

FESTIJORGE

2018

“RAMA LOBATOS”

14 Y 15 DE ABRIL, MURCIA.

DOSSIER FESTIJORGE 2018, MURCIA.
GRUPO SCOUT NTRA. SRA. DEL CARMEN
RAMA LOBATOS - MANADA NATHOO SC. DELCARMEN

FICHA TÉCNICA DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE: FESTIJORGE 2018

FECHA DE REALIZACIÓN: 14 y 15 de abril de 2018.

LUGAR: Barrio del Carmen y Ronda Sur, Murcia.

GRUPOS SCOUT ASISTENTES:

ORGANIZACIÓN:

- Grupo Scout Ntra. Sra. Del Carmen
- Federación Scout de Exploradores de Murcia
- Kraal de Manada del Grupo Sc. Del Carmen

TEMÁTICA DE LA RAMA LOBATOS:

El fin de semana estará tematizado por los Juegos Olímpicos, donde las “Manadas creadas” que surjan en función del número de asistentes, previamente preparadas, serán los diferentes países que participen en estas “Jorgilimpiadas 2018”.

“JORGILIMPIADAS”

INFORMACIÓN PREVIA:

- Las manadas se dividen en relación a los scouter que vayan de cada grupo..
- Las “manadas creadas” se dividirán en países, y estarán formadas por unos 26 lobatos cada una.
- Para el domingo hacen falta 10 scouter voluntarios, que se encargarán de estar fijos en las pruebas de la Gymkhana. Los grupos participantes con mayor número de scouters, pueden dividir su manada en menos grupos y sacar algún voluntario para el domingo. De tal forma que el sábado irían dos scouter juntos en el mismo país, pero el domingo solo uno, ya que el otro estaría en la prueba fijo.

PAIS 1	PAIS 2	PAIS 3	PAIS 4	PAIS 5
Narsés 12 Cruz del Sur 7 Iradier 4 Atalaya 3	Narsés 12 Boscós 6 Ciudad del Sol 6 (Kipling) Cueva Negra 2	Imhlala-Panzi 11 Kimball O'Hara 6 La Purisima 5 Atalaya 4	Imhlala-Panzi 11 Itaca 10 Boscós 6	Imhlala-Panzi 11 Ciudad del Sol 6 (Kipling) La Milagrosa 5 San Ginés 4
PAIS 6	PAIS 7	PAIS 8	PAIS 9	PAIS 10
El Carmen 9 Renfe-Aguilas 7 Boscós 6 San Ginés 5	Imhlala-Panzi 12 La Milagrosa 5 Iradier 4 Inmado Czon. María 5	El Carmen 10 San Roque 9 Cruz del Sur 7	El Carmen 10 Iradier 5 Kimball O'Hara 7 Luz de Abril 3	Cruz del Sur 7 Boscós 6 Kimball O'Hara 6 Ciudad del Sol 7 (Kisowa)
PAIS 11	PAIS 12	PAIS 13	PAIS 14	PAIS 15
El Carmen 10 Kenya 9 Atalaya 4 Cueva Negra 2	Gilwell 10 Balumba 9 Cruz del Sur 7	Gilwell 10 Vista Alegre 10 San Javier 6	Valle de Leyva 10 San Roque 9 Kimball O'Hara 6	Gilwell 9 Kenya 8 Boscós 6 SantiagoApostol3
PAIS 16	PAIS 17	PAIS 18	PAIS 19	PAIS 20

