DOSSIER CAMPAMENTO - AISA 2025

UNIDAD DE PIONEROS JAVIER CONDE

Monitores:

Laura Ortín

Jesús Bescós

María Piñeyroa

Iván Villacampa

Pablo abril

	GRUPO SCOUT OKAPI 465						
Acto comunitario 8 h							*Kraal*
Desayuno 8:15 h							
Mañana 1 9:30 h							
Almuerzo 11 h							
Mañana 2 11:30 h							MISA
Comida 13:00 h							
Tarde 1 15:30 h							
Merienda 17 h							
Tarde 2 17:30 h							
Acto comunitario 19:15 h							
Cena 19:30 h							
Noche 21:30 h						GUITARREO	
Dormir 23:00 h						SILENCIO	SILENCIO
	LUNES 14	**MARTES 15**	**MIÉRCOLES 16**	**JUEVES 17**	**VIERNES 18**	**SÁBADO 19**	**DOMINGO 20**
							DÍA DE PADRES SUBEN CASTORES
Acto comunitario 8 h	*Pioneros*	*Lobatos*	*Tropa Ualaby*		*Tropa Ualaby*	*Compañeros*	*Tropa Addax*
Desayuno 8:15 h							
Mañana 1 9:30 h							
Almuerzo 11 h							
Mañana 2 11:30 h							MISA
Comida 13:00 h							
Tarde 1 15:30 h							
Merienda 17 h							
Tarde 2 17:30 h							
Acto							

AISA 2025

PROGRAMACIÓN GENERAL

comunitario 19:15 h							
Cena 19:30 h							
Noche 21:30 h							
Dormir 23:00 h	SILENCIO	SILENCIO	SILENCIO	SILENCIO	SILENCIO	SILENCIO	SILENCIO
	LUNES 21	**MARTES 22**	**MIÉRCOLES 23**	**JUEVES 24**	**VIERNES 25**	**SÁBADO 26**	**DOMINGO 27**
		DÍA COMPAS			**DÍA DE GRUPO**	**CEREMONIAS DESMONTAR**	**DESMONTAR Y CARGA DEL CAMIÓN**
Acto comunitario 8 h	*Pioneros*	*Kraal*	*Tropa Addax*	*Lobatos*	*Kraal*	*Castores*	
Desayuno 8:15 h							
Mañana 1 9:30 h					ACTIVIDAD DE GRUPO		
Almuerzo 11 h							
Mañana 2 11:30 h					MISA/ ACTIVIDAD DE GRUPO		
Comida 13:00 h							
Tarde 1 15:30 h					CONSEJOS		
Merienda 17 h							
Tarde 2 17:30 h					CONSEJOS		
Acto comunitario 19:15 h							
Cena 19:30 h							
Noche 21:30 h					CONSEJOS	GUITARREO	
Dormir 23:00 h	SILENCIO	SILENCIO	SILENCIO	SILENCIO	SILENCIO	SILENCIO	

	GRUPO SCOUT OKAPI 465						
Acto comunitario 8 h	**AISA 2025**						
Desayuno 8:15 h							
Mañana 1 9:30 h						MONTAR	MONTAR
Almuerzo 11 h							
Mañana 2 11:30 h						MONTAR	MONTAR
Comida 13:00 h							
Tarde 1 15:30 h						MONTAR	MONTAR/ZONA
Merienda 17 h	**PIONEROS**						
Tarde 2 17:30 h						MONTAR	MONTAR/ZONA + DUCHA
Acto comunitario 19:15 h							
Cena 19:30 h							
Noche 21:30 h						Guitarreo	Cineforum (Juan salas)
Dormir 23:00 h							
	LUNES 14	**MARTES 15**	**MIÉRCOLES 16**	**JUEVES 17**	**VIERNES 18**	**SÁBADO 19**	**DOMINGO 20**
			MALLORCA	**MALLORCA**	**MALLORCA**		**DÍA DE PADRES**
Acto comunitario 8 h	*PIONEROS*						
Desayuno 8:15 h		(Desayuno de raid)				Desayuno Laura	
Mañana 1 9:30 h	Zona montaje (Darío)	Taller camisetas I love Mallorca.	Free tour (Pilar)	Voluntariado	Excursión	Vuelta	
Almuerzo 11 h							
Mañana 2 11:30 h	Construcciones campamento	Hacer y revisar mochilas + DUCHA	Free tour (Pilar)	Voluntariado	Excursión	Vuelta	Misa
Comida 13:00 h						LLegamos al campa a comer	

Tarde 1 15:30 h	Taller de mesas oktober (Iván y loora)	Vuelta Zaragoza	Llegar zona acampada	Snorkel	Excursión	Juego de río + DUCHA	
Merienda 17 h							
Tarde 2 17:30 h	Taller de mesas oktober (Iván y loora)	Vuelta Zaragoza	Llegar zona acampada	Snorkel	Excursión	Revisar zona	Vuelta al campamento
Acto comunitario 19:15 h							
Cena 19:30 h		Bocata cena campamento					
Noche 21:30 h	Normas zorro (Claudia y Pilar)	MALLORCA	MALLORCA			Risoterapia	Transversal chicos chicas.
Dormir 23:00 h							
	LUNES 21	**MARTES 22**	**MIÉRCOLES 23**	**JUEVES 24**	**VIERNES 25**	**SÁBADO 26**	**DOMINGO 27**
	Día temático	**TRAVESÍA PIONEROS**	**TRAVESÍA PIONEROS**		**Día de grupo**		
Acto comunitario 8 h	*PIONEROS*						
Desayuno 8:15 h					ENTRENO POLICÍA		
Mañana 1 9:30 h	Taller tye die crocs			Taller gena	Grupo	RECOGER	
Almuerzo 11 h							
Mañana 2 11:30 h	Gymkana día temática			Juego de rol defectos y autoestima	Grupo		
Comida 13:00 h			Llegamos a comer al campa		Misa		
Tarde 1 15:30 h	Reflexión y padrino		Duchas	Escape room	Reflexiones		
Merienda 17 h							
Tarde 2 17:30 h	Taller masterchef de tartas + DUCHA	Torneo de cartas	Masajes y relajación	Taller mexicano	Reflexiones + DUCHA	CEREMONIAS	VUELTA A CASA
Acto comunitario 19:15 h							
Cena 19:30 h							
Noche 21:30 h	Karaoke			Velada	Guitarreo y velada	Actividad agradecimientos	
Dormir 23:00 h							

MATERIAL AISA 2025

	SÁBADO 12		DOMINGO 13	
Mañana 1 9:30 h				
Mañana 2 11:30 h				
Tarde 1 15:30 h				
Tarde 2 17:30 h			Pioneros	Duchas
Noche 21:30 h			Pioneros	Blanco + proyector + altavoz

LUNES 14		MARTES 15		MIÉRCOLES 16		JUEVES 17		VIERNES 18		SÁBADO 19		DOMINGO 20	
								Tropa Ualabí	Altavoz	Tropa Ualabí	Tobogán Iona	Tropa Addax	Comedor
		Pioneros	Duchas					Compañeros	Comedor	Tropa Ualabí	Duchas		

										Compañeros	Duchas		
		Lobatos	Duchas			Tropa Ualabí	Duchas	Tropa Addax	Duchas	Pioneros	Pozas		
		Tropa Ualabí	Duchas					Lobatos	Duchas	Pioneros	Duchas		
										Tropa Addax	Tobogán lona		
								Compañeros	Comedor	Compañeros	Comedor		
Tropa Addax	Duchas					Tropa Ualabí	Altavoz	Tropa Addax	Comedor				
								Lobatos	Comedor				
Tropa Addax	Blanco + proyector + altavoz	Lobatos	Blanco + proyector + altavoz			Compañeros	Comedor	Lobatos	Blanco + proyector + altavoz	Tropa Addax	Blanco + proyector + altavoz	Tropa Addax	Pabellón blanco
		Tropa Ualabí	Pabellón naranja							Tropa Ualabí	Comedor	Tropa Addax	Altavoz
		Tropa Ualabí	Proyector							Compañeros	Pabellón naranja	Castores	Comedor
										Tropa Ualabí	Altavoz		
LUNES 21		**MARTES 22**		**MIÉRCOLES 23**		**JUEVES 24**		**VIERNES 25**		**SÁBADO 26**		**DOMINGO 27**	
Tropa Addax	Tobogán lona	Tropa Ualabí	Altavoz	Tropa Addax	Comedor	Tropa Ualabí	Altavoz	Compañeros	Duchas				
Lobatos	Comedor	Castores	Duchas	Tropa Ualabí	Altavoz	Tropa Addax	Pozas						
		Tropa Addax	Tobogán lona	Compañeros	Comedor	Lobatos	Comedor						
		Lobatos	Duchas										

		Tropa Addax	Volleyball	Tropa Addax	Comedor	Tropa Ualabí	Altavoz						
Castores		Tropa Addax	Comedor	Tropa Ualabí	Duchas	Castores	Duchas	Pioneros	Duchas				
		Tropa Ualabí	Comedor	Pioneros	Duchas	Tropa Addax	Comedor	Tropa Ualabí	Duchas				
				Compañeros	Comedor	Lobatos	Comedor						
Tropa Ualabí	Duchas			Compañeros	Duchas	Tropa Addax	Duchas	Castores	Duchas				
						Pioneros	comedor						
Pioneros	Duchas					Tropa Ualabí	Altavoz						
Pioneros	Comedor					Lobatos	Duchas						
Pioneros	Blanco + proyector + altavoz	Castores	Blanco + proyector + altavoz	Compañeros	Blanco + proyector + altavoz			Lobatos	Altavoz				
Tropa Addax	Pabellón naranja	Tropa Addax	Pabellón naranja					Lobatos	Pabellón blanco				
Tropa Addax	Altavoz	Tropa Ualabí	Blanco + proyector + altavoz					Tropa Ualabí	Pabellón naranja				
		Lobatos	Pabellón naranja					Tropa Addax	Comedor				
								Tropa Ualabí	Altavoz				

LISTADO DE ASISTENCIA Y TELÉFONOS DE CONTACTO

Año	Nombre y apellidos	Madre #Teléfono
2009	Andrea Agudo Teira	610450672
2009	Santiago Córdova Sanz	606171320
2010	Camín Aliaga Sebastián	696020083
2010	Inés del Carmen Falcinelli Lalmolda	609674517
2008	Claudia Chóliz Causapé	617552392
2009	Íñigo Ortega Orós	655774713
2008	Darío Castillejo Fernández de Retana	616986151
2008	Bárbara Sánchez Martínez	645845226
2008	Martín Marcuello Sánchez	629853775
2009	Matías Sánchez Solanas	649866189
2008	Juan Salas Sanz	629440400
2008	Pilar Zárate Fernández	605987143
2010	Inés Francisco Romero	626072677
2010	Pablo Francisco Romero	626072677
2010	Miriam García Rubio	662246851
2010	Carmen Sobrino Mur	610759058
2009	África Rubio Ramos	630889218
2008	Álvaro Solans	

HORARIO DEL CAMPAMENTO

8:00	Acto comunitario
8:15	Desayuno
9:30	Actividad de la mañana
13:00	Comida
15:30	Actividad de la tarde
17:00	Merienda
19:30	Cena
21:30	Actividad de la noche
23:00	Silencio

