

# INTERTROPAS

2018



**12 y 13 de mayo de 2018**

**San Javier**

**Organiza: Federación Scout de Exploradores de Murcia**

**Colabora: Grupo Scout San Javier Nº 503**

➤ **EVENTO FEDERAL ORGANIZADO.**

- ❖ Intertropas 2018.

➤ **ORGANIZACIÓN.**

- ❖ Federación Scout de Exploradores de Murcia.
- ❖ Grupo Scout San Javier 503.

➤ **RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD.**

- ❖ Eduardo Noguera Valero. Vicepresidente Scout de EXMU y Responsable del Área de Educación Scout y Programas.
- ❖ Michel Gambín Marín. Coordinador de Rama Scout de EXMU.
- ❖ Ginés Soler Mínguez. Coordinador de grupo scout San Javier 503.

➤ **INTRODUCCIÓN.**

Este año es nuestra intención hacer un guiño a los scouts de hace unos años, basándola actividad en técnicas de campismo, en las que eran verdaderos expertos y de esta forma hacer ver a los actuales scouts las posibilidades que nos dan ciertos utensilios en desuso actualmente, o que no se usan con la asiduidad de antaño. Las técnicas que utilizaremos van desde el montaje de tiendas y vivac, correcto armado de una mochila, uso de herramientas, orientación, códigos de comunicación (morse y banderas), construcciones, amarres, nudos, pistas de rastreo, primeros auxilios, botiquín, etc.

Además, dedicaremos tiempo a actividades y juegos puramente scouts, así como un gran juego de historia del escultismo a base de preguntas y rápidas respuestas.

Todo ello estará ambientado en las tribus indias, como hilo conductor de la actividad.

Dada la complejidad de la actividad, a través de este documento queremos plasmar el desarrollo dela misma de la forma más clara posible.

➤ **OBJETIVOS GENERALES DEL EVENTO.**

- ❖ Fomentar la práctica de técnicas de campismo en edad scout.
- ❖ Conocer hasta donde llegan los conocimientos de tu patrulla en técnicas scouts.
- ❖ Descubrir las diferentes técnicas scouts que se pueden llegar a realizar.
- ❖ Conocer los métodos de trabajo y técnicas empleadas por de otras tropas de los diferentes grupos de Exploradores de Murcia.
- ❖ Aprender la importancia de la deportividad por encima de la competitividad.

➤ **DATOS ESPECÍFICOS DE LA ACTIVIDAD.**

- ❖ **Fechas:** 12 y 13 de mayo de 2018.
- ❖ **Lugar:** San Javier.
- ❖ **Horarios:**
  - Sábado 12: desde las 10.00 horas.
  - Domingo 13: finalización de la actividad a las 16.30 horas.

❖ **Ubicación lugar de acampada:**

Paraje San Blas.

<https://www.google.es/maps/place/Calle+San+Alfredo,+30720+San+Javier,+Murcia,+Spanje/@37.804526,-0.8156237,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0xd6311e1b8885343:0xe15ed3bdb3fce746!8m2!3d37.804526!4d-0.813435>



❖ **Cuota de inscripción:** 5 €, incluye:

- Actividades programadas para el Intertropas.
- Camiseta conmemorativa.
- Desayuno y comida del domingo día 13 (paella, excepto vegetarianos)

IMPORTANTE: indicar intolerancias y alergias alimentarias en el cuestionario de inscripción.

➤ **PROGRAMACIÓN.**

❖ **SÁBADO 12**

- 10:00 h Recepción y acreditación de los grupos scouts asistentes.
  - 11:00 h Inauguración. Se dará lectura a la carta del Seattle al Presidente de los EEUU.
  - 11:30 Formación Tropas para la actividad.
  - 12:00 h Actividades por patrullas. Montaje de parcelas de patrullas.
  - 14:00 h Fin actividades.
  - 14:15 h Comida.
- Tras la comida, las patrullas podrán seguir con el montaje de su parcela, si lo desean, hasta la hora de comienzo de las actividades.
- 16:30 h Actividades por patrullas. 3 pruebas.
  - 18:15 h Juegos por tropas.
  - 19.00 h Actividades por patrullas. 3 pruebas.
  - 20:45 h Fin actividades.
  - 21:00 h Cena.
  - 22:30 h Verbena. Se iniciará y cerrará con la canción del Ani Kuni.
  - 00:00 h Silencio.

### ❖ **DOMINGO 13**

- 08:30 h Levantarse, aseo y desayuno.
- 09:45 h Actividades por patrullas. 2 pruebas.
- 11:00 h Juegos por tropas.
- 12:00 h Actividades por patrullas. 2 pruebas.
- 13:30 h Fin actividades.
- 14:00 h Comida.
- 15:45 h Gran batida y evaluación por Tropas originales.
- 16:15 h Clausura.
- 16:30 h Fin actividad y vuelta a casa.

NOTA: Todas las comidas se realizarán por Tropas originales

### ➤ **DETALLES DE LA ACTIVIDAD.**

Las grandes actividades se dividirán de la siguiente manera:

#### ❖ **AMBIENTACIÓN.**

Ambientado en las grandes tribus indias.

