



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Murcia



15° MOOT MUNDIAL 2017 ISLANDIA

Del 25 de Julio al 2 de agosto de 2017



Departamento Internacional
Federación Scout de Exploradores de Murcia

XV Moot Scout Mundial Islandia

El próximo **15º World Scout Moot**, un encuentro que se celebra cada cuatro años para Rovers/Compañeros y Scouters de todo el mundo, tendrá lugar del **25 de julio al 2 de agosto de 2017** en **Islandia**.

Bajo el **Lema "Change"**

(Cambio), que simboliza el impacto que cada individuo tiene en la sociedad y en el Movimiento Scout, 6.500 jóvenes procedentes 80 países se reunirán para pasar unos días inolvidables.

Islandia les ofrecerá un entorno inigualable donde la Naturaleza sigue en constante cambio gracias a sus volcanes, glaciares y aguas termales.

Este paisaje y los días largos de verano serán el entorno del Moot.

El **Centro Scout Úlfljótsvatn**, campamento base donde los participantes llegarán el día 29 de julio (www.ulfljotsvatn.is; www.campiceland.is), está localizado a 70 km al sur de Reikiavik, cerca del Thingvellir National Park.



Este centro ha sido el principal centro de Scouts de Islandia desde 1942.

Quiénes pueden participar

La participación en el World Scout Moot se realizará a través del Contingente Nacional de la Federación de Escultismo en España (FEE).

Esto significa que personas o pequeños grupos de Scouts no podrán registrarse directamente con el equipo de organización del Moot, sino a través, en nuestro caso, de ASDE Scouts de España.

Existen 3 opciones para participar en el World Scout Moot:

- Participantes
- Miembros del Equipo Internacional de Servicios (IST por sus siglas en inglés)
- Miembros del Equipo de Gestión del Contingente (CMT por sus siglas en inglés).



Participantes:

Deben tener entre 18 y 25 años (nacidos en o entre el 2 de agosto de 1991 y el 25 de julio de 1999) y ser miembros activos de ASDE Scouts de España.

Todos los participantes serán divididos en **patrullas internacionales**, cada una de ellas compuesta por 10 integrantes. Las patrullas serán formadas durante la primavera del 2017 y los miembros podrán comenzar a conocerse por Internet antes del Moot.

Cuatro grupos de patrullas, es decir, 40 participantes, formarán a su vez una tribu que vivirá de manera conjunta durante el Moot compartiendo las tareas diarias de este campamento mundial.

Además, dos consejeros de 26 años o mayores, ayudarán y acamparán con cada tribu.

El rol de estos consejeros es apoyar a los participantes para establecer y mantener el sistema de patrullas y tribus y el de promover el desarrollo personal de cada participante. La función del consejero es solo de apoyo, ya que cada patrulla y tribu es responsable de su funcionamiento.



Equipo Internacional de Servicio (ISTs):

Deben de tener 26 años o más (nacidos el 1 de agosto de 1991 o antes).

Estos/as voluntarios/as ayudarán a que todo funcione bien durante el Moot y deberán hablar inglés y/o francés y estar disponibles desde el 23 de julio hasta el 4 de agosto de 2017.

Cada IST podrá escoger tres áreas de servicio de los 6 grupos de actividades que habrá disponibles.

El listado de áreas de servicio se estará disponible en un Catálogo descargable en la web del evento (<http://worldscoutmoot.is>).

La Organización intentará asignar alguna de las 3 opciones escogidas por cada IST pero esto dependerá finalmente de las necesidades de la Organización.

El cierre de las asignaciones se comunicará en la primavera de 2017.

Durante el proceso de registro los ISTs tendrán la opción de escoger ser miembros de una patrulla internacional, permitiéndoles acampar y trabajar juntos.

Los ISTs contarán con un programa específico que incluirá actividades tipo senderismo, eventos deportivos, sesiones de safari, fogatas, foros de debate, café, yoga matutino, excursiones a piscina externas al recinto, sesiones de relajación y mucho más.

Por otro lado, todos los ISTs tendrá que realizar una formación online "*Safe from Harm (A Salvo del peligro)*" antes de su llegada. Una vez en Islandia, recibirán otra formación presencial.