Actividades campamento de verano Pioneros

ACTIVIDAD	RESPONSABLE	MONI RESPONSABLE
Taller de cocina 1- Masterchef tartas	Martín.	LAURA
Taller de cocina 2- Mexicano	Íñigo.	IVÁN
Cineforum con palomitas saladas	Juan Salas.	BESCOS
Gymkana mancharse	Andrea y santi.	MARÍA
Escape room	Monis	
Juego de río	Solans	Todos
Masajes y relajación post excursión	Barbara.	LAURA
Taller de tatuajes de gena	Carmen e Ines.	PABLO
Actividad agradecimiento	África	MARÍA
Karaoke	Ines y Carmen.	IVÁN
Tie dye “ropa” Crocs o Alpargatas	Pablo.	LAURA
Zumba	Laura y Piñe	
Entreno policía	**Pablo** (Voluntario)	
Torneo de cartas- cuadrado tiempo libre	Matías	IVÁN
Zorro con emplume	Claudia y Pilar **Bescos**	BESCOS
Transversal chicos-chicas (1 insulto te vas)	Pilar y Claudia	PABLO
Autoestima sobre defectos	Inés Facinelli	MARÍA
Taller de madera,mesas oktober	Iván y Loora	
Día temático	Camín	PABLO

(nazis,guiris…)		
Hacer la zona	Darío	BESCOS

RAID/EXCURSIÓN SEGUNDA SEMANA

Fecha día 1	Punto de partida ruta	Punto de paso ruta	Punto final ruta
22 de julio	Campamento	Pico aspe	Refugio de rigüelo
Duración (horas)	**Denominación del lugar de pernocta**		**Coordenadas geográficas del lugar de pernocta**
6:00h	Refugio rigüelo		42.7456176° N , -0.5761923° O
Fecha día 2	**Punto de partida ruta**	**Punto de paso ruta**	**Punto final ruta**
23 de julio	Refugio rigüelo	Pico magdalena	Campamento
Duración (horas)	**Denominación del lugar de pernocta**		**Coordenadas geográficas del lugar de pernocta**
6:00h	Campamento		

LISTADO MENÚ DE TRAVESÍA

MENÚS DE TRAVESÍAS DE UNIDADES	TRAVESIA PIOS VERANO 25							
CONCEPTO	**C**	**L**	**T**	**U**	**P**	**C**	**T**	**OBSERVACIONES**
Dietas especiales								
VEGETARIANA								
INTOLERANTES A LA LACTOSA*								
NO POLLO- PAVO-SOJA								
CELIACOS								
ALERGICO PROTEINA LTP								
KIWI-AGUACATE-CASTAÑAS					1		1	Darío
ALERGICOS A LOS FRUTOS SECOS								
Desayuno (1)								
BATIDOS INDIVIDUALES (unidades) 90% leche					21		21	
ZUMOS (unidades) de naranja					21		21	
SOBAOS (unidades)					42		42	
Cena 01								
NOODLES SABOR SOJA (paquetes)					30		30	
SALCHICHAS (paquetes)					7		7	7 PAQUETES EN LOS QUE VIENEN 5 EN CADA. Las salchichas pequeñas
Almuerzo/Merienda								
CHOCOLATE (tabletas)					5		5	
FRUTOS SECOS (paquetes grandes)					2		2	
SUGUS (bolsas) *(no llevan gluten)*					1		1	
BARRITAS DE AVENA Cajas					3		3	3 cajas
Fruta								
NARANJAS					21		21	
MANZANAS					21		21	
Extras								
BOLSAS DE BASURA PEQUEÑAS					1		1	1 rollo
PAPEL HIGIENICO					5		5	ROLLOS
BOLSAS BASURA GRANDES (85x105cm)					21		21	UNIDADES
COMIDA 2 Día								
Fuet					15		15	
Atún latas					21		21	
Pan hogaza Mercadona					5		5	
Nº SCOUTS			18+3				21	

**Cada unidad debe rellenar su columna y el responsable de Comida unirlas*

ACTIVIDADES MALLORCA

FICHA DE ACTIVIDAD		Ruta turística por Mallorca	
Lugar	Mallorca	**Horario**	
Objetivos		**Responsables**	Carmen,Pilar
Explicación			

Ruta Propuesta

1. Parc de la Mar
    - Punto de inicio.
2. Catedral de Palma (La Seu) – exterior.
3. Muralla y jardines de S'Hort del Rei
4. Palacio de la Almudaina – exterior
5. Barrio Judío y Calles del Casco Antiguo
6. Plaza Mayor
7. Librería Librería de Babel / Tiendas curiosas por el centro.
8. Paseo del Borne y Paseo Marítimo.

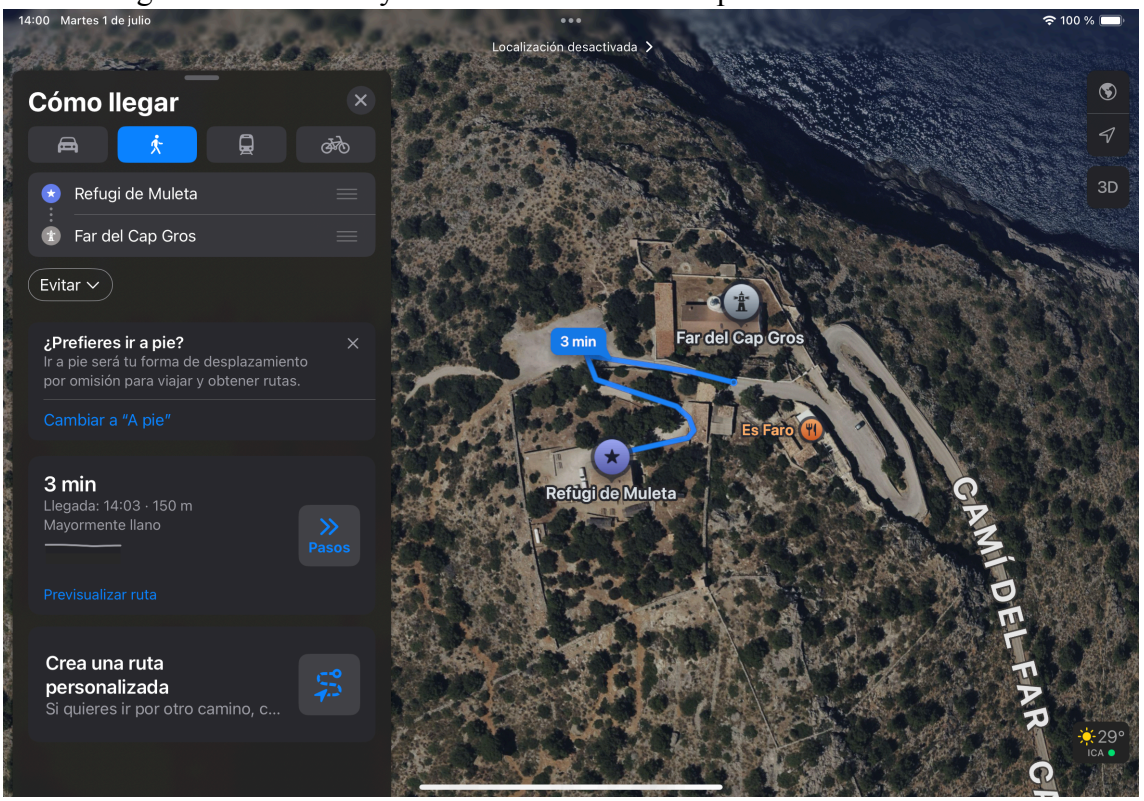
En cada punto explicaremos y contaremos la historia.

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**

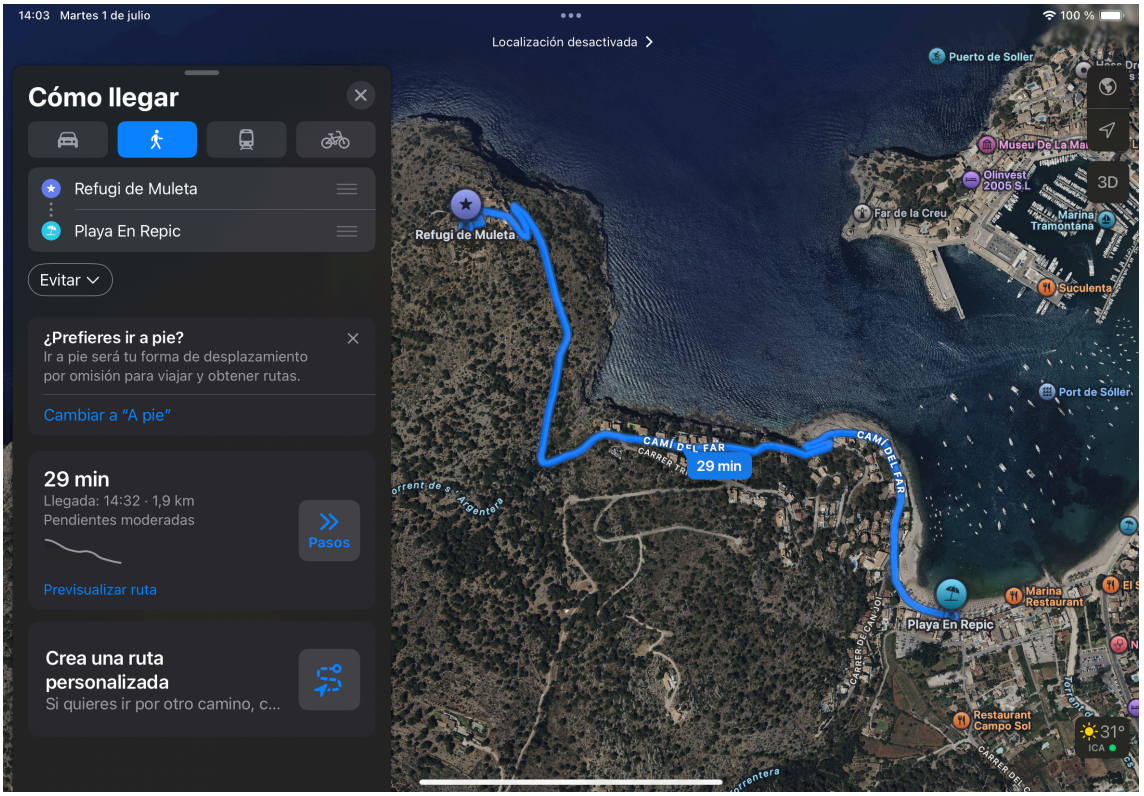
Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)

FICHA DE ACTIVIDAD		Atardecer y excursión de tarde/noche.	
Lugar	Mallorca	**Horario**	
Objetivos	Conectar con la naturaleza y el momento presente.	**Responsables**	Ines francisco y claudia chóliz
Explicación			

Primero tenemos que ir a una playa donde se vea caer el sol, en Mallorca atardece sobre las 21:20 el lugar más destacado y cercano es en el Faro Cap Gros.



Otra opción es ir a la playa de Repic, que está a media hora andando.



En el momento más bonito del atardecer, nos quedaremos en silencio observando el horizonte. Haciendo una reflexión con una canción suave de fondo si quieren.

Cada uno tendrá que hacer un dibujo con lo que le esté expresando ese momento, y hacer detrás una reflexión:
¿Qué cosas quiero dejar atrás con esta puesta de sol?
¿Qué cosas nuevas quiero que lleguen con el amanecer?
¿Qué oportunidades me gustaría que aparezcan en mi vida?
¿Qué cualidades quiero despertar en mí?
¿Cómo me siento en este momento, en silencio, sin distracciones?
¿Qué pensamientos me vienen cuando todo se calma?
¿Cómo puedo ser mejor amigo/a, hijo/a, persona?

Al terminar estaría bien que alguien quiera compartir algo de lo que le ha transmitido ese atardecer, puede agradecer lo que quieran o decir cómo se sienten.

Para terminar, cada uno tendrá que describir con una palabra todo lo que ha sentido y decirla uno a uno en voz alta.