- El objetivo de las distintas patrullas participantes es pertenecer a una tribu india, para lo cual tendrían que pasar una serie de pruebas.
- Los scouter se colocarán en distintas localizaciones del recinto, los troperos han de encontrar estas localizaciones, donde tendrán que realizar las pruebas, que serán puntuadas por estos.

#### ❖ **PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD.**

Dentro de la inauguración y como parte de la presentación y ambientación de la actividad se escuchará una grabación del mensaje del Gran Jefe Seattle al presidente de los EEUU.

#### ❖ **PRUEBAS DE CAMPISMO.**

Las pruebas de campismo se dividirán en dos bloques:

- ✓ Pruebas dentro de la parcela de cada patrulla.
- ✓ Pruebas por circuito fuera de las parcelas de patrulla.

#### **PRUEBAS DENTRO DE LA PARCELA DE PATRULLA.**

Estas pruebas las harán las distintas patrullas de las tropas formadas para la actividad de forma individual y sin la mediación de scouters, los cuales si podrán supervisar y aconsejar, pero nunca ejecutar.

- **Construcciones.** Prueba de tiempo y habilidad.  
Se explica que un indio ha de ser capaz de construir lo necesario para su bienestar en las grandes llanuras, por lo que tendrán que construir:
  - ✓ Construcción de un tendedero con amarre cuadrado.
  - ✓ Empalmar dos troncos con amarre redondo.
  - ✓ Construir una cocina en U.
  - ✓ Construir una mesa para dos personas.

- ✓ Construir una platera con bordones.
- ✓ Construir un mochilero.
- ✓ Construir un zapatero.
- ✓ Construir un vivac donde dormirán por la noche.
- ✓ Construir un PH.

Se construirán tantas como sea posible, a más construcciones, más puntuación.

○ **Conseguir agua. Prueba de habilidad.**

Los aspirantes a indios deben saber cómo conseguir agua, básico para la supervivencia.

- ✓ Construir un método para conseguir agua y explicar los distintos métodos que conozcan para este objeto.

○ **Fuegos. Prueba de tiempo y habilidad.**

El fuego es un gran elemento que debe dominar cualquier aspirante a indio, con él se pueden cocinar, defender, alumbrarse, etc...

- ✓ Ser capaz de construir una hoguera en pirámide, de al menos cinco pisos.

Para todas las pruebas de parcela se dispondrá de dos horas por la mañana del sábado. Las patrullas también podrán utilizar todos los tiempos libres, por ejemplo, después de la comida.

**PRUEBAS POR CIRCUITO FUERA DE LA PARCELA DE PATRULLA.**

○ **Montaje de tiendas de campaña. Prueba de tiempo. 30'. Coordina: Boscos.**

Una de las cualidades más importantes en un indio es saber montar su hogar lo más rápido posible con lo que encuentren.

- ✓ Ser capaz de montar una tienda canadiense y una tienda iglú.
- ✓ Ser capaz de desmontar una tienda canadiense y una tienda iglú y guardarla correctamente.

○ **Uso de la sierra. Prueba de tiempo y habilidad. 30. Coordina: La Milagrosa.**

Los aspirantes han de cortar un tronco con una sierra de pareja se puntuará la habilidad y el tiempo que tarden.

- ✓ Ser capaz de cortar un tronco por parejas.

○ **Fuegos. Prueba de tiempo y habilidad. 30'. Coordina: Atalaya.**

El fuego es un gran elemento que debe dominar cualquier aspirante a indio, con él se pueden cocinar, defender, alumbrarse, etc...

- ✓ Ser capaz de construir una hoguera en pirámide, de al menos cinco pisos.

○ **Nudos. Prueba de tiempo y habilidad. 30'. Coordina: Severo Montalvo.**

Para un indio es importante saber realizar nudos, con ellos conseguirá realizar muchas actividades propias de un gran guerrero.

- ✓ Realizar un nudo en ocho.
- ✓ Realizar un nudo margarita.
- ✓ Realizar un nudo llano.
- ✓ Realizar un nudo as de guía.
- ✓ Realizar un nudo ballestrinque.
- ✓ Realizar un nudo corredizo.
- ✓ Realizar un nudo presilla de alondra.



