

INTERMANADAS

2017



11 y 12 de marzo de 2017

Recinto Ferial La Romería, el Algar

Organiza: Grupo Scout Alba - 601

Colabora: Federación Scout de Exploradores de Murcia



➤ **Evento federal a organizar.**

Intermanadas 2017

➤ **Organización.**

- ❖ Grupo Scout Alba Nº 601
- ❖ Federación Scout de Exploradores de Murcia.

➤ **Responsables de la actividad.**

- ❖ Eduardo Noguera Valero. Vicepresidente Scout de EXMU y Responsable del Área de Educación Scout y Programas.
- ❖ Cristina Jiménez Ramírez. Coordinador de Rama Lobatos de EXMU.
- ❖ Javier Meroño Navarro. Coordinador de Manada del Grupo Scout Alba Nº 601.

➤ **Introducción.**

La finalidad de dicha actividad, reside en potenciar las relaciones interpersonales de los Grupos Scout de la Región de Murcia, en la rama de Manada.

La temática que se llevará a cabo en la Intermanadas será darles a conocer y aplicar las máximas de Baloo y la ley de la manada. Será un gran juego que se desarrollará a lo largo del Intermanadas, donde se dividirá todo en 7 grandes actividades, basándose y trabajando la comprensión y actuación con las máximas o ley que defina dicha actividad.

➤ **Relación de solicitudes y permisos.**

- ❖ Se adjunta solicitud para wáteres químicos, debido a que La Romería no cuenta con los servicios necesarios para tal cantidad de usuarios.
- ❖ Permisos adicionales: En principio no se necesitan permisos.

➤ **Objetivos generales del evento.**

- ❖ Potenciar las relaciones entre diferentes manadas de diversos Grupos Scout de la Región de Murcia.
- ❖ Crear el ambiente ideal en tiempo, espacio y forma para la unión de todas las manadas.
- ❖ Desarrollar la creatividad y la imaginación de los lobatos.
- ❖ Mostrar alegría y espíritu en cada actividad utilizando el juego no solo como elemento de distensión, sino como elemento de crecimiento "Personal" y de "equipo".
- ❖ Conocer las máximas de Baloo y la ley de la manada.
- ❖ Comprensión y utilización de las máximas de Baloo y la ley de la manada.

➤ **Datos específicos de la actividad.**

❖ **Fechas:** 11 y 12 de marzo de 2017.

❖ **Lugar:** Recinto Ferial de El Algar "La Romería".

○ **Horarios:** Sábado 11: de 9.00 a 9.30 horas.

Domingo 12: finalización de la actividad a las 18.30 horas.



Plano general de El Algar



Detalle del lugar de acampada



❖ **Cuota de inscripción:** 7 €

- Camiseta conmemorativa de la actividad.
- Desayuno del domingo 12.
- Comida (paella) del domingo 12.
- Actividades.

❖ **Fecha máxima para formalizar la inscripción:** Jueves 23 de febrero a las 19.00 horas. Hay que mandar a murcia@scout.es la hoja de inscripción totalmente cumplimentada, en todos sus datos, así como el justificante de ingreso único por cada manada.

➤ **Programación.**

❖ **SÁBADO 11**

- 09:00 h Recepción de los grupos en el Algar y montaje de tiendas.
- 11:00 h Inauguración y almuerzo.
- 12:00 h Crear Manadas, para todas las actividades del día.
- 12:30 h Juegos por manadas nuevas ya formadas y explicación del gran juego.
- 14:00 h Comida.
- 15:30 h Pruebas (El lobato piensa primero en los demás y El lobato dice la verdad aunque le cueste)
- 17:45 h Merienda.
- 18:00 h Prueba (El lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos).
- 19:30 h Preparación del fuego de campamento.
- 21:00 h Cena.
- 22:00 h Fuego de campamento (El lobato siempre está alegre)
- 00:00 h Silencio.

❖ **DOMINGO 12**

- 08:30 h Diana y aseo.
- 09:00 h Desayuno.
- 10:00 h Pruebas – Excursión (El lobato respeta las cosas y cuida la naturaleza.)
- 11:30 h Almuerzo.
- 14:30 h Comida (Paella)
- 16:00 h Desmontaje, recogida y batida – (El lobato es limpio y ordenado)
- 18:00 h Clausura.
- 18:30 h Despedida y a casa!!!



➤ **Detalles actividades.**

❖ **Sábado 11.**

MONTAJE

Al llegar al recinto un viejo lobo de cada grupo, pasara por la carpa de información donde se le dará, las credenciales, camisetas y carpeta con toda la información de la actividad. A continuación una de las personas asignadas os llevara al lugar donde tendréis que montar.

FORMACION DE NUEVAS MANADAS

- Un viejo Lobo de cada manada original tendrá que darle a sus lobatos una cinta (habrá de varios colores, según el número de grupos que vayamos a formar). Esta la llevaran puesta en la muñeca a lo largo de toda la actividad, de manera que puedan saber cuál es su grupo por el color asignado.
- Con cada manada deberán ir al menos 3 viejos lobos.

