|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| INSTRUCCIONES: | | | |
| 1. Es la misma plantilla para todas las secciones, pero **deberéis guardar un archivo por sección.** 2. En el “Día”, deberéis indicar la fecha y escribir si es un día de sección, común, de familias o de ruta. 3. En las rutas se rellenarán las actividades en este dossier y la descripción y mapa de la ruta en el *Dossier de Rutas.* 4. **Si hay secciones que realicen las mismas actividades, deberéis copiarlas y pegarlas en todos los dosieres** (Ejemplo: *Las secciones de manada y colonia en el Día 2 hacen una actividad conjunta, la actividad deberá aparecer en el Día 2 del dossier de colonia y de manada*). | | | |
|  | | | |
| DOSSIER PEDAGÓGICO | | | *COLONIA* |
|  | | | |
| OBJETIVOS GENERALES DE LA SECCIÓN | | | |
| *Los/as educandos/as al finalizar el campamento serán capaces de…* | | | |
| 1. | **Relacionarse con el resto de la colonia** | | |
| 2. | **Interactuar con el medio ambiente de una forma respetuosa** | | |
| 3. | **Actuar de manera más autónoma** | | |
| 4. | **Generar un hábito de higiene** | | |
| 5. | **Convivir con el resto de grupo** | | |
| 6. |  | | |
| 7. |  | | |
| 8. |  | | |
| 9. |  | | |
| 10. |  | | |
|  | | | |
| LEMA DE LA SECCIÓN EN EL CAMPAMENTO | | | |
| SECCIÓN: | | COLONIA | |
| LEMA EN EL CAMPAMENTO: | | COMPARTIR | |
|  | | | |
| ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE | | | |
|  | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| HORARIO TIPO | |
| HORA | ACTIVIDAD |
| 8:00 | LEVANTARSE SCOUTERS |
| 8:30 | LEVANTARSE EDUCANDOS |
| 9:00 | ACTO COMUNITARIO |
| 9:30 | DESAYUNO |
| 10:30 | ACTIVIDADES |
| 14:00 | COMIDA |
| 16:30 | ACTIVIDADES |
| 18:30 | MERIENDA |
| 19:00 | ACTIVIDADES |
| 20:45 | ACTO COMUNITARIO |
| 21:00 | CENA |
| 22:30 | ACTIVIDADES |
| 23:30 | FIN DE ACTIVIDADES |
| 00:00 | SILENCIO |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 1: | | *15/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *VIAJE* | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 2 | VIAJE | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 3 | VIAJE | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | MONTAR TIENDAS | |
| Objetivo: | *Montar las tiendas la colonia con la menor ayuda posible aplicando las técnicas scouts básicas* |
| Duración: | 2 h |
| Responsable: | Malak |
| Materiales necesarios: | Tiendas, martillo, altavoz con música |
| Desarrollo: | Se dividirá a la colonia en las madrigueras en las que van a dormir. Dos scouters se irán con cada madriguera y supervisarán el montaje de las tiendas.  Cuando se hayan terminado de montar las tiendas entre todos y todas se montará el macutero. |
|  | | |
| Tarde 2 | Normas | |
| Objetivo: | *Conocer y entender las normas del campamento así como sus límites y horarios.* |
| Duración: | 2 h |
| Responsable: | Rasty |
| Materiales necesarios: | Cartulina y rotuladores |
| Desarrollo: | Daremos una vuelta por todo el campamento, dejando claros los límites y visitando todas las instalaciones.  Toda la colonia se reunirá en Estanque de los nenúfares. Entre todos y todas se decidirán cuáles son las normas del campamento y si falta alguna norma general que no se le ocurra a la colonia las Grandes Castoras les guiarán hasta que la saquen. Una vez se tengan todas las normas se escribirán en la cartulina y se colgarán en la parcela para tenerlas siempre presentes. |
|  | | |
| Noche | CUENTO | |
| Objetivo: | *Conocer el marco simbólico de la colonia mientras se relajan antes de irse a dormir* |
| Duración: | 30 min |
| Responsable: | Malak |
| Materiales necesarios: | La vida en el estanque |
| Desarrollo: | Contar el primer capitulo de la vida en el estanque  **Capítulo 1º**  **EL BOSQUE**  En un lugar muy lejos de aquí, donde la nieve cubre montes y valles, guardado por viejas montañas, existe un bosque lleno de altos árboles, grandes lagos, sonoros ríos y animales de todos los tamaños: halcones, mapaches, osos, ciervos, lobos, búhos, ardillas, alces, linces, nutrias, águilas y castores; que viven alegremente superando las dificultades de cada día.  Kid, el castor, nació en la época de las últimas nieves, cuando el cielo durante el día es azul intenso y la noche es plateada como los arroyos de los valles.  Era una criatura de piel suave, su cuerpo estaba cubierto de un fino pelaje castaño y sus ojos grises se abrieron desde el primer día.  Sus primeros días transcurrieron en la madriguera que había sido construida por sus padres el otoño anterior, con palitos y barro, la cual no tenía puertas ni ventanas. El interior consistía en una amplia y única estancia. El suelo estaba dividido en dos partes, una más alta que la otra. La parte alta era la vivienda y estaba cubierta de una gran alfombra de virutas; mientras que en la parte más baja había dos agujeros: eran las salidas de la madriguera hacia el mundo exterior.  Al calor de las virutas de madera, Kid aprendía a mover sus patitas. Una mañana sintió el aire frío que se colaba por uno de los agujeros de la madriguera y le entró una curiosidad irresistible por ver que había fuera. Así que, se escurrió por él, cayendo de bruces sobre un montón de tiernas ramas de abedul, que eran la despensa de los castores.  Buceó hacia la superficie y al salir, se quedó maravillado al ver el reflejo en el agua de un gran roble. Saltó sobre él y ¡recorcholis!, lo único que sintió fue el agua en sus patas.  El primer baño fue delicioso, se zambullía, nadaba o flotaba en el agua, contemplando el mundo que le rodeaba. Cuando se cansó de jugar exploró el estanque. Éste era muy grande, una de las orillas estaba poblada de robles, mientras que la otra estaba cubierta de sauces, álamos temblones, abedules y otros árboles, los cuales ofrecían un maravilloso espectáculo a los ojos de Kid.  Al verle, Keeo, Kibu, Lekes y Rasty, los Grandes Castores, le invitaron a subir a la orilla y lentamente caminaron por el bosque. Al ver la carita de asombro de Kid, uno de los Grandes Castores, empezó a explicarle la vida del bosque.  -- Nuestra vida depende de este gran bosque –dijo Lekes-- de él nos alimentamos, al igual que otros animales.  -- ¿De estos grandes palos? --preguntó Kid.  -- Sí, de estos árboles. También los utilizamos para hacer nuestras madrigueras.  -- ¡Ah! ahora comprendo, aquel montículo de trozos de madera que sobresale del estanque, es nuestra acogedora madriguera.  ¿Y esos troncos que van de orilla a orilla son también madrigueras?  El Gran Castor sonrió por la ocurrencia del pequeño castorcillo:  -- No, eso es una presa, o dique, la cual sirve para retener el agua y mantenerla al mismo nivel durante todo el año. Hace ya algún tiempo que la construimos entre todos nosotros, cuando formamos esta Colonia.  Mientras Lekes explicaba lo que era una presa, Kid observaba maravillado el estanque. Éste era muy grande, por la parte baja se encontraba la presa y en el lado más lejano se encontraba la corriente de agua que alimentaba el estanque.  -- ¿Y ese agua tan larga, qué es?—preguntó Kid.  -- Es el río, nuestro Gran Hermano. Gracias a él los castores podemos vivir, y no sólo nosotros, sino todos nuestros hermanos, los animales y las plantas del Bosque.  Volvieron al estanque donde vieron a otros castores trabajando, unos colocando troncos en la presa y otros, los más pequeños, llevando palitos.  -- ¿Qué están haciendo? – preguntó Kid, sorprendido, al ver que todos trabajaban juntos alegremente -- ¿por qué todos trabajan juntos?  -- Aquí en la Colonia, compartimos todo, el trabajo, los juegos y hasta la comida, somos una gran familia a la que ahora también perteneces tú -- le contestó Keeo.  Los castores al verle, chapotearon alegremente y le invitaron a que fueran con ellos a colocar palitos en la nueva presa. Kid despidiéndose de los Grandes Castores corrió alegremente al encuentro de sus nuevos amigos.  Y así fue como Kid empezó a conocer la vida de la Colonia y del bosque.  Los castores se alegraron de conocer a éste nuevo miembro de la Colonia con el que podrían **COMPARTIR** sus juegos, trabajos y aventuras. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 2: | | *16/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *JUEGOS DE DISTENSION* | | |
| Objetivo: | *Mejorar sus capacidades psicomotrices* | |
| Duración: | 2 h | |
| Responsable: | Rasty | |
| Materiales necesarios: | Cuerda, bolsa o saco relleno de ropa/ lápiz, hoja, pintura de cara | |
