



2019

**ESCUITA EIGER
GRUPO SCOUT EL CARMEN 76**

**FEDERACIÓN SCOUT DE
EXPLORADORE DE MURCIA**



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Murcia

1. EVENTO A ORGANIZAR.

Interescultas 2019.

2. ENTIDAD ORGANIZADORA.

Grupo Scout El Carmen 76. Esculta Eiger.
Federación Scout Exploradores de Murcia.

3. RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD.

Eduardo Noguera Valero.
Responsable Área Educación Scout y Programa.
Teléfono: 678499373.
Email: programas@exmu.es

Pedro Zamora Romero de Castellón.
Coordinador de rama esculta de EXMU.
Teléfono: 667638704.
Email: pedrozamora69@hotmail.com

Álvaro A. Pastor Victorio.
Coordinador Unidad Esculta Eiger.
Teléfono: 630838588.
Email: alpastorvic@gmail.com

4. INTRODUCCIÓN.

La actividad está dirigida a jóvenes de entre 14 y 17 años de las unidades escultas de la Federación Scout de Exploradores de Murcia. La actividad se desarrollará el fin de semana del 23 y 24 de marzo en Finca Caruana (Totana).

La esculta Eiger del grupo scout del Carmen, como parte de su proyecto anual educativo, y con la motivación de desarrollar una actividad de la que fueran partícipes todos los escultas de la región, o el mayor número posible de ellos, se presentó voluntaria para coordinar y realizar la Interesculta de esta ronda solar. Por todo esto, contamos con el apoyo y el entusiasmo de los miembros de nuestra esculta, del kraal del consejo de grupo y de la federación, todos y cada uno de ellos dispuestos siempre a colaborar para que este proyecto salga de la mejor manera posible.

Con todo esto, deseamos que el trabajo realizado durante estos meses muestre sus frutos y entre todos consigamos un fin de semana inolvidable.

5. FINALIDAD Y OBJETIVOS.

La finalidad de esta actividad es el disfrute de las actividades que se desarrollarán estos dos días dentro de una ambientación sobre la cultura celta. La elección de esta temática viene determinada por la ambientación de nuestra unidad, que es la propia cultura celta. Para conseguirlo, se plantean los siguientes objetivos:

Generales:

- ✓ Conocer la cultura celta en sus diferentes aspectos.
- ✓ Potenciar la unidad y el buen clima entre todos los participantes.
- ✓ Conocer la organización y el hacer de otras unidades.

Específicos:

- ✓ Fomentar el cuidado del medio ambiente mediante la acción a través de la petición del no uso de plásticos y papel no retornables.
- ✓ Concienciar sobre la no violencia, tanto de género como física a través de actividades que fomentan la unidad y la participación hacia un punto común.
- ✓ Incrementar la interacción entre las diversas escultas fomentando futuros puntos de encuentro entre estas.
- ✓ Promover actividades saludables mediante el ejercicio físico realizado en los diversos juegos.
- ✓ Disminuir la emisión de gases contaminantes mediante el uso compartido de autocares para el desplazamiento.
- ✓ Refutar el emplazamiento de nuestras actividades dentro del marco de la naturaleza.

6. DATOS DE LA ACTIVIDAD.

FECHA: 23 Y 24 DE MARZO DE 2019.

LUGAR: FINCA CARUANA (TOTANA)

CALENDARIZACION:

INICIO: sábado 23 a las 9:00 h.

FINAL: domingo 24 a las 17:00 h.

CUOTA DE INSCRIPCIÓN: 8 €

Incluye lugar de acampada, camiseta conmemorativa, desayuno, comida del domingo 24 y actividades.

IMPORTANTE: indicar intolerancias, alergias y menús especiales en el formulario de inscripción.

Fecha máxima para formalizar la inscripción: **lunes 4 de marzo a las 19.00 horas.** Hay que mandar a murcia@scout.es el justificante de ingreso único por cada Unidad Esculta/Grupo. Nº de cuenta **ES92 0081 1015 7600 0102 7209.**

Los asistentes solo se podrán inscribir mediante un formulario on line. Pincha sobre este [enlace](#).

