

Área de Educación Scout

Equipo de Pedagogía Scout

**Dossier Colonia**

**Campamento de Primavera**

**2018**

**OBJETIVOS GENERALES DE COLONIA**

|  |  |
| --- | --- |
| 1.- | Poner en práctica la ambientación y simbología de la vida en el estanque |
| 2.- | Aprender a poner en práctica la promesa día a día y la buena acción |
| 3.- | Conocer la historia del escultismo y los símbolos del movimiento |
| 4.- | Establecer vínculos de amistad y convivir con todas las personas de la colonia |
| 5.- | Desarrollar un espíritu crítico de las acciones propias y de lxs compañerxs, tomando responsabilidad de nuestras acciones. |
| 6.- | Ser autosuficiente y autónomx. Aumentar la autonomía personal y el cuidado propio, mediante una higiene adecuada. |
| 7.- | Tener una actitud respetuosa en todas las actividades, trabajar en equipo y hacer partícipes a todas las personas de la colonia. |
| 8.- | Participar activamente en actividades físico-deportivos y mejorar la psicomotricidad de lxs educandxs |
| 9.- | Conocer el entorno más cercano |
| 10.- | Tomar conciencia de la igualdad de géneros en los distintos ámbitos de la vida |

|  |
| --- |
| **ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE** |
| Durante el tiempo libre podrán estar jugando en el recinto del albergue, bajo la supervisión de lxs scouters. |

**HORARIO TIPO**

|  |  |
| --- | --- |
| HORA | ACTIVIDAD |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sabado** | **Domingo** | **Lunes** | **Martes** |
| 11:00 | 9.00 | 9.00 | 9.00 |
| Llegada al albergue, colocar las cosas en las habitaciones | Promesas | Visita al pueblo | Recogida + Evaluación |
| Hacer carteles de normas |  |  |
| 14.30 | 14.30 | 14.30 | 14.30 |
| Juegos de distensión |  |  | SALIDA |
| 18.00 | 18.00 | 18.00 | 18.00 |
| Museo con la manada. | Gymkana con la Manada  Ducha | Búsqueda del tesoro |
| 21.00 | 21.00 | 21.00 |
| Velada + Cuento | Caperucita + cuento | Faro |

**CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DÍA 1:** | **24/03/2018** |  | Día de Familias | Día de Grupo |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mañana 1** | **Viaje** |
| Objetivo: Disfrutar del entorno mientras viajamos |
| Duración: 1hora |
| Responsable: Rasty, Kibu |
| Materiales necesarios: Película, toallitas, papel higiénico y bolsas de basura |
| Desarrollo:  Saldremos desde Alcorcón central en autobuses. Durante el viaje, se pondrá una película para amenizarlo y que la colonia no se mareen.  Si algunx se marea, le llevaremos a la parte delantera del autobús. Contaremos con bolsas de basura y toallitas por los posibles incidentes. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mañana 2** | **Taller de normas** |
| Objetivo: Conocer y aprender las normas |
| Duración: 1 horas |
| Responsable: Rasty |
| Materiales necesarios: Pinturas, folios, cartulinas, pegamento o celo |
| Desarrollo  Entre todxs se sacaran las normas de campamento añadiendo las suyas propias de convivencia |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tarde 1** | **JUEGOS DE DISTENSIÓN** |
| Objetivo:   * Participar activamente en actividades físico-deportivas. * Trabajar en equipo y hacer partícipes a todos las personas de la colonia |
| Duración: 1h 30 min |
| Responsable: Kraal colonia |
| Materiales necesarios: |
| Desarrollo:  Para relajar el ambiente después del largo viaje realizaremos juegos de distensión elegidos por la colonia |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tarde 2** | Museo con la Manada |
| Objetivo:   * Conocer acerca de la historia del Quijote. |
| Duración: 2h |
| Responsable: kraal manada |
| Materiales necesarios: |
| Desarrollo: |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Noche** | | Velada + cuento | | | | |
| Objetivo:   * Conocer la ambientación de la colonia mientras realizamos una actividad física | | | | |
| Duración: 1h | | | | |
| Responsable: Kraal de la colonia | | | | |
| Materiales necesarios: Capítulo 5 de la vida en el estanque | | | | |
| Desarrollo:  Leeremos el cuento de la vida en el estanque mientras jugamos al caperucita, este juego consiste en que la colonia tendrá que esconderse cuando se diga una palabra clave. | | | | |
| **DÍA 2:** | | **25/03/2018** |  | Día de Familias | Día de Grupo | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mañana 1** | **Promesas** |
| Objetivo:   * Adquirir un compromiso con la colonia y el escultismo. |
| Duración: 3hora |
| Responsable: Kraal colonia |
| Materiales necesarios: Uniforme, bordón |
| Desarrollo: |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tarde 1+2** | **GYMKANA CON LA MANADA** |
| Objetivo:   * Aprender y disfrutar con la manada. |
| Duración: 2h |
| Responsable: Kraal Manada |
| Materiales necesarios: Papel, rotuladores, tijeras, poliespan, pegamento, celo. |
| Desarrollo: |