| Desarrollo: | **-Pollito dentro, pollito fuera** Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aprox. para luego gritar ´´pollito adentro´´ .A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de ‘pollito fuera´´; los pollitos que están agachados junto al granjero,se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance.  Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo.  **-Escondiendo mi número** Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos.  El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.  **-Granjeros y cerditos** Se forman dos equipos, los granjeros y los cerditos.  Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los cerditos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el cerdito queda eliminado.  Después que queden eliminados todos los cerditos se invierten los papeles, pasando el equipo de cerditos a ser granjeros y los granjeros a cerditos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los cerditos cuando les tocó ser granjeros.  Por último la colonia se tendrá que poner de acuerdo para elegir un último juego. | |
|  | | | |
| Mañana 2 y 3 | DECORAR LA PARCELA | | |
| Objetivo: | Desarrollar su creatividad | |
| Duración: | 2 h | |
| Responsable: | Malak | |
| Materiales necesarios: | Piedras, madera, cuerda, luces solares y bolsa de basura | |
| Desarrollo: | La colonia decorara su parte del campamento. Además construiremos un tendedero con palos y cuerda. | |
|  | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | DUCHAS | |
| Objetivo: | Tener un hábito de higiene saludable. |
| Duración: | 1,5h |
| Responsable: | Rasty |
| Materiales necesarios: | Gel, Champu, esponja y chanclas. |
| Desarrollo: | La colonia se duchará. |
|  | | |
| Tarde 2 | CREAR NUESTRO PROPIO SISTEMA | |
| Objetivo: | *Desarrollar su creatividad e imaginación* |
| Duración: | 2 h |
| Responsable: | Malak |
| Materiales necesarios: | Plastilina, cartón |
| Desarrollo: | Entre toda la colonia haremos planetas, estrellas, satélites, etc… para crear nuestro propio sistema. Una vez hecho todo, lo pegaremos en un cartón y le pondremos nombre al sistema para acabar de crearlo. |
|  | | |
| Noche | CAPERUCITA | |
| Objetivo: | Perder el miedo a la oscuridad y disfrutar antes de dormir |
| Duración: | 30 min |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | Linterna |
| Desarrollo: | Una persona va contando una historia (mientras se anda) en la que hay una palabra clave. Al decir esa palabra clave, los demás se tiene que esconder donde puedan sin que quien se la liga les encuentre.  Al decir la primera vez la palabra contará de manera regresiva de 10 a 0. Al llegar a 0, los troperos que han salido corriendo no se podrán mover más. El que se la liga puede dar tres pasos en cualquier dirección para intentar pillar a la gente escondida, ayudándose de la linterna que tiene en la mano. Os de mas no pueden utilizar linternas ni nada similar que les permita ver en la oscuridad.  Si ya no pilla a nadie más, vuelven a salir todos y sigue contando la historia. Así hasta que llegue a contar 1 o bien, haya pillado a todos. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 3: | | *17/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1,2 Y 3 | *ENTRENAMIENTO ESPACIAL* | | |
| Objetivo: | *Mejorar sus capacidades psicomotrices* | |
| Duración: | 3 h 30 min | |
| Responsable: | Rasty | |
| Materiales necesarios: | Aros, pelotas, cuerdas, globos, pito | |
| Desarrollo: | **Cuidado con los asteroides:** tendrán que superar una pista de ´´trampas´´ hecha con aros, pelotas y cuerdas sin ser tocados. Si te tocan tendrás que volver al inicio del circuito.  **Limbo:** se atará una cuerda a dos árboles o palos y la colonia tendrá que pasar por debajo sin tocar la cuerda, si alguien toca la cuerda será eliminado. Según vayan pasando las rondas la cuerda se irá colocando en un lugar más bajo complicando su dificultad así hasta que al final quede una persona.  **Batalla de globos** Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.  **Astronautas pegadizos:** Cada miembro de la colonia será un/a ``astronauta´´ que estará saltando dentro de una zona que delimitaremos. Si se choca con otrx astronauta deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de astronautas saltarines, hasta que toda la colonia forme un grupo de astronautas gigante.  **El astronauta perdido** Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido.  El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en la siguiente partida.  **El pitador** Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.  Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan.  **Perronguis** Se delimita unos límites para formar el campo de juego.Se la queda uno en el medio y los demás en el inicio del campo. El del medio nombra a uno y éste debe atravesar al campo 2 sin que le dé.  Si logra pasar, al llegar al final del campo grita "Perronguis", Los demás al oír el grito deben intentar pasar a la vez al campo 2. Si alguno de ellos es dado por el que está en medio se queda también en medio y entonces cada uno de ellos dirán un nombre. El juego sigue hasta que no quede nadie fuera del centro  Por último la colonia podrá elegir un juego nuevo o repetir alguno de los realizados anteriormente. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | PREPARAR FUEGO Y FESTI | |
| Objetivo: | Desarrollar su creatividad musical |
| Duración: | 1h 30min |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | Papel y boli |
| Desarrollo: | La colonia empezará a preparar las actuaciones. |
|  | | |
| Tarde 2 | CREAR CASCO ESPACIAL | |
| Objetivo: | *Desarrollar su creatividad* |
| Duración: | 1h 30 min |
| Responsable: | Malak |
| Materiales necesarios: | Globos, tijeras y rotuladores, técnica de papel maché. |
| Desarrollo: | Elaborar el casco con papel maché: utilizando un globo como base para cubrir con el papel y la pasta, obtendrás la forma básica del casco de un astronauta. Recorta las partes sobrantes para que el niño pueda meter la cabeza y tener buena visión. Píntalo de color blanco y dibújale algunos botones de color azul, rojo y negro para darle un aspecto más auténtico. |
|  | | |
| Noche | CUENTO | |
| Objetivo: | Conocer su marco simbólico. |
| Duración: | 30min |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | La vida en el estanque |
| Desarrollo: | Se leerá el segundo capítulo de la vida en el estanque.  **Capítulo 2º**  **EL GRAN INCENDIO**  ¡¡Uhú, Uhú!!, un susurro se oyó en la cálida y silenciosa noche. Era un sonido ya habitual, que todos los animales escuchaban con gran atención; pero los más pequeños de cada especie se asombraron al oír el Uhú, Uhú, sin llegar a ver quién lo hacía. Miraban hacia todas partes, pero sólo veían sombras negras. De repente, todo había desaparecido para ellos: la oscuridad les cubría y rodeaba.  Era el viejo Malak quién ululaba, el búho sabio que hablaba todos los lenguajes de los animales del bosque. Malak sólo ulula cuando el sol ya nos ha abandonado y la luna y las luces intermitentes de las estrellas pueblan el Universo. Es una rapaz nocturna porque vive de noche y duerme de día.  ¡¡Uhú, Uhú!!, sonó de nuevo. El sonido surgió de entre las ramas de un enorme árbol. Allí se encontraba el gran búho de plumaje pardo, moteado de oscuro. Se agarraba a una rama con sus patas emplumadas, en posición vigilante y en plena observación nocturna.  Era una noche muy, muy estrellada, y decidió salir a hacer uno de sus vuelos nocturnos; de pronto descubrió la casa que se estaban construyendo una familia de humanos formada por dos pequeños y dos grandes.  Su primera reacción fue de temor, pero su instinto enseguida le dijo que no debía tener ningún miedo, pues parecían muy amigables.  A la mañana siguiente contó su descubrimiento a los Grandes Castores, los cuales decidieron ir con él a observar a los nuevos vecinos del bosque.  Cuando llegaron a la orilla, los Grandes Castores se dispusieron a un lado de ésta, mientras Malak les observaba desde lo alto de un árbol.  Toda la familia trabajaba alegremente construyendo su nuevo hogar. Papá Jones, que así se llamaba la familia, fue el primero en ver a los castores y dijo en voz alta:  -- ¡Miren niños!, ¡mira mamá!, creo que tenemos compañía.  Todos los Jones se volvieron y vieron a los castores.  Mamá Jones comentó -- ¿no les dije que tendríamos amigos en el bosque?.  La niña se acercó a la orilla del Gran Hermano, y quitándose los zapatos se metió en el río y empezó a chapotear. Los castores cautelosos se escondieron en una hondonada.  Mientras, el niño, mamá y papá Jones paseaban por la orilla y observaban a los castores.  -- Creo que están tratando de ver si somos peligrosos -- dijo el niño.  -- Parecen una familia muy simpática -- dijo Rasty-- y además trabajan en equipo como nosotros y sobre todo, hay una cosa que me gusta de ellos y es que respetan la naturaleza. Creo que llegaremos a ser buenos amigos.  Después regresaron al estanque para continuar con sus obligaciones, y por la noche en el Estanque del Gran Roble, los Grandes Castores y Malak contaron a toda la colonia lo que habían visto.  -- Y ¿cómo se llaman? --preguntó Kapi, el castor.  -- Pues no lo sabemos, pero nosotros hemos pensado en un nombre para cada uno según veníamos hacia el estanque -- respondió Keeo:  --Como ya les hemos dicho, el padre fue el primero que nos vio, por lo que le llamaremos Ojo de Halcón.  -- ¡Oh!, es un nombre espléndido -- dijeron todos los castores.  -- La madre vestía unas ropas muy brillantes y de unos colores tan bonitos como los del Arco Iris -- dijo Rasty -- por lo que le iría muy bien el nombre de Arco Iris.  -- Yo era el que más cerca estaba de la niña cuando vino al agua -- dijo Lekes -- ¿y saben qué? chapoteó tanto que formó unas burbujas enormes. ¿ Y si la llamamos Burbuja?.  -- Sí, nos gusta mucho, es un buen nombre para ella.  -- Desde lo alto del árbol, les diré que con los rayos del sol el pelo del niño era de un rojo intenso --dijo Malak -- por lo que le podríamos llamar Pelirrojo.  --¡Bien, bien! -- gritaron todos los castores a la vez, palmoteando sus colas en el agua, contentos de haber puesto nombres a sus nuevos amigos, pues estaban seguros de que compartirían muchas historias y aventuras con ellos.  Pero, de repente, la alegría se vio interrumpida por un gran resplandor en el cielo y una gran cortina de humo los envolvió, impidiéndoles ver lo que pasaba.  --Debe tratarse de un incendio - pensó Malak - y sin dudarlo un segundo, empezó a ulular con todas sus fuerzas y en todas las lenguas.  -- Uhú, uhú, uhú. ¡A todos los animales del bosque!, ¡corran!, ¡el bosque se quema! ¡Corran!. Pero ¿y las plantas? -- recordó -- las plantas no pueden correr, sus raíces están bajo tierra, y por lo tanto, peligra su vida.  Su aviso había puesto en movimiento a todos los animales del bosque, que corrían para escapar del fuego, y buscando una solución para su querido bosque, se quedó mirando fijamente a los castores que salían del estanque.  -- Necesito su colaboración -- dijo a los Grandes Castores -- Yo quiero a los árboles y a las plantas de este bosque. Nosotros podemos correr, volar, en definitiva, alejarnos del fuego que se avecina. Pero ellos no, su raíz se lo impide, y morirán si el agua no cubre todo el bosque. Ustedes son los únicos que pueden hacer algo por ellos, ya que controlan el agua de este estanque.  Los Grandes Castores se miraron unos a otros, y sin decir una palabra corrieron hacia la presa.  -- ¡ Venga castores! -- gritó Keeo -- hay que destruir la presa para salvar el bosque.  --Pero ¿qué pasará con la zona alta? --preguntó Rasty --nosotros no podemos llegar hasta allí  -- No se preocupen – contestó Malak -- iré a avisar a la Familia Jones, seguro que ellos podrán ayudarnos.  Y sin demora, salió volando hacia la casa de los Jones, llamó con todas sus fuerzas a Ojo de Halcón y le contó el problema.  -- Mamá, niños, recojan los picos y las palas -- dijo éste -- hay que hacer unas zanjas rápidamente para evitar que el fuego llegue a la zona alta del bosque.  Sin tardanza, la Familia Jones se puso manos a la obra, cavando unas zanjas en forma de cortafuegos evitando que el fuego siguiera su curso hacia arriba.  Mientras, en la zona del estanque, los Grandes Castores, ayudados por los castores y los castorcillos, abrieron la presa y en unos segundos el agua empezó a correr libremente por todos lados, sofocando así el gran incendio que se avecinaba.  Así, gracias al trabajo en equipo de los castores y de la Familia Jones, el fuego fue sofocado.  --¡Uff!, ¡gracias a Dios! –dijo Arco Iris—la gente debería tener más cuidado cuando hace fuego, pues podía haberse quemado todo el bosque.  -- Sí,--contestó Keeo -- y dirigiéndose a los castorcillos les explicó lo peligroso que puede ser el fuego para los animales y plantas del bosque.  -- Además –dijo Keeo-- me siento muy orgulloso de ustedes, tan pequeños, y como trabajaron en la destrucción de la presa, no olviden nunca la importancia de trabajar todos juntos.  Curiosamente como si se tratase de una recompensa a su esfuerzo, aquel día les crecieron las paletas.  Esa noche, en agradecimiento a su ayuda, los Grandes Castores pidieron a Malak y a la Familia Jones que formaran parte de la Colonia.  No se podrán ni imaginar qué felices se sintieron en aquel momento, no sólo iban a ser amigos, sino que además formarían parte de la vida de la Colonia, pudiendo colaborar con los Grandes Castores en la formación de los pequeños castores.  Desde aquél día, los jóvenes castores se entretienen escuchando las historias de Malak cuando anochece; y éste les enseña con ellas todo lo relacionado con la vida en el bosque, y lo que debe hacer todo castor dentro de la Colonia.  Así los castores aprenden mucho y lo más importante es lo que llaman “La vida en el Estanque” que dice entre otras cosas:  « EL CASTOR QUE ES OBEDIENTE, TRABAJADOR, LIMPIO Y ORDENADO, QUE PARTICIPA EN TODO, QUE JUEGA CON TODOS Y COMPARTE CON ALEGRÍA, LLEGA A SER UN CASTOR ALEGRE Y FELIZ RECORDANDO SIEMPRE LAS ENSEÑANZAS DE LA COLONIA.»  -- ¡Qué orgulloso me siento de formar parte de esta Colonia! -- pensó Malak desde lo alto del gran Roble. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 4: | | *18/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *PREPARAR LA MOCHILA PARA VISITA A LA POZA* | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: | 30 min | |
| Responsable: | Malak | |
| Materiales necesarios: | Mochila, cantimplora, crema solar, chanclas, toalla y gorra | |
| Desarrollo: | La colonia se preparará para ir a la poza y meterá en la mochila todo lo necesario. | |
|  | | | |
| Mañana 2 y 3 | VISITA A LA POZA | | |
| Objetivo: | *"Conocer y disfrutar del medio natural* | |
| Duración: | 3 h | |
| Responsable: | Rasty | |
| Materiales necesarios: | Mochila, cantimplora, crema solar, chanclas, toalla y gorra | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | DUCHA | |
| Objetivo: | Tener un hábito de higiene saludable. |
| Duración: | 1,5h |
| Responsable: | Keeo |
| Materiales necesarios: | Gel, Champu, esponja y chanclas. |
| Desarrollo: | La colonia se duchará. |
|  | | |
| Tarde 2 | PREPARAR FUEGO Y FESTI | |
| Objetivo: | Desarrollar su creatividad musical |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | Papel y boli |
| Desarrollo: | La colonia ideara y empezara a ensayar la canción |
|  | | |
| Noche | Faro | |
| Objetivo: | *Perder el miedo a la oscuridad y disfrutar antes de dormir.* |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Malak |
| Materiales necesarios: | Linternas. |
| Desarrollo: | Este es un juego de ataque por sorpresa para ser jugado de noche en un terreno accidentado de unos trescientos a cuatrocientos metros. En cada extremo del terreno se instala una linterna eléctrica atada a un árbol situado en medio de un espacio bien definido de unos cincuenta metros de radio. Dos árbitros deberán situarse en los límites de las bases desde donde pueden ver si son encendidas las linternas. Cada bando trata de encender la linterna del contrario e impedir que su oponente encienda la suya. Cada bando se dividirá en dos partes iguales, una para "atacar" y la otra para "defender" usándose algún sistema de "vidas" -un buen sistema es el de brazaletes de papel engomado, que un bando puede llevarlo en la muñeca izquierda y el otro en la derecha. Los defensores no podrán llegar a menos de cincuenta metros de distancia de su propia linterna a menos que sea para apagarla si ha sido encendida. Cuando un atacante ha logrado encender el faro, tiene que regresar inmediatamente y cambiar de puesto con un defensor quienes estarán dedicados a la defensa hasta que llegue, para relevarlos, un atacante. El árbitro de cada base repondrá las "vidas" y cada uno de los árbitros contará los segundos en que la linterna permanece encendida. El juego dura media hora, ganando el bando cuyo faro ha permanecido encendido por más tiempo o que haya perdido menos "vidas". Del tiempo dedúzcanse tres segundos por cada "vida" perdida. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 5: | | *19/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *JUEGOS DE DISTENSIÓN.* | | |
| Objetivo: | *Mejorar la motricidad* | |
| Duración: | 1h | |
| Responsable: | Rusty | |
| Materiales necesarios: | Esterilla, tesoro simbólico, pelota. | |
| Desarrollo: | **Protegiendo las bases:** Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrás que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.  **Gira la tortuga:** por parejas. Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El jugador del suelo intenta evitar que le dé la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.  **Reto al castor/castora:** Con una pelota, un castor o castora se pondrá en el centro y lanzará la pelota hacía arriba diciendo que reta al castor/castora… y ese castor/ castora cuando coja la pelota tiene que dar a un castor/ castora y este deberá ponerse en el centro. | |
