



SCOUTS
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Murcia

c/ Mallorca, 1
30100 - Espinardo, Murcia
Tel: (+34) 968.83.04.36
murcia@scout.es

www.exmu.es

DOSSIER ACTIVIDADES CHAPOTEO 2019

ACTIVIDADES SÁBADO 9 DE MARZO

✓ JUEGOS DE PRESENTACIÓN (11:15h-12h)

- **El Pistolero:** haremos un círculo, una ronda de nombres y dejaremos algo más de tiempo para que se aprendan los nombres de aquellos que estén cerca de ellos además de cada cierto número de rondas dejar algo de tiempo para repasar los nombres. El juego consiste en que un jefe estará en el centro del círculo y girará y "Disparará" a alguien del círculo y ese deberá agacharse y las dos personas que están al lado tendrán un duelo que ganará el primero en decir el nombre del otro, el último en decir el nombre correcto del otro será eliminado, y se tendrá que quedar sentado, el juego se empieza un poco lento para que la gente de vaya enterando y aprenda a jugar y conforme van pasando las rondas de incrementa la velocidad.
- **Danza El baile del calentamiento:** Se hace un círculo y toda la gente del círculo tendrá que repetir lo que hace y dice la persona del centro.
- **Danza Pelota de Ping Pong:** Se hace un círculo y toda la gente del círculo hace lo mismo que las personas que haya en el centro cuando la canción dice "y si te toco botas, botas botas" aquella persona del círculo que ha sido tocada pasará al centro también y así sucesivamente.
- **Sapo en el río:** Se repite lo que dice y hace la gente del centro (en caso de hacerse un círculo) o que haya enfrente (en caso de no hacerlo) y al final de cantarlo se repite, pero sin cantar la primera estrofa, y la siguiente repetición sin cantar las dos primeras estrofas y así sucesivamente hasta solo hacer los gestos, al final se canta otra vez la canción entera.
- **Tierra:** Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota
- **Telaraña:** Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre u ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo. SE forma un círculo y los castores se van pasando la lana y cada vez que Le llega la lana tiene que decir cómo se llama y de que colonia pertenece.
- **Pareja de animales:** Consiste en dar un papel con el nombre de algún animal y entregarlo a cada uno del grupo. Después deben encontrar a su pareja haciendo el sonido de ese animal que les ha tocado.
- **Encuentra tu pareja:** El scouter reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas...) cada persona debe buscar a su pareja y presentarse. Cada castor tiene que coger un papel de la bolsa donde habrá varios objetos y tendrá que adivinar su pareja, pero sin poder hablar solo haciendo gestos. (ejemplo: si has cogido un boli haces como que estás escribiendo).
- **Nombre o pillo:** La "madre" comienza preguntando a un jugador ¿nombre o pillo? Si el jugador no quiere decir su nombre deberá correr para no ser pillado por la madre al menos durante 20 segundos, contados por el resto de los jugadores en voz alta. Si consigue no ser pillado, al final de la cuenta se para, dice se nombre en voz alta y el resto de los jugadores le dan un aplauso. Si el jugador es pillado antes de los 20 segundos, deberá decir su nombre en

voz alta y entonces será él el que pregunte a otro jugador "¿nombre o pillo?". Así se juega hasta que todos los jugadores han dicho su nombre.

- **Pollito dentro pollito fuera:** Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aprox. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.
- **El cazador:** Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con una pañoleta en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con pañoleta a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja la pañoleta en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma la pañoleta del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.
- **Granjeros y cerditos:** Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los cerditos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los cerditos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el cerdito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los cerditos se invierten los papeles, pasando el equipo de cerditos a ser granjeros y los granjeros a cerditos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los cerditos cuando les tocó ser granjeros.
- **El mundo al revés:** Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta...)

De todos estos juegos se harán los que el tiempo permita, comenzando con un par de danzas para ir perdiendo la vergüenza.

✓ VISITAS CULTURALES (12:15h-14h y de 15:15h-18:30h)

- Visita al **Jardín Botánico** del Colegio Montesory y realización de cuaderno botánico.
- Visita a la **Casa del Belén** y realización de taller de artesanía.
- Juegos tradicionales de la huerta en la **asociación de Petanca**.

✓ VELADA NOCTURNA

- **Teatro** ambientado en el libro "La Vida en el Estanque" a cargo de la compañía Entre Juglares.

ACTIVIDADES DOMINGO 10 DE MARZO

✓ GYMKHANA GRANDES CASTORES (11h-13:30h)

- NILA: "LIMPIAMOS EL RIO"

Desarrollo de la actividad: el grupo de castores se dividirá en dos equipos, cada uno de los equipos se pondrá a un lado del río. Cuando el gran castor pite, saldrá uno de cada equipo a nadar al río (el río será un trozo de tela azul), y en el río habrá "**objetos**" y cada castor que salga deberá coger uno y llevarlo a su equipo, y así irán saliendo uno a uno. Pero el castor que sale a nadar al río tendrá que ir con los ojos tapados, el resto del equipo será el que le indique por donde tiene que nadar para coger un "**objetos**".