Material propio	Material a comprar/ imprimir
Cuadernos y lápices o bolígrafos Altavoz con música suave Esterillas	

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	Campamento de verano	**Lugar**	Mallorca
Nombre de la actividad	Gincana de agua		
Responsable(s)	Mati, iñi y pablo		
Objetivos	Hacer piña juntos Divertirse juntos en la playa Trabajar juntos en equipo cooperando como unidad		
Explicación	vamos a hacer una finca en la playa , para eso vamos a jugar a diferentes juegos en los que nos vamos a dividir en 4 equipos los cuales haremos al azar para las diferentes pruebas y en mitad de las cuatro , después de dos haremos una actividad son equipos y luego las otras 2 . 1 juego ; Relevó acuático con esponjas: Objetivo: llenar el cubo lo más rápido posible -cada equipo tiene una esponja grande -uno por uno corren al mar mojan las esponja vuelven y echan el agua en el cubo -gana el equipo que llene el cubo con más agua después de tres rondas 2juego Voleibol playa loco Objetivo: jugar a voleibol pero con reglas alternativas y diferentes en cada partido habiendo un total de tres partidos cada equipo - 1 partido la pelota se puede tocar con cualquier portero del cuerpo salvo con la mano o antebrazo - 2 partido solo se puede jugar de rodillas - 3 partido en este partido el campo mide en dos se dividirá en cuatro y cada equipo se partirá en dos teniendo zonas más pequeñas pero jugando todos contra todos en un cuadro campo de cuatro zonas 3 juego En este juego se dejará de un lado los equipos y se jugará al uso placaje el cual todos ya sabemos jugar en todos nos explica 4 juego Lanzamiento de esponjas o camisetas al blanco o humano Objetivo: darle con una camiseta blanca empapada de agua a un voluntario		

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">

- Cada jugador del equipo lanzará dos o tres veces

- La puntuación dependerá de donde se dé los brazos y piernas contarán un punto el pecho y torso 2 y la cabeza 3

Juego 5
Globo bomba

Objetivo: pasar globos de agua sin que se rompan

- En este juego es cuando nos dividamos por equipos vamos a tener que pasarnos un globo de agua con una toalla cada uno lanzando es uno sin que se rompa hasta que llega al final

- Si el globo se rompe se volverá a empezar desde el principio

- En cada ronda los participantes se alejarán más y habrá un total de tres o cuatro rondas.

</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Material necesario</td><td>No hace falta comprar</td><td>Hace falta comprar</td></tr>
<tr><td>Una camiseta blanca , diferentes esponjas, cuatro cubos de tamaños parecidos, una toalla cada uno , red de voleibol (el perímetro se hace con cuerda) (si no nos la podemos llevar con dos palos y una cuerda)</td><td>Globos de diferentes tamaños .
Pelota de voleibol de algún chino de Mallorca.</td></tr>
<tr><td>Evaluación (preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…)</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

DOMINGO 13

Acto comunitario 8 h	
Desayuno 8:15 h	
Mañana 1 9:30 h	MONTAR
Almuerzo 11 h	
Mañana 2 11:30 h	MONTAR
Comida 13:00 h	
Tarde 1 15:30 h	MONTAR/ZONA
Merienda 17 h	
Tarde 2 17:30 h	MONTAR/ZONA + DUCHA
Acto comunitario 19:15 h	
Cena 19:30 h	
Noche 21:30 h	Cineforum (Juan salas)
Dormir 23:00 h	

MONTAR ZONA

FICHA DE ACTIVIDAD		Construcción Zona Pios	
Lugar	Zona pios		
Objetivos	Crear una zona funcional, segura y acogedora para la unidad durante el campamento, fomentando el trabajo en equipo, la creatividad y el uso práctico de técnicas básicas de construcciones scouts.	**Responsables**	Darío Castillejo Fernández de Retana

Explicación

Durante esta actividad, la unidad construirá varias infraestructuras clave para su zona de campamento, utilizando técnicas básicas de amarres y herramientas simples. Las construcciones se adaptan a nuestras capacidades, recursos y al entorno del terreno:

Basurero:

Estructura sencilla con tres palos formando un trípode.

En el centro se cuelga una bolsa de basura.

Tendedero:

Cuerda tendida entre dos árboles, a varias alturas..

Mesa con sombra:

https://www.youtube.com/watch?v=O0W7ctoRWo4 (Link vídeo construcción de la mesa)

Primero clavamos las futuras patas de la mesa y de los bancos, tienen diferentes alturas que hay que tener en cuenta. Luego usamos bien sea palos o tablas para rellenar los huecos entre las patas y forman el asiento de los bancos y la superficie de la mesa. Por último construimos o encontramos una estructura para atar la sombra que proteja la mesa del sol, ya sea poniendo nosotros los palos o construyéndose cerca de varios árboles. Si queremos también le podemos poner luces por la noche.

Atalaya (torre):

Usaremos tres árboles cercanos como soporte natural.

Construiremos una plataforma con troncos, tablas y cuerda entre ellos.

Se añadirá una escalera o escalones.

Encima se puede colocar una bandera o cartel.

Debajo de la torre, se instalarán varias hamacas (**"hamacas"**) para descansar.

La estructura se iluminará con luces LED a pilas, dando un ambiente acogedor y seguro de noche.

Se instalará una lona que de sombra a la estructura durante el día

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
Cuerda pita **Herramientas** **Tablas** **Troncos medianos y grandes** **Hamacas** **Bolsas de basura** **Clavos** **Carteles (opcional para decorar)**	**Lona para hacer sombra** **Leds para alumbrar la zona**

Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)

Nos tendremos que dividir por grupos para que todas las construcciones acaben terminadas en los tiempos que tengamos a nuestra disposición, por lo que a los grupos que les toque una tarea fácil coma la basura o el tendedero podrán ayudar más tarde al resto de la unidad.

Confirmar rápido el carrito de aliexpress para que llegue a tiempo!!!

CINEFORUM

FICHA DE ACTIVIDAD		Cinefórum	
Lugar	Pabellón Blanco	**Horario**	
Objetivos	-Desarrollar empatía e inclusión -Reflexionar sobre los límites que nosotros mismos ponemos al resto -Aprender a descubrir las habilidades intrínsecas de las personas	**Responsables**	

Explicación

•Primero, veremos la película "La familia que tú eliges".
Después, haremos una dinámica sobre los sueños y cómo la sociedad nos aleja de ellos:

"¿Cuántas veces has decidido algo por miedo a lo que pensaran los demás? ¿O has dejado de hacer algo porque no encajaba con lo que 'se esperaba' de ti?"

Primero, nos situaremos en círculo y escribiremos en un papel un sueño que tenías en algún momento y, por el otro lado, lo que creías que iba a pensar la gente y por lo que dejaste de lado ese sueño.
Después, los leeremos en voz alta y reflexionaremos si, con la perspectiva del tiempo, creemos que ese miedo que teníamos era real o, por el contrario, era un muro que nos auto imponemos o nos lo imponía la sociedad.

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
PAPEL Y BOLÍGRAFOS	

Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)

LUNES 14

Acto comunitario 8 h	*PIONEROS*
Desayuno 8:15 h	
Mañana 1 9:30 h	Zona montaje (Darío)
Almuerzo 11 h	
Mañana 2 11:30 h	Construcciones campamento
Comida 13:00 h	
Tarde 1 15:30 h	Taller de mesas oktober (Iván y loora)
Merienda 17 h	
Tarde 2 17:30 h	Taller de mesas oktober (Iván y loora)
Acto comunitario 19:15 h	
Cena 19:30 h	
Noche 21:30 h	Normas zorro (Claudia y Pilar)
Dormir 23:00 h	

NORMAS ZORRO

FICHA DE ACTIVIDAD		Zorro	
Lugar	Aisa	**Horario**	
Objetivos	Aprender a tomarse bien las bromas Buscar soluciones juntos como unidad	**Responsables**	Claudia, Pilar y Bárbara

Explicación

La actividad consiste en que unas personas que determinaremos nosotras de dentro de la unidad serán los zorros, su función es hacer bromas al resto de la unidad, mientras que esta tendrá todo el campamento para adivinarlo. Se votará una vez al día por la noche, una votación breve de 10 minutos como máximo. Si los zorros son descubiertos, recibirán un emplume (se les llenara enteros de una mezcla asquerosa).

Normas:

- Los zorros siempre tendrás que dejar una Z en el lugar de su actuación.
- Si están un dia sin actuar serán emplumados, deben actuar cada dia.
- No se puede hacer nada en los sacos o en las mochilas.
- No se puede romper el material ni cortar cosas.
- Todo lo que se haga deberá tener una solución.

Cualquier infracción de estas normas tendrá como consecuencia un emplume.

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
	agua **canela** **mostaza** **limón** **Ketchup** **Tomate frito** **Arroz** **Caldo de pollo**

Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)

MARTES 15

Acto comunitario 8 h	
Desayuno 8:15 h	(Desayuno de raid)
Mañana 1 9:30 h	Taller camisetas I love Mallorca.
Almuerzo 11 h	
Mañana 2 11:30 h	Hacer y revisar mochilas + DUCHA
Comida 13:00 h	
Tarde 1 15:30 h	Vuelta Zaragoza
Merienda 17 h	
Tarde 2 17:30 h	Vuelta Zaragoza
Acto comunitario 19:15 h	
Cena 19:30 h	Bocata cena campamento
Noche 21:30 h	MALLORCA

TALLER CAMISETAS I LOVE MALLORCA

MIÉRCOLES 16	**JUEVES 17**	**VIERNES 18**
MALLORCA	**MALLORCA**	**MALLORCA**
Free tour (Pilar)	Voluntariado	Excursión
Free tour (Pilar)	Voluntariado	Excursión
Llegar zona acampada	Snorkel	Excursión
Llegar zona acampada	Snorkel	Excursión
MALLORCA		

SÁBADO 19

Acto comunitario 8 h	
Desayuno 8:15 h	Desayuno Laura
Mañana 1 9:30 h	Vuelta
Almuerzo 11 h	
Mañana 2 11:30 h	Vuelta
Comida 13:00 h	LLegamos al campa a comer
Tarde 1 15:30 h	Juego de río + DUCHA
Merienda 17 h	
Tarde 2 17:30 h	Revisar zona
Acto comunitario 19:15 h	
Cena 19:30 h	
Noche 21:30 h	Risoterapia
Dormir 23:00 h	

JUEGO DE RÍO

FICHA DE ACTIVIDAD		Actividad del río.	
Lugar	Río	**Horario**	
Objetivos	Potenciar el trabajo en equipo y el espíritu competitivo. Reforzar conocimientos scouts. Fomentar respeto por el entorno natural y el agua.	**Responsables**	Álvaro Solans y Martín Marcuello
Explicación			
Se forman dos equipos o tres dependiendo del número de personas. Los miembros se colocan en fila india en la orilla. Se lanzará un objeto el cual se podrá ver dentro del agua y el que lo consiga coger primero le dará el derecho a la pregunta al siguiente compañero de su equipo. Habrá preguntas de dos tipos: scouts y de cultura general. Se jugarán unas 15- 20 rondas según el ritmo que pille la actividad. Al final habrá premio para el equipo ganador.			
Material propio		**Material a comprar/ imprimir**	
Gafas de buceo, objeto que se sumerge en el agua, silbato y papel y boli para la puntuación.		**Gafas de buceo al mínimo dos para cada equipo y premios.**	
Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)			
Preparación: Ensayo previo de dinámica. Desarrollo: Juego fluido, buena rotación de participantes, control del tiempo. Asistencia: Participación activa de los 25 asistentes. Participación: Alto nivel de implicación y motivación gracias a la competición. Monitores: Activos, atentos y animando la actividad constantemente.			