|  |  |
| --- | --- |
| **Noche** | Caperucita |
| Objetivo:   * Perder el miedo a la oscuridad |
| Duración: 1h |
| Responsable: Kibu |
| Materiales necesarios: linterna y silbato |
| Desarrollo: |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DÍA 3:** | **09/04/2017** |  | Día de Familias | Día de Grupo |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mañana 1** | **VISITA AL PUEBLO** |
| Objetivo:   * Aprender a hacer el macuto * Aprender a andar en grupo |
| Duración: 2h 30 min |
| Responsable: Kraal colonia |
| Materiales necesarios: Mochila, crema solar, gorra, cantimploras, cuaderno por persona |
| Desarrollo:  Comenzaremos dividiendo a la colonia en 3 grupos, la primera prueba consistirá en hacer una lista de que materiales te llevarías para hacer una ruta.  Posteriormente empezaremos a andar para hacer una visitar por el pueblo y sus alrededores. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tarde 1** | BÚSQUEDA DEL TESORO |
| * Objetivo: Trabajar en equipo * Continuar con la construcción de dique.   Adquirir unos hábitos de higiene adecuados   * . |
| Duración: 1h 30 min |
| Responsable: Kraal colonia |
| Materiales necesarios: Papel, rotuladores, tijeras, poliespan, pegamento, celo. |
| Desarrollo:  La actividad del marco simbólico se realizara en el local, será un scape room , tendrá como objetivos averiguar varias cosas para salir del local  Para escapar necesitan   * El juego del lema : tres piezas que pone compartir * Y el juego de las etapas : tres piezas con ( castor sin paletas , castor con paletas y castor keeo )   Para conseguir las piezas del lema deberán de averiguar las 3 claves anteriores   * 3 consejos de malak clave 1 * Las colitas y su nombre clave 2 * La familia Jons clave 3   Para conseguir las tres etapas deberán de encontrarlas a través de unas adivinanzas , estarán escondidas en diferentes sitios del local  Pistas   * Mira debajo del suelo y la clave tendrás * piensa en que dedito es y al scouter le diréis * mira en la caja de rotuladores , fíjate bien para la llave ver * Busca la caja y ábrela dentro de la tienda podrá estar * Coge el subrayador y marca los colores * Que colita es?, al scouter le diréis y otra pieza conseguiréis * Busca el libro del estanque unas imágenes veréis contar la historia de quiénes son y otra pieza conseguiréis * Adivinanza 1 , estoy en una caja y tengo muchos libros donde estoy * Adivinanza 2 rodeada de plastos y cubiertos ahí me encuentro yo * Adivinanza soy un gran castor y algo debéis hacer porque tan fácil no os lo daré , me gustan los colores y zumo yo hare , piensa quien seré y que podréis hacer para conseguir la pieza   Debajo del suelo, habrá tres consejos de malak, que deberán de colocar en orden, y decirle a un scouter en que dedito corresponde cada consejo y esa es la clave para conseguir una pieza que la tendrá el scouter guardado  En la caja de rotuladores hay una llave que habré un cofre  En el cofre hay un historia con colores, tienen que subrayar los colores y decir el nombre de la colitas según los colores marcados, se lo dirán a un scouter y conseguirán otra pieza del puzzle  En el libro de la vida del estanque encontraran unos nombre, cada miembro de la familia jons, deberán de contarle a otro scouter quienes son, qué relación tiene con los castores etc. Para poder conseguir otra pieza del puzzle  Deberán de resolver las tras adivinanzas para conseguir las tres piezas del puzzle de las etapas , una vez encontradas conseguirán abrir la puerta y salir del local. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tarde 2** | DUCHA |
| Objetivo:   * Adquirir unos buenos hábitos de higiene. |
| Duración: 1h |
| Responsable: Kraal Colonial |
| Materiales necesarios: agua, jabón |
| Desarrollo: |

|  |  |
| --- | --- |
| **Noche** | FARO |
| Objetivo:   * Perder el miedo a la oscuridad |
| Duración: 1h |
| Responsable: Kibu |
| Materiales necesarios: linterna, sílbato |
| Desarrollo: |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DÍA 4:** | **10/04/2017** |  | Día de Familias | Día de Grupo |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mañana 1** | **LIMPIEZA Y RECOGIDA** |
| Objetivo:  Dejarlo todo mejor de lo que nos lo encontramos |
| Duración: 1hora y 30 minutos |
| Responsable: Kraal manada |
| Materiales necesarios: |
| Desarrollo:  Recogida de macutos, habitaciones, salas comunes |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mañana 2** | **EVALUACIÓN** |
| Objetivo:  Recordar los lugares que hemos recorrido a lo largo del campamento y saber si a la Manada le ha gustado o no las instalaciones, las comidas, las actividades de todo el campamento |
| Duración: 1h 30 minutos |
| Responsable: kraal manada |
| Materiales necesarios: papel continuo, rotulador gordo tipo eding, cartulinas rojas, cartulinas amarillas, cartulinas verdes, tijeras, folios, rotuladores. |
| DesarrolloEn el papel continuo dibujar un mapa del mundo. En las cartulinas dibujar y recortar caritas sonrientes, indiferentes y tristes. Cada lobat@ pondrá caritas sonrientes, tristes e indiferentes en cada continente. Cada continente representará las diferentes cuestiones a evaluar. El viejo lobo encargado de la actividad irá anotando en un papel lo que los lobatos vayan explicando.  También se llevará a cabo la evaluación de la cacería |

Hortaleza 19,11 izq.

28013 Madrid, España

Tel: (+34) 91.521.91.58

) 91.521.08.97

www.exploradoresdemadrid.org

edm@radoresdemadrid.org