

Anexo II

Orientación de las Comisiones



www.clannyeri.com



Índice

Introducción	3
Objetivo y Propósito del Encuentro	3
Organización de las Actividades Matutinas	3
¿Qué encontrarás en este documento?.....	3
Colaboración y Participación Activa.....	4
Planificación y Cronograma.....	4
Zonificación	5
Distribución de los espacios	5
Disposición al finalizar las actividades matutinas.....	5
Formación de Comisiones	6
Proceso de formación y plazo de inscripción.....	6
Opciones de inscripción	6
Calendario de Acciones.....	6
Plantillas y Recursos	7
Instrucciones para completar la plantilla:.....	7
Flexibilidad en la planificación:	8
Limitaciones	10
Limitaciones por Motivos de Precaución y Seguridad de los Asistentes.....	10
Divulgación de Información.....	10
Agradecimientos	11





Introducción

Objetivo y Propósito del Encuentro

El Día del Pensamiento Scout representa una oportunidad única para reunir a miembros de la comunidad scout y fomentar los valores de solidaridad, trabajo en equipo y compromiso social. Con el fin de enriquecer las actividades del evento y ofrecer una experiencia adaptada a las diferentes ramas/secciones y necesidades de los participantes, se ha decidido implementar una nueva estructura organizativa que permita una mayor personalización y eficacia en la planificación en esta segunda edición del evento.



Este evento, previsto para el 22 de febrero de 2025, tiene como principal objetivo fortalecer los lazos entre asociaciones y grupos scouts, así como promover una participación activa y significativa. Como se mencionó en la primera reunión informativa celebrada el pasado 27 de noviembre, se han creado equipos/comisiones para garantizar una organización colaborativa y eficiente de las actividades matutina.

Organización de las Actividades Matutinas

El programa de la mañana incluirá diversas actividades educativas y recreativas que se llevarán a cabo entre las 11:30 y las 13:30 horas. Estas actividades se diseñarán para fomentar la cooperación, el aprendizaje y la diversión entre los scouts. Las comisiones, formadas por miembros voluntarios de scout y coordinadas por miembros de la Asociación Juvenil Nyeri, serán responsables de planificar, ejecutar y supervisar estas actividades.

¿Qué encontrarás en este documento?

Este documento ha sido elaborado como una guía integral para todos los participantes y organizadores del evento. En él, encontrarás información clave sobre:

1. Planificación y Cronograma
 - Horarios detallados de las actividades del evento.
 - Zonificación específica para cada grupo y actividad.
2. Formación de Comisiones
 - Proceso y criterios para la formación de las comisiones.
 - Períodos de trabajo y plazos establecidos.
3. Zonificación
4. Calendario de Acciones
 - Fases de organización y fechas clave.
 - Tiempos asignados para cada actividad preparatoria.
5. Plantillas y Recursos
 - Plantillas para la programación de actividades.
 - Ejemplos de actividades y sugerencias para adaptarlas a las necesidades de los participantes.
6. Limitaciones
7. Divulgación de Información
 - Las programaciones desarrolladas por las comisiones se publicarán en la página oficial de la asociación: <https://www.clannyeri.com/proyectos/dps25/>.





- Las plantillas proporcionadas estarán disponibles en formato descargable para facilitar su utilización.

Colaboración y Participación Activa

La colaboración entre los miembros de la comunidad scout es esencial para el éxito del evento. Por ello, se hace un llamado a todos los participantes para que se involucren activamente en las comisiones y contribuyan con ideas y esfuerzos para el desarrollo de las actividades. La Asociación Nyeri proporcionará apoyo y orientación durante todo el proceso, garantizando que cada comisión disponga de los recursos necesarios.

Planificación y Cronograma

El evento se estructurará en tres etapas principales, cada una diseñada para ofrecer experiencias únicas y memorables a los participantes. Estas etapas son: La mañana, el mediodía y la tarde. A continuación, se describen los detalles de cada fase:

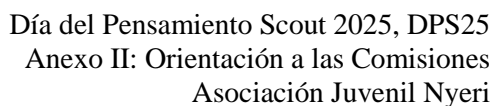
1. Etapa Matutina (11:00 – 13:30)

- 11:00 – Bienvenida: Los scouts se formarán en filas horizontales, organizados desde el grupo más antiguo hasta el más joven. Durante esta ceremonia, la organización expresará su agradecimiento por la participación de todos y se tomará una fotografía grupal. Además, se presentarán los grupos participantes siguiendo el mismo orden.
- 11:30 – Actividades por Ramas: Tras la bienvenida, los grupos se desplazarán de manera ordenada, rama por rama, hacia sus zonas designadas de actividad. Las ramas serán: castores/colonia, lobatos/manada, rangers/exploradores/tropa, y así sucesivamente. Una vez en sus áreas, iniciarán sus actividades específicas y adaptadas.
- 13:30 – Finalización de Actividades Matutinas: Las actividades culminarán a las 13:30, momento en el cual se cerrará el Patio Altamira (patio superior) para garantizar una transición ordenada hacia la siguiente etapa.