RISOTERAPIA

FICHA DE ACTIVIDAD		Risoterapia	
Lugar	Campamento	**Horario**	
Objetivo	Hacer piña y pérdida de vergüenza.	**Responsables**	

Explicación

Vamos a realizar diferentes juegos de risoterapia.

Improvisar

Nos colocamos en círculo, y el que inicia el juego le pasa al de su derecha la mueca más estrafalaria que se le ocurra, y éste al de al lado, así sucesivamente hasta llegar al primero. Uno por uno vamos realizando la ronda de gestos ridículos y os puedo asegurar que las carcajadas están aseguradas, y como ya se sabe, la risa es contagiosa, y nos produce una borrachera de felicidad.

Panzas

Para hacer en grupo. Todos se acuestan de lado en el piso, recostando su cabeza en el abdomen de un compañero. Se forma una rueda para que todos queden iguales. Uno comienza a reír a carcajadas. Se va transmitiendo la risa por contagio y por sentir cómo se mueven los estómagos al reír.

Encuentro

Para hacer tanto en grupo como en familia. Escoge a un familiar o amigo y se acerca a él, lo observa como reconociéndose de otra época, y de pronto le dice "¡Amigo(a)!", y lo abraza efusivo, diciéndole: "¡Oye, cuánto tiempo!". Luego lo mira y le dice: "¿Te acuerdas de la fiesta de Fulanito(a)?", y comienza a reírse como si el recuerdo fuera muy cómico. Se mantiene tocando y abrazando al otro y riéndose sin poder contenerse hasta que el otro esté riéndose también. Conversen un poco inventando recuerdos y se despiden.

Moto

Por parejas en una sala despejada, uno detrás del otro, el de delante enlaza sus manos por detrás como haciendo un asa para que el de detrás se coja, el de delante tiene que hacer el ruido de una moto (brrrr…pipí! etc) y el que lo coge por detrás lo debe conducir por la sala, en la cual todo el mundo conduce a su vez haciendo ruido, chocando, pitando.

Muecas

Para hacer tanto en grupo como solo. Eleve las cejas, estire las comisuras de los labios sin abrir la boca (como una mueca de risa en la que la línea de la boca se extiende lo más posible), levante los hombros y entornó ligeramente los ojos. Tras permanecer en esa posición durante un minuto, recupere la posición inicial y permanezca así durante un minuto, transcurrido el cual hay que repetir la mueca. Realice estas alternancias mueca-no mueca durante unos minutos.

A mi me gustaría

Todo el grupo reunido, por turnos cada uno dice algo que le gustaría que los demás hicieran por él en ese momento, por ejemplo hay gente que quiere ser aplaudida y besada, otros quieren ser llevados a hombros como los toreros, otros que se les haga un pasillo y desfilar…

Risa fonadora

Para hacer tanto en grupo como solo. Acostado en el suelo se practica los tipos de risa (alegre, acogedora, maliciosa, juguetona, etc.).

Globo

Para hacer en grupo o solo. Cada participante toma un globo y comienza a inflarlo. En cada soplido se deja salir algo que desea que desaparezca de su vida, de su entorno o del mundo. Después cada cual ata el globo con los cordones de sus zapatillas. El guía coloca música y todos empiezan a bailar arrastrando el globo e intentan hacerlo explotar antes de que se acabe la canción y cuando explota provoca una risa sostenida, liberadora.

Risas y seriedad

El facilitador hace alguna señal que todo el auditorio pueda percibir para que pueda reírse a carcajadas. El sólo hecho de oír las risas, incluso forzadas de los compañeros, promueve que otros generen la suya de forma espontánea.

De repente, el moderador hace la señal para que todos permanezcan serios. Se repite este ejercicio varias veces, y se valoran las dificultades para controlar o inhibir una expresión emocional, como es la risa. Esta actividad sirve también para darse cuenta de que no hace falta tener un estado de ánimo positivo de 10 para inducir una emoción agradable, no pasa nada porque al principio sea de modo artificial, lo importante es desinhibirse y dejarse llevar.

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**

Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)

DOMINGO 2O (Día de padres)

TRANSVERSAL CHICOS CHICAS (EXPLICACIÓN)

FICHA DE ACTIVIDAD		Chicos y chicas	
Lugar	Campamento de verano	**Horario**	
Objetivos	Aprender a controlarse	**Responsables**	Claudia, Barbara y `Pilar

Explicación

Está actividad transversal de chicos contra chicas consistirá en lo siguiente: habrá dos grupos, uno de chicas y otro de chicos, los cuales han de vestirse con las ropas de los otros, es decir, las chicas de chicos y los chicos de chicas. Durante la actividad harán 'jugarretas' entre ellos, pero con la condición de no poder quejarse ni saltarse las normas, a parte de dar siempre las gracias. La persona que se queje o insulte habrá perdido y dejará de jugar al juego además de tener un castigo.
Los materiales que cada equipo quiera utilizar para sus bromas tendrán que ser gestionados por ellos mismos.

Reglas:
-No se puede hacer nada al saco.
- No se puede hacer nada con la ropa limpia.
- No se puede hacer nada en la mochila.
-No herir verbalmente.
-No herir físicamente, (heridas/quemaduras)
-No cortarse el pelo.

Castigo para quien incumpla las normas:
- El primero en incumplir las normas o dejar de jugar tendrá que fregar los platos de toda la unidad durante 3 comidas, a parte de cumplir el mismo castigo que los demás.
- Los próximos en incumplir las normas o dejar de jugar tendrán que meterse en las pozas al final del juego (si no podemos ir a las pozas se les echará un jarrazo de agua a cada uno)

Ganadores:

FICHA DE ACTIVIDAD	Chicos y chicas
- A los ganadores se les dará una recompensa por haber ganado. (Sorpresa….)	
Material propio	**Material a comprar/**
5 Barajas españolas	
Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)	

LUNES 21

	LUNES 21
	Día temático
Acto comunitario 8 h	*PIONEROS*
Desayuno 8:15 h	
Mañana 1 9:30 h	Taller tye die crocs
Almuerzo 11 h	
Mañana 2 11:30 h	Gymcana día temática
Comida 13:00 h	
Tarde 1 15:30 h	Reflexión y padrino
Merienda 17 h	
Tarde 2 17:30 h	Taller masterchef de tartas + DUCHA
Acto comunitario 19:15 h	
Cena 19:30 h	
Noche 21:30 h	Karaoke
Dormir 23:00 h	

TALLER CROCS

FICHA DE ACTIVIDAD		Crocs y camisetas	
Lugar	aisa	**Horario**	
Objetivos	Mejorar la relación de los pios mediante el trabajo y lo divertido creando ropa creativa , y fomentar el trabajo compartiendo materiales y la creatividad para doseñar	**Responsables pablo, iñi y mati**	
Explicación			

En el día de hoy vamos a crear unas vestimenta de estilo de cómo si fuéramos de turistas especialmente andando Mallorca ya que es en destino de la empresa y para esto vamos a crear prendas de ropa todos muy parecidas cuáles son:

- Las primeras un par de cosas blancas para cada uno ajustando la talla para cada persona y en las cuales vamos a poder utilizar y pintar nosotros diferentes rotuladores de colores para ropa y con pines divertidos de temas variados los cuales vamos a poder ser así enganchar en las crocs de cada uno a elegir, quedando sin unas zapatillas cómodas permitirán de campamento todos los pios parecidas
- La segunda planta de Ultimate vamos a decorar está actividad es una camiseta previamente traído de casa de color blanco a poder decorar y diseño nada uno a la manera que queramos pero siempre con un distintivo que nos diferencia la unidad de i LOVE mallorca , en cualquier parte de la camiseta ,
- Por último después de haber creado cada uno a su outfit , incluyendo a los monitores se tendrá que hacer con concurso de cuál es el mejor outfit en el cual nos pondremos todos en un semicirculo y unos se alejaran de ahí y tendrán que ir y volver andando como si estuviera en una pasarela de

modelo enseñando su ropa disemañda por él y al final haremos una votación a mano alzada y las personas que tenga más votos ganará y seran nombradas como el o la mejor diseñador y el que lleva el mejor oitfit	
Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
Una camiseta blanca	**Un par de crocs para cada uno , pines para decorar y rotus para camisetas**
	Con un precio total de 107 euros
Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)	

GYMCANA

FICHA DE ACTIVIDAD			
Lugar	Campamento Verano	**Horario**	60 - 90 minutos
Objetivos	Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo	**Responsables**	Santiago y Andrea

Organización:

1. Dividir en 4-5 equipos (dependiendo del total).
2. Cada equipo lleva un pañuelo de color o se pinta con un color diferente (con témpera).
3. Ganan puntos en cada prueba. El equipo más sucio y con más puntos, gana.

Pruebas de la gymkhana:

1.

Batalla de globos de pintura

- Llenad globos con agua + pintura lavable o colorante alimentario.
- Cada equipo tiene 30 segundos para lanzar globos al equipo rival.

- Objetivo: manchar lo máximo posible al equipo contrario.

  → Puntúa cuántos miembros han sido manchados.

2.

Carrera de relevos con harina y agua

- Hay que llevar un vaso de agua desde un cubo hasta una botella… corriendo por un camino lleno de harina o con obstáculos.
- Algunos tramos deben hacerse con harina en la cara o en los pies.

  → Puntúa el equipo que más agua conserve y más sucio esté.

3.

Busca y ensúciate

- Enterrad objetos (gominolas, monedas de plástico…) en barreños llenos de espaguetis con ketchup, yogur, harina o barro.
- Los participantes deben buscarlos con la cara y sin manos.

  → Gana el equipo que más objetos encuentre en 3 minutos.

4.

Twister gigante con pintura

- Un Twister con círculos pintados en una lona con témpera.
- Los jugadores deben colocarse según lo que diga el monitor.
- ¡Obviamente se resbalarán y se mancharán a lo loco!

  → No importa quién gane, ¡cuanto más sucio, mejor!

5.

Resbalón jabonoso final

- Crea un “slip & slide” (lona mojada con jabón y agua).
- Los equipos tienen que lanzarse, coger una esponja y volver.

  → Gana el que más vueltas dé en 5 minutos y acabe más pringoso.

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
● Harina ● Agua ● Globos (muchos) ● Cubos grandes ● Pintura corporal o témperas lavables ● Camisetas blancas viejas para cada jugador (opcional pero recomendable) ● Platos de plástico ● Vaselina o aceite de cocina ● Esponjas ● Jabón líquido ● Bolsas de basura abiertas para hacer de “zona sucia”	
Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)	

MASTERCHEF TARTAS

FICHA DE ACTIVIDAD			
Lugar	Comedor	**Horario**	
Objetivos	• Desarrollar la creatividad culinaria usando recursos limitados. • Potenciar el trabajo en equipo, la organización y la cooperación. • Fomentar el aprendizaje práctico y la autonomía. • Divertirse cocinando de forma segura sin horno.	**Responsables**	

Explicación

La actividad consiste en un taller de cocina en formato competición por equipos. Se dividirá al grupo (20 personas) en 4 equipos, y cada uno elaborará una tarta diferente adaptada para cocinarse sin horno y con camping gas.

Cada equipo recibirá una receta específica y un kit de ingredientes, además de un ingrediente sorpresa que deberá integrar de forma creativa.

Al finalizar, un jurado (monitores o compañeros) evaluará las tartas en sabor, presentación y creatividad. Se entregarán diplomas simbólicos a los equipos destacados.

