

**Horario General y  
Desglose de Actividades**

# **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**



## **HORARIO GENERAL INTERMANADAS**

### ❖ **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!!!



## ACTIVIDADES INTERMANADAS 2017

Cada máxima se iniciará con dos adivinanzas que los scouts deben preparar previamente. Es conveniente que cada Kraal de manada prepare al menos 6 o 7 adivinanzas ya que entre cada máxima, al finalizar, o en cualquier momento, pueden pedirles que las resuelvan de manera que sumen puntos extra.

### SABADO 11 DE MARZO

#### Sábado 15h30-17h45

En esta primera parte de la tarde se realizarán dos máximas: *"el lobato piensa primero en los demás"* y *"el lobato dice la verdad aunque le cueste"*. Estas dos máximas abarcarán 2h aproximadamente, comenzando tras la comida, a las 15h30 y finalizando a la hora establecida para la merienda, a las 17h45.

#### **1. EL LOBATO PIENSA PRIMERO EN LOS DEMÁS.**

Esta primera máxima, se compone de 3 actividades:

##### **1.1 La Frontera (20-30 minutos).**

Primero, dividiremos a la manada en dos equipos con los mismos participantes. Previamente, habremos colocado con cuerda lo que conocemos como la "frontera". Esta frontera consta de tres niveles que puntúan de manera diferente (el más alto 20 puntos, el de en medio 10 y el más bajo 5). Los lobatos y lobatas tendrán que coger a un componente de su equipo y pasarlo por la frontera sin que su cuerpo toque las cuerdas. Los dos equipos tendrán el mismo tiempo para pasar todos los lobatos y lobatas posibles por la frontera, antes de que el tiempo acabe. Todo el grupo de manada concursante debe haber pasado por la frontera antes de que empiecen a pasar por segunda vez. Mientras pasan a un lobato o lobata, no pueden tocar la "frontera", es decir, su cuerpo no puede tocar la pita.

##### **1.2 El submarino (20 minutos)**

Se forman equipos de  $\pm 8$  lobatos que deben tomarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar en fila, agarrados a los hombros del compañero de delante y "vendados" (sin ver) excepto el último, quién será el encargado de guiar al "submarino", formado por los 8 lobatos. El guía será el encargado de dirigir el submarino mediante pequeñas palmadas sobre



los hombros del compañero de delante (dos golpes en el hombro derecho a la derecha, dos golpes en el hombro izquierdo a la izquierda, dos golpes en los dos hombros a la vez todo recto). El juego se trata de que los equipos deben moverse por el terreno del juego con el objetivo de "invertir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser invertidos por los demás. Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino. El equipo que consiga 3-5 puntos será el vencedor de la prueba.

### 1.3 El juego de la cadena (35-40 min)

La actividad consiste en poner a los lobatos en filas una detrás de otra, de tal forma que todos estén mirando en la misma dirección:

L	L	L
L	L	L
L	L	L
L	L	L
L	L	L
L	L	L
L	L	L
L	L	L

PAREJA IMITADORA      PAREJA IMITADORA      PAREJA IMITADORA

Los lobatos de la fila tendrán los ojos tapados. Se sacaran parejas de voluntarios que deberán ponerse frente a ellos, los scouters les indicaran una situación que tendrán que representar con mímica y colaborando entre los dos, a cámara lenta y mirando a sus compañeros todo lo posible. La pareja realizará la imitación al primer lobato de la fila, éste al segundo, y así sucesivamente hasta llegar al último de la fila el cual deberá adivinar qué situación ha sido representada (los scouters también pueden participar copiando la mímica para disminuir la posible tensión o vergüenza de los lobatos).

La representación durara entre 1-2 minutos, y los scouters podrán ayudarles si se quedan en blanco, incluso si es necesario pueden introducir un tercer personaje o representarlo ellos mismos si lo ven necesario. Se deberán representar unas de 8-10 situaciones por manada, pudiendo variar el número según el tiempo. Ganará el equipo de la manada que mayor número de representaciones acierte.