Funciones de los ISTs

Los seis grupos de actividades de servicio para los ISTs durante el Moot serán los siguientes:

1. M01: Programa (Expediciones, Althingi e ISTs)

Expedition Centers: Habrá 11 expediciones islandesas, todas centradas en 3 áreas de programa: Naturaleza y Medioambiente; Cultura e Intervención comunitaria; Actividades físicas y de aventura).

Althingi: Una vez terminadas las expediciones, los participantes llegarán al Ulfjotsvatn Scout Centre donde habrá 5 programas principales para cada una de las aldeas:

- *The Bull Village:* Actividades medioambientales y exploración de nuestro impacto en la naturaleza y viceversa.
- *The Eagle Village:* Actividades históricas, exploración de cómo nuestra historia nos define y qué podemos hacer para mejorar el impacto en nuestro futuro, tanto como individuos dentro de nuestras comunidades locales como en Movimiento Scout.
- *The Giant Village:* Actividades relacionadas con el estilo de vida y la salud.

- *The Dragon Village*: Actividades relacionadas con las artes y la innovación y explorando cómo la creatividad puede desencadenar una representación diferentes y por lo tanto produce un impacto en nuestra vida y en nuestras comunidades.
- *Yggdrasil Village*: Actividades relacionadas con la Fe y las creencias que definen nuestros valores, actitudes y comportamientos diarios.
- *Global Development Village*: Actividades realizadas por entidades no scouts en relación a cómo hacer del mundo un lugar mejor.
- *Internacional Day*: Actividades durante la mañana y mercado internacional por la tarde.
- *Radio-Scouts*: Se requieren habilidades especiales como radio amateur y profesional para organizar el Radio Shack.
- *Programa IST*: Habrá un programa específico para ISTs que se pondrá en marcha tanto en *Expeditions* como en *Althingi*.

2. M02: Comida y Comercio

Tienda Scout, tiendas de alimentación, distribución de comida, comedor de los ISTs, Cafés para los participantes y los ISTs, casas de comida.

3. M03: Infraestructuras y Logística

Transporte, gestiones de los sub-campos, departamento técnico, infraestructuras, gestión del recinto.

4. M04: Seguridad y Primeros Auxilios

Seguridad (protección y salud) dentro/fuera del recinto, primeros auxilios fuera/dentro del recinto, profesionales médicos, guardias de seguridad...

5. M05: Organización, gestiones y comunicación

Registro e información, interpretación simultánea, traducciones, medios de comunicación, Oficina de Recursos Humanos y otro apoyo operativo.

6. M06: Consejeros de las tribus + Segundas/Terceras opciones

Los Consejeros son miembros del Equipo de Gestión del Contingente (CMTs) o ISTs que trabajarán con los participantes para apoyar su experiencia educativa durante el Moot. Viajarán y acamparán con las tribus pero no participarán en su programa. Cada patrulla/tribu seleccionará a sus líderes de entre los mismos participantes que serán responsables de las gestiones diarias de los participantes. La idea es que haya un consejero islandés y otro extranjero. Los Consejeros tienen que ser individuos con un recorrido importante dentro del Escultismo para Adultos. Sus funciones como asesores serán solo un 25/30% de las tareas totales ya que tendrán que asumir también funciones como CMTs o ISTs.

Cuota y Registro

El **registro** se abrió el pasado **18 de octubre** y se realizará a través de cada Organización Federadas de ASDE a través de un formulario online. El registro de inscripción finaliza el 2 de diciembre.

La cuota de participación de la delegación murciana al XV Moot Scout Mundial Islandia 2017 es de **1700 Euros**.

La cuota se divide en 4 apartados que pasamos a explicar.

1. La cuota de participación que se paga a la organización del evento, **1000 USD**. La cuota incluye el programa, las comidas y los desplazamientos en el transcurso del evento, desde el día 25 de julio hasta el día 2 de agosto desde la clausura hacia Laugardlur.
2. Desplazamiento en avión desde Alicante a Reykjavik y vuelta en vuelo directo, aproximadamente **680 euros**. A confirmar la tarifa en diciembre de 2016 cuando hagamos la reserva.
3. **Cuota adicional del contingente de la FEE** que incluirá kit y seguro de viaje Esta cuota aún no está cerrada pues dependerá de los artículos que finalmente contenga el kit. En cualquier caso, se intentará que esta cantidad no supere los **100€** por participante.

Total de la actividad **1700 euros**, tarifa aproximada dependiendo de las reservas de vuelo a diciembre de 2016.