|  | | | |
| Mañana 2 | PREPARAR MACUTO Y VER RUTA. | | |
| Objetivo: | *Ganar autonomía y aprender a leer el mapa.* | |
| Duración: | 2h | |
| Responsable: | Malak | |
| Materiales necesarios: | Macuto, ropa de cambio, mapa, brújula. | |
| Desarrollo: | Lo primero que haremos será preparar el macuto con los necesario para el raid. Lo primero que haremos será seleccionar la ropa necesaria para llevarnos para hacer el Raid.  Una vez nos hayamos puesto de acuerdo en cual es la ropa necesaria, en bolsas, la guardaremos y la introduciremos en nuestro macuto.  Una vez tengamos el macuto preparado, nos sentaremos en una mesa y veremos el mapa la ruta y la trataremos de marcar entre todos y todas. Conoceremos los pueblos a los cuales debemos dirigirnos para completar nuestro raid. Utilizaremos la brújula para conocer los puntos cardinales y aprender a orientarnos. | |
|  | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | DUCHA | |
| Objetivo: | Tener un hábito de higiene saludable. |
| Duración: | 1,5h |
| Responsable: | Keeo |
| Materiales necesarios: | Gel, Champu, esponja y chanclas. |
| Desarrollo: | La colonia se duchará. |
|  | | |
| Tarde 2 | ACTIVIDAD DE ORIENTACIÓN. | |
| Objetivo: | *Aprender a orientarse y disfrutar con la orientación.* |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Rusty. |
| Materiales necesarios: | Brújula, mapa del campamento, tesoros. |
| Desarrollo: | Trazaremos un mapa del campamento, y los Scouters esconderemos por los diferentes lugares de la campa algunos tesoros con la ayuda de la brújula y contando los pasos que son necesarios.  Esos mapas se los daremos a la colonia que deberán orientarse con la ayuda de la brújula y los pasos para encontrar los diferentes tesoros. |
|  | | |
| Noche | Nombre de la Actividad | |
| Objetivo: | Conocer su marco simbólico. |
| Duración: | 30min |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | La vida en el estanque |
| Desarrollo: | **Capítulo 3º**  **LOS GRANDES CASTORES**  Los días pasaban alegremente, los castorcillos jugaban y participaban en todas las actividades de la Colonia.  A Kid y a Moi les encantaba estar con Rasty, Pelirrojo y Burbuja, pues ellos eran los encargados de enseñar a los pequeños castores a nadar.  En cambio a Piko le gustaba más ayudar a Ojo de Halcón, que junto a los Grandes Castores, era el encargado de aportar los leños para la construcción de la presa.  Un día cuando los primeros rayos de sol llegaron a la madriguera, se oyó:  --¡ Atchiiusss ! ¡Buf!, que resfriado me ha dado desde que estoy bajo el agua.-- dijo una ramita.  -- No te quejes, que mojadas estamos todas, y además tienes que soportar mucho menos peso.-- le respondió su compañera.  --¿Qué ocurre ahí abajo? -- preguntó otra rama del exterior.  -- Nosotras estamos hartas de estar amontonadas unas encima de otras y, además, mojadas.  -- Pues ya nos gustaría a nosotras poder estar siempre húmedas. Nosotras tenemos que soportar el mal tiempo, la lluvia, el viento, las heladas del invierno y el sol del verano.  Todas las ramas, agitadas, empezaron a hablar y la más grande dijo:  -- Por lo que he oído, todas estamos de acuerdo en marcharnos de la madriguera.  -- ¡¡Si!! ¡¡Vamos!! --gritaron todas las ramas -¡¡Vámonos!!  -- Pero, ¿nos vamos de verdad?.  -- ¡¡Si, si, sí!! ¡ ¡vámonos!! -- respondieron contentas  Todo el estanque empezó a temblar, chorros de agua inundaban las madrigueras, y...  -- ¡Arriba perezosos! ¡ Despierten, que ya ha salido el sol hace rato!-- gritó Lekes alegremente.  Pero Kid, mientras se agitaba por el suelo, chillaba:  --¡Socorro!, ¡Qué me ahogo!.  Mientras que Piko y Moi, se reían, Lekes dijo:  -- Tranquilo pequeño, no pasa nada, todo ha sido un mal sueño.  Kid, todo sudoroso, miró a su alrededor y su pequeña cola tocó las ramitas que había debajo de él.  -- ¡Cáscaras y cortezas!, ¡que susto! -- murmuró bostezando -- ésto me pasa por comer raíces de nenúfar para cenar, creo que no lo volveré hacer nunca más.  --Venga castores, deben lavarse hasta que su pelaje brille como la luna en el agua, -- les aconsejó Rasty -- pues siempre tenemos que tener nuestra piel limpia.  Acto seguido los castorcillos se tumbaron en la orilla del estanque. Mientras los pequeños se secaban al sol Rasty se acercó cautelosamente a la espalda de Lekes, y sin que se diera cuenta, con un ligero empujón... ¡¡Choff!! éste se fue al agua de cabeza.  Grandes carcajadas resonaron por todo el bosque, entre ellas las del Gran Castor remojado, demostrando así su buen humor.  -- ¡Bueno, basta ya de juegos! -- dijo Ojo de Halcón -- vamos a comenzar el día reconstruyendo la presa, así que, ¡todos a trabajar!.  Trabajando alegremente y con mucha coordinación, pasó el tiempo con rapidez. De pronto se oyeron tres coletazos en el agua, “Splash, Splash, Splash”, a lo que todos contestaron “Splash”. ¡Era la hora de comer!.  Mientras se dirigían al estanque para comer, Kid y Piko se disputaban acaloradamente una rama.  -- Devuélveme mi rama, yo la vi primero -- decía Kid.  --No, no, la vi yo, -- refunfuñaba Piko.  Arco Iris, acercándose, preguntó: ¿Qué pasa aquí?, ¿qué son esos gritos?.  --Éste, que me quiere quitar mi rama-- respondió Piko.  -- Es mentira, -- protestó Kid -- tú me la quieres quitar a mí. Fui yo el que primero la vio.  -- Bueno, esto tiene fácil arreglo -- dijo Arco Iris -- déjame la rama.  Ésta recogió la rama cuidadosamente y ante los intrigados castorcillos, con gran seguridad, calculó y partió la rama en dos trozos, dándoles la mitad a cada uno de ellos.  -- Tomen, y no vuelvan a discutir por estas cosas, pues ya deberían saber que en la Colonia tenemos que compartir todo.  Al atardecer, todos los castores se reunieron con Rasty, Pelirrojo y Burbuja en el centro del estanque. Éstos, les enseñaban a nadar perfectamente, combinando la natación con el juego.  -- Venga , muchachos!, que la orilla izquierda nos espera. -- gritaba Rasty-- . Todos se lanzaban hacia allí. Pero... ¡Kid, despistado!, ¡que esa es la derecha!, y tú Moi ¿qué llevas en la boca?.  -- ¡¡Puag...!!, --dijo éste-- ¡casi me trago un pez!.  Los alegres castores rompieron en carcajadas al ver la cara de Moi.  **--** Vamos a ver, les hemos dicho muchas veces que cuando buceen mantengan la boca cerrada, **--** dijo Rasty --pues “en boca cerrada no entran peces”.  Llegó el anochecer, el silencio reinaba en el bosque; sólo se oía el ulular de Malak, el búho, que estaba sentado en lo alto del roble. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 6: | | *20/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *RAID* | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 2 | RAID | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 3 | RAID | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | RAID | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |
|  | | |
| Tarde 2 | RAID | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |
|  | | |
| Noche | RAID | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 7: | | *Poner la fecha* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *RAID* | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 2 | RAID | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 3 | RAID | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | RAID | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |
|  | | |
| Tarde 2 | VUELTA A CAMPA Y DUCHA | |
| Objetivo: | Tener un hábito de higiene saludable. |
| Duración: | 1,5h |
| Responsable: | Keeo |
| Materiales necesarios: | Gel, Champu, esponja y chanclas. |
| Desarrollo: | La colonia se duchará. |
|  | | |
| Noche | CUENTO | |
| Objetivo: | Conocer su marco simbolico |
| Duración: | 30 min |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | La vida en el estanque |