🍰 **Tartas y recetas detalladas**

🍫 **1.**

TARTA DE CHOCOLATE NEGRO

Sabor intenso y clásico

Ingredientes:

1. 200 g chocolate negro
2. 200 ml nata líquida
3. 100 g galletas tipo María
4. 80 g mantequilla
5. 2 cucharadas de azúcar

Pasos:

- Triturar galletas y mezclarlas con mantequilla derretida. Formar la base en el molde.
- Calentar la nata en una olla, añadir chocolate y azúcar, y remover hasta fundir.
- Verter la mezcla sobre la base. Enfriar.
- Decorar con virutas de chocolate, cacao o topping sorpresa.

🌰 **2.**

TARTA DE CREMA DE AVELLANAS

Tipo Nutella, cremosa y dulce

Ingredientes:

1. 200 g crema de avellanas (tipo Nutella)
2. 200 ml nata líquida
3. 100 g galletas Digestive
4. 80 g mantequilla
5. Cacao en polvo (opcional)

Pasos:

- Hacer base con galletas + mantequilla derretida.
- Calentar nata, retirar del fuego y añadir crema de avellanas.
- Mezclar hasta que quede homogéneo. Verter sobre la base.
- Enfriar y decorar con avellanas o topping sorpresa.

🟢 **3.**

TARTA DE PISTACHO

Original, con sabor suave y color llamativo

Ingredientes:

1. 3 cucharadas de crema o pasta de pistacho
2. 200 ml nata líquida
3. 100 g galletas
4. 80 g mantequilla
5. Pistachos pelados para decorar

Pasos:

- Base de galletas + mantequilla como las anteriores.
- Calentar nata, retirar del fuego y mezclar con crema de pistacho hasta disolver.
- Verter sobre la base, dejar enfriar bien.
- Decorar con pistachos picados o topping sorpresa.

⚪ **4.**

TARTA DE CHOCOLATE BLANCO

Suave, dulce y con posibilidad de jugar con decoraciones

Ingredientes:

1. 200 g chocolate blanco
2. 200 ml nata líquida
3. 100 g galletas (tipo Digestive o María)
4. 80 g mantequilla

Pasos:

- Triturar galletas, mezclar con mantequilla derretida y formar base.
- Calentar nata, apagar el fuego y añadir chocolate blanco en trozos.
- Remover hasta que se derrita. Verter sobre base y enfriar.
- Decorar con ralladura de limón, frutos secos o topping sorpresa.

🎲 **INGREDIENTES SORPRESA**

Cada grupo sacará al azar un ingrediente sorpresa que debe integrar en la receta o decoración. Pueden presentarlo como parte del relleno, topping o adorno.

Lista de ingredientes sorpresa:

- Coco rallado
- Caramelos de colores
- Gominolas
- Frambuesas o fresas deshidratadas
- Chips de chocolate
- Cacahuetes o nueces
- Sirope de caramelo
- Regaliz
- Canela en polvo
- Galletas Oreo trituradas

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
• Camping gas (1 por grupo) • Olla pequeña / sartén • Cucharas, espátulas, cuchillos • Moldes pequeños (o tuppers planos) • Tabla de cortar • Bol o cuenco • Hieleras (opcional, para enfriar más rápido) • Manteles de trabajo • Servilletas, platos, cubiertos	**Lo que aparece en la lista de cada tarta y cuatro de las cosas sorpresas a elegir por Laura.**

Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)

KARAOKE

FICHA DE ACTIVIDAD			
Lugar		**Horario**	
Objetivos	Aprender sobre el pánico escénico. Hacer piña.	**Responsables**	Ines francisco (y Carmen sobrino).

Explicación

La actividad es de karaoke.
Se empezará haciendo una explicación sobre el pánico escénico y cómo afecta este en los cantantes.

1.El pánico escénico es una respuesta de ansiedad o miedo intenso que experimenta una persona antes o durante una actuación en público. En los cantantes, este fenómeno puede afectar seriamente su desempeño vocal, su confianza y su presencia en el escenario. Es una reacción psicológica y fisiológica que puede incluir síntomas como:

- Palpitaciones o taquicardia
- Sudoración excesiva
- Temblores
- Sequedad en la boca
- Náuseas o malestar estomacal
- Pérdida momentánea de la memoria o bloqueo mental
- Miedo a ser juzgado o a cometer errores

2. Para un cantante, el pánico escénico puede causar:

- Pérdida del control de la voz, dificultando la afinación o el ritmo.
- Falta de concentración, olvidando letras o descoordinandose con la banda.
- Tensión muscular, lo que afecta la respiración y el soporte vocal.
- Pérdida de disfrute, haciendo que actuar se vuelva algo temido en lugar de placentero.

3. Aunque Harry Styles es conocido por su gran presencia escénica, él mismo ha hablado abiertamente sobre su ansiedad en los primeros años de su carrera, especialmente durante su tiempo en One Direction.
En una entrevista, Harry confesó que solía sufrir ataques de ansiedad antes de los conciertos, y que el miedo al juicio del público era tan fuerte que en ocasiones pensaba que no estaría a la altura de las expectativas. Incluso, mencionó que antes de algunas presentaciones importantes tenía que salir del escenario para calmarse o hacer ejercicios de respiración.
Con el tiempo, aprendió a manejar esa ansiedad a través de la meditación, la preparación vocal, y la conexión con el público. Esto le permitió evolucionar en su carrera solista, mostrando una confianza escénica mucho mayor.

Luego nos dividiremos por grupos de 5 personas aprox y haremos el reparto de canciones.
1.caminando por la vida
2.barbie de extrarradio
3.subeme la radio
4.pan mantequilla
5.serà perché ti amo
6.waka waka
7.colgando en tus manos
8.tu jardín con enanitos
9.mon amour
10.como camarón
11.el fin del mundo
12.el patio
13.la flaca

14.la bachata
15.por la raja de tu falda
16.soldadito marinero
17.te pintaron pajaritos
18.dejala que baile
19.reggaeton lento (bailemos)
20.honey, honey (mama mia)

Una vez hecho el reparto de las canciones se dejará tiempo a los grupos para ensayar.

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
Altavoz, móvil	imprimir las letras de todas las canciones(lo haremos nosotras)
Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)	

MARTES 22 Y MIERCOLES 23 TRAVESÍA PIONEROS

	MARTES 22	**MIÉRCOLES 23**
	TRAVESÍA PIONEROS	**TRAVESÍA PIONEROS**
Acto comunitario 8 h		
Desayuno 8:15 h		
Mañana 1 9:30 h		
Almuerzo 11 h		
Mañana 2 11:30 h		
Comida 13:00 h		
Tarde 1 15:30 h		Duchas
Merienda 17 h		

Tarde 2 17:30 h	Torneo de cartas	Masajes y relajación
Acto comunitario 19:15 h		
Cena 19:30 h		
Noche 21:30 h		
Dormir 23:00 h		

TORNEO DE CARTAS

FICHA DE ACTIVIDAD		Juegos de Cartas	
Lugar	Aisa	**Horario**	
Objetivos	Mejorar la relación entre los pioneros divirtiéndose Mejorar su capacidad de estrategia	**Responsables**	Pablo, Íñigo y Matías
Explicación			

Se dividirá a los pioneros en 5 grupos, donde en cada uno se irá jugando a un juego de cartas diferentes, los cuales son: Cuadrado, guiñote por parejas, escoba, 5vidas y chingazo

Cuadrado: se jugan 4 personas y es por parejas. El objetivo del juego es que uno de la pareja consiga los 4 7s por ejmplo y que el otro se de cuenta por la contraseña que le hará el que tenga los 4 7s en su mano y este diga cuadrado y así llegar a 5 puntos. . Ambas parejas tendrán que por privado determinar una contraseña para que uno de estos se de cuenta de que su pareja ya tiene las cuatro cartas y puede ser una palabra o un gesto y un número x, al cual se le puede dar cualquier valory sirve para que tu pareja sepa a por qué número vas. Si vas a por 8s y tu número x es 5, dices, voy a por x+3. A cada jugador se le reparten 4 cartas y otras 4 al medio con las cuales puede ir intercambiando cartas, y estas 4 cartas se van cambiando cuando ninguno de los 4 cambian ya cartas. La otra pareja también puede decir corto cuadrado si creen que alguno de los otros tienen las 4 cartas iguales, si es que no, uno de la pareja, el que se quiera tiene que enseñar 2 cartas de su mano diferentes. Si es que sí, la pareja que haya dicho corto cuadrado gana un punto. Si se dice 2 veces incorrectamente corto cuadrado la pareja que lo ha dicho pierde un punto.

Guiñote: El objetivo de este juego es llegar a 51 puntos buenos o 102 puntos sumando puntos en bazas ganadas o cantadas.
Se reparten 6 cartas a cada uno y se deja una boca arriba, que determina el palo de triunfo y el resto del mazo encima de esta. Cada jugador lanza una carta y dependiendo del triunfo, palo o valor, uno u otro gana la baza. Después se roba y quién ha ganado labaza saca carta. Los puntos se consiguen de manera que las cartas: 3, as, caballo, sota y rey suman puntos, el 3 suma 10, el as 11, caballo 2, sota 3, rey 4, pero también se pueden sumar puntos de forma que si tienes un rey y sota del mismo palo y tu pareja o tú ha gando la baza, dices 20 de xpalo. Si el caballo y rey son del mismo palo que la carta boca arriba, serán 40 en vez de 20. Cuando ya no hay más cartas por robar se juega hasta

quedarse sin cartas de forma que tienes que sacar carta del mismo palo que ha sacado el jugador anterior o ir a matar(echar una carta superior). El que gana la última baza suma 10 puntos extras y si no se han llegado a 51 buenas, este barajea y reparte en estas vueltas.

Escoba: Se reparten 3 cartas a cada jugador y se ponen 4 en el medio. Con una carta de tu mano y las del medio tienes que llegar a sumar 15, de forma que todas las cartas tienen su valor excepto de la sota que es de 8, caballo 9 y rey 10. Si con una carta tuya te llevas todas las del medio recoges las cartas en un montón y a una le das la vuelta, a esto se le llama escoba. Se juega por turnos y aunque no sumes 15 tienes que echar una carta al medio. Se valora en este juego el número de cartas que consigues, los oros que tienes, los 7s que tienes, si tienes el 7 de ros y si has hecho alguna escoba, que es lo explicado antes. Se juega hasta hacer 15 puntos. Cuando se acaban las 3 cartas de la mano se vuelven a repartir 3 cartas por personas hasta que las cartas se acaben.

5vidas: se divide en 5 rondas una partida, en la primera ronda se reparten 5 cartas por jugador, en la segunda 4, en la tercera 3, en la cuarta 2 y en la quinta 1 y cada uno dice cuantas manos cree que va a ganar dependiendo de las cartas que tenga, de forma que el as es la que menos valor tiene y el rey la que más. En la apuesta de cuantas manos vas a ganar nunca pueden ser iguales a el número de cartas que se hayan repartido, de manera que si se reparten 3 y hay una persona que dice que gana las 3 manos y los demás dicen que no ganan ninguna, esto no puede ser por lo que el último que apuesta tiene que decir que gana otra mano de forma que siempre hay alguien que pierde 1 vida de las 5 que se tiene. Cuando solo se reparte 1 carta, no la puedes ver y te la tienes que colocar en la frente de manera que tienes que intuir dependiendo de las cartas que tengan el resto decir si vas a ganar o no. Si se echan 2 doces por ejemplo, el último que lo ha echado gana la ronda.