Las posibles situaciones son:

- 1 - *Dependiente en una tienda de ropa con un cliente al que le tiene que vender una chaqueta fea.*
- 2 - *Astronautas llegando a la luna, desde que están en la nave.*
- 3 - *Conductor y copiloto en una carrera, la pueden ganar, tener un accidente o perderla, los lobatos podrán elegir cuál de las tres hacer.*
- 4 - *Doctor que tiene que reanimar a un paciente*
- 5 - *Niño que trae dos notas a casa: un sobresaliente y un suspenso. Decide qué nota dirá primero. Un lobato será el hijo, sus compañeros los padres y familiares o amigos.*
- 6 - *Dos amigos se encuentran después de mucho tiempo sin verse, se tienen que contar algo que les haya pasado esta semana a cada uno, con mímica.*
- 7 - *Jugador de futbol va a chutar un penalti*
- 8 - *Bombero salvando un anciano de un incendio*
- 9 - *Camarero que le trae a un cliente un plato de sopa con una mosca dentro, el cliente se enfada y discute con el camarero.*
- 10- *Entrenador personal de Gym motiva a un musculitos para que haga sus ejercicios. También a un grupito de señoras mayores haciendo Aquagym.*
- 11 - *Pareja va al cine a ver una película y no les gusta. Además las palomitas están rancias.*
- 12 - *En la puerta de una discoteca el portero no deja pasar a una persona porque lleva zapatillas de deporte.*
- 13 - *Dos surferos tienen que meterse en el mar pero el agua está muy fría. Después tendrán que surfear.*
- 14 - *En una granja, mama gallina se prepara para poner un huevo y papa pollo tiene que animarla. Cuando lo consigan juntos deberán calentar el huevo.*
- 15 - *Dos luchadores de sumo se preparan para la pelea, tendrán que pelear hasta que uno, o los dos caigan al suelo.*
- 16 - *En una fiesta una persona tiene que invitar a bailar a la otra.*
- 17 - *Un bañista está nadando tranquilamente en el mar y avista un tiburón que viene a por el para comérselo. Huye.*



Si algún scouter quiero improvisar alguna situación, puede añadirla.

## 2. **EL LOBATO DICE LA VERDAD AUNQUE LE CUESTE.**

Compuesta por una única actividad “El juego de la verdad”, esta máxima tendrá una duración de entre 30 y 35 minutos, dependiendo del número de lobatos por manada.

### 2.1 **El juego de la verdad (30-40 minutos).**

En este juego habrá dos roles, el de mentiroso y el que dice la verdad. Ambos deben escribir en un papel algo que les haya pasado en una acampada, estando con los scout, de ruta...solo que unos deberán decir la verdad y deberán mentir (elegidos por los scouter y en función del número de jugadores). Los scouters entregarán a cada lobato una cuartilla de hoja la cual tendrá escrita bien una V (verdad), para aquellos que deban escribir una anécdota real, o bien una M (mentira), en el caso de tener que inventarse dicha anécdota.

Una vez escritos los papeles se irán leyendo y los demás deberán juzgar si miente o no. La persona que lee el papel debe defender su postura (verdad/mentira) y, entre todos, determinar si miente o dice la verdad.

En este juego hay que hacer hincapié en que los que dicen la verdad pongan historias curradas que los demás no conozcan y que el que mienta no ponga cosas imposibles tipo montar en unicornio o conocer un extraterrestre.

Así, el lobato que mienta deberá esforzarse por no ser pillado y los otros le harán presión para “que diga la verdad aunque le cueste” ya que si le descubren habría perdido el juego.

### **Sábado 18h15-19h30**

La segunda parte de la tarde se dedicará a la tercera máxima “El lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos”. Esta máxima está compuesta por 4 actividades que comenzarán una vez terminada la merienda (18h15 aproximadamente) y finalizarán a las 19h30 para dar paso a la actividad preparatoria del juego nocturno.



### 3. EL LOBATO TIENE LOS OJOS Y LOS OIDOS BIEN ABIERTOS.

#### 3.1 La barrera comunicativa (20-25 minutos)

3.2 Se divide cada manada en tres filas y ponen una enfrente de otra así:

FILA 1 -----

FILA 2 -----

FILA 3 -----

A la fila 1 se le dirá una frase que tendrá que transmitir a la fila 3 con la dificultad de que la fila 2 estará gritando a todo pulmón. Todas las filas tienen que realizar los tres papeles, el de emisor, el de receptor y el de barrera.