| Desarrollo: | Se leerá el 4º capítulo de la vida en el estanque.  **Capítulo 4º**  **KEEO, EL CASTOR PLATEADO**  Una tarde de mucho calor, el estanque estaba más agitado que nunca, porque había una fuga en la presa y los Grandes Castores estaban muy atareados tratando de repararla. Los castorcillos decidieron alejarse para no molestar en las tareas de reparación.  Sentados en la orilla del estanque y bajo la atenta mirada de Malak, observaban a los Grandes Castores sorprendidos de su agilidad para nadar y para arrastrar los troncos por el agua.  -- Yo, de mayor, voy a nadar más rápido que todos, -- dijo Piko.  --Pues yo, --dijo también Moi -- voy a ser el más fuerte de la Colonia y el que pueda con más troncos.  Y así pasaron un buen rato hablando de cómo les gustaría ser cuando crecieran. Malak les escuchaba muy atento desde lo alto del roble. Lentamente desplegó las alas y se acercó volando con suavidad hasta ellos.  -- Escúchenme castorcillos -- dijo -- no solamente ser fuerte y nadar rápido es importante, y aunque está bien que quieran ser fuertes y rápidos cuando sean mayores, hay otras cosas que también son importantes.  -- Malak, -- preguntó Kid -- ¿qué hay más importante para un castor que ser fuerte y poder nadar rápido?.  --¿Saben por qué Keeo es plateado?, -los castorcillos negaron con la cabeza- pues bien, le llamaremos para que se los cuente: ¡Keeo, Keeo!, ¿dónde se habrá metido?.  Los castorcillos, intrigados rogaron a Malak que les contara la historia:  « Keeo era un castorcillo de color canela y más pequeño que el resto de sus hermanos. Siempre perdía cuando competían por ver quién nadaba más rápido y le costaba mucho roer los troncos de abedul. Así que los demás no le tenían mucho en cuenta. En cambio los Grandes Castores le miraban complacidos, porque a pesar de ser aún un castorcillo, estaba siempre dispuesto a ayudar y cuando le necesitaban se esforzaba al máximo en hacer bien su tarea. Muy pronto aprendió a compartir y siempre estaba atento por si alguno de sus amigos necesitaba ayuda. Poco a poco, con el tiempo, Keeo empezó a crecer. Su pelaje canela se transformó en un brillante pelo de color marrón oscuro y sus patas y dientes se hicieron fuertes como rocas. Keeo llegó a ser el castor más fuerte y el más rápido de toda la Colonia. Era el castor más respetado, pero no por su fuerza y destreza, sino porque siempre compartía y ayudaba. Incluso sin tener que pedírselo.  Una tarde calurosa, como la de hoy Keeo olfateó el aire, porque olía de una manera especial.  -- Parece que va haber tormenta. -- pensó -- El cielo se está nublando, pero hay algo diferente....  Aún no había terminado su pensamiento, cuando una nube mágica cubrió todo el estanque. El viento había parado y un gran silencio se apoderó de todo el bosque. Incluso las hojas de los árboles dejaron de moverse y susurrar. Sólo los destellos de los primeros relámpagos y sus ruidosos truenos acabaron con el silencio. Entonces todos los animales del bosque, hasta los castores, corrieron a ponerse a cubierto. Todos excepto Keeo, que estaba acabando de revisar la presa para asegurarse de que la tormenta no la rompería.  Fue entonces cuando las primeras gotas empezaron a caer. Todos miraron asombrados, pues esta vez no llovía como otras veces. Las gotas caían lentamente y brillaban de una manera especial, llenando el estanque con destellos de colores.  Keeo maravillado nadó hasta el tronco más grande del estanque, el carcomido roble que se alza en el centro del estanque desde que se fundó la Colonia. Pero nada más sentarse sobre el tronco, el destello de un relámpago le rodeó. Toda la Colonia, que estaba mirando la lluvia desde la madriguera, enmudeció. El resplandor reflejaba un extraño brillo que cegaba a los demás, a la vez que envolvía a Keeo. Cuando el resplandor cesó, todos dirigieron sus miradas hacía el viejo tronco. No podían creer lo que veían. ¡Keeo se había vuelto plateado!. Ni él mismo se lo podía creer, se miraba las patas y la cola sin parar. Pero no era sólo su nuevo color lo que le extrañaba, sentía que algo en él no era como antes.  Nadie entendía nada. Las nubes desaparecieron dejando tras ellas un sol gigantesco, cuyos rayos hacían brillar las últimas gotas de la lluvia mágica que desapareció dejando tras ella un gran Arco Iris que surcaba todo el cielo, y cuyos reflejos llenaban el bosque de destellos más mágicos todavía.  Poco a poco los castores fueron saliendo de las madrigueras fascinados por el maravilloso espectáculo que lentamente se iba desvaneciendo. Muchos otros animales se habían acercado al estanque atraídos por el suceso. Una pareja de nutrias que estaba cerca de Keeo se preguntaban qué especie de castor era éste.  -- ¿Cómo puede un castor ser de color plata? preguntó la nutria más pequeña  -- No, no es un castor -- dijo mamá nutria.  Pues claro que soy un castor -- contestó ofendido Keeo.  Las nutrias se quedaron sorprendidas al ver que el castor Plateado les había contestado en su lenguaje. Más sorprendido estaba Keeo, y más aún, cuando entendió lo que aullaban unos lobos en el bosque, lo que piaban unos pajarillos, lo que cuchicheaban entre sí tres pequeñas ardillas y la conversación de unos pececillos. Comprendió entonces que el rayo no sólo le había cambiado de color sino que el baño de luz le había dotado también del poder de comunicarse con todos los animales del bosque.>>  Malak que vio a Keeo a lo lejos le llamó y le dijo:  --Estaba contando tu historia a los castores, pero me gustaría que la terminaras tú; acabo de explicarles como descubriste que te podías comunicar con todos los animales del bosque.  --Será un placer –contestó Keeo  Poco a poco todos los castores se habían ido reuniendo en torno a Malak y Keeo continuó el relato: <<cuando me dí cuenta realmente de que podía hablar cualquiera de los lenguajes del bosque, incluso el de los humanos pensé: ¡Qué gran responsabilidad la mía!, ahora podré aprender tantas cosas... Y en efecto, con el paso del tiempo, conocí muchas de las costumbres de los animales del bosque que he podido enseñar a los castores, y a la vez enseñar las de la Colonia a otros animales>>.  -- ¡Órale! ¡qué historia más bonita! -- dijo Piko.  -- Gracias pequeño. -- Contestó Malak -- Ahora ya sabéis por qué Keeo es un castor Plateado.  --Yo de mayor quiero ser como Keeo -- dijo Moi.  --¡Y yo!, y yo! -- dijeron todos los demás.  Rápidamente corrieron todos al agua para poder observar más de cerca el viejo tronco de roble, donde cayó el rayo al castor Keeo. Todos menos Kid, que al ver a Ojo de Halcón  trabajando junto a los Grandes Castores, se volvió hacia Keeo diciendo:  --¡Ahora lo entiendo!. ¡Claro, has sido tú el que ha enseñado a la Colonia el lenguaje de los humanos!. ¿Verdad?.  -- Sí Kid así es --respondió Keeo.  Y contento, Kid, salió corriendo hacia donde estaban sus amigos. En ese momento, todos pensaban en llegar a ser como Keeo “el castor Plateado”. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 8: | | *22/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *CARTAS* | | |
| Objetivo: | comunicarse con sus familias sin usar las nuevas tecnologías | |
| Duración: | 1h | |
| Responsable: | Malak | |
| Materiales necesarios: | folios, bolis, sobres y sellos, altavoz con música. | |
| Desarrollo: | Cada castor y castora escribirá una carta a su familia contando cómo va el campamento. | |
|  | | | |
| Mañana 2 | COLADA | | |
| Objetivo: | Ser más autónomos y autónomas | |
| Duración: | 1,5h | |
| Responsable: | Keeo | |
| Materiales necesarios: | Jabón, pinzas, tendedero | |
| Desarrollo: | La colonia hará la colada. | |
|  | | | |
| Mañana 3 | JUEGOS DE DISTENSIÓN. | | |
| Objetivo: | *Pasar un rato ameno y mejorar la motricidad* | |
| Duración: | 1h | |
| Responsable: | Rusty | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: | **Palomitas pegadizas:** cada castor/castora será una palomita. Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante. Cada vez haremos una forma de salto diferente.  **Las culebras:** Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás el cuerpo del de adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante.  **Relevos de cangrejos:** A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | PREPARAR FUEGO Y FESTI | |
| Objetivo: | Desarrollar su creatividad musical |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | Papel y boli |
| Desarrollo: | La colonia ensayar la canción |
|  | | |
| Tarde 2 | Deportes alternativos. | |
| Objetivo: | *Conocer otros deportes diferentes a los comunes.* |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Malak. |
| Materiales necesarios: | Pelota de Rugby, Pelota de Volley, pañoleta, Freesbe. |
| Desarrollo: | **Rugby Tag:** Se jugará un partido de rugby sin contacto, donde habrá que quitar la pañoleta como si fuera una “lucha scout”.  **Partido de Volley:** Jugaremos un partido de volley-ball.  **Freesbe:** Jugaremos con el freesbe un partido donde hay que tratar de llevar el freesbe hasta la línea del equipo contrario. |
|  | | |
| Noche | Toma la Luna | |
| Objetivo: | *Perder el miedo a la oscuridad y disfrutar antes de ir a dormir.* |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | Linternas, luna simbólica. |
| Desarrollo: | Jugaremos un atrapa la bandera de forma nocturna. En dos equipos, tienen que intentar capturar la luna del equipo contrario. Para pillar es necesario alumbrar con la linterna al castor/castora del equipo contrario.  Gana quien consiga la luna. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 9: | | *23/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *Nombre de la Actividad* | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 2 | Nombre de la Actividad | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 3 | Nombre de la Actividad | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | DUCHA | |