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

- Los juegos se harán por manadas nuevas.
- Los viejos lobos deberán llevar, juegos pensados.

GRAN JUEGO

"LAS MÁXIMAS DE BALOO Y LA LEY DE LA MANADA"

Ley de la manada: El/la lobato escucha y obedece al viejo lobo y no sólo se escucha a sí mismo.

Máximas de Baloo:

- El lobato piensa primero en los demás.
- El lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos.
- El lobato es limpio y ordenado.
- El lobato siempre está alegre.
- El lobato dice la verdad, aunque le cueste.
- El lobato respeta las cosas y cuida la naturaleza.

Esta actividad consiste en hacer un gran juego en el que todos los lobatos trabajan, practiquen y entiendan las máximas de Baloo y la ley de la manada.

Cada manada tendrá una tarjeta con siete huecos para siete huellas. La huella significará que se ha conseguido con éxito la prueba, y cada una de ellas representará la ley de la manada o una de las máximas.

La ley de la manada no tendrá un lugar en el horario como tal, ya que se hará durante todas las actividades.

Las máximas tendrán cada una determinadas horas en el calendario.



- El lobato piensa primero en los demás → Estará compuesto de una serie de pruebas que identifiquen, expresen y/o trabajen de alguna forma esta máxima.
- El lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos → Estará compuesto de una serie de pruebas que identifiquen, expresen y/o trabajen de alguna forma esta máxima.
- El lobato es limpio y ordenado → A la hora de la recogida de material, desmontaje de material y limpieza del lugar, se realizará esta prueba, para incentivar a los lobatos para que dejen el sitio en mejores condiciones de cómo lo encontramos.
- El lobato siempre está alegre → Fuego de campamento. En el que cada manada preparará en el tiempo destinado a ello una actuación. El tiempo de la actuación dependerá del número de manadas formadas.
- El lobato dice la verdad, aunque le cueste → Estará compuesto de una serie de pruebas que identifiquen, expresen y/o trabajen de alguna forma esta máxima.
- El lobato respeta las cosas y cuida la naturaleza → Se realizará unas pruebas y/o marcha en la que se inculquen el cuidado de la naturaleza, su limpieza e integración con la misma.

Cada grupo scouts que participe deberá preparar una prueba para las 3 máximas que necesitan de pruebas. La idea desarrollada de estas pruebas deberá presentarse antes de la fecha máxima de inscripción.

➤ **Listado de material general de las Manadas asistentes.**

- ❖ **Material Manada:** tiendas de campaña adaptada al número de asistentes por Manada, ciñéndose a las estrictamente necesarias, ya que el lugar de acampada es limitado.
- ❖ **Material individual:** mochila grande, saco, esterilla, linterna, ropa de abrigo, ropa de cambio, chubasquero, uniforme scout, pañoleta, cantimplora, vaso, neceser de aseo y aquello que cada grupo estime necesario.
- ❖ **Comida:** almuerzo, comida, merienda y cena del sábado. Almuerzo del domingo. El desayuno y comida del domingo corre por cuenta de la organización. **IMPORTANTE: indicar intolerancias y alergias alimentarias en hoja de inscripción.**

➤ **Listado de material actividades.**

El listado de materiales a utilizar por los asistentes en las distintas actividades habrá que proporcionarlo a EXMU tras la reunión preparatoria de las mismas, a la mayor brevedad posible, especificando artículo y cantidad de los mismos.



➤ **Datos de interés.**

- ❖ Toda la actividad será organizada y coordinada por el G. S. Alba y la coordinadora de Rama Lobatos de EXMU.
- ❖ Al comienzo de la Intermanadas, las Manadas serán divididas en nuevas manadas formadas por lobatos y viejos lobos de distintos grupos scout. Se mantendrán para realizar las diferentes actividades a lo largo de todo el fin de semana.
- ❖ La inauguración oficial se realizará el sábado 11 de marzo a las 11.00 horas.
- ❖ El cumplimiento de las "normas de campamento", las cuales se adjuntarán a la información de la actividad, serán de obligado cumplimiento durante la Intermanada.
- ❖ **Se solicita intención de asistencia al Intermanadas por parte de las Manadas de EXMU**, indicando el número de máximos de posibles asistentes por Manada (incluidos scouters) con el fin de hacer una previsión de asistentes a la actividad. **Dicha respuesta deberá hacerse antes de las 18.00 horas del próximo lunes 23 de enero de 2017.**
- ❖ **Se convocará reunión de coordinadores/scouter de las Manadas asistentes a la actividad**, en la sede de la Federación Scout de Exploradores de Murcia, sita en C/ Mallorca 1 de Espinardo, con el fin de trabajar sobre el desarrollo del Gran Juego "Las máximas de Baloo y la Ley de la Manada". **Se mandará información de la convocatoria de mesa de trabajo con suficiente antelación.**