Las frases que tienen que decir son preguntas sobre la Manada que el otro grupo tendrá que entender y a la vez responder. Cada fila debe hacer mínimo 2 frases. Pueden ser inventadas por los scouters en el momento o cogiendo las que ponemos aquí de ejemplo:

- 1- *¿Cómo se llama la mamá humana de Mowgli? Messua*
- 2- *¿Cuál es la ley de la Manada? El lobato escucha y obedece al Viejo Lobo y no sólo se escucha a sí mismo.*
- 3- *¿Qué simbolizan los dedos con los que realizamos el saludo del Lobato? Las orejas del Lobo*
- 4- *¿Quién lidera la Manada cuando muere Akela? Fao*
- 5- *¿Qué animales matan a Akela? Los perros Jaro*
- 6- *¿En qué libro está basada la temática de la Manada? Las tierras vírgenes de Rudyard Kipling*
- 7- *¿A qué animales no queréis pareceros con vuestras acciones? A los monos Banderlog*
- 8- *¿Qué tipo de animal es Mao? Un pavo*
- 9- *¿Cuál es el nombre real de Mowgli? Nathoo*
- 10- *¿Cuál es el lema de la Manada? Haremos lo mejor.*
- 11- *¿Quién dirige el consejo de Roca? Akela*
- 12- *¿Cómo se llama el lugar de encuentro de la Manada? Cubil*



### 3.3 Eficiencia máxima (prejuicios y opiniones sobre los demás) (20 minutos)

Se trata de transferir uno a uno, en un pequeño recipiente el mayor número posible de clips de un color determinado (caja de clips de colores) o cualquier otro objeto similar, contenidos en un recipiente más grande, en un tiempo determinado (20 segundos, por ejemplo). El objetivo de la actividad es valorar y plantear la seguridad en sí mismo en relación a las presiones sociales del grupo.

#### Desarrollo:

Las manadas se encuentran sentadas en círculo. Seis voluntarios son invitados a alejarse del mismo ya que serán los encargados de realizar una gran prueba de eficiencia. La experiencia se explica al resto del grupo y después, los voluntarios son llamados uno por uno, a los que se les pide someterse a una prueba de destreza manual (capacidad de movimientos rápidos y precisos). A los dos primeros voluntarios se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 2 clips rojos (o cualquier otro color), los cuales estarán escondidos entre los diferentes clips de la cajetilla, en 20 segundos, mientras que a los dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de 40. A los dos últimos se les dice que es también de 40 y se añade un factor más, por ejemplo "una prenda".

Antes de empezar cada vez, se pregunta al voluntario cuantos clips cree poder transferir a la caja, después del ejercicio se le pide que establezca un segundo pronóstico para el siguiente.

Al finalizar la prueba, a modo de reflexión, podremos tratar sobre nuestra forma de reaccionar ante las presiones del grupo y las normas sociales y nuestra forma de hacer criterios personales.

### 3.4 La pinza (20 minutos)

La actividad empezará con una pinza escrita con una letra, en posesión de cada lobato y scouter. Se harán grupos de 3 manadas (o 4 si sobra alguna) esos serán los grupos de la actividad. Cada una de esas manadas tendrá que conseguir completar alguna de las siguientes frases con las letras que entre todos deberán conseguir, previamente asignada:

1. *Bagheera es una pantera*    2. *Baloo es amigo de Mowgli*

3. *Kaa coneoce toda la selva*    4. *Hay que obedecer a Akela*

Al comienzo de la actividad los lobatos tendrán que intercambiarse las pinzas, negociar o persuadir a cualquier lobato y scouter que pertenezca a su mismo grupo (de esas 3 o 4 manadas) para conseguir lo antes posible formar la





frase que le haya tocado a su Manada, la manada más rápida ganará.

Las pinzas pueden ir colocándose por orden de la frase en un cartón alargado dónde este escrita la frase.

### 3.5 Adivinanzas

#### **19h30 – 20h45:** PREPARACIÓN ANIMACIÓN DE LA VELADA.

Las manadas creadas para la actividad, serán divididas en 2 grupos los cuales deberán preparar la animación para la gran velada nocturna (*Furor, furor, nana nananana, furoooooor...*). Cada grupo deberá escoger un nombre, un representante y un grito o lema para la gran actividad: el furor. Se les hará entrega de una cartulina y unos colores para que en ella dibujen y escriban el nombre del grupo.