2. Hora del Almuerzo (13:30 – 16:30)

- Durante este período, los participantes podrán disfrutar de su almuerzo de manera libre. La Hermandad del Encuentro ofrecerá una barra con opciones gastronómicas similares a las ferias o cruces de mayo (con opciones para celíacos y vegetariana), aunque también está permitido llevar comida propia.
- Regulación de Salidas:
 - Menores de 16 años: No podrán salir del recinto salvo que estén acompañados por un responsable o cuenten con permiso de sus padres o tutores legales.
 - Jóvenes de 16 a 17 años: Requerirán una autorización escrita de sus padres o tutores.
 - Mayores de 18 años: Podrán salir libremente sin necesidad de autorización.
- 16:00 – Reconocimientos: Se realizará una ceremonia de entrega de reconocimientos a los grupos y asociaciones scouts participantes, así como a los patrocinadores y colaboradores del evento.





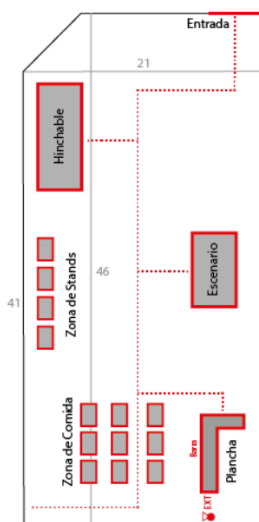
- La tarde estará marcada por la música en directo, a cargo de la banda “Los Riscos”, quienes ofrecieron una actuación destacada en la edición anterior. Este concierto será el broche de oro del evento y está diseñado para garantizar la diversión de todos los asistentes.

Zonificación

Distribución de los espacios

1. Patio Superior (Patio Altamira):
 - a. Destinado a las ramas de Castores/Colonia y Lobatos/Manada.
 - b. Ambas ramas compartirán la pista de este patio para sus actividades.
2. Patio Gregorio Marañón:
 - a. Asignado a las ramas de Rangers/Exploradores/Tropa, Pioneros/Red/Esculta, y Rutas/Rovers.
 - b. Cada una de estas ramas tendrá espacios definidos para el desarrollo de sus dinámicas y propuestas.

Agradecemos al Colegio La Salle Virgen del Mar por su continuo apoyo y compromiso con nuestro movimiento scout, brindándonos un entorno ideal para la convivencia y el aprendizaje.





Formación de Comisiones

Las comisiones estarán conformadas por responsables, educadores y scouters voluntarios provenientes de los propios grupos scouts. El propósito principal es garantizar que todos los equipos cuenten con una representación diversa de distintos grupos, lo cual fomentará una resolución más efectiva de actividades y asegurará que las mismas sean variadas y enriquecedoras.

Cada scout tendrá la libertad de inscribirse en la comisión que considere oportuna, siempre y cuando cumpla con alguno de los siguientes criterios:

1. Ser responsable de la rama correspondiente.
2. Haber participado previamente en la elaboración o ejecución de las programaciones de dicha rama.

Proceso de formación y plazo de inscripción

La formación de las comisiones dará inicio el viernes 10 de enero. A partir de esta fecha y hasta el domingo 19 de enero, los voluntarios interesados tendrán un plazo de nueve días para inscribirse y unirse a la comisión correspondiente.

Durante este periodo, los integrantes de las comisiones serán añadidos a una comunidad en WhatsApp. Esta comunidad contará con dos espacios de interacción:

- Chat general: Enfocado en temas transversales y organizativos.
- Chat específico de rama: Dedicado exclusivamente a la comisión de cada rama.

Opciones de inscripción

Para facilitar el proceso, hemos habilitado diversas vías de inscripción:

1. Correo electrónico: Los interesados pueden enviar un correo a **nyericlan@gmail.com**, indicando:
 - a. Rama en la que desean participar.
 - b. Nombre y apellidos.
 - c. Número de teléfono.
2. WhatsApp: Contactando directamente con la secretaría de la asociación al número **+34 644 71 13 64**.
3. Formulario en línea: De forma rápida y sencilla, pueden completar el formulario habilitado. El enlace está disponible:
 - a. A través del código QR proporcionado durante el documento.
 - b. En el apartado de "Colabora" en nuestra página web:
<https://www.clannyeri.com/proyectos/dps25/>.
 - c. Pinchando en el siguiente enlace: <https://bitly.cx/w5cf>

Calendario de Acciones

A continuación, presentamos el calendario detallado de acciones, que incluye las fechas propuestas, las actividades a realizar y los plazos máximos establecidos para cada una de las fases del proyecto. Este calendario cubre todas las actividades del equipo, desde la formación de las comisiones hasta la entrega final de las actividades desarrolladas, incluyendo el periodo de ajustes posteriores.