| Objetivo: | Tener un hábito de higiene saludable. |
| Duración: | 1,5h |
| Responsable: | Keeo |
| Materiales necesarios: | Gel, Champu, esponja y chanclas. |
| Desarrollo: | La colonia se duchará. |
|  | | |
| Tarde 2 | PREPARAR FUEGO Y FESTI | |
| Objetivo: | Desarrollar su creatividad musical |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | Papel y boli |
| Desarrollo: | La colonia ensayar la canción |
|  | | |
| Noche | CUENTO | |
| Objetivo: | Conocer su marco simbólico |
| Duración: | 30min |
| Responsable: | Keeo |
| Materiales necesarios: | La vida en el estanque |
| Desarrollo: | Contaremos el capítulo cinco de la vida en el estanque.  **Capítulo 5º**  **LA ENFERMEDAD DEL GRAN HERMANO**  Malak estaba inquieto. Durante el día había corrido la noticia que era ya conocida por todo el bosque: unos humanos habían acampado cerca del Gran Hermano. Los Grandes Castores, preocupados, montaban guardia acechando a los nuevos visitantes del bosque. En el fondo sabían que aquellos seres no eran malos, sino que eran algo descuidados. Los castores más jóvenes estaban contagiados de esa excitación, que se extendía por toda la Colonia.  Durante varios días el único sonido que llenaba el bosque eran los gritos de los humanos. Estos se metían continuamente en el Gran Hermano, y parecía que les gustaba mucho. Los castores descubrieron que ninguno nadaba como ellos, por lo que no podrían ser perseguidos. Respiraron más tranquilos, pero Malak seguía inquieto. Kid preguntó al búho sabio:  -- Malak, ¿qué te preocupa?, si sabes que los hombres son torpes en el agua.  -- Lo que me preocupa -- dijo Malak -- es lo descuidados que son, su mala memoria y que suelen olvidarse parte de sus cosas, dejándolas tiradas por el suelo e incluso dentro del Gran Hermano, lo que es malo para todos nosotros.  Moi pensaba -- ¿por qué eso será malo?. Malak vio su rostro lleno de asombro y le dijo:  -- Les voy a contar una historia que sucedió en una Colonia hace mucho tiempo:  « Había una vez un Gran Hermano que tenía el agua más limpia y clara de todos los ríos del mundo. Éste atravesaba un inmenso bosque, era tan grande que sus propios habitantes creían que no tenía fin. Su mejor amiga era la castora Nila.  Cuando caía la tarde, se acercaba a la orilla y dejaba acariciar su piel por el agua del Gran Hermano. Era en ese momento cuando hablaba con su amigo. Nila siempre recordaría esas largas charlas y la paz que le producía escuchar al Gran Hermano.  Al anochecer, Nila acudía al Estanque del Gran Roble y oía a los Grandes Castores que contaban viejas y extrañas historias.  Los jóvenes no creían esas fantasías de lejanas tierras. Los Grandes Castores a veces se iban enfadados a dormir, porque éstos no tomaban en serio su sabiduría.  La luna se reflejaba en las tranquilas aguas del Gran Hermano y el silencio en el bosque apagaba las voces del resto de los animales, excepto la de los nocturnos.  Desde su madriguera, Nila y sus hermanos escuchaban el susurro del agua. El Gran Hermano continuaba hablando a la pequeña castora hasta que se dormía.  Un día, poco después de haber empezado la estación seca, la tranquilidad del bosque se terminó. La noticia se propagó como un incendio y pronto no quedó nadie sin haberse enterado de ella.  Nila fue una de las primeras en darse cuenta de que el Gran Hermano estaba enfermo, muy enfermo.  Sus aguas, antes limpias y claras, ahora estaban sucias. Su aroma fresco y suave se convirtió de repente en un olor insoportable.  Nadie sabía lo que le ocurría al Gran Hermano, ni siquiera Nila, pues su amigo no podía explicárselo.  Pasó el tiempo y el río enfermó aún más. Cada día estaba peor, los árboles y las plantas de sus orillas se iban marchitando,  casi todos los animales que antes le visitaban, emigraron buscando otros pequeños arroyos para poder saciar su sed  A alguien se le ocurrió recurrir a Kalú, el búho, el más sabio de todo el bosque, éste vivía en las profundidades del árbol más antiguo.  Algunos castores se fueron hasta allí deseosos de que les pudiera decir la causa de la enfermedad del Gran Hermano. El búho les miró con sus grandes ojos y calló durante un tiempo, estaba pensando y dijo:  -- Mi ciencia es muy sabia. Con el paso de los años he adquirido mucha experiencia. Todo lo que he visto o lo que me han contado podría decírselos, pero hay cosas que son inexplicables, como lo que le ocurre al Gran Hermano, por eso no les puedo ayudar.  -- Entonces -- preguntó Nila -- ¿no podemos hacer nada para curar su enfermedad?  --Hum se podría hacer una cosa para intentar salvarlo. -- contestó Kalú -- Habría que averiguar de dónde procede su enfermedad. Uno de ustedes tendría que ir río arriba para encontrar el origen de su mal y sabiendo qué lo produce, podrán hacer algo para curarlo.  Los castores se despidieron del viejo búho. Aquella noche en el Estanque del Gran Roble, todos querían hablar y lo hacían sin ningún orden quitándose la palabra unos a otros. Estaban preocupados por la enfermedad del Gran Hermano. ¡Había que salvarlo!.  Nila comprendía la preocupación de todos, ya que no podía soportar ver así a su gran amigo y deseaba escuchar de nuevo su voz alegre y cantarina.  -- Bien, -- dijo el Gran Castor Marrón -- la única solución es la que nos dio el búho. Alguien tiene que ir río arriba hasta encontrar la causa de la enfermedad  -- Sí -- gritaron todos -- eso haremos.  -- Pero.... -- dijo Pah -- ¿ Quién va a ser el que vaya?.  En ese momento Nila supo que toda la Colonia la estaba mirando, y aunque estaba asustada dijo:  -- Está bien. Iré yo y descubriré por qué está enfermo nuestro amigo.  Todos se pusieron muy contentos. Pero nadie se ofreció a ir con ella. Los Grandes Castores la aconsejaron para el largo viaje.  Nila partió por la mañana, llevando como único equipaje una provisión de agua limpia en un tronco hueco. No miró hacia atrás; aunque le dolía alejarse de sus amigos de la Colonia. Había tomado una decisión y no podía arrepentirse.  Anduvo durante días sin encontrar a nadie. Se sentía sola, desamparada, su miedo era tan grande, que cualquier ruido insignificante bastaba para sorprenderla, haciéndola mirar hacia atrás con temor. En algunos lugares el río parecía sano pero su voz no era clara y alegre como ella recordaba, más bien era duro y triste.  El agua empezaba a escasear. A medida que avanzaba encontraba a su amigo en peor estado, sus orillas estaban cada vez más sucias. Pensó: si éstas se limpiaran el Gran Hermano recuperaría la salud.  Una mañana se preparó para bucear en el río. Limpió con esmero su piel y de una zambullida entró en el agua. Lo que vio no le gustó, era lo mismo que abundaba en las orillas de su amigo. Sintió que sus patas se enredaban en algo e intentó liberarse con dos o tres golpes de su cola. Por fin, logró salir del agua, sin embargo, su piel estaba cubierta por una sustancia grasosa, pegajosa y negra.  Cayó la noche y el frío se metió dentro de su piel, se cobijó bajo un montón de palos y ramas caídas. Tan abstraída estaba pensando en el Gran Hermano y en su enfermedad que no se dio cuenta de la presencia de unos humanos. No pudo evitar que unas manos la sacasen de su escondite y, sin moverse, pensaba que jamás acabaría su misión. Sabía que tenía que huir, pero no tenía dónde y además estaba muy débil y cansada. No había encontrado el origen de la enfermedad de su amigo, ni una solución. La entristecía saber que los castores tendrían que abandonar el estanque y buscar un nuevo sitio para jugar y vivir. Tenía los ojos cerrados. No quería ver nada de lo que sucedía. ¡Estaba tan asustada!. No sabía lo que les pasaría ni a ella ni al Gran Hermano.  Notaba que la frotaban la piel con algo blando y suave, como cuando ella se limpiaba. Se sentía bien, pero el recuerdo de su amigo no se le iba de la cabeza. ¡Ojalá el río se sintiera como ella!. Unas pequeñas lágrimas le saltaron de los ojos y finalmente, exhausta, cayó dormida en un profundo sueño...  Los hombres habían recogido a la pequeña castora en una zona donde no era habitual encontrar castores. Estaba sucia y enferma, creían que estaba muerta, hasta que vieron que lloraba. Se dieron cuenta que estaba totalmente cubierta de los residuos que ellos mismos vertían en el río y que estaban contaminando a toda la vida de su entorno  Al darse cuenta del mal que estaban ocasionando a la naturaleza, se pusieron en contacto con otras personas del poblado, no sólo para limpiar al Gran Hermano sino además para buscar una solución y que no volviera a ocurrir. Cada día que pasaba Nila iba recuperando sus fuerzas y las ganas de volver al lado de sus amigos.  El Gran Hermano se encontraba mejor, volvía a haber peces, las libélulas revoloteaban sobre su superficie, y el bosque pareció revivir. Las plantas y las flores recuperaron sus colores. La voz del Gran Hermano volvió a ser clara y limpia. Y de nuevo, comenzó a contar historias a los castores en sus madrigueras. 27  Al poco tiempo Nila regresó a su estanque, donde todos al verla, se acercaron a su alrededor comenzando a golpear con sus colas el agua como muestra de alegría.>>  Malak terminó su relato. Todos los que lo habían oído se alegraron de que la historia acabara bien y acordaron que Ojo de Halcón fuera a hablar con aquellos hombres, rogándoles que tuvieran cuidado de no ensuciar al Gran Hermano, y éste, en agradecimiento, hizo sonar su voz más limpia y clara que nunca. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 10: | | *24/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *Gymkana.* | | |
