|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Scouts de Colombia**  **Región Scouts de Nariño**  **Ficha REME** | **Código:** | 0 | 0 | 2 |
| **Rama:** TROPA | | | |
| **Área:** CREATIVIDAD Y CORPORALIDAD | | | |
| **Fecha:** | 26 | MAYO | 2012 |

**FORMATO DE ACTIVIDAD**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre:** Asecho, la técnica del mimetizaje | | |
| **Lugar:**  Bosque Colegio San Felipe Neri | **Duración:**  8:30 pm a 12:00pm | **Participantes:**  Tropa Prempeh |
| **Materiales:** traje de acecho | | |
| **Objetivos de la Actividad:**   * Conocer cómo integrar el traje de acecho al fondo * Permitir a los scout aplicar las técnicas de acecho * Realizar juegos de sigilo y observación * Enseñar a las patrullas el trabajo en equipo para llegar a un objetivo en comun * Participación de juegos de contacto físico. | | |
| **Esta actividad contribuye al logro de los siguientes objetivos educativos.**   * Permitir mejorar sus destrezas motrices finas y gruesas. * Participar en actividades de contacto físico respetando el cuerpo de los otros scouts. * Controlar la agresividad física en los juegos. | | |
| **Descripción de la actividad**   1. Se reunirá a la tropa a las 8: 30 am en el colegio San Felipe Neri para revisión de uniforme y trajes de acecho ya terminados. 2. Se guardaran los materiales en los maletines para disponernos a realizar una corta caminata de 15 minutos hacia el bosque del colegio. 3. En la caminata se realizaran cantos scouts hasta el sitio de la actividad. 4. Se informara a la tropa que es el momento de colocarse los trajes de acecho. 5. Se dará la explicación sobre la temática ( recordar las técnicas de acecho) 6. Se desarrollaran 3 juegos así:   **MIMETIZAJE AL EXTREMO**  Todas las patrullas se esconden en el entorno, excepto una que le corresponde buscar a las demás en un límite de tiempo de 8 minutos. Se sumaran puntos por cada scout encontrado  La patrulla que tenga más patrulleros encontrados será la siguiente que le toca buscar a lo demás scouts.  **LA BESTIA ENFURECIDA**  Todos los scout se esconderán en un radio de 10M de donde comenzaran a acechar a la bestia enfurecida (jefe de tropa o subjefe de tropa) cada scouts debe observar y describir en su bitácora lo que hace el jefe.  Cada scout tiene 3 vidas. Si el jefe de tropa lo llega a mirar perderá una vida si llega a perder las 3 es retirado del juego.  **ASALTO A LA BANDERA**  De cada lado se colocan todas las patrullas.  Cada lado constituye un puesto avanzado dentro de una cierta área en que hay que proteger tres banderas, plantadas a no menos de doscientos metros, El puesto que las protege tendrá a sus Scouts escondidos, ya sea todos juntos o diseminados por parejas. Después enviará algunos Scouts en busca de informes del enemigo y sus posiciones; y una vez recabados éstos, se arrastrarán hasta ellos, ocultándose hasta conseguir hacerse de las banderas y llevarlas a su puesto. Un Scout no puede capturar más de una bandera. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Recomendaciones para el mejor desarrollo de esta actividad**   * Tener en cuenta el manejo del tiempo para que las actividades se desarrollen en su totalidad. * Aplicar los conocimientos adquiridos en actividades anteriores para colocarlos en practica al aire libre. * Utilizar el sistema de patrullas. * Revisión de trajes de acecho para evitar accidentes en los juegos. * Evitar el contacto físico exagerado o brusco para evitar accidentes. * Inspeccionar el lugar donde se desarrollara la actividad. | | | |
| **Comentarios, resultados y modificaciones**   * Los scouts les gusta como sus trajes se camuflan con el entorno. * Los guías de patrulla proponen que sea de mayor tiempo la actividad para sacar mas provecho a la temática. * Se aplicó todas las técnicas de acecho propuestas en la fogata No. 14 de escultismo para muchachos. * Los juegos propuestos por la jefatura fueron enriquecedores en los scouts, pero el que más les gusto fue asalto a la bandera. | | | |
| **Evaluación cualitativa**   * Buen trabajo en equipo * Dedicación de cada scout por colocar a prueba su traje en el entorno. * Integración de toda la tropa en el juego. * Los patrulleros están en continua comunicación su guía permitiendo fortalecer más la patrulla | | | |
| **Evaluación cuantitativa (escala de 1 a 5)** | | | |
| **Desafiante** | **5.0** | **Cumplimiento de objetivos** | **5.0** |
| **Útil** | **5.0** | **Programación oportuna** | **4.5** |
| **Recompensante** | **5.0** | **Coordinación y logística** | **4.0** |
| **Atractiva** | **5.0** | **Recursos físicos y materiales** | **4.5** |
|  | **DURA** |  | **EXITOSA** |
| **IDEA ORIGINAL GRUPO: 8 San Felipe Neri / Tropa Prempeh** | | J.T. WILLIAM CORAL  S.J.T. MELINA LEYTON | |