Chingazo: se reparte una carta a cada uno de los jugadores los cuales parten de 0 puntos, pero que si llegas a los 5 quedas eliminado. Estos puntos se consiguen si tienes la carta más baja de todos, pero lo puedes evitar cambiando la carta al de tu derecha sin que el otro se niegue o si tienes una carta alta plantarte. O también se pueden conseguir puntos de forma que si tienes una carta baja y la quieres cambiar para no perder la ronda se la cambias al de la derecha y este en vez de dártela le da la vuelta a la carta y dice chingazo si es un caballo o superchingazo si es rey. El chingazo suma 1 punto y el superchingazo 2. Cuando se pierde la ronda barajeas y repartes, y si le quieres cambiar la carta a alguien es a la baraja, pero esta también te puede hacer superchingazo o chingazo. Al terminar la ronda, todos los jugadores levantan su carta y el que la tenga de menor valor suma un punto.

Material propio	**Material a comprar/**
5 Barajas españolas	

Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)

MASAJES Y RELAJACIÓN

Ficha de actividad			
Lugar	Campamento	Responsables	Miriam y Bárbara
Objetivos	Aprende a hacer masajes para estirar y relajar los músculos.		

Realizaremos una actividad de masajes por parejas, previamente realizaremos los aceites necesarios para los masajes. Para ello haremos 4 grupos, cada grupo realizará un aceite con diferente olor.

Los diferentes olores son los siguientes:

1. Naranja
2. Limón
3. Canela
4. Romero

Para realizar los aceites hay que echar el aceite en una cacerola y calentarlo a fuego lento SIN HERVIR y añadir la corteza del limón/naranja o directamente la canela/romero y dar vueltas durante 10 minutos. Por último lo vertemos en los recipientes y listo.

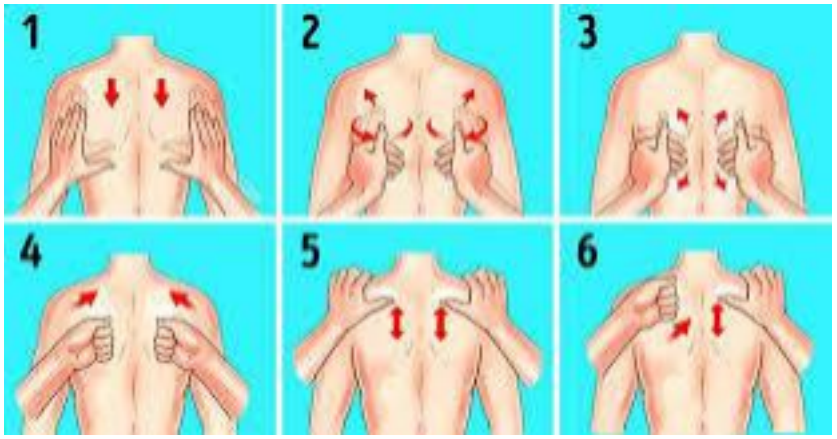
Una vez tenemos los aceites pasamos a los masajes, por parejas uno de la pareja se coloca boca abajo estirado en la esterilla y su pareja le realizará el siguiente masaje

AS:

UMBARES:

3. ESPALDA BAJA:

4. ESPALDA ALTA:



CUELLO:

Realizaremos 3 veces el masaje y ahora el que realiza el masaje pasa a ser el masajeado y viceversa.

Es importante conocer que:

- La actividad se hace por parejas (las parejas se han de hacer entre personas que tengan mínimo un poco de confianza entre ellos ya que si no puede ser incómodo para alguien)
- La parte de los masajes se ha de hacer en ropa de baño, ya que vamos a hacer uso de aceites que se han de colocar sobre la piel.
- Pondremos música relajante de fondo y velas para entrar en el ambiente.

Finalmente iremos a las pozas para acabar de relajar los músculos y retirar los aceites del cuerpo.

MATERIAL PROPIO	COMPRAR

Esterillas. Ropa de baño. 4 Cacerolas con sus 4 fuegos correspondientes. Velas y altavoz.	Aceite de almendra 1L (6-7€) Una naranja Un limón Romero Canela
Evaluación	

JUEVES 24

	JUEVES 24
Acto comunitario 8 h	
Desayuno 8:15 h	
Mañana 1 9:30 h	Taller gena
Almuerzo 11 h	
Mañana 2 11:30 h	Juego de rol defectos y autoestima
Comida 13:00 h	
Tarde 1 15:30 h	Scape room
Merienda 17 h	
Tarde 2 17:30 h	Taller mexicano
Acto comunitario 19:15 h	
Cena 19:30 h	
Noche 21:30 h	Velada

TALLER GENA

FICHA DE ACTIVIDAD			
Lugar		**Horario**	
Objetivos	Aprender más sobre la utilización y beneficios de la henna y sobre diferentes culturas	**Responsables**	Carmen e Ines

Explicación

La henna es un tinte natural que se obtiene de un arbusto llamado *Lawsonia inermis*. Su origen se remonta a hace más de 5,000 años en Egipto, donde era utilizada para teñir el cabello, las uñas y como parte de rituales funerarios. Posteriormente, su uso se extendió a Oriente Medio, India, Pakistán y África del Norte, convirtiéndose en un elemento importante de la cultura y la tradición en esos lugares.

Actualmente, la henna se utiliza principalmente en cosmética, para teñir el cabello de manera natural y cuidarlo sin químicos agresivos, y en el arte corporal, especialmente para realizar tatuajes temporales en manos y pies conocidos como mehndi. Estos diseños se aplican comúnmente en bodas, celebraciones religiosas y festividades tradicionales.

Además, en algunas culturas, la henna se sigue empleando como remedio natural para calmar irritaciones en la piel, tratar heridas y fortalecer el cuero cabelludo. Gracias a sus propiedades y a su valor cultural, la henna continúa siendo utilizada en muchas partes del mundo, tanto por su belleza como por sus beneficios medicinales.

Uno de sus principales beneficios es que actúa como un tinte natural para el cabello, cubriendo las canas y aportando un color rojizo-marrón sin dañar la fibra capilar. A diferencia de los tintes químicos, la henna fortalece el cabello, le da brillo, volumen y lo protege formando una capa protectora.

Además, la henna posee propiedades antibacterianas y antifúngicas, por lo que en algunos países se utiliza tradicionalmente para tratar heridas leves, infecciones cutáneas, hongos en las uñas y pequeñas quemaduras, ayudando a calmar la piel y acelerar su recuperación.

India

- Suerte, amor y prosperidad.
- Las novias se aplican henna (mehndi) antes de la boda, con diseños que simbolizan bendiciones para el matrimonio, fertilidad, alegría y protección contra el mal de ojo.

- Se cree que cuanto más oscuro es el color de la henna en la novia, más la ama su esposo o su suegra.

Pakistán

- Similar a India, se usa en bodas y festivales (Eid) para celebrar la alegría, la belleza y la feminidad.
- También se asocia con protección espiritual.

Marruecos y África del Norte

- Protección y buena suerte.

- Se aplican diseños geométricos y de ojos en las manos y pies para alejar el mal de ojo y los malos espíritus.
- Durante rituales como el séptimo mes de embarazo (llamado "Hennaya"), protegen a la madre y al bebé.

Egipto (Antiguo)

- Símbolo de belleza, honor y preparación para el más allá.
- Se usaba para teñir las manos, pies y uñas de las momias como parte de los rituales funerarios.

Sudán

- Marca de belleza, feminidad y estado civil.
- Las mujeres casadas suelen aplicarse diseños más elaborados que las solteras.

Túnez

- Usada en bodas y fiestas religiosas como símbolo de alegría y bendición divina.

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
	Imprimir alguna idea **Comprar henna**

Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)

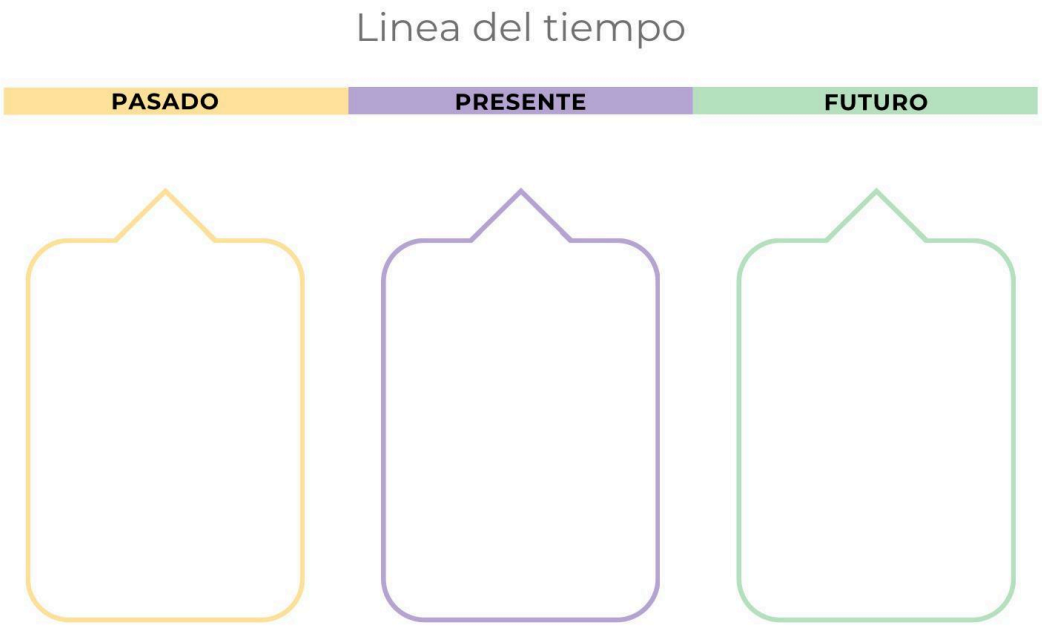
JUEGO DE ROL DEFECTOS Y AUTOESTIMA

FICHA DE ACTIVIDAD			
Lugar	campa verano 2025	**Horario**	
Objetivos	autoconocimiento	**Responsables**	Inés Falcinelli
Explicación			

La actividad consiste en una actividad con el fin del autoconocimiento personal reflexionando sobre defectos, virtudes y autoestima. Se reflexionará sobre el pasado, presente y futuro a nivel individual. Se empezará leyendo un texto de inicio y haciendo una ronda rápida de cómo se sienten ahora mismo en una palabra. Después, en un papel y boli se hará una línea del tiempo, representando tres fases: pasado, presente y futuro. Sobre el pasado serán tres preguntas, otras tres para el presente y otras tres para el futuro. Luego se hará una ronda en la que tras lo reflexionado tendrán que definir su pasado, su presente y su futuro en una palabra (cada una) y tras esto, habrá una actividad corta sobre cada fase. Una que se centrará en aprendizajes del pasado, otra que se trata de los defectos que sienten que tienen en el presente y la última que busca dar consejos a su yo del futuro sobre la aceptación. Finalmente se leerá una reflexión de cierre de la actividad.

Texto inicio + ronda inicial: (5 mins)
Cada persona aquí tiene una vida propia, llena de momentos que ha vivido, momentos que siente y sueños. A veces, debido al día a día , vamos tan rápido que no nos paramos a pensar en realmente nosotros mismos. Hoy vamos a reflexionar un poco sobre cómo hemos sido, somos y queremos ser en nuestra vida. No hace falta que la respuestas sean perfectas, pero sí reflexionar bien y ser sinceros con nosotros mismos.

Preguntas (plantilla de ejemplo) + ronda definir en 1 palabra: (15+5 mins)



-<u>*Pasado*</u>:
1. 3 momentos que te hayan marcado
2. ¿De qué te sientes orgulloso?
3. ¿Qué has superado y que todavía te cuesta aceptar?

-<u>*Presente*</u>:
1. ¿Cómo está tu autoestima ahora mismo?
2. ¿Qué te gusta de ti y piensas que los demás no ven?