| Objetivo: | *Pasar un rato ameno, trabajar en equipo.* | |
| Duración: | 2h | |
| Responsable: | Malak | |
| Materiales necesarios: | Texto, móvil con grabadora, cartulinas blancas, bolígrafos, lapiceros, pegamento. | |
| Desarrollo: | Cada castor/castora es un reportero/a de una famosa gaceta, el director de esta gaceta ha desaparecido y tienen que tratar de sacar hacia delante la revista.  Habrá 4 puestos diferentes.  **Puesto 1**: Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.  **Puesto 2:** Distorsión de voces. Cada miembro del primer equipo debe leer una parte de un texto dado, desfigurando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. El siguiente equipo debe adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de los equipos realizan el mismo proceso sucesivamente.  **Puesto 3:** Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir, sobre las cartulinas la historia con un tema dado, cuando acabe el tiempo deben enrollar el papel, sujetarlo con clips y sellarlo de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta que el ultimo inventa el final.  **Puesto 4**: Anuncios divertidos. cada equipo debe hacer el mayor número posible de anuncios publicitarios. debe elegir uno que representará una vez pasadas todas las pruebas.  Una vez se pase por todos los puestos, cada equipo tiene que narrar el culebrón, escenificar las noticias simulando un programa de televisión e intentar descifrar las frases. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | PREPARAR FUEGO Y FESTI | |
| Objetivo: | Desarrollar su creatividad musical |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | Papel y boli |
| Desarrollo: | La colonia ensayar la canción |
|  | | |
| Tarde 2 | Juegos de distensión. | |
| Objetivo: | *Pasar un rato ameno y mejorar la motricidad* |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Malak |
| Materiales necesarios: | Brújula, pañoleta, dos sillas. |
| Desarrollo: | **La rosa de los vientos:** en un gran círculo menos una persona que estará en el centro que será el director. El director dirá con ayuda de la brújula donde está cada castor/castora, el director irá pidiendo que se vayan cambiando de lugar según la brújula.  **Acecho:** un castor/ castora es acechado y tiene que pillar de improvisto a los que le siguen. La persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes le sigue. SI los ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientas que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos.  **Barcos en la niebla:** Simularan que son barcos. Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las mandos puestas sobre los hombro del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. El no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del recorrido y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados ente sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de scouts vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de los grupo, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha). |
|  | | |
| Noche | Pueblo duerme | |
| Objetivo: | *Pasar un rato ameno y disfrutar antes de ir a dormir.* |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Rusty |
| Materiales necesarios: | Juego de cartas de pueblo duerme. |
| Desarrollo: | Jugaremos al juego de cartas de pueblo duerme. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 11: | | *25/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *Taller de fruta.* | | |
| Objetivo: | *Fomentar una buena alimentación.* | |
| Duración: | 1h | |
| Responsable: | Rusty | |
| Materiales necesarios: | Palillos ,plátanos, Fresas, Sandía, Melón y frutas en general. | |
| Desarrollo: | Por equipos, deberán hacer una serie de brochetas de fruta, intentando que estas tengan alguna temática, por ejemplo que sea una serpiente.  Para facilitar el trabajo, los scouters ayudarán a los equipos a cortar y si se necesitan pelar la fruta.  Una vez estén construidos los palillos procederemos a comerlos todos y todas. | |
|  | | | |
| Mañana 2 | Juegos de distensión | | |
| Objetivo: | *Pasar un rato ameno y mejorar la motricidad.* | |
| Duración: | 1h | |
| Responsable: | Malak | |
| Materiales necesarios: | Tesoro. | |
| Desarrollo: | **Bulldog:** se la liga una persona que será la encargada de poner en el centro, y la voz de “bulldog” el resto deberá sobrepasar la línea sin ser pillados por la persona que está en el centro. Si la persona del centro le toca, pasará a ligar con esa misma.  **Caliente o frío:** consiste en acertar el objeto que se ha seleccionado mediantes aplausos. Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este. Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.  **Furor:** es una competición musical. El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse. | |
|  | | | |
| Mañana 3 | PREPARAR FUEGO Y FESTI | | |
| Objetivo: | Desarrollar su creatividad musical | |
| Duración: | 1h | |
| Responsable: | Rusty | |
| Materiales necesarios: | Papel y boli | |
| Desarrollo: | La colonia ensayar la canción | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | DUCHA | |
| Objetivo: | Tener un hábito de higiene saludable. |
| Duración: | 1,5h |
| Responsable: | Keeo |
| Materiales necesarios: | Gel, Champu, esponja y chanclas. |
| Desarrollo: | La colonia se duchará. |
|  | | |
| Tarde 2 | Juegos de distensión. | |
| Objetivo: | *Pasar un rato ameno y mejorar la motricidad.* |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Malak. |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: | **Atrapando la cadena:** Consiste en escapar si ser cogido. El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando de "eso", y posteriormente cada persona que es atrapada, será entregada a la cadena (todos los jugadores atrapados unen sus manos con el "eso" e intentará atrapar al resto de participantes). El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados.  **Atrapando la mofeta.** Consiste en no ser atrapado. Los jugadores pueden ser atrapados sólo si ellos sueltan cualquiera de las manos que llevan pegada a la nariz o al tobillo. Hay que atrapar a otros jugadores. Todos contra todos.  **Pelea de pollos.** Hay que derribar al adversario sin ser derribado antes. Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con su hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro. |
|  | | |
| Noche | Nombre de la Actividad | |
| Objetivo: | Conocer su marco simbólico |
| Duración: | 30min |
| Responsable: | Keeo |
| Materiales necesarios: | La vida en el estanque |
| Desarrollo: | Contaremos a la colonia el capítulo seis de La vida en el estanque.  **Capítulo 6º**  **KAPI Y LA TORMENTA**  Kapi era un joven castor que, a diferencia del resto de los castores, era muy serio y siempre estaba de mal humor. Casi siempre estaba solo y nunca compartía sus cosas con el resto de la Colonia, por eso le llamaban Kapi “el solitario”.  Un día decidió construirse una madriguera para él solo. Cuando los demás castores le dijeron si quería ayuda, él les contestó:  --No, que luego querrán entrar en ella.  Los castores se fueron asombrados, pues no era normal que un castor se comportara así.  Después de trabajar durante tres meses, completó su obra.  --Tiene la forma de una madriguera, pero parece muy débil, -- dijeron sus compañeros -- seguro que no aguantará mucho tiempo.  A lo que Kapi les contestó:  -- Lo que pasa es que tienen envidia de mi madriguera.  No se daba cuenta de que los castores le querían ayudar, pero no tardó en llegarle la lección.  Se acercaba el otoño y con él las últimas tormentas del verano. Keeo, olfateando el aire, comprobó que dentro de unas pocas horas iba a caer una buena tromba de agua, y como siempre que un castor nota un peligro, éste golpeó con su cola la  superficie del estanque: Splash, Splash, Splash, convocando a la Colonia.  