#### **Sábado 22-00:00h**

##### **Actividad nocturna: FUROR**

Las manadas creadas para el desarrollo de las diferentes actividades del Intermanadas se reunirán para participar en la actividad nocturna, la cual se compone de:

1. **Danzas:** cada equipo deberá realizar una danza.
2. **Furor:**

Antes de comenzar con el juego en sí, los dos equipos formados previamente deberán presentarse (participantes, representante, nombre de equipo y grito o lema). Se les explicarán las reglas del juego:

- Cada equipo tendrá 15 segundos para pensar, de manera conjunta, la canción que cantarán, así como para comenzar a cantarla.
- Cada canción tendrá un valor de 1 punto.
- La animación tendrá un valor de un minipunto (dos minipuntos equivalen a un punto).
- Ganará el equipo que consiga más puntos. A establecer según la hora.
- Para ganar el punto deben participar y cantar todos los miembros del equipo.

##### Tipos de pruebas:

- Palabra cantarina: se proponen palabras y los equipos deben de cantar una canción que contenga esa palabra, se va pasando de un equipo a otro, el equipo que no cante o cante una canción incorrecta o repetida, el punto pasará al contrario.

- Canción a famoso: se dirá un famoso, cada equipo tiene que cantar una canción de dicho famoso, ganará un punto la canción más graciosa.



- Palabra prohibida: se dará a cada equipo una canción que debe de cantar sin decir una palabra que estará prohibida, gana el punto el equipo que menos se equivoque.

- Prueba mímica "la canción gesticulada": cada equipo debe de representar mediante gestos una canción que se les pone de una manera totalmente improvisada, se premiará con un punto al equipo más original. Para ello tendrán uno o dos minutos de preparación.

## DOMINGO 12 DE MARZO

El domingo por la mañana se trabajarán las dos últimas máximas. Por un lado, *"el lobato respeta las cosas y cuida la naturaleza"* que comprenderá la primera parte de la mañana (1h30 aprox.), es decir, desde las 10h que dan comienzo las actividades hasta las 11h30, hora del almuerzo. Por otro lado, tras el almuerzo, los lobatos pasarán a trabajar *"el lobato es limpio y ordenado"* que abarcará aproximadamente 2h, de 12h15 a 14h.

### 4. EL LOBATO RESPETA LAS COSAS Y CUIDA LA NATURALEZA.

#### 4.1 Haz tu nido (30 minutos)

Cada manada, dividida en tres grupos, debe construir un nido con aquellos objetos que se vayan encontrando en el suelo o que hayamos traído sin arrancar nada ni romper nada. La creación es totalmente libre, pueden hacer el nido que quieran empleando cualquier material natural sin que éste sea estropeado o que dañe la naturaleza (ramas, hojas, etc.).

#### 4.2 Memory (1hora)

\*El número de parejas son 16 en total, cada par de cartas (dos cartas) está formado por un peligro que puede ser encontrado y una solución a éste (ver juego de cartas).

Para empezar el juego, se colocan las cartas boca abajo (no importa la superficie donde se coloquen las cartas), luego se revuelven, cada jugador deberá poner boca arriba dos cartas al azar, si las dos cartas forman la dupla peligro-solución correspondiente el jugador tomará esas dos cartas las cuales le sumarán puntos y podrá automáticamente repetir el turno, pero si las dos cartas no forman pareja el jugador deberá volver a colocar las cartas boca abajo donde el próximo jugador deberá levantar nuevamente dos cartas, las últimas dos cartas que queden al final podrán ser recopiladas por cualquiera de los jugadores, una vez que las cartas se acaben cada jugador deberá contar las cartas acumuladas en el desarrollo del juego, solo el que tenga más cartas será el ganador del juego.



**\*Puntuación:** cada carta vale un punto, es decir que cada par de cartas valen dos puntos, aunque los puntos pueden variar debido al tipo de memoria o a la cantidad de cartas.

SI TENGO UN ACCIDENTE DE COCHE...

LLAMO AL 112

SI TIENES LAS MANOS SUCIAS TIENES QUE...

LIMPIARTE LAS MANOS

SI SE ROMPE EL COCHE...

LLAMO AL MECÁNICO

SI TIENES TODO DESORDENADO TIENES QUE...

ORDENAR

SI TIENES FRIO TIENES QUE....

PONERTE LA CHAQUETA

SI SE ROMPE ALGÚN ENCHUFE...