3. Di un defecto tuyo ¿crees que puede tener positivo o se puede cambiar?

-<u>*Futuro*</u>:

1. ¿Qué te gustaría que te deje de afectar en un futuro?
2. ¿Qué defecto crees que tienes que cambiar o mejorar para ser el tipo de persona que buscas ser?
3. ¿Qué todavía tienes que superar o dejar otras para poder avanzar?

Actividad pasado: (10 mins)

Contarán una experiencia dura (opcional) y se comentará en círculo con el resto de los pioneros que aprendió de esa situación.

- Me pasó … y gracias a ello aprendí…

Actividad presente: (10 mins)

Aquí cada uno escribirá un defecto que cree que tiene y luego se comentarán de forma anónima. En conjunto se leerá uno y el resto tendrán que buscarle el lado positivo, dar apoyo o consejos.

Actividad futuro: (10 mins)

Tendrán que escribir tres consejos quedarían a su yo futuro para aceptar sus defectos y ser conscientes de sus virtudes. Podrán comentar alguno de ellos con el resto de la unidad si quieren.

- Nunca olvides que…

Texto cierre: (5 mins)

Cada uno de vosotros está en un momento diferente, pero lo importante es ser conscientes de vuestra situación y trabajar en gestionarla lo mejor posible. Aprended de vosotros mismos y reconoced vuestras virtudes. Todos habéis vivido experiencias difíciles, pero habéis aprendido de ellas lo cual es admirable ya que mucha gente no sabe hacerlo. Los defectos que hoy veis no tienen por qué opacar las cualidades que os definen. Hoy, otros os han ayudado a ver esos defectos desde una perspectiva más positiva. Igual, en el futuro, podáis cambiarlo o aprender a convivir con ellos de una manera mejor. Recordad que la autoestima no es vernos perfectos, sino aceptarnos tal como somos, con nuestros errores y virtudes, y avanzar con confianza en nosotros mismos.

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
papel y boli	

Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)

SCAPE ROOM

FICHA DE ACTIVIDAD		Scape room	
Lugar	Campamento Aisa 2025	**Horario**	
Objetivos	Fomentar el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Desarrollar el trabajo en equipo y la cooperación. Mejorar la comunicación entre los participantes. Estimular la creatividad y la toma de decisiones.	**Responsables**	Monitores

Explicación

INTRODUCCIÓN (lee esto a los participantes)

Hace muchos años, un prestigioso instituto fue cerrado de forma misteriosa. Se decía que ocurrían cosas extrañas, que los relojes se detenían y que las palabras cobraban vida. Hoy, ese instituto ha vuelto a abrirse solo por una hora.

Vuestra misión: resolver todos los enigmas antes de que el tiempo se acabe y el instituto vuelva a cerrarse… **para siempre**.

ZONA 1: LA BIBLIOTECA ENCANTADA

Prueba 1: El código de libros

Material: Lista impresa de títulos de libros y clave numérica

Instrucciones:

Se entrega esta lista:

1. Sombras de Medianoche

2. Códigos Secretos

3. El Guardián del Tiempo

4. La Puerta Número 7

5. Voces del Pasado

Y esta clave:
3 - 1 - 4 - 2

Solución:

El orden indica qué libros deben usar. Se toma la **primera letra** de cada título en ese orden:

- El Guardián del Tiempo → **E**
- Sombras de Medianoche → **S**
- La Puerta Número 7 → **L**
- Códigos Secretos → **C**

RESULTADO DEL CÓDIGO **ESLC**

ZONA 2: EL LABORATORIO DEL TIEMPO

Prueba 2: El reloj descifrado

Material: Dibujo de un reloj con horas señaladas

Instrucciones:

Las manecillas del reloj señalan:
5:00 - 12:00 - 9:00 - 5:00

Cada hora representa una letra (A = 1:00, B = 2:00, etc.)

Solución:

- 5:00 → **E**
- 12:00 → **L**
- 9:00 → **I**
- 5:00 → **E**

ELIE

Combinando con la prueba anterior:
ESLC + ELIE = anagrama de **ESCAPE**

ZONA 3: EL AULA DE LOS SUSURROS

Prueba 3: Acertijo lógico

Material: Texto impreso con el acertijo

Acertijo:

"Siempre está delante de ti,
Pero nunca lo puedes ver.
No lo puedes parar,
Pero puedes aprovecharlo.
Si lo desperdicias,
No volverá."

Solución:

El tiempo

Al acertar, reciben una hoja con la siguiente pista y avanzan.

ZONA 4: EL PASILLO DE LOS ECOS

Prueba 4: Mensaje en espejo

Material: Texto escrito al revés

Texto:

perl

.euq odnum le ne arogil azneref ed agap al se ,sonev ed sedaciforp soT

Se les indica: "El autor de este mensaje solo podía hablar con su reflejo…"

Solución:

Leer el mensaje al revés (o con un espejo):

"Todos los profesionales deben pagar la ferenza al ingeniero del mundo que."

Palabra clave escondida: **ingeniero** (sirve como pista para acceder a la siguiente zona).

ZONA 5: EL CUARTO DE LAS LLAVES INVISIBLES

Prueba 5: Sopa oculta de palabras

Material: Cuadrícula 4x4 con letras mezcladas

css

E S C A

L P E T

U I M O

A R B Q

Instrucción:

“Encuentra 3 palabras clave ocultas.”

Solución:

Palabras posibles:

- **ESCAPE** (primera fila)
- **TIEMPO** (diagonal)
- **PUERTA** (combinando varias direcciones)

PRUEBA FINAL: EL CÓDIGO MAESTRO

Prueba 6: El mensaje escondido

Material: Texto con mensaje oculto (entregado al final)

Texto:

> "Este lugar Encierra secretos.
> Sin embargo, La clave no está a la vista.
> Quizás O te rindas, o Prestes atención.
> Una cosa es clara, El misterio continúa."

Instrucción:

“Hay algo escondido en este texto…”

Solución:

Tomar la **primera letra** de cada línea:

- **E**
- **S**
- **L**

- **O**
- **P**
- **U**
- **E**

Reorganizando: **ESCUAPE → ESCAPE** (con un despiste)

¡Han encontrado la palabra clave final y pueden salir del instituto!

DESENLACE FINAL

¡Felicidades, investigadores!
Habéis reunido todas las pistas, descifrado los códigos y escapado del instituto antes de que se cierre para siempre.

El misterio ha sido resuelto… por ahora

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)	

TALLER MEXICANO

FICHA DE ACTIVIDAD			
Lugar	Campamento Aisa 2025	**Horario**	
Objetivos	Hacer piña Aprender la cultura de otros países Aprender a desenvolvernos mejor en la cocina	**Responsables**	Pablo, Matias e Íñigo

Explicación

Para empezar dividiremos a la unidad en tres grupos diferentes. A cada uno de ellos se le asignará una receta de cocina Mexicana diferente. Cada equipo deberá de realizar la receta con las instrucciones dadas y al final se valorará quien lo ha hecho mejor.

1º receta Tacos de frijoles refritos

Ingredientes:
2 latas grandes de frijoles refritos o frijoles enteros (puedes machacarlos).
1 cebolla.
Ajo en polvo.
Aceite o manteca.
Tortillas de maíz o harina.

Pasos:
1 En sartén, sofríe cebolla picada con aceite.
2 Agrega los frijoles, machacados si no están ya refritos.
3 Cocina unos minutos y ajusta sal o ajo en polvo.
4 Calienta las tortillas y rellena con frijoles.

2º receta Tacos al pastor

Ingredientes:
Lomo de cerdo
2 cucharadas de vinagre blanco o de manzana.
1 lata de piña en su jugo (rodajas o trozos).
2 dientes de ajo o ajo en polvo.
1 cucharada de orégano seco. (opcional)
Sal y pimienta.
tortillas de maíz.

pasos:

Marinar la carne: (opcional)
Si usas carne fresca: córtala en tiras finas.
M, vinagre, ajo, orégano, sal, pimienta y un poco de jugo de la piña.
Marina la carne al menos 30 minutos en un recipiente o bolsa.

1 En sartén caliente con un poco de aceite, cocina la carne marinada.
2 Añade los trozos de piña al final para caramelizar un poco.
3 Calienta las tortillas.
4 Sirve carne y piña sobre las tortillas.

3º receta

ingredientes:

tortillas grandes de harina (tipo burrito).

latas grandes de frijoles
arroz
1 cebolla.
1 lata de maíz.
Especias: sal, comino, orégano, ajo en polvo.
Aceite.

pimiento

pasos:

Cocina el arroz

En sartén, sofríe cebolla picada con aceite pimiento. Agrega los frijoles, el maíz y las especias. Cocina unos minutos.
Mezcla el arroz con los frijoles o deja por separado para servirselo al gusto
Calienta las tortillas una a una en una sartén seca.
Coloca el relleno al centro, dobla los bordes y enrollar.

Material propio	**Material a comprar/ imprimir**
Especias: sal, comino, orégano, ajo en polvo vinagre (kabra en el campamento)	**25 unidades** tortillas grandes de harina (tipo burrito). 9 latas grandes (800 g) de frijoles 1 kg arroz 6 cebolla.

Instrumentos de cocina 3 sartenes 1 olla tablas de cortar cuchillos recipiente o bolsa para marinar la carne	2 lata de maíz. Aceite. 2.5 kg Lomo de cerdo 4 pimientos 2 lata de **piña** 2 dientes de ajo o ajo en polvo. 50 tortillas de maíz.(pequeñas)
Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)	

VIERNES 25

	VIERNES 25
	Día de grupo
Acto comunitario 8 h	
Desayuno 8:15 h	ENTRENO POLICÍA
Mañana 1 9:30 h	Grupo
Almuerzo 11 h	
Mañana 2 11:30 h	Grupo
Comida 13:00 h	Misa
Tarde 1 15:30 h	Reflexiones
Merienda 17 h	
Tarde 2 17:30 h	Reflexiones + DUCHA
Acto comunitario 19:15 h	
Cena 19:30 h	
Noche 21:30 h	Guitarreo y velada
Dormir 23:00 h	

SÁBADO 26

SÁBADO 26
RECOGER
CEREMONIAS
Actividad agradecimientos

ACTIVIDAD AGRADECIMIENTOS

FICHA DE ACTIVIDAD		Agradecimientos	
Lugar		**Horario**	
Objetivos	Fomentar la gratitud entre nosotros	**Responsables**	África Rubio
Explicación			
Distribuir un folio por persona y que cada uno escriba su nombre en lo alto del folio en vertical, después plegar el folio cerca de nuestro nombre de manera que se quede el nombre por detrás. El objetivo es que conforme cada persona vaya escribiendo algo de lo que este agradecido o una dedicatoria al dueño del abanico lo vayan plegando de manera que el siguiente no pueda leerlo, poco a poco se irá formando el abanico que una vez terminado se le entregará a cada uno (se sabrá de quien es el abanico gracias al nombre escrito en el primer pliegue). Para cada frase en los pliegues se debe dejar un pliegue en blanco, por lo que se baja al plegarlo con la misma medida que los anteriores pliegues y se debe de ver el nombre arriba de todos ellos.			
Material propio		**Material a comprar/ imprimir**	
Folios A4 blancos o de colores y rotuladores o bolígrafos			
Evaluación (*preparación, desarrollo, asistencia, participación, monitores…*)			

OKAPI 465

CEREMONIAL PIOS

Pioneros

GRITO DE PIONEROS

Scouter: **“¡Pioneros!”**

Pioneros: **”¡Unidad!”**

PROMESA PIONERA

CONSEJO DE

PROMESA

Se trata de una reunión que se realiza por la tarde a la que sólo pueden asistir los pioneros y scouters con promesa. Tiene lugar el día de antes de la ceremonia de Promesas, en un lugar apartado e idílico en el que los pioneros se encuentren alejados del resto del grupo.