Cuando ya estaban todos habló:  Castores, se acercan lluvias. Seguramente el Gran Hermano va a crecer y es posible que tanto la presa como las madrigueras sufran algún destrozo. Así que tenemos que estar preparados para trabajar. Lo mejor será que nos repartamos en las zonas más débiles.  Todos los castores fueron colocándose uno a uno, en sus puestos, excepto Kapi que se fue a su madriguera pensando que Keeo exageraba. –Y, si a pesar de todo, pensó, tiene razón, ya me las arreglaré yo solo para mantener a salvo mi madriguera.  Pasaron las horas y unos relámpagos enormes comenzaron a iluminar el cielo. El aire se notaba pesado. Los castores en sus puestos estaban algo nerviosos. Sonó un trueno espantoso y de repente el cielo se abrió. Llovía, llovía, y el río empezó a crecer.  Mientras, allá en el bosque, en la cabaña de la Familia Jones, Pelirrojo contemplaba como la lluvia caía fuertemente golpeando contra las ventanas. Sabía que por la mañana todo estaría inundado y se preocupaba por lo que les pudiese ocurrir a los castores de la Colonia con toda esta agua extra corriendo por el estanque.  -- No te preocupes Pelirrojo, -- dijo Ojo de Halcón, viendo la preocupación de su hijo -- seguro que los castores estarán bien, de todas formas, mañana nos levantaremos temprano e iremos a ver a nuestros amigos. Estoy seguro que ellos se las ingeniarán para cuidar de la presa y de sus madrigueras.  Por ahora todo iba bien, hasta que un gran árbol cayó sobre el Gran Hermano, el cual se había convertido en un gran torrente. El árbol comenzó a coger velocidad, hasta que chocó contra la presa, haciéndola un gran agujero. Todos los castores, menos Kapi, corrieron con ramas y barro a repararlo y en cinco minutos el boquete estuvo cerrado.  Kapi se dio cuenta de que la cosa podría ir en serio, pero siguió tercamente en su madriguera.  El Gran Hermano seguía creciendo y creciendo, formando olas que rompían y arrasaban todo cuanto encontraban. Cuando éstas llegaron al estanque, tanto la presa como las madrigueras se tambalearon, aunque todas aguantaron, menos una, la de Kapi, desde donde se oía:  -- ¡Socorro!, ¡Ayúdenme!.  Rápidamente los castores acudieron en su ayuda y trabajando juntos, le sacaron de entre el montón de palos y barro, un poco asustado, pero sin ningún rasguño.  Y, manos a la obra, como si se tratasen de unos pequeños ingenieros, todos se pusieron a reconstruir la madriguera de Kapi, ramas por aquí, barro por allá, y.....  -- ¡Recorcholis!, es increíble, -- dijo éste -- en poquísimo tiempo y bajo la lluvia han hecho más trabajo y mejor, que yo durante tres meses. Todos sonrieron.  -- Castores -- continuó -- me he dado cuenta de mi error. Yo solo lo hubiera pasado muy mal, y gracias a la Colonia..  -- ¡Anda!, déjate de discursos, -- le interrumpió Lekes alegremente -- y ven de una vez a trabajar con todos nosotros.  Cuando terminó la tormenta era ya de noche. Por la mañana, la Familia Jones fue a visitar a sus amigos, los castores, para comprobar que se encontraban bien. Kapi les contó lo sucedido durante la tormenta y la lección que el día anterior había aprendido.  Y así fue como Kapi, durante la tormenta y después de ésta, participó siempre en todo y con todos compartiendo sus cosas y su trabajo.  ¡Por cierto!, después de la tormenta, todos los castores, celebraron una gran fiesta en la madriguera de Kapi, que desde entonces se llamó “La madriguera de la tormenta”.  Por eso, cuando un castor es egoísta o no trabaja con sus compañeros, siempre se le dice: ¡Ten cuidado con las Tormentas!. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 12: | | *26/07* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *Salida al pueblo.* | | |
| Objetivo: | *Conocer el pueblo de Duruelo* | |
| Duración: | 4h. | |
| Responsable: | Rusty | |
| Materiales necesarios: | Cantimplora. | |
| Desarrollo: | Aprovechando que el campamento está a escasos metros del pueblo de Duruelo de la Sierra, haremos una pequeña salida para conocer un poco más a fondo este pueblo, localizando puntos claves como el ayuntamiento e iglesia.  A la hora de comer, comeremos en el pueblo. | |
|  | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| Tarde 2 | DUCHAS | |
| Objetivo: | Tener un hábito de higiene saludable. |
| Duración: | 1,5h |
| Responsable: | Keeo |
| Materiales necesarios: | Gel, Champu, esponja y chanclas. |
| Desarrollo: | La colonia se duchará. |
|  | | |
| Noche | Caperucita. | |
| Objetivo: | *Perder el miedo a la oscuridad y disfrutar antes de ir a dormir.* |
| Duración: | 1h |
| Responsable: | Malak |
| Materiales necesarios: | Linternas. |
| Desarrollo: | Una persona va contando una historia (mientras se anda) en la que hay una palabra clave. Al decir esa palabra clave, los demás se tiene que esconder donde puedan sin que quien se la liga les encuentre.  Al decir la primera vez la palabra contará de manera regresiva de 10 a 0. Al llegar a 0, los troperos que han salido corriendo no se podrán mover más. El que se la liga puede dar tres pasos en cualquier dirección para intentar pillar a la gente escondida, ayudándose de la linterna que tiene en la mano. Os de mas no pueden utilizar linternas ni nada similar que les permita ver en la oscuridad.  Si ya no pilla a nadie más, vuelven a salir todos y sigue contando la historia. Así hasta que llegue a contar 1 o bien, haya pillado a todos |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 13: | | *Poner la fecha* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1,2,3 | *DÍA DE GRUPO* | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
|  | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1,2 | FESTI Y FUEGO | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |
|  | | |
|  | | |
| Noche | Nombre de la Actividad | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 14: | | *Poner la fecha* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *DIA DE PASE,PREMIOS Y RECOGIDA* | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 2 | Nombre de la Actividad | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 3 | Nombre de la Actividad | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | Nombre de la Actividad | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |
|  | | |
| Tarde 2 | Nombre de la Actividad | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |
|  | | |
| Noche | FIESTA | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Día 15: | | *Poner la fecha* | *Indicad tipo de día: de Sección, de Grupo/Común, De familias o de Ruta* |
|  | | | |
| Mañana 1 | *RECOGIDA Y VUELTA A CASA* | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 2 | Nombre de la Actividad | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |
|  | | | |
| Mañana 3 | Nombre de la Actividad | | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* | |
| Duración: |  | |
| Responsable: |  | |
| Materiales necesarios: |  | |
| Desarrollo: |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarde1 | Nombre de la Actividad | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |
|  | | |
| Tarde 2 | Nombre de la Actividad | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |
|  | | |
| Noche | Nombre de la Actividad | |
| Objetivo: | *Los/as educandos/as al finalizar la actividad serán capaces de…* |
| Duración: |  |
| Responsable: |  |
| Materiales necesarios: |  |
| Desarrollo: |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CRONOGRAMA : | | *COLONIA* | | | | |
|  | | | | | | |
| Fecha | Mañana 1 | Mañana 2 | Mañana 3 | Tarde 1 | Tarde 2 | Noche |
| Día 1 (15/07) | VIAJE | VIAJE | VIAJE | MONTAR TIENDAS | NORMAS | CUENTO |
| Día 2 (16/07) | CONTRUCCIONES | CONTRUCCIONES | JUEGO DISTENSION | DUCHAS | TALLER | CAPERUCITA |
| Día 3 (17/07) | POZA | POZA | POZA | PREPARAR FESTI Y FUEGO | JUEGO DISTENSION | CUENTO |
| Día 4 (18/07) | ENTRENAMIENTO PARA IR AL ESPACIO | | | DUCHA | TALLER ESPACIAL | BUSCA EL PLANETA PERDIDO |
| Día 5 (19/07) | JUEGO DISTENSION | PREPARAR MACUTO Y VER RUTA | | ACTIVIDAD ORIENTACION | PREPARAR FESTI Y FUEGO | CUENTO |
| Día 6 (20/07) | RAID | RAID | RAID | RAID | RAID | RAID |
| Día 7 (21/07) | RAID | RAID | RAID | RAID | DUCHA | CUENTO |
| Día 8 (22/07) | JUEGO DISTENSION | COLADA | CARTAS | JUEGO DISTENSION | PREPARAR FESTI Y FUEGO | TOMA LA LUNA |
| Día 9 (23/07) | CUANTO NOS CONOCEMOS | POZA | | QUE TENGO EN EL COCO | DUCHA | CUENTO |
| Día 10 (24/07) | GYMKANA | | | PREPARAR FESTI Y FUEGO | JUEGO DISTENSION | ESPACIO DUERME |
| Día 11 (25/07) | TALLER | JUEGO DISTENSION | PREPARAR FESTI Y FUEGO | DUCHA | JUEGO DISTENSION | CUENTO |
| Día 12 (26/07) | ACTIVIDAD ESPECIAL DUCHA | | | | | EVALUACION |
| Día 13 (27/07) | DIA DE GRUPO | | | FESTI | FUEGO | VELADA DE PASES |
| Día 14 (28/07) | PASES Y DIPLOMAS | | | RECOGER | | FIESTA |
| Día 15 (29/07) | RECOGIDA Y VUELTA A CASA | | | | | |