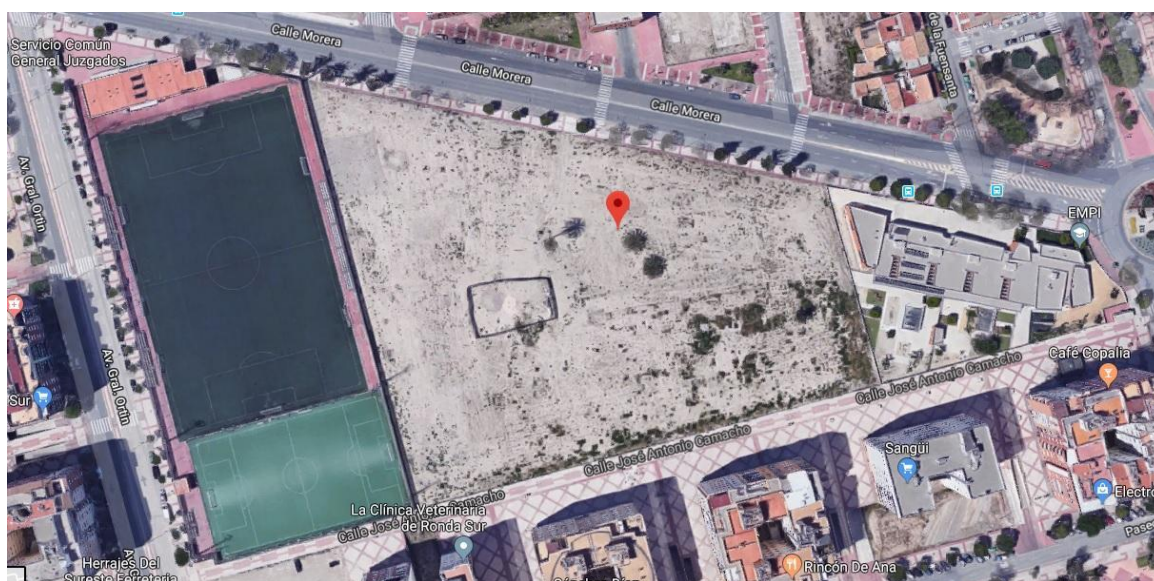
<p>Itaca 10 Vista Alegre 10 La Purisima 6</p>	<p>Gilwell 9 Renfe-Aguilas 7 San Ginés 4 Kimball O'Hara 6</p>	<p>Vista Alegre 10 Ciudad del Sol (Kisowa) 6 San Ginés 5 Inmado. Czon. María 5</p>	<p>Kenya 8 Ciudad del Sol (Kisowa) 7 La Purisima 5 La Milagrosa 6</p>	<p>Vista Alegre 10 Balumba 8 La Milagrosa 6 Luz de Abril 2</p>
--	--	---	--	---

MATERIAL POR GRUPO SCOUT:

- **Cada manada se tiene que llevar un palo de escoba para la bandera.** Como se utilizará para las manadas creadas, así nos aseguramos que al menos un grupo scout aporte el palo a su manada creada.
- Cada Manada deberá llevar hechas unas “medallas”, que se darán el domingo en el cierre de las olimpiadas, para cada lobato, como recuerdo por haber participado en las Jorgilimpiadas 2018.

UBICACIÓN:

Campamento – zona de acampada: Junto al campo de futbol de Ronda Sur.