LLAMO AL ELECTRICISTA

LA BASURA NUNCA SE TIRA AL SUELO, SE ECHA EN...

LA PAPELERA

SI HAY FUEGO...

LLAMO A LOS BOMBEROS

SI VOY A LA PLAYA...

ME PONGO CREMA SOLAR

SI OTR@ NIÑ@ INTENTA AGREDIRME....

AVISO A UNA PERSONA ADULTA

ANTES DE TOCAR ALIMENTOS TIENES QUE...

LAVARTE LAS MANOS

SIEMPRE TENGO QUE...

COMPARTIR



## **Domingo 12h15-14h**

### **5. EL LOBATO ES LIMPIO Y ORDENADO**

Esta última máxima comprenderá la última parte de la mañana. Comenzará una vez finalizado el almuerzo hasta la hora establecida para la comida (14h). Se compone de 2 actividades:

#### **5.1 Hábitos saludables (40 minutos)**

Todos los lobatos se sentarán en un círculo menos uno que estará fuera, ese deberá realizar la mímica de cada uno de los hábitos siguientes (algunos buenos y otros malos), los demás deben adivinarlo pero solo podrá contestar aquel lobato que realiza ese hábito. De manera que si el lobato representa fregar los platos, tú lo adivinas pero nunca lo haces, no podrás responder. Así luego deberán reflexionar sobre qué hábitos hacen, cuáles no, si han adivinado más malos que buenos...

Cada lobato deberá anotar aquellos hábitos representados y hacer una lista con aquellos que sí realizan y aquellos que no, de modo que, una vez finalizadas las representaciones, se reflexione sobre los mismos grupalmente.

Algunos de los hábitos pueden ser:

+ Lavarse los dientes, fregar el suelo, doblar la ropa, limpiarse los mocos con pañuelos, recoger la caca de nuestro perro cuando sale a pasear, tener la mesa ordenada para estudiar, fregar los platos, lavar la ropa, poner la mesa, limpiar la habitación, ayudar en casa (colaborar con las tareas domésticas), etc.

- Sonarse los mocos con la manga, no lavarse las manos antes de comer, sacarse mocos, limpiarse los oídos con el dedo, dejar la caca del perro en el suelo, estudiar en una mesa desordenada, dejar la ropa tirada, no quitar la mesa tras la comida, no recoger la habitación, etc.

(Añadir tantos como se quieran).

#### **5.2 Dinámica: "Tu granito de arena" (40 minutos)**

- Paso 1: Se hace un círculo con todo los lobatos y en el centro estará el material indicado (uno o dos cubos de agua o tierra) con un papel doblado con celo para que no vean la frase dentro de cada objeto. Se les dirá a los lobatos que quién cree que puede levantar el objeto pesado, saldrá un lobato valiente y éste intentará aguantar 10 segundos levantando el cubo lleno. Al ver que es imposible, el lobato cogerá una de las notas pegadas al cubo, se sentará y saldrá otro lobato a intentarlo y así sucesivamente, hasta que el scouter quiera seguir con la dinámica.



**\*Atención:** Decirles que no abran las notas del objeto.

- Paso 2: El scouter dice que entre 5 o 6 vayan saliendo y cojan, entre todos el o los cubos llenos y verán que lo han logrado sin esfuerzo. A continuación el scouter les dirá que se sienten los lobatos en el círculo de nuevo, que cojan las notas, sin abrirlas, y se sienten.

- Paso 3: El scouter va señalando a un lobato para que lea la nota y así seguidamente. Luego les preguntará si ayudan en casa. Los lobatos deberán reflexionar y finalmente, el scouter les explicará que el lobato es limpio y ordenado, y que si todos aportamos nuestro granito de arena todo será más fácil.

### **Notas:**

- Limpiar los platos
- Fregar la casa
- Barrer
- Hacer la cama
- Recoger la habitación
- Lavar la ropa
- Planchar
- Poner la mesa
- Hacer la compra
- Recoger la mesa
- Limpiar el aseo
- Preparar la mochila
- Ordenar la casa
- Pasear nuestra mascota
- Trabajar
- Preparar la comida
- Preparar la cena
- Hacer el desayuno
- Preparar la merienda
- Coser
- Arreglar un mueble roto

### **5.3 Danzas y dinámicas, adivinanzas, etc.**