

# PROGRAMACIÓN MATUTINA

## DÍA DEL PENSAMIENTO SCOUT 2025

Asociación Juvenil Nyeri

El siguiente documento contendrá la programación de la rama o sección:

☐ Castores o Colonia

Actividad N° 1	
Nombre de la Actividad*	Juegos de presentació
Coordinador de la Actividad*	
Observaciones/Material	Pelota
Horario*	11:30 - 12:00
Desarrollo*	<p><b>Pistolero:</b> Se hacen en circulo y un niño en el centro empieza a girar, cuando quiera, puede parar de dar vueltas. Sus manos señalan a alguien. Este alguien debe agacharse inmediatamente. El jugador que está a su izquierda y el jugador que está a su derecha se tienen que girar para mirarse el uno al otro y han de intentar decir tan rápido como puedan el nombre del otro.</p> <p><b>Tingo Tingo Tango:</b> El scouter dice Tingo, Tingo, Tingo... Tingo mientras los niños sentados en un círculo se pasan una pelota en orden, cuando el scouter dice Tango el niño que tiene la pelota se presenta (Nombre, grupo scout y algo que le guste).</p>

Actividad N° 2	
Nombre de la Actividad*	Danzas
Coordinador de la Actividad*	
Observaciones/Material	-
Horario*	12:00 - 12:15

<b>Desarrollo*</b>	<p><b>Tío Tom:</b> En la tienda del Tío Tom (Repetir) me compre una batidora (Repetir) y chaca chaca la batidora (Repetir y bailar)... Tantos objetos como se quieran (Raqueta, Iphone, Perrito, Ferrari, Radio, Pelota).</p> <p><b>Gusanito:</b> Soy un gusanito (Reptir y bailar) que gira gira gira (Reptir y girar), con una mano hacia dentro (Reptir y poner mano dentro del círculo), con una mano hacia afuera (Repetir y poner mano hacia afuera). que no para de saltar (Repetir y saltar) x2 EEEO (Repetir) E E O (Repetir), se hace con la pierna, la cabeza, el culo y todo el cuerpo.</p>

<b>Actividad N° 3</b>	
<b>Nombre de la Actividad*</b>	Gymkana COM PAR TIR
<b>Coordinador de la Actividad*</b>	Daniela Tovar Suarez y Ana Rodriguez Galera
<b>Observaciones/Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Piedra, papel o tijera: Cuerdas de pita.</li> <li>– Cruzar el río: 4 bolsas de basura grandes/ cartones/esterillas.</li> <li>– Túnel: Pelota.</li> </ul>
<b>Horario*</b>	12:15 - 12:45
<b>Desarrollo*</b>	<p><b>Piedra, papel o tijera:</b> Los equipos se enfrentarán en piedra, papel o tijera, para esto cada integrante de un equipo debe saltar las cuerdas de pita en dos pies hasta encontrar a un contrincante de otro equipo, puede avanzar quien gana la partida, así hasta que un equipo haya logrado que todos sus integrantes crucen al otro lado.</p> <p><b>Cruzar el río:</b> Cada equipo debe cruzar de un extremo a otro (Delimitado por el scouter) para hacerlo utilizaran troncos (Bolsa de basura/esterilla/cartones) todo el grupo debe estar dentro del tronco, si alguno toca o sale de este deberán volver a empezar, gana el primer equipo que cruce a todos sus participantes.</p> <p><b>Túnel:</b> Se organizan los grupos en fila, y se ponen en opuestos con el balón en el centro, todos los integrantes se ubican con las piernas abiertas y el último en la fila de cada grupo corre dando vueltas (simulando un círculo), cuando el scouter diga ya, debe correr a coger la pelota pasando por debajo de las piernas de su equipo.</p>

	A cada equipo ganador se le dará una silaba de la palabra COM PAR TIR, deberán juntar con otros equipos las silabas en caso de no tener la palabra completa y así formar la palabra Compartir.
--	--

Actividad N° 4	
<b>Nombre de la Actividad*</b>	Juego: El monstruo de las extremidades
<b>Coordinador de la Actividad*</b>	
<b>Observaciones/Material</b>	-
<b>Horario*</b>	12:45 – 13:10
<b>Desarrollo*</b>	El grupo se divide en 2 equipos, y el responsable es el que dirige el juego indicando el número de extremidades que tiene que haber en el suelo. Por ejemplo: “en el suelo tiene que haber 5 culos, 2 manos y 10 pies, etc. Los chicos/as se las tienen que ingeniar para cumplir el objetivo en tiempo record. Gana el equipo que antes lo consiga.

Actividad N° 5	
<b>Nombre de la Actividad*</b>	Juego: Canasta revuelta
<b>Coordinador de la Actividad*</b>	
<b>Observaciones/Material</b>	-
<b>Horario*</b>	13:10 – 13:30
<b>Desarrollo*</b>	<p>Objetivo: Poner a prueba la atención de los niños</p> <p>Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas filas. El coordinador queda al centro, de pie.</p> <p>- En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha.</p> <p>- Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda.</p> <p>Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto. En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán</p>

	de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).
--	---