . Utilización del cuerpo para crear las manualidades y como instrumento de percusión y ritmo.</p> <p>-Animación: . Expresión corporal.</p>	<p>Recursos Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● cuento motriz
	<p>Recursos Humanos</p> <p>Los scouters disponibles en ese momento</p>
<p>Desarrollo de la Actividad</p> <p>Subida al himalaya con cuento motriz (será adjuntado más adelante cuando veamos el terreno donde lo haremos para saber el contenido exacto del cuento.</p>	



PLAN B: En el caso de que lloviese, se haría la misma actividad, o bien, haciéndolo en un sitio amplio techado, donde lo haríamos todos juntos o si lo hacemos en las galerías, como el lugar techado es más pequeño se separaría los niños por la mitad por las colonias ficticias y de ese modo se harían dos cuentos motrices a la misma vez.

Título Actividad: QUIERO VIVIR EN AMÉRICA: Rodaje del asedio de Indios y Vaqueros.

Tipo de Actividad: Rolplay.

Tramo de Edad: 6 a 8 años

Nº de Participantes: 150 castores (aprox)

Momento de la Actividad:
Lunes 15 de Abril, de 10:30 a 11:15

Objetivos de la Actividad:
-Conocimiento de la cultura correspondiente al continente de América, centrandó la atención en América del norte.
-Promover la limpieza y estar sano mediante el consejo de Malak “Limpio y sano debes crecer”
-Promover la buena higiene.
-Fomentar la expresión corporal

Lugar: Por determinar

Duración de la Actividad:
3/4 de hora.

Ámbitos y Conceptos a trabajar;
Educación para la salud:
-Integración:
. higiene
. coordinación de movimientos.
. Psicomotricidad gruesa.

Recursos Materiales
- Pañoletas.
-Altavoces
-Megáfono
-Baúl con disfraces.



<p>-Participación:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Limpieza. . Muestra conocimiento sobre las limitaciones físicas. <p>-Animación:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Conocimiento de sus capacidades corporales. . Sensibilidad ante otras manifestaciones culturales y estéticas. 	<p>Recursos Humanos</p> <p>Los scouters disponibles en ese momento</p>
<p>Desarrollo de la Actividad ¡LUCES, CAMARASSSSSS ACCIÓN!</p> <p>Estamos en pleno rodaje de una película de Indios y Vaqueros, para hacerlo mas real, se le pide a las colonias que hagan un asedio. Se esconderán una pluma y un gorro vaquero, y por el camino se retarán con lucha scout, para evitar que el otro grupo encuentre su objeto escondido. La zona de juego dispondrá de zona de fango y donde ponerse algo sucio. Lucharán cada dos colonias ficticias, en dos zonas diferentes, paralelamente. Cuando terminen o el scouter lo determine, se dispondrán a viajar al día del estreno de la película.</p> <p>PLAN B:</p> <p>La temática del juego sería la misma, con la diferencia, de que se desarrollaría como un escape room con distintas pruebas para que cada equipo encuentre la pluma o el gorro vaquero, dependiendo de lo que le toque a cada colonia.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descifrar un acertijo, sobre el consejo de malak “limpio y sano debes crecer” 2. Kim gusto donde se esconderá el ingrediente secreto que le llevará a la siguiente pista. 3. Puzzle sobre indios y vaqueros que le llevarán a descifrar que elemento deben encontrar. (o pluma o gorro vaquero). <p>GANA EL EQUIPO QUE ENCUENTRE ANTES EL ELEMENTO SECRETO.</p> <p>Nota: Se realizará bajo techo.</p>	



**Título Actividad: QUIERO VIAJAR A AMÉRICA, EL GLAMOUR
ES DE COLOR PLATEADO**

Tipo de Actividad: Sendero de pista,
y taller.

Tramo de Edad: 6 a 8 años

Nº de Participantes: 150 castores
(aprox)

Momento de la Actividad:
Lunes 15 de Abril, de 12:30 a
13:45

Objetivos de la Actividad:
-Conocimiento de la cultura
correspondiente al continente de
América, centrandó la atención en
América del Sur.
-Promover la limpieza y estar sano
mediante el consejo de Malak
“Limpio y sano debes crecer”
-Promover la buena higiene.
-Fomentar la expresión corporal

Lugar: En la zona cubierta del
comedor.

Duración de la Actividad: 1h
15m.

Ámbitos y Conceptos a trabajar;
Educación para la salud:
-Integración:
. higiene
. coordinación de movimientos.
. Adquisición de cierta soltura en
los ámbitos de limpieza e higiene.

Recursos Materiales
- Photocall
- Cámaras de cartón
-Altavoces
-Megafono
-Microfonos
-Baul con disfraces.
-Productos de higiene.