1. Formación de Comisiones:
 - a. Fecha propuesta de inicio: **10 de enero 2025**
 - b. Fecha máxima de formación: **19 de enero 2025**
2. Inicio de las Actividades:
 - a. Fecha aproximada de inicio de las actividades: **20 de enero 2025**
 - b. Las actividades deberán desarrollarse a lo largo del periodo indicado, respetando los tiempos de ejecución establecidos para cada tarea.
3. Desarrollo de las Actividades
 - a. Las actividades deben ser realizadas en las fechas intermedias según lo planeado por cada equipo, asegurando que todos los miembros de la comisión participen activamente y conforme al cronograma.
4. Entrega Final de las Actividades Desarrolladas:
 - a. Fecha de entrega de actividades: **10 de febrero 2025**
 - b. Los equipos deben entregar las actividades completadas y documentadas dentro del plazo señalado para asegurar la evaluación y el seguimiento correspondientes.
5. Periodo de Ajustes y Arreglos:
 - a. Tras la entrega, se abrirá un periodo adicional para correcciones y ajustes de las actividades desarrolladas, con el fin de garantizar su adecuada ejecución.
 - b. Fecha máxima para ajustes: **14 de febrero 2025**

Plantillas y Recursos

Cada comisión deberá elaborar una programación individualizada correspondiente a la rama o sección en la que participen. Las comisiones podrán diseñar tantas actividades como consideren necesarias, siempre y cuando se ajusten a los periodos de tiempo previamente establecidos. Para facilitar este proceso, se proporcionará una plantilla rellenable, la cual estará disponible en la página web oficial de la asociación, accesible mediante el escaneo del código QR o solicitándola directamente al coordinador de la comisión.

Instrucciones para completar la plantilla:

En la primera página de la plantilla se deberán ingresar los siguientes datos básicos:

1. Nombre de la rama o sección.
2. Nombre y apellidos del coordinador de la comisión.
3. Información personal y profesional de los participantes en la comisión:
 - a. Nombre y apellidos
 - b. DNI
 - c. Correo electrónico
 - d. Número de teléfono
 - e. Formación

A partir de la segunda página, se encontrará una serie de tablas que deben ser completadas para cada actividad planificada. Desde la Asociación recomendamos planificar al menos cuatro actividades, con una duración aproximada de 30 minutos cada una. No obstante, se han habilitado hasta diez tablas adicionales por si fuera necesario incluir más actividades. No hay un número mínimo ni máximo de actividades, por lo que cada comisión tiene total libertad para definir su programación.





Flexibilidad en la planificación:

Las comisiones tienen la libertad de organizar las actividades como mejor consideren. Por ejemplo, pueden optar por un juego de rol de dos horas de duración, o bien, decidir realizar veinte sesiones de danzas si así lo desean. La planificación es completamente flexible, adaptándose a las necesidades y objetivos de cada grupo.

El propósito principal de crear la programación es detallar de manera precisa cada actividad para garantizar una ejecución ordenada y eficiente, incluso en caso de que algún voluntario no pueda asistir. Cada actividad debe tener uno o varios responsables asignados, quienes serán los encargados de coordinarla y contar con el apoyo del resto de los educadores para su correcta ejecución.

Cada tabla a completar incluirá la siguiente información:

Nº de la Actividad	
Nombre de la Actividad*	
Coordinador de la Actividad*	
Observaciones/Material	
Horario*	
Desarrollo*	

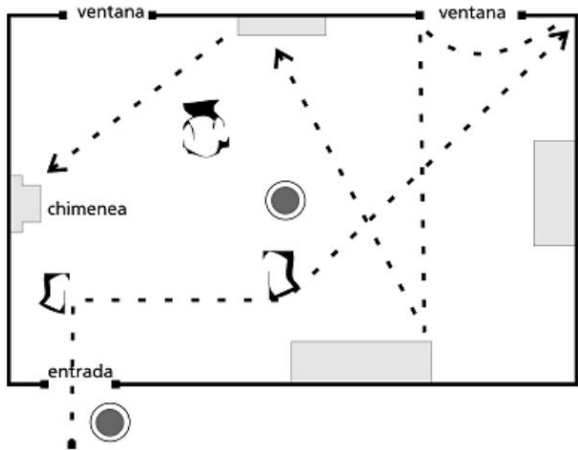
De esta manera, se busca que la programación no solo sea un documento organizativo, sino una herramienta eficaz para asegurar que cada actividad se desarrolle con éxito, incluso si hay imprevistos o cambios de última hora.

