

VELADAS SCOUTS

1. DEFINICIÓN DE VELADA

La velada es ante todo, un encuentro. Después de un día de trabajo, antes de ir a dormir o de la despedida. Se siente la necesidad de hablar, de cambiar impresiones, de estar receptivo y comunicativo. Se trata de pasar un buen momento divertido, compartiendo lo mejor de cada uno.

2. CLASES DE VELADAS

2.1. Velada descanso: en la que buscamos pasar un rato juntos compartiendo el tiempo, sin necesidad de antes haber preparado alguna cosa. Comunicación espontánea.

2.2. Veladas de estudio e intercambio:

2.2.1. Velada- actualidad: surge con la reflexión y el diálogo de cuestiones y temas que preocupan e interesan: la familia, la libertad, la amistad.

2.2.2. Velada- encuesta; Puede girar en torno a la vida de la región; presentación de los grandes hombres del país, historias y leyendas recogidas de los pueblos etc. Se puede hacer al final de un día en que los chicos hayan hecho una investigación sobre el pueblo en que está enclavado el campamento.

2.2.3. Velada- lectura; presentar una obra literaria o a un personaje por sus escritos. Se lee algún capítulo adaptado a las circunstancias del momento.

2.2.4. Velada- suspense: en torno a una historia de suspense.

2.3. Veladas- creatividad

2.3.1. Potlach; cada grupo presenta su creación ante los demás. No se busca sólo el divertirse sino también la creatividad y la comunicación del grupo.

2.3.2. Pub- art; es una realización artística en la que participan todos. Cada uno se expresa con libertad.

2.3.3. Happening; velada improvisada con la participación creativa por parte de todos, de obras, situaciones, momentos de reflexión a partir de una ambientación, disfraces, acción teatral, música, pintura....



2.4. Veladas fiesta

2.4.1. Velada- túnel del tiempo; nos trasladamos a diversos países y en diferentes épocas para conocer de una forma viva sus tradiciones y costumbres.

2.4.2. Gospel- night; velada a lo largo de la cual unas personas expresan todo lo que tienen en su interior, su gran esperanza.

2.5. Veladas diversión: En ellas encontramos; juegos, canciones, representaciones, sketches, números mímicos, sombras chinescas, títeres, chistes...

3. NUEVAS PERSPECTIVAS A LAS VELADAS

La velada es algo muy conocido entre los Scout. No hace falta ni siquiera dar una definición. Hay que hacer notar que ya existen unos esquemas incluso unos números estereotipados que limitan el alcance y la importancia de las veladas.

El preparar la velada, es tan sólo una recopilación de números que se repiten una y mil veces sobre esquemas muertos. ¿es posible superar estos esquemas de las veladas ? ¿ pueden potenciarse, al menos sus posibilidades ? ¿ Son realmente importantes las veladas ?.

No pretendemos dar una respuesta definitiva sobre estas preguntas, porque una velada debe ser algo tan dinámico y vivo que ninguna respuesta puede considerarse definitiva sobre ellas. Aplicar rutinariamente viejas fórmulas, viejos trucos, viejos números, es encerrarse en un callejón sin salida.

4. ASPECTOS TÉCNICOS

4.1. El tema:

Es preciso que la velada se desarrolle alrededor de un tema central. Esto constituirá un criterio de unidad y un seguro de calidad. Por otra parte obligará a los chicos/as a hacer un esfuerzo de imaginación para salir de los viejos chistes de siempre.

4.2. La preparación:

Debería ser preparada con mucha antelación. La preparación pondrá en juego la responsabilidad de cada patrulla, equipo etc. Es de esta preparación de quien depende el éxito de la velada.

4.3. El lugar

Será escogido a ser posible según los criterios siguientes:

- Estar en el mismo plano o más bajo que los asistentes.



- Estar situado en un fondo de árboles o de piedras que reflejen a la vez la luz y el sonido.
- Estar desprovisto de grandes asperezas que hagan difícil la presentación e incómoda la asistencia.
- Prever detrás del lugar de representación un espacio para poner reservas de madera y permitir la salida de actores.
- Que no esté muy lejos de las tiendas.

4.4. La iluminación:

No es preciso insistir sobre el cuidado que se ha de tener con la iluminación.

4.5. Elementos de animación.

- 4.5.1. Ceremonias de apertura: que sean vistosas y preparadas de acuerdo con el tema de la velada.
- 4.5.2. Banes: son los aplausos rituales de una velada. Expresiones de alegría, de admiración o desagrado.
- 4.5.3. Elementos musicales: tienen un papel importante. Sirven de estímulo, invitan al movimiento y lo mantienen. Grabaciones, instrumentos etc, son de gran impacto utilizados en el momento oportuno.
- 4.5.4. Juegos: en círculo, en broma...
- 4.5.5. Bailes y danzas: en que todos participen.

5. EL ANIMADOR DE LA VELADA

Es la persona que coordina cada acción y mantienen el ritmo de la velada. Son preferibles dos animadores a uno solo. Es ante todo un organizador de toda la velada, previsor para llenar los vacíos, es preciso que sepa hablar en público, que sepa presentarse, que sepa vestirse para la ocasión, y sobre todo que sea amable.

Su labor consiste en animar los números, dirigir, los Banes, llenar los posibles huecos con chistes y salidas oportunas. De él depende el éxito y la calidad. Debe tener presentes dos cosas:

- 1.- pensar la velada como elemento educativo, según la edad, intereses y necesidades del grupo.
 - 2.- pensar como se presentara, como se formara el ambiente necesario.
- El papel del animador de la velada no se improvisa.



6. ASPECTOS TÉCNICOS

Una velada desde el punto de vista técnico, es un conjunto de juegos, canciones y danzas, que guardan entre sí, una relación muy estrecha y que van marcando una cadencia en el ritmo de actividad del grupo que la realiza.

Ritmo de una velada.-

Aunque muchos elementos son comunes y aprovechables indistintamente en veladas y fuegos de campamento, no hay que olvidar que las técnicas de ambos son distintas. Nunca se debe hacer el fuego, como una velada de escenario porque no resultaría. La velada persigue iniciar a un grupo que podría estar en reposo a una actividad lúdica, para llevarlo a un momento de máxima agitación y volverlo a dejar tranquilo y reposado después de haber realizado la actividad.

Tendríamos una fase ascendente que constaría de una canción, de juegos, y de una danza; una fase cumbre que alternaría los juegos y las danzas; y una fase descendente donde haríamos juegos, una danza, y terminaríamos con una canción. Esto sería un ejemplo de como debe ir el ritmo de una velada.