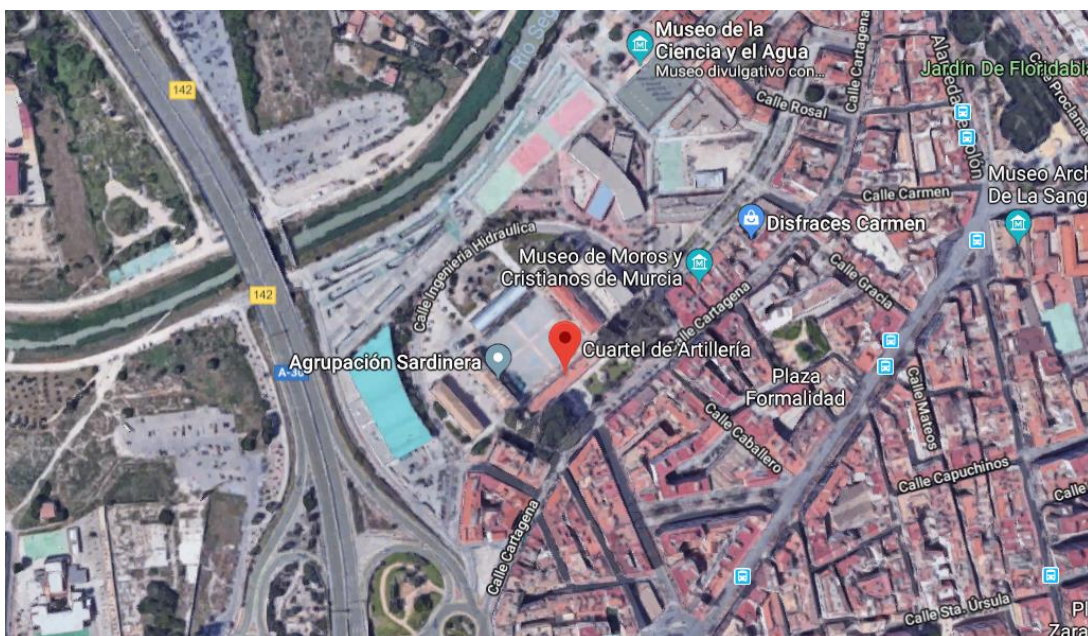


Sábado por la mañana: “Jardín del Malecón”. Murcia

Aquí será la inauguración del Festijorge y además, será la zona de actividades de la Rama Lobatos.



Sábado tarde: festival de la canción: “Cuartel de Artillería”, situado en el Barrio del Carmen. Murcia.



Domingo por la mañana: “Jardín de los patos”, conocido como el “Jardín de los patos”. Ronda Sur, cerca del Media Mark. Murcia



PROGRAMACIÓN:

- **Sábado 14 de abril.**
 - 9:30 a 10:30: Recepción de los Grupos Scouts, instalación del campamento y montaje de tiendas.
 - 10:30: Almuerzo. **REUNION DE COORD. MANADA EN EL PUNTO DE INFORMACIÓN**
 - 11:00: Concentración en la zona de entrada al campamento por Grupos para partir a la zona de inauguración. **(No se vuelve al campamento, llevar todo lo necesario en la mochila)**
 - 12:00: Inauguración del FestiJorge 2018. (En el “Jardín del Malecón”)
 - 12:30: Comienzo de la Actividades en las zonas designadas a cada sección (manada se queda en “El Jardín del Malecón”)
 - 12:30 a 13:15: División por Manadas “Creadas” (Países) + juegos de presentación
 - 13:15 a 14:30: Actividad: Crear bandera del país, antorcha, saber la “historia” de tu país y preparar una representación para hacerla por la tarde.
 - 14:30: **Comida por GRUPOS SCOUTS**

- 15:45 REUNION DE COORD. MANADA EN LA ENTRADA DEL JARDÍN
 - 16:00 División por países. Actividad: Presentación e inauguración de las olimpiadas (Kraal Manada Sc. El Carmen) y presentaciones de los diferentes países participantes.
 - 17:30: Concentración en la parte de atrás del “Cuartel de Artillería” por Grupos Scouts. Entrada al recinto del festival. (Se cena en el Festival)
 - 21:00 Fin del festival y desplazamiento de las Manadas hasta el IES El Carmen (se encuentra a 200m del cuartel)
 - 22:00 Actuación de magia para Castores y Lobatos por el Gran Mago Domingo Artes.
 - 23:30 Desplazamiento hasta el Parking Disuasorio “La Chimenea”, para coger los autobuses que nos lleven al campamento. (En la primera tanda de autobuses se irán todos los castores, manada esperará)
- **Domingo 15 de abril.**
 - 08:00 a 10:00 Levantarse, aseo y desayuno. Después, recogida de la zona de acampada y batida de limpieza.
 - 9:00 REUNION DE COORD. MANADA EN EL PUNTO DE INFORMACIÓN
 - 9:30 REUNIÓN de los 10 voluntarios para la Gymkhana con parte del KRAAL DEL CARMEN, y salida hacía el jardín para prepararlo todo (aún nos faltan dos personas...).
 - 10:00: Concentración en la zona de entrada al campamento por Grupos de la Rama Lobatos para realizar traslado al lugar de actividades. (Las manadas deben llevar las medallas de sus lobatos para darlas al finalizar en el jardín)
 - 11:00: Comienzo de actividad, división por países y Gymkhana.
 - 13:30: Fin de las Olimpiadas, entrega de medallas y regreso al campamento.
 - 14:30: Comida