El coste de la actividad es integro para todos los participantes y Equipo Internacional de Servicio (ISTs).

Inscripciones y pago de las cuotas

Las inscripciones deben ser enviadas a murcia@scout.es, junto con el resguardo del primer pago del evento.

La fecha de inscripción comenzó el **18 de Octubre al 2 de Diciembre de 2016**, garantizando los participantes que estén inscritos en esta fecha, después de esta fecha no podremos garantizar la participación.

Solo serán tramitadas las inscripciones que estén correctamente cumplimentadas y que hayan realizado el primer pago de la cuota mensual o total.

La realización del pago se puede hacer de dos modos.

1º **Abono integro** de la cuota al presentar la inscripción, con justificante bancario, por importe de **1.700 euros** tanto para **participantes** como **ISTs**.

2º El **abono** de la inscripción **en tres pagos**, los cuales es fundamental que se realicen en las fechas establecidas, de lo contrario, quedará excluido del contingente.

Inscripción			Resto				Total:
Participantes	02/12/2016	1000€	31/01/2017	350€	31/03/2017	350€	1.700 €
Y							
Ists							

Los participantes y ISTs que se acojan a este método de pago deberán **adjuntar el justificante de ingreso por importe de 1000€**, a la ficha de inscripción.

Todas aquellas inscripciones que no vayan acompañadas por el mencionado justificante de ingreso no serán admitidas.

No serán tramitadas las inscripciones recibidas en una fecha posterior al 02/12/2016.

Procedimiento para los pagos

Los pagos deben realizarse en las fechas establecidas.

El número de cuenta donde se deberán realizar los ingresos es:

ES92 0081 1015 76 0001027209

Cuando se realicen los ingresos bancarios, se debe solicitar justificante del pago, el cual es imprescindible que entreguéis en la asociación con el fin de llevar una contabilidad clara.

En el justificante bancario deben aparecer claramente el **nombre y apellidos del participante, (no la del padre o titular de la cuenta) y grupo scout.**



Pegar foto
en este
recuadro

FICHA DE INSCRIPCIÓN PARTICIPANTES

Organización Federada		
Grupo Scout	Nº	
Nombre	Apellidos	
Dirección		
Ciudad	Provincia	Código Postal
Teléfono	Teléfono 2	
E-mail	D.N.I	
Sexo F M	Fecha de nacimiento	
Lengua/s hablada/s	Inglés <input type="checkbox"/>	Francés <input type="checkbox"/>
Sección actual	Esculta <input type="checkbox"/>	Rover <input type="checkbox"/> Scouter <input type="checkbox"/>

Pegar foto
en este
recuadro

FICHA DE INSCRIPCIÓN PARA RESPONSABLES DE EQUIPO (Scouters)

Organización Federada		
Grupo Scout		
Nombre	Apellidos	
Dirección		
Ciudad	Provincia	Código Postal
Teléfono	Teléfono 2	
Email	D.N.I	
Sexo F M	Fecha de nacimiento	
Lengua/s hablada/s	Inglés <input type="checkbox"/>	Francés <input type="checkbox"/>
Cargo que ocupas en tu Grupo		

Pegar foto
en este
recuadro

FICHA DE INSCRIPCIÓN PARA I.S.T.

Organización Federada		
Grupo Scout		
Nombre	Apellidos	
Dirección		
Ciudad	Provincia	Código Postal
Teléfono	Teléfono 2	FAX
Email	D.N.I	
Sexo F M	Fecha de nacimiento	
Lengua/s hablada/s	Inglés <input type="checkbox"/>	Francés <input type="checkbox"/>
Cargo que ocupas en tu Grupo		

FICHA MÉDICA DEL PARTICIPANTE: _____

GRUPO SANGUÍNEO	<input type="checkbox"/> AB	<input type="checkbox"/> A	Factor RH:	<input type="checkbox"/> Negativo
	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> O		<input type="checkbox"/> Positivo

INMUNIZACIONES	<input type="checkbox"/> Tétanos	<input type="checkbox"/> Hepatitis	<input type="checkbox"/> Fiebre Tifoidea
	<input type="checkbox"/> Rubéola	<input type="checkbox"/> Sarampión	<input type="checkbox"/> Tuberculosis
	<input type="checkbox"/> Otras _____		