El **martes 5 de marzo** se os enviará a cada coordinador de unidad esculta el listado de vuestros inscritos para que podáis comprobarlo, y si llegase el caso, corregir datos sobre el mismo documento. Habrá que responder al correo recibido con el OK o con los cambios realizados. El **miércoles 6 de marzo** se dará por cerrado la confirmación o cambios en los listados, no siendo posible ningún cambio posterior.

TEMPORALIZACION:

SÁBADO 23

HORA	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIAL
9,00-9,30	Llegada de los grupos.	
9,30	Montaje.	
10,45	Inauguración Interescultas 2019.	

HORA	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIAL
11,00-12,00	<p>Presentación/explicación de la temática (con una representación para entrar en situación)</p> <p>Temática El objetivo de esta temática es que todas las aldeas nos unamos para luchar contra los verdaderos enemigos comunes, que son los dioses (scouters) ya que nos están sometiendo a un eterno invierno del que necesitamos salir.</p> <p>Hacer los grupos (aldeas) y asignar a cada scouter con el suyo o su prueba. Las aldeas serían 25 grupos de 20 persona + 2 scouters aprox.</p>	<p><u>Jerarquía de los grupos</u></p> <p>24 aldeas. 8 comarcas. 4 clanes. 2 regiones. 1 tribu.</p>
12,00-12,30	Almuerzo por aldeas.	
12,30	<p>Comienza la temática.</p> <p>Juegos de presentación por aldeas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Romeo y Julieta. - Anillos para las parejas. - Buscar pareja. - Juego de Patri. 	
14,00-16,45	Comida y tiempo libre.	
16.45-17,00	Agrupamiento por comarcas, clanes...	
17,00-18,30	<p><u>Comarcas.</u> Para agruparse en comarcas y hacer el juego respectivo a esta, tendremos que asignarle a cada aldea un material.</p> <p>Cuando se hayan juntado en comarcas harán el juego que les toque, según el tipo de comarca que sea.</p> <p>Casa: pañuelo de nudos. Primero el scouter tendrá que hacer una pequeña demostración para recordar cómo se hacen los nudos más sencillos (rizo, ballestrinque, pescador, ocho...) Luego comenzará el juego. Se repartirán números entre los dos equipos y el</p>	<p>Grupos:</p> <p><u>Casa:</u> arcilla-paja-madera.</p> <p><u>Animales:</u> paja-agua-animales.</p> <p><u>Caza:</u> metalurgia, madera-piedra.</p> <p><u>Comida:</u> semilla-tierra-abono.</p>

scouter que esté en el medio con una pañoleta, dirá un nudo y un número. Las personas que sean ese número saldrán y el primero que haga el nudo bien gana.

Caza: el juego de la gamba. Encontrar al scouter.

Comida: encontrar objetos relacionados con la siembra de la semilla.

Animales: tienen que representar a un animal y contar una historia sobre él. Se valorará la originalidad.

Según como hayan hecho la prueba se les dará puntos para el juego final del domingo.

18,30-19,00

Merienda.

19.00-19,45

Clanes.

Para unir a las colonias en clanes se hará agrupando las casas con animales, para dar lugar al pueblo y la caza con la comida para dar lugar a la defensa. Todos ellos harán el mismo juego, la estampida. Este juego se hará para prepararse para la guerra contra los scouters. Para este juego se separa a los participantes en dos grupos que se sitúan uno enfrente del otro y ambos tienen que llegar al campo contrario, y el que quede por el camino se une al grupo contrario y así de diferentes modalidades (de espalda, con 4 grupos, etc...)

19,45-20,30

Regiones.

