CAMINANTES

**01**



Scouts de Colombia

Región Scout de Nariño

Ficha REME

**Código**

**Rama**

CARACTER

**Área**

**06**

**13**

**Fecha**

FORMATO DE ACTIVIDAD

**IDENTIFICANDO A MÍ EQUIPO**

# NOMBRE:

COMUNIDAD

PAXTU

3 HORAS

Colegio Mixto San Felipe Neri

**Materiales**

Vivir de acuerdo a un sistema de valores

Control de fuerzas e impulsos

Reflejar gustos por la vida, superando las dificultades

Cada Caminante encuentre su lugar en el equipo

Cada Caminante confíe en su equipo

Cada equipo entienda la fortaleza de estar unido

BOMBAS

**Objetivos de la Actividad**

CUERDA 50 CM

10 TAPAS DE GASEOSA

3 BOTELLAS

10 OBJETOS

BALON

**Esta actividad contribuye al logro de los siguientes objetivos educativos**

**Duración**

**Participantes**

**Lugar**

Una vez terminado el Protocolo de izada de bandera por parte de la jefatura de grupo, se procede a dar las indicaciones y reglas del Juego donde se enfatiza que la Única regla del Juego es la Ley del Caminante

En la Primera fase se dicaran la instrucción de la actividad que consiste en que se escoge un líder se le vendaran los ojos, y cada equipo animara a su líder para que meta la cuerda en la botella recibiendo las instrucciones de su equipo, tener en cuenta que todos los lideres estarán al frente y las instrucciones de los demás crearan la distracción. Esta actividad tiene una duración de 15 minutos

En las segunda etapa se realizara el Juego denominado YERMIS jugado por los padres y abuelos de los miembros de la comunidad, se trabajan 2 equipos colocan 10 tapas una sobre otra y un equipo debe con el balón tumbar las tapas y el otro equipo saldrá aprovechar con el balón alejando del objetivo que es armar las tapas una sobre otra nuevamente se intercambiaran los equipos, esta actividad tiene una duración de 30 minutos

En la tercera fase Cada comunidad elige un líder que estalle una bomba con sus manos y dentro saldrá un numero con la ley del caminante que debe representar de manera mímica en esta actividad debe participar todo el equipo tiene 30 segundos para prepararse, y se repetirá de acuerdo a la cantidad de equipos formados hasta que se totalice toda la Ley del Caminante esta actividad tiene una duración de 20 minutos

En la cuarta fase del Juego se denominara gusanos ciegos; se organizaran en 2 Grupos que formen como equipos ya estructurados se les vendan los ojos con las pañoletas y a los lideres se dejan con los ojos abiertos y la pañoleta de ellos se coloca en la parte de atrás gana el caminante que le quite la pañoleta al otro equipo, una vez que suceda esto procede otro integrante del equipo a quitarle la pañoleta al siguiente hasta que todos los integrantes del equipo sean lideres, esta actividad tiene una duración de 30 minutos.

En la Quinta fase se realizara una reflexión sobre el proceso de paz que vive Colombia en este momento, se observara la opinión que tiene cada integrante, ya que es importante porque pronto serán Ciudadanos Scouts y es una temática que impacte en la vida social del país

**Descripción de la actividad**

Hacer esta actividad en campo abierto

Generar el ambiente de confianza, motivar para el logro de cada actividad

La reflexión del proceso de paz es importante realizarlo en un área Cerrada preferible en mesa redonda

**Recomendaciones para el mejor desarrollo de esta actividad**

**Comentarios, Resultados y Modificaciones**

Recalcar la Ley de la Comunidad en todas las Etapas de la Actividad

Utilizar siempre los Equipos conformados en la Comunidad, aunque no tengan la misma cantidad de integrantes

**Evaluación Cualitativa**

5

5

5

5

5

Miguel Guerrero Jefe de Comunidad – Grupo Mafeking No 9 Ipiales

Juan Carlos Vergel P. Jefe de Grupo – Grupo Mafeking No 9 Ipiales

5

5

5

**5**

**5**

Como Piensan los demás

El caminante es Digno de Confianza

El valor de la Amistad

Aprender a Confiar en los demás

Como son los estados de ánimo de los integrantes de mi equipo cuando ganamos y perdemos

El trabajo en equipo

Como los Jóvenes piensan de la situación colombiana y el proceso de paz

Adaptado de la Ficha de Actividad elaborada por el REME (Red de Elaboración de Material Educativo) de la Oficina Scout Interamericana, por el Scouter: Alexander Argoti Alvarez, ADF, Comisionado de Recursos Adultos, Región de Nariño, Asociación de Scouts de Colombia, 2009

**Cumplimiento de objetivos**

**Recursos físicos y materiales**

**Programación oportuna**

**Coordinación y logística**

**Exitosa**

Idea Original - Grupo

**Evaluación cuantitativa 1 a 5**

**DURA**

**Atractiva**

**Recompensante**

**Desafiante**

**Útil**