Cuando se hayan cogido todos los "**objetos**", cada equipo deberá clasificarlos por consenso, se irán sacando uno a uno y se dirá dónde va: río, contenedor azul, contenedor amarillo, contenedor verde. Tras esto nos juntaremos todos y haremos una mini-charla donde se les preguntará sobre de qué va este juego y esperamos que salga de ellos que es de Nila y entre todos iremos contando la historia sobre Nila y hablando sobre la importancia de lo que hemos hecho en el juego.

- MALAK:

Explicación del personaje de Malak, haciendo hincapié en su capacidad de hablar todos los idiomas del bosque, como el Morse. Explicación del alfabeto Morse (utilidad y funcionamiento).

Actividad:

1. **Carrera de relevos:** para conseguir las frases en Morse que traducir.
2. **Traducción del Morse:** teniendo el alfabeto completo delante, deberán traducir unas frases escritas en Morse (los Consejos de Malak).

- OJO DE ALCÓN:

1º parte: Actividad de puntería, habrá vasos colocados en distintos lugares y distancias, los castores tendrán que colar las pelotas en los vasos.

2º parte: Habrá un mural con distintos dibujos, desde un lugar más alejado los castores tendrán que mirar a través de unos prismáticos, después tendrán que recordar los distintos dibujos y su orden.

- LEKES:

La actividad se introducirá mediante una historia a cerca de la vida de Lekes. La misma consistirá en una carrera de relevos que se desarrollará en un circuito con diversos obstáculos en cuyo transcurso los castores deberán ir consiguiendo determinados materiales que dejaremos a lo largo de este. Una vez finalizado el circuito, con los materiales obtenidos, deberán construir un estanque.

- ARCO IRIS: LIMBO ARCOIRIS

Se delimita una zona con dos líneas en el suelo, utilizamos una cuerda con cintas de colores del arcoiris, y dos personas cogen una de cada extremo, los niños tienen que pasar bailando por debajo, la cuerda irá bajando y no pueden sobrepasar las líneas marcadas.

- **BURBUJA:**

En la actividad, vamos a separar a los castores en tres grupos y tienen que recorrer un circuito por parejas de tres fases, evitando a toda costa que la burbuja toque el suelo, sin tocarla con las manos. En la primera fase tienen que llevar la burbuja con una botella cogida con las manos, en la segunda fase, tienen que llevarla sujeta uno frente al otro, y en la tercera fase la llevarán uno de espaldas al otro.

- **TIC TAC:** La captura de las piñas de Tic-Tac

Explicación: La ardilla Tic-tac (caracterizado) será el encargado de contar quién es y a qué se dedica en el bosque, y como se relaciona con la colonia. Después dividirá al grupo en dos equipos (Tic y Tac). Cada grupo tendrá un recorrido de obstáculos con mini pruebas donde en cada una alcanzarán una piña. Cuando acaben el equipo que más piñas haya recogido será el ganador.

- **KEEO:**

Por parejas los niños deberán crear el comunicador (teléfono de toda la vida con vasos y cuerda). Para ello deberán coger 2 vasos, con los agujeros previamente hechos y una cuerda, la cuerda estará ya cortada, y deberán hacer un nudo en ambos extremos de los 2 vasos con la ayuda de los 2 scouts. Una vez lo tengan hecho, se podrán todos los niños en fila y el primero tendrá una copia de la canción de la colonia. Deberá ir diciendo frase a frase la canción, todos los demás compañeros deberán repetir lo que oyen hasta que llegue al último de la fila que lo deberá decir a un Scouters para ver si la frase está bien. Una vez que se ha dicho la canción entre todos deberán ordenar la primera letra de la canción para crear la palabra **COMPARTIR**.

✓ **GRAN JUEGO FINAL (13:45h-14:15h)**

El gran juego final constará de tres fases, a saber:

1º Una primera fase que consistirá en jugar al bordón borracho, con el añadido de que, una vez que llegue cada uno de los castores de dar vueltas sobre sí mismo se les dará un trocito de mapa (a ser posible numerado y un trozo por castor), el cual nos servirá en la segunda parte del juego.

2º Cuando todos hayan dado vueltas sobre sí mismos y hayan obtenido su trocito de mapa procederemos a montar el mismo, al haber un solo mapa todos los equipos deberán cooperar en la creación del mismo para encontrar *el tronco angular*.

3º Una vez hayan hecho recompuesto el mapa obtendrán una ubicación concreta en la que encontrar dicho tronco, con la sorpresa de que, en vez de un tronco, habrá una bolsa de chuches/dulces/algo para compartir entre todos.