A continuación, le adjuntamos un par de ejemplos:

Actividad Nº 1	
Nombre de la Actividad*	Escondite por Ángulos
Coordinador de la Actividad*	Carlos Padilla Labella
Observaciones/Material	-
Horario*	12:30 - 13:00
Desarrollo*	Este juego es entretenido y se parece a otros. Dentro de una habitación se esconde un objeto. Los jugadores entran en la habitación de a uno, y deben descubrir este objeto LO MAS RAPIDO POSIBLE.





	<p>Anteriormente se les han dado una serie de direcciones y distancias, expresadas en números de pasos, que les permitirán descubrir el lugar donde se encuentra el objeto escondido. Estas indicaciones se pueden anotar. El jefe de juego se colocará en el centro de la habitación y hará los comentarios clásicos de: Frío-Frío, Etc. pero sin mencionar Caliente o Se quema... Cuando el jugador se acerca al objeto, el jefe de juego guarda silencio, pero vuelve a sus comentarios cuando el jugador se aleja del escondite</p> <p>El croquis ejemplifica el juego.</p> 
--	---

Actividad Nº 2	
Nombre de la Actividad*	Rosa de los Vientos
Coordinador de la Actividad*	Antonio Soler Herrada
Observaciones/Material	-
Horario*	13:00 - 13:30
Desarrollo*	<p>Los jugadores forman un gran círculo alrededor del jefe de juego, quien se situará en el centro. Cada uno representa un punto de la brújula según se ve en el croquis del juego.</p> <p>Desde su lugar, el jefe de juego podrá decir sus consignas en voz clara y fuerte.</p>





	Al oír cada consigna del jefe de juego, por ejemplo: NORTE cambia con SUR, los interpelados deben intercambiar sus lugares sin vacilación y lo más rápido posible. Todo error o duda hacen permanecer al jugador en cuestión en su sitio, mientras que los que aciertan correctamente pueden salir del círculo. Los 2 últimos jugadores que queden, han perdido.
--	--

Limitaciones

Limitaciones por Motivos de Precaución y Seguridad de los Asistentes

1. Se excluye cualquier actividad que implique un riesgo considerable o que pueda poner en peligro la seguridad de los asistentes al evento.
2. Queda expresamente prohibido, de forma general y sin limitación alguna, realizar las siguientes actividades, que se consideran de alto riesgo y potencialmente peligrosas para la integridad física de los participantes:
 - a. Tiro con arco
 - b. Tirolina
 - c. Uso de instrumentos de aire comprimido
 - d. Uso de objetos punzantes o similares
 - e. Cualquier otra actividad que represente un peligro para la integridad física de los participantes

Las actividades deberán ser adecuadas a la edad y capacidades físicas de todos los asistentes.

3. Se permitirá el uso de materiales externos para las actividades, siempre que cumplan con las normas de seguridad establecidas. Los materiales necesarios podrán ser traídos por los participantes o solicitados previamente a la organización del evento. Sin embargo, por razones logísticas, no se garantiza la disponibilidad total o parcial de los materiales solicitados, y se informará a los interesados a la mayor brevedad posible.
4. Se promoverá la reducción en el uso de materiales físicos y desechables, con el fin de minimizar la generación de residuos y contribuir a dejar un entorno mejor de lo que lo hemos encontrado.

Divulgación de Información

Las programaciones desarrolladas por las comisiones de trabajo de la Asociación Juvenil Nyeri serán publicadas en la página oficial de la asociación, accesible a través del siguiente enlace: <https://www.clannyeri.com/proyectos/dps25/>.

El contenido de dichas programaciones será propiedad exclusiva de la Asociación Juvenil Nyeri, organización registrada con CIF G75563890 y domicilio en C. Rafael Calatrava, nº 7. Número de inscripción 568 de la Sección 4 del Registro de Asociaciones de Andalucía. Por lo tanto, todos los derechos de propiedad intelectual sobre el contenido de estas programaciones, así como sobre cualquier documento, recurso, código o material publicado en la mencionada página web, son titularidad de la Asociación Juvenil Nyeri.





En virtud de lo anterior, queda estrictamente prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública, transformación o cualquier otra actividad que se pueda realizar con los contenidos de las programaciones publicadas en la página web de la Asociación Juvenil Nyeri, ya sea total o parcialmente, sin el consentimiento expreso y por escrito de la Asociación Juvenil Nyeri.

Este aviso se encuentra en concordancia con el Aviso Legal publicado en nuestra web, que regula el uso del sitio web www.clannyeri.com. En dicho aviso legal, se establece que los derechos de propiedad intelectual sobre los contenidos del sitio web y sus códigos son de titularidad exclusiva de la Asociación Juvenil Nyeri, y cualquier uso no autorizado estará sujeto a las disposiciones legales correspondientes.

Agradecimientos



DIPUTACIÓN
DE ALMERÍA