- **Morse.** Prueba de tiempo. 30´. Coordina: C. C. Renfe-Águilas.  
En situaciones normales un indio ha de ser capaz de comunicarse desde un punto a otro alejado mediante:
  - ✓ Descifrar un mensaje escrito en morse.
  - ✓ Descifrar un mensaje a través de un silbato.
  - ✓ Transcribir un mensaje escrito a código morse.
  - ✓ Emitir un mensaje escrito en código morse con la ayuda de un silbato.
- **Banderas.** Prueba de tiempo. 30´. Coordina: Vista Alegre.  
Otro importante medio de comunicación entre dos puntos alejados será el uso de banderas o pañuelos, para ello deberá:
  - ✓ Descifrar un mensaje por código de banderas.
  - ✓ Emitir un mensaje por código de banderas.Se entregarán fotocopias a los participantes.
- **Pistas.** Prueba de tiempo. 30´. Coordina: Gilwell.  
El rastreo debe ser una cualidad básica de un buen indio. No es una técnica fácil y deberá dominarla, por lo que deberá:
  - ✓ Identificar las pistas y saber que significan a través de un juego de Kim. Saber dibujarlas.
- **Orientación.** Prueba de tiempo. 30´. Coordina: Kenya.  
Si importante es rastrear, no menos es saber orientarse en las grandes llanuras. Las pruebas a superar serán:
  - ✓ Saber orientar un mapa.
  - ✓ Saber reconocer la altitud por las curvas de nivel.
  - ✓ Saber sacar una distancia en metros en un mapa.
- **Botiquín.** Prueba de tiempo. 15´. Coordina: Cruz del Sur.  
Del buen conocimiento de los elementos del botiquín puede depender su vida o la de alguno de sus compañeros, es imprescindible:
  - ✓ Indicar los elementos imprescindibles de un botiquín para una ruta.
- **Primeros auxilios.** Prueba de tiempo y habilidad. 30´. Coordina: Iradier.  
Los indios con suma facilidad podrán sufrir heridas, bien por medio de animales, guerras o el hábitat donde viven, por ello será necesario conocer ciertas técnicas, como:
  - ✓ Transporte de heridos. Construcción de una camilla.
  - ✓ Posición de seguridad en primeros auxilios.
  - ✓ Vendajes con una pañoleta.
  - ✓ Detección de una hemorragia, tipo de hemorragia.
  - ✓ Tratamiento de una hemorragia por la nariz.
  - ✓ Tratamiento de una insolación.
  - ✓ Tratamiento de una deshidratación.
- **Medición de distancias.** Prueba de tiempo y habilidad. 30´. Coordina: Imhlala Panzi.  
Importante saber que a distancia se encuentra la presa a cazar o el enemigo a batir, incluso las tribus enemigas, es por ello que será muy conveniente saber:
  - ✓ Medir distancias utilizando referencias visuales, triangulaciones, contando pasos, etc...

### ❖ JUEGOS SCOUTS.

Entre las pruebas de técnicas de campismos dedicaremos espacios de tiempo para jugar a distintos juegos meramente scouts los cuales será preparados en la mesa de trabajo preparatoria de la actividad. Los juegos que salgan de esta mesa de trabajo serán iguales para todos y se jugarán por tropas creadas para el Intertropas.

Boscos preparará batería de juegos para cubrir dos horas de tiempo.

### ➤ LISTADO DE MATERIAL GENERAL POR TROPA SCOUT ASISTENTES Y PERSONALES.

- ❖ Material Tropa Scout: tiendas de campaña adaptada al número de asistentes, ciñéndose a las estrictamente necesarias. Las tiendas se llevarán de manera obligatoria, aunque la idea es que las patrullas pasen la noche del sábado en vivac. Será necesario llevar materiales propios de la tropa:
  - ✓ Mazos, picoletas o martillos para la prueba de montaje de tiendas y para la construcción de vivac.
  - ✓ 2 bordones por tropa original asistente, para la prueba de amarres.
  - ✓ Agradeceríamos que nos prestaseis sierras de arco para dos personas.
- ❖ Material individual: mochila grande, saco, esterilla, linterna, ropa de abrigo, ropa de cambio, chubasquero, uniforme scout, pañoleta, neceser de aseo y aquello que cada grupo estime necesario. Es recomendable que los patrulleros lleven navaja.
- ❖ Comida: almuerzo, comida, merienda y cena del sábado. Almuerzo del domingo. El desayuno y comida del domingo corre por cuenta de la organización.

### ➤ LISTADO DE MATERIAL PARA ACTIVIDADES

Los materiales a utilizar por los asistentes en las distintas actividades serán proporcionados por EXMU.

### ➤ DATOS DE INTERÉS.

- ❖ Toda la actividad será organizada y dirigida por el Coordinadora de Rama Scout de EXMU, colaborando todas las Tropas participantes a través de las mesas de trabajo.
- ❖ Las Tropas asistentes que no tengan una prueba asignada, serán distribuidos por las distintas tropas creadas para la actividad, como responsables de las mismas.
- ❖ Todas las Tropas creadas para la actividad tendrán el nombre de un Gran Jefe Indio.
- ❖ Los miembros de cada Tropa creada para la actividad se caracterizarán pintándose en la cara los colores de Tropa (tribu).
- ❖ Para la Inauguración y Clausura de la Actividad se recomienda el uniforme scout.
- ❖ Las comidas, a excepción del desayuno y comida del domingo día 13, y desplazamientos al lugar de acampada correrán a cargo de cada Grupo Scout asistente al evento.
- ❖ El régimen de alojamiento es de acampada, por lo que cada grupo participante deberá llevar su propio material de acampada.
- ❖ El cumplimiento de los horarios será obligatorio para todos los grupos inscritos, rogando no se vaya ningún grupo antes de la clausura.
- ❖ Dejaremos el lugar en mejores condiciones que lo encontramos.
- ❖ Se colocarán aseos portátiles y casetas prefabricadas con aseos distribuidos por el lugar de acampada.