ENFERMEDADES	<input type="checkbox"/> Diabetes	<input type="checkbox"/> Epilepsia	<input type="checkbox"/> Asma
	<input type="checkbox"/> Hipertensión	<input type="checkbox"/> Cardíaca	<input type="checkbox"/> Sanguínea
	<input type="checkbox"/> V.I.H. <input type="checkbox"/> Otras _____		
¿Requiere tratamiento durante el evento? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No		¿Cuál? _____	

INTERVENCIONES QUIRÚRGICAS	<input type="checkbox"/> Vesícula	<input type="checkbox"/> Apéndice	<input type="checkbox"/> Pulmonar
	<input type="checkbox"/> Cardíaca	<input type="checkbox"/> Columna	
	<input type="checkbox"/> Otras _____		

<input type="checkbox"/> Fármacos	_____
<input type="checkbox"/> Alimentos	_____
<input type="checkbox"/> Otras	_____

Recuerda que junto a la inscripción debes presentar esta ficha médica

Programa

Ceremonia de Inauguración

El World Scout Moot tendrá un equipo de bienvenida en el aeropuerto internacional de Keflavik desde el 21 de julio hasta la mañana del 25 de julio.

La ceremonia de Inauguración dará comienzo a las 10:00h de la mañana del día 25 de julio en Laugardalur, en Reikiavik. Todos los contingentes deberían estar allí al menos 30 minutos antes del comienzo de la ceremonia. Antes de comenzar la ceremonia de inauguración, habrá tiempo para que todos los Contingentes dejen su equipaje en Laugardarschöl. El registro podrá realizarse a



la entrada de Laugardarschöl desde la noche anterior, el 24 de julio, desde las 17:00h hasta las 22:00h y el día 25 desde las 7:00 hasta las 9:00. La consigna de Laugardarschöl estará abierto desde las 7:00h am del día 25 y la recogida del equipaje dependerá de sus Centros de Expedición.

El registro de los ISTs será diferente y se comunicará más adelante, ya que éstos llegarán dos días antes que los participantes.

Laugardalur está localizado en una zona céntrica de Reikiavik y es de fácil acceso con transporte público. Para facilitar el transporte durante la mañana del día 25, se facilitará alojamiento en escuelas cercanas a un precio económico.

Cada contingente participará en la Ceremonia de Inauguración como grupos individuales. Inmediatamente después de la finalización de la ceremonia, todos los participantes se dividirán y distribuirán en patrullas y tribus. Desde allí, cada tribu comenzará su viaje a su Centro de Expedición. Las primeras expediciones en salir serán aquellas que tengan que realizar un viaje más largo. Al resto, mientras espera su turno, podrá disfrutar de un programa de actividades.

Centros de Expediciones

Los Centros de Expediciones estarán ubicados principalmente en la zona Sur de Islandia aunque también habrá algunas en el Oeste y en el Norte.

Cada Centro de Expedición ofrecerá a los participantes un programa en 3 áreas clave:

- ❖ A: Aventura y actividades físicas
- ❖ N: Naturaleza y Medio Ambiente
- ❖ C: Comunidad y Cultura
- ❖

Cada centro ha sido evaluado en una escala del 1 al 3 dependiendo del programa que predomine más.

Durante el registro los participantes tendrán que indicar el área en el que están interesados (A, N, C).

Será la organización del Moot quien asignará el Centro de Expedición. La Organización agrupará en patrullas de 10 personas a aquellos participantes con intereses comunes con un máximo de 2 personas por país.

Cada 4 patrullas (de 10 personas) se formará a su vez una tribu.

Hay que tener en cuenta que si un participante escoge un amigo con quien quiere participar, tiene que asegurarse que este haya escogido la misma área clave. También habrá que tener en cuenta que para aquellos que escojan las actividades "A", ambas personas deberán tener las mismas condiciones físicas. En cualquier caso, hay que recordar que la Organización intentará que no haya más de 2 personas por país en cada patrulla.

