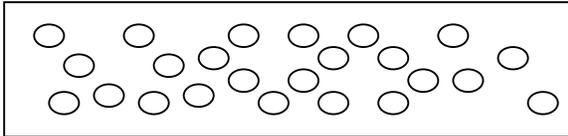


NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

AREA DE CRECIMIENTO

LOBATOS Y LOBEZNAS AL TWISTER!!!



SOCIABILIDAD
CARACTER

LUGAR

Patio del grupo

DURACION

Un ciclo de programa

PARTICIPANTES

RAMA: LOBATOS Y
LOBEZNAS
Niños y niñas de 7 a 11 años

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD

- *Fijar conocimientos, previamente trabajados.
- * Aprender de los errores para ser cada día mejor.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

- *Reconocer y aceptar los errores.
- *Darle importancia a las cosas que hace bien.
- *Tener metas para ser cada día mejor.
- *Escuchar a los demás lobatos y lobeznas.
- *Aceptar las reglas que se ponen en la manada.

MATERIALES

Tela: 1,50 m x 2 m (con 24 círculos de colores, numerados)
Tarjetas: con 24 preguntas del Libro de las Tierras Vírgenes. (Una pregunta en cada tarjeta)
Bolillero: con bolillas numeradas del 1 al 24
Cucardas o medallas: Para la seisena que gane el campeonato

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Comienza en el inicio del ciclo de programa, se seleccionarán los relatos, los mismos serán preparados y narrados previamente en un ambiente donde los lobatos y lobeznas puedan concentrarse y prestar atención.

Se les explicará previamente las reglas del juego, el desarrollo del mismo y su duración

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega de a un lobato o lobezna por seisena.

Se extrae del bolillero un número.

Se realiza la pregunta que corresponde a ese número y que está relacionada con algún cuento del Libro de las Tierras Vírgenes. Si responde correctamente, apoya una mano o un pie en el círculo que corresponda a la pregunta respondida.

En caso de no responder correctamente, no accederá a ocupar un lugar en los círculos.

Se seguirá con los mismos competidores, hasta que uno de ellos, respondiendo

correctamente, logre apoyar en el Twister las dos manos y los dos pies.

El ganador de cada tanda, llevará diez puntos para su seisena.

Deberán participar en cada etapa todas las seisenas y se registrará cada vez, el puntaje que cada una reúna, en una grilla, previamente confeccionada y que sea visible para que cada lobato o lobezna pueda consultar los resultados cuando lo desee.

Al finalizar el ciclo de programa, se realizará la suma de los puntajes obtenidos y se descubrirá ala seisena ganadora.

También se tendrá en cuenta al segundo, tercer, cuarto puesto... (Según sea la cantidad de seisenas).

Finalizado el campeonato de Twister, se premiará a la seisenas, preparando el ambiente apropiado para una entrega de premios.

Se puede realizar otro campeonato de Twister en otro ciclo de programa, cambiando las preguntas de acuerdo a los nuevos conocimientos adquiridos en cualquier área trabajada.

ANEXO

POSIBLE LISTA DE PREGUNTAS

- 1 – Cómo se llamaba el lobo, jefe de la manada de Seonee?
- 2- Cuál era el nombre de la pantera negra?
- 3- De qué se ocupaba Baloo?
- 4- Qué río recorría las Colinas de Seonee?
- 5- Quién era Raksha?
- 6- Quién perseguía a Mowgli?
- 7- Quiénes eran los Bandar-log?
- 8- Dónde vivían los Bandar-log?
- 9- Por qué se llamaba a la manada de lobos Pueblo Libre?
- 10-Etc...

Otras Sugerencias:

- 1- Nudo que une sogas de un mismo grosor.
- 2- ¿Para qué se usa un ballestrinque?
- 3- Etc...

Y muchas más opciones...

Este actividad fue ideada por una lobezna, Antonella Benítez, durante un juego democrático y enviado por su jefa de manada Olga Portella. Hoy Antonella es caminante del Grupo Scout Reina de la Paz.