- 16:00: Clausura de la actividad FestiJorge en el campamento y despedida.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

SÁBADO

- **Inauguración Olimpiadas:** cada manada es un país, Se le va a dar una hoja con la bandera y algunas costumbres del país correspondiente. Lo que tienen que hacer es elaborar una bandera con los materiales que les demos (cartón, tela, pintura acrílica, pinceles, cinta aislante, toallitas y un palo de escoba), una antorcha (con cartulina negra y papel celofán) y preparar un teatrillo para presentar a su país, donde un representante cogerá el micrófono y presentará su país.
- **Inauguración con el encendido de la antorcha de los Juegos Olímpicos y presentación de cada país:** se realizará una presentación donde se inaugurarán las olimpiadas. Habrá una base en la que se irán metiendo las antorchas de cada país, luego se encenderá la antorcha oficial y se presentará cada país.

DOMINGO

- **Gymkhana de los Juegos Olímpicos:**

Todas las pruebas estarán por duplicado, de tal forma que cada Manada coincide al mismo tiempo que otra en la misma prueba y ya es decisión de los scouters si prefieren jugar solos o competir jugando a la vez, cada uno con su material. Cada país tendrá un plano con la localización de las pruebas.

El cambio de prueba y orden a seguir se le especificará a cada manada, la mitad serán "Manadas A" y la otra mitad serán "Manadas B", las Manadas "A" irán en orden (prueba 1, 2, 3, 4 etc...) y las "B" irán al contrario (prueba 15, 14, 13...) De manera que coincidamos grupos diferentes en cada prueba.

Habrá un scouter encargado del material en cada prueba (scouters que saldrán voluntarios en las mesas de trabajo), de esta forma, aunque se les dé por escrito, nos aseguramos que las manadas van a realizar la pruebas correctamente y de que el material no se pierda. Aún nos faltan 2 personas...

El cambio de prueba se realizará cuando suene el megáfono, con su sonido "estrambótico particular", se intentará que cada prueba dure como máximo 15 minutos.

En total hay 10 pruebas:

Prueba 1: Carrera de relevos: "Juego de tres en raya por relevos".

En el suelo habrá un tablero del juego “tres en raya” dibujado, en dos filas, los lobatos deberán salir corriendo para colocar su ficha en el tablero, cuando la coloquen, deberán volver corriendo y chocar la mano con el siguiente para que este salga.

Norma: Las fichas se colocan en el orden en el que se llega, es posible que si un equipo va mucho más rápido coloque dos veces seguidas y eso le proporcione la victoria, si por el contrario llega un lobato al tablero y esta el niño del otro equipo colocando o moviendo ficha deberá esperar a que este acabe. Es decir, no se podrán colocar fichas de los dos equipos a la vez.

Prueba 2: Remo.

Cada Manada se pone en fila, todos sentados en el suelo. El primero y el último de la fila tendrán un remo de doble pala, para poder avanzar en la fila, el último deberá levantarse, correr y ponerse el primero y una vez que esté sentado, el segundo de la fila (quien era el primero antes) tendrá que pasar el remo que tiene hacia atrás, por encima de la cabeza y cuando llegue al último este podrá levantarse con el remo para colocarse el primero y así poco a poco, la fila de niños sentados irá avanzando hasta llegar a la meta.

Prueba 3: Baloncesto: puntería con aros.

Se colocarán los lobatos en fila, y tendrán que ir lanzando las pelotas en los diferentes aros o hula hoop, para ir consiguiendo puntos. Cada aro tendrá una puntuación diferente según el tamaño y la dificultad que tenga.

Prueba 4: Atletismo: salto de longitud y lanzamiento de peso.

En el suelo, estarán las marcas realizadas con tiza o harina. Los lobatos, colocados en fila, deberán ir saltando la marca de salida.