Algunos ejemplos disponibles de las oportunidades que ofrecen los programas de los Centros son:

• **AKUREYI (A1, N1, C2) ICE-SAR (Iceland Search and Rescue).**

La Naturaleza en Islandia es conocida por su espectacularidad y sus increíbles aventuras. Las fuerzas de la Naturaleza en “La Isla del Hielo y el Fuego” pueden ser muy duras e inolvidables. Teniendo en cuenta que Islandia no tiene Fuerzas Armadas, su pueblo tiene que defenderse a sí mismo y contar con el apoyo mutuo cuando se enfrentan a erupciones volcánicas, inundaciones, tormentas o accidentes en zonas remotas. Esto les ha llevado a crear una asociación voluntaria de rescate conocida como ICE-SAR.

Esta actividad implica una visita a este equipo para conocer cómo trabajan y como forman a sus voluntarios. Se examinarán los caminos y material utilizado en los rescates. Además los participantes participarán en un pequeño ejercicio de rescate en el jugarán tanto en el papel de rescatadores como de rescatados.

• **HOLASKJOL (A3, N3, C1) Sea Kayaking on Lage Langisjor**

Langisjor es un misterioso lago de las tierras altas islandesas que no fue descubierto hasta el siglo XIX. Está rodeado de bellas montañas a ambos lados así como por el glaciar más grande de Europa (Vatrnajökull). Normalmente es descrito como un lugar de otro mundo teniendo en cuenta sus únicos colores y espectaculares representaciones. El lago en sí mismo es una maravilla por su naturaleza (islas, fiordos, bahías y formaciones volcánicas). Tiene 20 km de largo y 2 de ancho. Los participantes disfrutarán de una Naturaleza virgen, remando sus kayaks de orilla a orilla y disfrutando de picnics a la orilla del agua.



• **REIKIAVIK (A2, N1, C3) History of Recent Protest in Iceland**

Recientemente, Islandia ha sido reconocida por su alto nivel de democracia y su pacífica sociedad así como la igualdad de derechos de todos sus ciudadanos. Esta actividad implica un recorrido guiado sobre cómo los ciudadanos pueden expresar pacíficamente sus opiniones y provocar un cambio efectivo y positivo dentro de su sociedad.

Este tour tendrá lugar en Reikiavik ya que es centro de las actividades gubernamentales y se centrará en dar una visión a los participantes de los hechos más recientes y los efectos que han tenido en la sociedad y en paisaje político.



El 29 de julio todos los participantes se reunirán en el Centro Scout de Úlfjótuvatn (www.ulfjotvatn.is). El programa en este Centro incluirá desde un día internacional a sesiones divertidas y activas sobre temas como el ambiente, la cultura, la historia, la salud, las artes y la innovación.

	July 25th Tue	July 26th Wed	July 27th Thu	July 28th Fri	July 29th Sat	July 30th Sun	July 31st Mon	August 1st Tue	August 2nd Wed
Morning	Opening ceremony	Expedition Centers	Expedition Centers	Expedition Centers	Expedition Arrival	Intern.day Ulfjotvatn	Ulfjotvatn	Ulfjotvatn	Ulfjotvatn
Lunch									
Day	Reykjavik Day Expedition Centers	Expedition Centers	Expedition Centers	Expedition Centers	Expedition Arrival	Intern.day Ulfjotvatn	Ulfjotvatn	Ulfjotvatn	Closing Ceremony
Dinner									
Evening	Reykjavik Day Expedition Centers	Expedition Centers	Expedition Centers	Expedition Centers	Ulfjotvatn Ceremony	Intern.day Ulfjotvatn	Ulfjotvatn	Ulfjotvatn	Departure



Programa de Althingi

Después de las Expediciones, todos los participantes se reunirán en lo que será la segunda parte del Moot que tendrá lugar en el Centro Scout de Úlfljótsvatn para participar en el **Programa de Althingi**. Esta palabra islandesa significa Asamblea General. Es el nombre antiguo y moderno de la ley Islandesa.

Después de dar la bienvenida a los/las participantes en Úlfljótsvatn, Althingi empezará con una gran fiesta, seguida de un día de experiencias internacionales.

El Día Internacional tiene el propósito de dar una oportunidad a cada país de mostrar su cultura. Tras el Día Internacional, comenzarán los programas de las Aldeas junto con el Foro Joven (un día de actividades para participar más a nivel individual que a nivel de patrulla).

• La Aldea del Águila

En el escudo de armas de Islandia, el águila simboliza los tiempos cambiantes a lo largo de la historia, con sus fuertes alas y su vista prodigiosa.