-Participación:
. Limpieza.
. ritmo y música.
. Interpretación del movimiento
adecuado al ritmo y al sentido

Recursos Humanos
Los scouters disponibles en ese
momento



<p>musical.</p> <p>-Animación: . ritmo y música</p>	
<p>Desarrollo de la Actividad ¡El rodaje de la película ha terminadooooo y llegó el día del exrtreno! HOLLIWOOD OS ESPERAAAAA.... Focos, luces, alfombra roja, y entrevistas a los protagonistas. Cada colonia irá pasando por los camerinos para asearse y ponerse guapos para el posterior paseíllo por la alfombra roja, donde los periodistas les acribillen a preguntas. Preguntas tipo: ¿Te sentiste bien, estando sucio y lleno de polvo, rodando la película? ¿Cómo se lleva el trabajar tanto que no puedas ducharte? ¿Es importante sentirte guapo y limpio? ¿Cómo llevas el ser una estrella y ademas niño en este país? ¿Trabajas muchas horas? ¿Te da tiempo para hacer los deberes? Cada colonia, irá desfilando y al final tendrán que llegar a una conclusión común, sobre el derecho del niño: Los niños tenemos derechos a vivir sanos y fuertes. Se hará foto de cada colonia. Nota: Al ser a cubierto no necesita plan B.</p>	

<p>Título Actividad: LA MAGIA DEL AMAZONAS</p>	
<p>Tipo de Actividad: Sendero de pista, y taller.</p>	<p>Tramo de Edad: 6 a 8 años</p>
	<p>Nº de Participantes: 150 castores (aprox)</p>
	<p>Momento de la Actividad: Lunes 15 de Abril, de 12:30 a 13:45</p>
<p>Objetivos de la Actividad: -Conocimiento de la cultura</p>	<p>Lugar: Por determinar</p>



<p>correspondiente al continente de América, centrandó la atención en América del Sur.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promover la limpieza y estar sano mediante el consejo de Malak “Limpio y sano debes crecer” -Promover la buena higiene. -Realizar un taller saludable. -Hábitos de una alimentación saludable. 	<p>Duración de la Actividad: de 1 h y 15 m.</p>
<p>Ámbitos y Conceptos a trabajar; Educación para la salud:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Integración: <ul style="list-style-type: none"> . Actitud positiva hacia las indicaciones de los educadores adultos. -Participación: <ul style="list-style-type: none"> . Limpieza. -Animación: <ul style="list-style-type: none"> . Adquisición de hábitos de la alimentación sana, adecuada y variada, evitando los abusos alimenticios. 	<p>Recursos Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disfraz de gurú. - Disfraz de inca - Folios. - Naranjas, manzanas, limones, agua. <p>Recursos Humanos</p> <p>Los scouters disponibles en ese momento</p>
<p>Desarrollo de la Actividad ¡BIENVENIDOS AL AMAZONAS!!!</p> <p>En esta selva está escondido un gurú, tendrás que encontrarlo. Sigue las pistas mediante la observación y lo encontrarás. (sendero de pistas)</p> <p>Una vez hayas encontrado al gurú te dará los ingredientes para una pócima para salvar al inca escondido.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Se realizará un brebaje con frutas para que el inca despierte. <p>Nota: Esta actividad se realizará por la zona del complejo que estará a</p>	



cubierto si llueve.

Título Actividad: EUROCASTOR

Tipo de Actividad: Fiesta velada

Tramo de Edad: 6 a 8 años

Nº de Participantes: 150 castores (aprox)

Momento de la Actividad: Lunes 15 de abril, de 22:00 a 23:30 h

Objetivos de la Actividad:
-Conocimiento de la cultura correspondiente al continente Europeo, centrandó la atención en la celebración de un festival de Eurovisión.

Lugar: Se realizará a cubierto en la zona del comedor.

Duración de la Actividad: de 1 h y 30 m.

Ámbitos y Conceptos a trabajar;
Educación para la paz y el desarrollo:
-Integración:
. vida en la ciudad. -Participación:
. Mi estilo de vida y el de los demás. .
Actitud de compartir las cosas personales y comunitarias.
-Animación: . Diferentes países.
Educación para la salud: -Integración:
. Coordinación de movimientos. .
Ritmo y música -Participación:
. Utilización del cuerpo como instrumento de percusión y ritmo.
-Animación:
. Expresión corporal.

Recursos Materiales
- DISFRACES
- ALTAVOZ
- EQUIPO DE MÚSICA
- ORDENADOR.

Recursos Humanos
Los scouters disponibles en ese momento

Desarrollo de la Actividad

¡LLEGAMOS A EUROPA Y VAMOS A CELEBRAR LA UNIÓN DE LOS PAÍSES!!! Celebración de la actividad con un concurso a modo de



Eurovisión por colonias. VELADA. Nota: Al realizarse a cubierto no es necesario plan B por si llueve.

Presupuesto

PRESUPUESTO CHAPOTEO 2019

Estimación asistentes	
150	EDUCANDOS
44	SCOUTERS
20	COMISION
214	TOTAL ASISTENTES

Nº DIAS	4
Nº NOCHES	3

PARTIDAS (GASTOS)

ALOJAMIENTO	3210 €	(5€ Persona/día * Total de asistentes)*3 noches
MANUTENCIÓN	3210 €	5€ Persona/ día * Total asistentes
REGALOS	415 €	Regalos para cada colonia
MATERIALES	525 €	3,5€ Persona/día * Total educandos
AUTOBÚS	4100 €	
COCHE ALQUILER	210 €	70€ alquiler/día * 3
GASOLINA	100 €	
TRANSP. VOLUNTARIOS	200 €	
CAMISETAS STAFF	70 €	
LIMPIEZA	100 €	
IMPREVISTOS	100 €	
TOTAL GASTOS	12240 €	

FONDOS SDA (INGRESOS)	600 €
-----------------------	-------

TOTAL GASTOS- INGRESOS	11640 €
-------------------------------	----------------

TOTAL PRECIO* ASISTENTE	60 €
-------------------------	------



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