Normas: está permitido coger carrerilla, y una vez que se salte, se señalará la distancia que hay desde la marca de salida hasta la marca más próxima a esta sobre el terreno hecha por cualquier parte del cuerpo.

Cada lobato lanzará un balón medicinal y se puntuará la distancia a la que se encuentre.

Prueba 5: Carrera de obstáculos.

Los lobatos tendrán que superar un circuito corriendo, lleno de obstáculos. Tendrán que hacer zigzag, salto, escalada, superar alguna altura, una telaraña de cuerda, arrastrarse, puente mono, etc...

Norma: el siguiente lobato de la fila podrá salir hacia el circuito cuando el anterior lleve ya la mitad realizado.

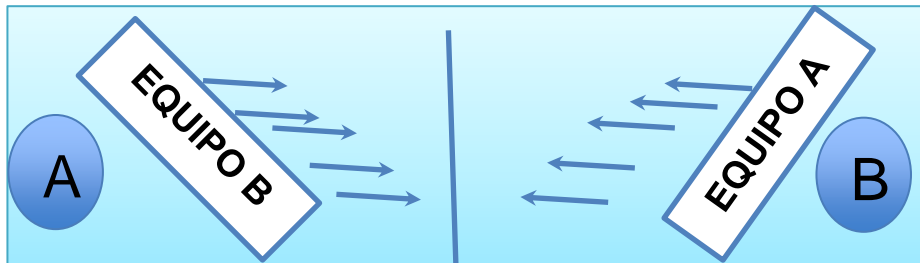
Prueba 6: Balonmano.

Se hacen dos equipos, en el suelo habrá dibujado dos círculos grandes (uno para el equipo A y otro para el B). Cada equipo tendrá que elegir a un miembro para que se coloque dentro de su círculo. El juego consiste en que cada equipo debe ir pasando

la pelota a sus compañeros y conseguir que la coja el lobato que estará dentro del círculo. Si se la pasan y la coge, consiguen un punto.

Normas:

- Si tienes la pelota no te puedes mover.
- No vale quitarle la pelota de las manos a un compañero.
- El que está dentro del círculo se puede mover sin salirse.
- Nadie puede entrar e invadir el círculo, salvo el que ya esté en el centro.



Prueba 7: Sopa de letras gigante.

Cada Manada tendrá una Sopa de letras gigante hecha en una cartulina. Deberán buscar todas las palabras posibles que aparezcan relacionadas con las Olimpiadas. La Manada se pondrá en fila por parejas, la cartulina estará a unos 10m de la zona de salida. Cuando una pareja de lobatos sale, deben ir corriendo hasta la cartulina y encontrar una sola palabra entre los dos, cuando la tengan, la redondean y vuelven corriendo, para que así puedan salir los siguientes. Si una pareja no encuentra una palabra en menos de 20 segundos, deberán volver.

Prueba 8: Natación.

Con una rafia en el suelo (azul a ser posible). Cada manada se divide en dos y se colocan una mitad a cada lado de la rafia, uno saldrá "nadando" imitando una forma de nado (que se le dirá) hacia el otro lado, cuando llegue, deberá chocar la mano a su compañero y este saldrá "nadando" de otra manera (espaldas, mariposa, perro etc...)

Prueba 9: Fórmula 1.

Vamos a hacer una carrera con patines y patinetes.

Una vez que el lobato haya elegido su vehículo, deberá ir desde la salida hasta un cono, darle la vuelta y volver. Así hasta completar las vueltas necesarias para que salga todo el equipo.

Prueba 10: Fútbol humano.

Los palos del fútbol son churros de goma de la piscina unidos (cada churro llevará unas marcas para saber dónde agarrarlos). Habrán varias filas (como en el fútbol). Los lobatos de cada fila pueden moverse hacia un lado o el otro y darle patadas al balón, pero nunca pueden ir hacia delante o hacia detrás.

La manada dividida en dos equipos jugarán unos contra otros y cada vez que marquen en las mini porterías se sustituyen los jugadores, o si pasan 5 minutos y ningún equipo ha marcado gol.