La historia de la humanidad trata de asumir riesgos con la esperanza de mejorarse a uno mismo y a la sociedad. Los vikingos islandeses fueron un ejemplo de esa toma de riesgos, ya que surcaron los mares abiertos hacia lugares desconocidos y lejanos.

Islandia se fundó antes del año 1.000 por el noruego Ingólfur Arnarson. Desde entonces, los islandeses han vivido y visto muchos cambios, pero a través de este periodo ¿Qué han estado los islandeses exactamente haciendo?.

En la Aldea del Águila, los participantes tendrán la oportunidad de explorar la historia de Islandia y experimentar las actividades históricas de los islandeses.

El pueblo del Águila estará dividido en 4 partes históricas: Los vikingos, la Edad Media, la Víspera de la Independencia y la Islandia Moderna.

En el pueblo, los participantes podrán participar en actividades de cada era. Por ejemplo, podrán hacer un martillo de Thor en la época vikinga, aprender fupark – lengua de las runas, islandés antiguo- en las Edad Media, aprender folklore islandés en la Víspera de la Independencia.

Otro juego interesante será el poder simular un viaje en coche alrededor del país. Con un gran dado, los participantes visitarán distintas zonas del país, como por ejemplo, los fiordos al oeste del país, ir a conocer lo que es un “einbreið brú” (un puente estrecho de un solo carril), o hacer una parada obligatoria por encontrar ovejas en la carretera.

• La Aldea del Toro

El toro, en el escudo de armas de Islandia, simboliza los cambios en la naturaleza debidos a la acción del hombre. El toro es sólido, pesado, con movimiento lento, un símbolo de la estabilidad que necesita el Medioambiente, donde la gente debe ayudar a que las cosas se mantengan o mejoren.

Un ejemplo es la necesidad de mitigar los efectos del calentamiento global y otros impactos a causa del ser humano. Como individuos y Scouts comprometidos a mejorar el mundo, en el pueblo del Toro, los participantes podrán llevar a cabo muchas actividades en las que aprenderán sobre temas medioambientales con juegos, experimentos, aprendiendo a construir un mundo mejor.

Las actividades incluirán la elaboración de cosméticos que respeten el medioambiente, yoga en medio de la naturaleza, encuentros frente al sol nocturno (sol de medianoche), al mismo tiempo que tomar una jarra de zumo o un *smoothie* del JAR BAR, relajarse en una hamaca, o, ¿por qué no?, saltar en una cama elástica.

• La Aldea del Dragón

El dragón en el escudo de armas islandés simboliza la magia y por tanto el camino entre la creatividad y la imaginación hacia un mundo mejor.

En la Aldea del Dragón, el arte y la innovación cautivarán el corazón de los participantes y encontrarán el artista que llevan dentro y sus habilidades extraordinarias que pueden llegar a alcanzar.

Los participantes utilizarán herramientas que dejarán al descubierto su creatividad. El sonido de los tambores, la inspiración de una canción, las aventuras...

• La Aldea del Gigante

El Gigante simboliza la Fortaleza, tanto la física como la mental, así como el estilo de vida de una persona que puede cambiar toda una sociedad. Llevando un estilo de vida saludable física, emocional y espiritualmente se construirá una persona fuerte capaz de enfrentarse a todos y producir un cambio positivo en su propia vida y en las de los demás.

La Aldea del Gigante ofrece la posibilidad de disfrutar de algunos de los más importantes deportes islandeses como el fútbol de barro, la escalada de mesa, la escalada de caja, etc. La Aldea del gigante es un gran lugar para la competición interpersonal.



• La Aldea de Yggdrasill

Yggdrasill es el nombre del gigante del Árbol del Mundo que conecta los Nueve Mundos de la antigua cosmología Nórdica y que simboliza el cambio a través del diálogo, el respeto, el conocimiento, el entendimiento y la confianza.

En el pueblo Yggdrasill, los participantes aprenderán a vivir y disfrutar del “aquí y ahora”, con las sorpresas y experiencias que la vida nos ofrece.

Cada participante tendrá tiempo para reflexionar, para estar solo o con amigos. El servicio a Dios es una parte central de la Promesa Scout y el propósito del Pueblo Yggdrasill es explorar y aprender a respetar los diferentes tipos de fe y creencias.