Antes de esta reunión los pioneros sin promesa de la Unidad deben comunicar a sus scouters su intención de llevar a cabo la promesa y los motivos por los que la quieren realizar.

En el Consejo de Promesa, los pioneros se colocan sentados por equipos y uniformados en círculo con la bandera de la Unidad en el centro. Los scouters irán explicando los motivos por los que cada aspirante quiere realizar la promesa, y después, tanto pioneros como scouters valorarán si creen que el pionero está preparado para realizarla o no.

Una vez acabado el Consejo de Promesa se irá a buscar a los aspirantes uno por uno. En ese momento, y delante de todos los pioneros con promesa, el scouter le dirá al pionero los motivos por los que la Unidad cree que debe o no debe realizar la promesa. Y este, oída la opinión de la Unidad, comunicará su decisión de realizarla o no.

Después, independientemente de si va a hacer la promesa o no, abandonará el consejo, y se llamará al siguiente pionero.

CEREMONIA

Es una ceremonia que se hace en presencia de todo el grupo pues es la promesa definitiva. Se realiza conjuntamente con la promesa de Tropa.

La ceremonia la orquesta el coordinador de grupo haciendo inca pie en la importancia y el significado de esta promesa y haciendo una mención especial a que, en el caso de los troperos, significa, además, la superación del reto del hombre.

El coordinador portará en su cabeza el sombrero cuatro bollos. El grupo formara un círculo con las pañoletas puestas en el suelo delante del Kraal.

Tras la explicación del coordinador, los scouters de Pioneros irán llamando a los aspirantes uno detrás de otro, quienes se colocaran delante de una pañoleta. Una vez que todos los aspirantes estén delante de sus respectivas promesas. El coordinador de grupo realizara individualmente dos preguntas.

> Coordinador: **“(nombre) ¿Qué quieres ser?”**
>
> Aspirante: **Scout**

Coordinador: **“¿Para qué?”** Aspirante**: “Para**

servir” Coordinador: **“Realiza tu promesa.”**

El coordinador le impone la promesa diciendo. “Como coordinador del Grupo Scout Okapi te impongo la pañoleta del grupo, símbolo de tu promesa.”

En este momento los aspirantes van a saludar a sus scouters y tras los saludos vuelven al sitio donde estaban las pañoletas para cantar la promesa. EL canto de la promesa supondrá la promesa definitiva para los pioneros y una renovación de promesa para los scouters. Tanto los aspirantes como **los scouters con promesa** cogen la bandera de grupo con la mano izquierda y realizan el saludo scout con la mano derecha mientras cantan:

“Prometo por mi gracia y por mi honor ser

siempre fiel a la verdad y a ti Señor,

cumplir con alegra la Ley Scout,

acepta mi promesa Señor Jesús.”

Todos, tanto pioneros como scouters vuelven a su sitio en el círculo para cantar el Himno Scout.

HIMNO SCOUT

GRITO DE TROPA

CEREMONIA DE ACOGIDA (SOLTANDO AMARRAS)

Entrega del nudo plano.

Es una ceremonia interna y se hace en la primera acampada de la ronda, para dar la bienvenida a los nuevos integrantes de la unidad.

Ceremonia nocturna:

Se colocan velas en el suelo en forma de barco, y los pioneros que ya están en la unidad se colocan dentro. En el centro del barco está en el suelo la bandera de pioneros. Fuera del barco, se colocan tantas cuerdas como nuevos integrantes haya, simulando que son amarres a un puerto. Cada cuerda tiene un nudo plano hecho.

Antes de comenzar, se hará un breve comentario sobre la ceremonia, indicando que es una ceremonia para dar la bienvenida a los nuevos integrantes de la unidad de pioneros Javier Conde.

Los pioneros que acaban de entrar en la unidad deberán, uno por uno, saludar a los scouters, quienes le entregarán la insignia del nudo plano, y después se colocarán junto a una cuerda. Cuando estén todos posicionados, deberán deshacer el nudo (“soltar la amarra”) y entrar en el barco, junto al resto de la unidad. Una vez dentro, se leerá el siguiente texto de bienvenida.

Texto:

La travesía es larga y difícil… pero fascinante. Visitaremos puertos de todo tipo.

Seremos guiados por diversas brújulas y faros. Hay que bajarse en cada puerto, aunque sea por un momento.

Desde el principio ábrete a la comunicación con los compañeros de viaje. El mar es tan grande que nadie puede preciarse de conocerlo a fondo; intégrate a los compañeros de expedición, si están en el mismo barco es porque hay algo en común. A lo mejor buscan lo mismo que tú. Muchas veces más que los paisajes nuevos, son los compañeros el mejor recuerdo del viaje.

¡Veras pasar otros barcos, abre bien los ojos!... Paséate por cubierta, baja a la sala de máquinas, toma el timón de vez en cuando,… ¡participa! Imagínate que eres el capitán y que todo corre bajo tu responsabilidad. ¡Es tu barco!

Ir siempre sobre la superficie es monótono, una buceadita de vez en cuando permite descubrir el maravilloso mundo submarino, el reino del silencio… el mar, mientras más adentro, más profundo.

No te extrañe si alguien se cansa, no cualquiera tiene la capacidad para realizar un viaje tan largo.

Tal vez te encuentres con algún compañero aburrido o flojo, salúdalo pero nunca pierdas de vista el horizonte; recuerda que viajamos no solo para llegar sino para vivir durante el viaje.

Nuestra búsqueda es algo así como la hipnosis; solo funciona para los que creen en ella y siguen las reglas del juego.

A quien da poco… le cuesta mucho; a quien da mucho… le cuesta poco; pero quien lo da todo no le cuesta nada. ¡Nadie tiene tan poco que no pueda aportar algo y nadie posee tanto que no salga enriquecido!

¡Zarpemos, pues, a nuestra gran aventura! No sabemos que tan cambiado bajaremos, nadie regresa como subió. Hay quien sube teniendo actitudes infantiles ante la vida y desciende hecho un adulto; hay quien sube con un equipaje ajeno y pesado, tanto que ni él mismo sabe lo que trae… y baja con uno nuevo y liviano, con una confianza firme y una actitud comprometida.

Es la búsqueda de conocimientos lo que guía nuestra ruta.

Bienvenidos a bordo

Después, se hace el grito de unidad.

FIRMA DE LA CARTA PIONERA

Entrega del nudo de ocho.

Es una ceremonia interna y representa el paso de la etapa de integración a la de participación ("travesía"). Se hace en navidad, semana santa o verano.

Ceremonia nocturna:

Se colocan velas en el suelo en forma de barco, pero esta vez, los que están dentro del barco son los pioneros que van a recibir el nudo ocho. En el centro estará la carta pionera. Antes de comenzar, se hará un breve comentario sobre la ceremonia, explicando el significado de la firma de la carta pionera.

A continuación, se leerá entre todos los que inician la etapa de "travesía" (cada uno una parte) y la firmarán. Después, tendrán que izar la bandera de pioneros, que representa la travesía en barco que van a iniciar en esta etapa. Se tira cuerda a un árbol e izan la bandera de pioneros todos a la vez. Una vez izada, se les entregará la insignia del nudo ocho y volverán al centro del barco.

Por último, se hace el grito de unidad.

COMPROMISO PIONERO

Entrega del nudo vuelta de escolta.

Ceremonia nocturna que representa el paso de la etapa de participación a animación ("tierra a la vista").

Se realiza un círculo partido en dos por una cruz que preside la ceremonia. La cruz se situará dentro de un barco formado por velas en el suelo, donde estará también la bandera de Pioneros. Previo a comenzar un monitor de la unidad de pioneros hace un breve comentario del significado de la ceremonia, en sí misma, como para el que lo hace y para el padrino.

Después se inicia la ceremonia, los jefes de pioneros van llamando individualmente a los que realizan el compromiso. Se pronuncia el nombre del pionero, y este acude al centro del círculo y ahí el padrino lo recoge, poniendo la mano izquierda sobre el hombro derecho de su ahijado y teniendo en la mano derecha una vela que ilumina la lectura del compromiso que los ahijados tienen entre las manos. Ambos se situarán enfrente de la cruz, fuera del barco.

En este momento el pionero lee la frase que describe su compromiso

"Yo _____, con la ayuda de Dios y de la unidad, me comprometo a "

Después el padrino debe pedir por su ahijado para que pueda cumplir su compromiso y por el mismo para que lleve a cabo su papel de la mejor manera. En ese momento, el padrino/madrina entregara a su ahijado la insignia del nudo "vuelta de escolta".

Una vez leído el compromiso y la oración el padrino, se deposita el compromiso del ahijado encima de la bandera de Pioneros y al lado, la vela del padrino y vuelven a su posición en el círculo. Realizados todos los compromisos, finaliza la ceremonia y comienza el paso a compañeros.

CEREMONIA DEL FARO

Entrega del faro (insignia de la excelencia).

Las personas que van a recibir la insignia del faro se colocan fuera del barco hecho con velas, cada uno debe tener un frontal, el resto de la unidad se coloca dentro del barco donde se situará la bandera de Pioneros.

A continuación, un monitor hace una breve introducción sobre la ceremonia, explicando el significado de la insignia (faro), persona líder en la unidad que ha sabido tirar de ella:

Imaginad un vasto océano, lleno de misterios y desafíos, donde cada ola es una prueba y cada puerto, una lección. En este océano, surcamos juntos en un barco hecho de esperanza y camaradería, con velas de sueños y un timón de principios firmes. Pero incluso en las noches más claras, necesitamos un faro, una luz que nos muestre el camino y nos recuerde nuestro destino.

El Faro es ese guía. Es la estrella fija en el horizonte que, sin importar la tormenta o la niebla, siempre señala el rumbo correcto. Los pioneros que reciben hoy esta insignia se han convertido en esos faros para nuestra unidad. Con su ejemplo y liderazgo, han demostrado una dedicación inquebrantable y un espíritu de servicio que inspira a todos los que los rodean.

Los Scouters de Pioneros les van nombrando uno a uno para entregarles la insignia del faro y una vez recibida, se colocan en el mismo sitio. Cuando todos hayan recibido la insignia, encienden los frontales todos a la vez, alumbrando al barco. Se lee el siguiente texto:

En este viaje que emprendimos juntos, hemos enfrentado mares turbulentos y noches sin luna. Sin embargo, siempre hemos encontrado la manera de avanzar, guiados por la luz de aquellos que, como verdaderos faros, han iluminado nuestro camino. Hoy celebramos a esos pioneros que, con su ejemplo y dedicación, nos han mostrado que el liderazgo es más que un título; es un compromiso profundo con el bienestar y el progreso de nuestra unidad.

Cada uno de nosotros es una estrella en el vasto cielo del movimiento scout. Juntos, formamos una constelación que guía a los que vienen detrás. Pero en cada constelación, siempre hay estrellas que brillan un poco más, que destacan por su luminosidad y su capacidad de inspirar. Esta noche, reconocemos a esas estrellas, a esos faros que han iluminado nuestra travesía.

A partir de hoy, vosotros, pioneros que recibís esta insignia, sois los guardianes de la luz. En los momentos de duda, seréis la esperanza; en los tiempos de oscuridad, seréis la guía. Con vuestra luz, no solo iluminaréis el camino de nuestra unidad, sino también el de cada uno de nosotros, recordándonos siempre que, juntos, podemos superar cualquier desafío.

Grito de unidad