Aquí ya serán sólo dos grupos muy numerosos, para ello haremos la prueba del río. En esta tienen que tumbarse en el suelo todos en fila y uno por encima. Los de abajo van rodando para mover al de arriba y

	cuando éste llegue al final, sale el siguiente y así sucesivamente hasta llegar al lugar marcado.	
21,00	Cena.	
22,00	Verbena.	
00,00	Silencio	

DOMINGO 24

HORA	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIAL
9,00	Levantarse, aseo, desayuno y desmontaje del campamento.	
10,30	Acto comunitario.	
11,00	Comienzo de la actividad.	
13,30	Fin de la actividad.	
14,00	Comida.	
15,00	Evaluación.	
15,30	Batida del lugar de la actividad federal.	
16,00	Clausura.	
16,30	Vuelta a casa.	

7. DATOS IMPORTANTES.

Actividad.

- ✓ Toda la actividad será organizada y dirigida por la Unidad Esculta Eiger del G. S. El Carmen y el Coordinador de Rama Esculta de EXMU.
- ✓ Al comienzo de la actividad, la Unidades Escultas originales serán distribuidas en nuevos grupo para todo el fin de semana.
- ✓ Para la inauguración y clausura de la actividad se ruega llevar el uniforme scout.
- ✓ La organización suministrará a los participantes el desayuno y la comida del domingo 24 de marzo.
- ✓ El transporte desde el lugar de origen a Finca Caruana y vuelta correrá por cuenta de los asistentes, los cuales podrán unirse y compartir medio de transporte, con el fin de economizar el gasto.
- ✓ Para la organización de los grupos ver Anexo 1.

Scouters.

- ✓ Los scouters asistentes de las distintas Unidades Escultas tendrán grupos asignados por la organización.
- ✓ Para el buen desarrollo de la actividad se hará necesaria la colaboración de todos los scouters asistentes.

Materiales.**Material individual para la actividad.**

- ✓ Material personal de acampada.
- ✓ Gorra.
- ✓ Cantimplora.
- ✓ Almuerzo, comida, merienda y cena del sábado 23. Almuerzo del domingo 24.

Materiales colectivos por parte de cada Unidad Esculta.

- ✓ Material de acampada acorde al número de personas asistentes de cada Unidad Esculta.

Inscripciones y normas.

- ✓ La inscripción a la actividad sólo se podrá hacer de manera on line, tal cual se especifica en el apartado 6 de este dossier.
- ✓ La cuota de participación se ingresará en el número de cuenta **ES920081 1015 7600 0102 7209** indicando en el concepto Interescultas + el nombre del grupo. Se realizará un pago único por Unidad Esculta.
- ✓ El cumplimiento de las “normas de campamento”, las cuales se adjuntarán a la información definitiva de la actividad, serán de obligado cumplimiento durante el Interescultas, para educandos y scouters.

ANEXO 1

ORGANIZACIÓN DE GRUPOS

Organización
n de grupos

- | | | |
|----------------|---|-------------|
| 1. Elbéticos | } | a) Fuego |
| 2. Bitones | | |
| 3. Escofos | } | b) Paja |
| 4. Dalriados | | |
| 5. Goidelicos | } | c) Barro |
| 6. Pictos | | |
| 7. Cordovero | } | d) Piedra |
| 8. Litatos | | |
| 9. Sigilo | } | e) Hierro |
| 10. Maqabari | | |
| 11. Segisano | } | f) Madera |
| 12. Dalentidad | | |
| 13. Naki | } | g) Animales |
| 14. Eboro | | |
| 15. Tanbantú | } | h) Telas |
| 16. Indikortes | | |
| 17. Indikortes | } | i) Plantas |
| 18. Isbartais | | |
| 19. Abanar | } | j) Oro |
| 20. Bodocera | | |
| 21. Visntara | } | k) Cobre |
| 22. Olindico | | |
| 23. Deobriqo | } | l) Agua |
| 24. Abirteo | | |

CLAVES →

REGIONES

- Alquintistas F-I
- Illaqos D-III
- Pastores G-L
- Sartas H-J
- Heneas E, A
- Constructores B-C