Se dice a menudo que las religiones causan las guerras, pero la realidad es que la intolerancia causa las guerras. Compartiendo las prácticas particulares y creencias espirituales de cada uno y aprendiendo de las tradiciones de otros, los participantes podrán tener una mejor percepción y entendimiento de lo que cada uno de nosotros cree, a través del diálogo y celebrando nuestra similitudes en vez de nuestras diferencias.

En esta aldea estarán representadas la mayor parte de las religiones: Judaísmo, Budismo, Cristianismo, Islam, Sikismo, Hinduismo, La Iglesia de los Mormones, el Budismo Won y la antigua religión nórdica Ásatrú.

Este pueblo ofrece a los participantes, la oportunidad de ser simplemente ellos mismos, conocer la diversidad de creencias y fe. Si estás buscando un lugar donde relajarte y meditar, el Café Urðarbrunnr del pueblo Yggdrasill es el lugar perfecto para tomarte un té, café o chocolate caliente y sentarte a relajarte.

Día Internacional

Este día se brinda una oportunidad a todos los participantes de explorar y demostrar lo que es importante para ellos en su propia cultura. Es una oportunidad para desarrollar una feria cultural, un evento alegre o diferentes acontecimientos, pequeños o grandes.

Alguna vez:

- ¿Te has preguntado cómo sería tomar el desayuno con 5.000 Scouts?
- ¿Jugado a un juego en el que conoces una nueva cultura y debes aprender a comportarte en ella?
- ¿Has hecho a los otros partícipes y conscientes del lugar de donde tú vienes y de las cosas que te hacen ser cómo eres?
- ¿Probado comidas de 15 países diferentes en un solo día?
- ¿Bailado al amanecer y al atardecer?
- ¿Invitado a personas de alrededor del mundo a una cena y estimulado tus papilas gustativas con nuevas variedades de sensaciones?

Los participantes podrán vivir todo esto en el Día Internacional, así que prepárate para un día lleno de acción, oportunidades de conocer a gente y hacer nuevos amigos.

El Día Internacional tiene la intención de promover el intercambio de culturas, abrir las mentes de los participantes y brindar de muchas oportunidades para divertirse con gente de otros países. El día empezará con un desayuno especial seguido de una mañana llena de actividades divertidas que ayudarán a los participantes para que aprendan a entender cómo las cosas culturales y personales afectan a la sociedad hoy en día.



La comida será seguida del **Carnaval de las Culturas** donde cada continente presentará su país de origen a través de sus comidas, sus juegos, sus bailes y sus tradiciones. Esto continuará hasta la noche donde todos cenaremos juntos.

Ceremonia de Clausura

La Ceremonia de Clausura tendrá lugar en Ulfljotsvatn. Comenzará el 2 de agosto a las 14:00h y terminará a las 15:30h. Los traslados facilitados por la Organización del Moot saldrán a las 18:00h hacia Laugardalur.

Los contingentes tendrán que escoger entre salir la noche del día 2 o antes del medio día del 3 de agosto. Para aquellos interesados en permanecer en la zona de acampada de Ulfljotsvatn, la Organización del Moot ofrece alojarse de manera gratuita en la zona de acampada durante la noche y se podrá comprar comida.

Por una cuota adicional, Organización ofrecerá traslados desde la zona de acampada hasta el Aeropuerto Internacional de Keflavik.

El transporte entre cualquier punto de llegada a Islandia a Laugardalur es responsabilidad de cada Contingente.

Teniendo en cuenta que después de la Ceremonia de Inauguración los/as participantes se desplazarán a diferentes lugares de Islandia, algunos de ellos a 5h de distancia, se recomienda encarecidamente planificar los viajes desde el país de origen hacia Islandia y viceversa con tiempo suficiente para poder llegar a tiempo a la Ceremonia de Inauguración y planificar el viaje de regreso después de haber sido trasladado de vuelta a Laugardalur tras de la Ceremonia de Clausura.

El viaje y la recogida para los/as ISTs que llegarán antes del inicio del evento se anunciará próximamente en www.worldscoutmoot.is en la sección de ISTs.



Islandia

Islandia es un país muy bien conectado con los aeropuertos más grandes de Europa, Estados Unidos y Canadá.

El aeropuerto principal es el de *Keflavic International Airport* y está a 40 minutos del centro de Reikiavik.

Más información en

- <http://worldscoutmoot.is>
- <https://www.facebook.com/15thWorldScoutMootIceland>

