



FESTIJORGE 2019

¡Cambia la historia!

“RAMA ESCULTA”

11 Y 12 DE MAYO - YECLA



PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Sábado	
9:00 - 10:30h	Recepción de grupos en zona de acampada
10:30-11:30h	Montaje de tiendas
11:00h	Reunión de coordinadores de rama
12:00h	Inauguración
12:30-14:00h	Actividades
14:30h	Comida
16:00h	Traslado a Plaza de Toros
17:00h	Entrada a la Plaza de Toros
18:00h	Inicio del Festival
21:30h	Verbena
23:00h	Batida y regreso
Domingo	
8:00-9:00h	Desayuno y aseo
9:00-10:00h	Recogida de la zona de acampada
10:00-16:00h	Actividades
16:00h	Clausura

OBJETIVOS

- Fomentar la cooperación.
- Fomentar la relación intergrupala y comunitaria de las distintas escultas de la región, creando lazos afectivos entre ellos.



° PačVQNR` QRY` i ONQ\ Öx#ÖÖ¶j`ÖÙ#ÖÖ`

Los grupos serán recibidos por los voluntarios en la Avenida Feria, donde se les indicarán cuál es su zona de acampada y comenzarán a instalar sus tiendas. Después, se desplazarán a la zona de inauguración. La esculta llevará agua y la comida consigo para el resto de la mañana, ya que no volverán a la zona de acampada hasta las 15:45 h.

Las actividades tendrán lugar en la calle Alfarería y la plaza Parque de la Constitución. El traslado hasta el lugar de la actividad se realizará a la vez, saliendo en el orden especificado por los organizadores. El desplazamiento se realizará en 12 minutos, aproximadamente.

Los esculta serán divididos en 24 grupos de 25 personas. Los grupos ya estarán hechos previamente, pues cada participante tendrá un número y lo único que tendrá que hacer es buscar a su grupo. En cada grupo habrá, mínimo, dos componentes de cada grupo scout. Los esculta serán numerados conforme al número de asistentes al Festijorge para que los grupos estén equilibrados.

Una vez separados los grupos, los scouter de cada grupo tendrán cinco tipos de perfume diferente que servirán para hacer una subdivisión en los grupos originales. Los scouters de cada grupo tendrán que echar los diferentes perfumes de manera equitativa entre los miembros del equipo. El objetivo es que cada participante encuentre a los 5 miembros con su mismo olor para, así, formar el subgrupo nombrado anteriormente.

Estos subgrupos servirán para jugar más cómodamente al juego que está explicado a continuación.

Cada subgrupo tendrá un rotulador de un color común que servirá para escribir un número en una parte del cuerpo que sea visible, pero no obvia, por ejemplo, detrás de la oreja si tienen el pelo corto, en el tobillo si llevan pantalones corto, en la muñeca, etc. El número de cada miembro del equipo es libre y no tiene por qué ser el mismo. El objetivo es que cada subgrupo averigüe el número de los miembros de los 25 originales.

Una vez se hayan encontrado todos los número de los diferentes subgrupos, se finaliza el juego.

En el caso de que aún sobre algo de tiempo, os mostramos un juego al que podéis recurrir.

El infiltrado: todos los miembros del equipo se sientan en círculo, menos uno que pensará una palabra que tendrá que decirle al oído a cada uno. Esta persona elegirá a un infiltrado, al que no le dirá la palabra, sino que le dirá *infiltrado*. Una vez todos sepan la palabra, cada uno dirá una palabra que tenga que ver con la que le han dicho. Por ejemplo, si la palabra es “pañoleta”, los participantes dirán “colores, nudo Giwell, scouts, BP” etc.



° PačVQNR` QRYQ\Z V\ TV` ÖÖÖÖÖ`¶|ÖÜÖÖÖ`

Las actividades tendrán lugar en la zona de las pasarelas y la pinada aledaña al edificio bioclimático a unos 25 minutos de la zona de acampada.

Jugaremos a la tradicional oca. Cada uno de los scouts de Cruz del Sur estarán en los 4 tableros, mientras que los scouts de los demás grupos estarán por parejas con una prueba fija. Estarán por parejas porque, al ser un juego de azar, no todas las pruebas tienen porqué hacerse. Es muy importante que las parejas de scouter no se modifiquen y que ambos miembros sepan tanto su prueba como la de su pareja.

EL GRAN JUEGO DE LA OCA		
Prueba	Desarrollo	Materiales
1. El juego de Kim	Se ponen 50 objetos debajo de una sábana. Entre todos los del equipo tienen que recordar mínimo 30 objetos en 30 segundos.	Sábana Pote Plato Navaja Chuchillo Tenedor Brújula Mapa Cordino Pito Pañoleta Cantimplora Botella de plástico Linterna Llaves Libreta Mechero Pegamento



		<p>Carpeta</p> <p>Pelota de tenis</p> <p>Regla</p> <p>Banderín</p> <p>Piedra</p> <p>Palo</p> <p>Hoja</p> <p>Folio</p> <p>Acreditación Festijorge</p> <p>Lápiz</p> <p>Boli</p> <p>Pilot</p> <p>Pasapañoletas</p>
2. Letras humanas	<p>Escribir ESCULTA UNIDAD con los cuerpos en el suelo</p>	
3. La comba	<p>Saltar a la comba todos juntos x saltos</p>	<p>(X1) maroma</p>
4. ¿Cuál es la canción?	<p>Una persona del equipo tendrá que llevar unos cascos puestos con música y mientras leerá el manual de Tropa al ritmo. Los demás miembros del equipo tendrán que adivinar la canción.</p>	<p>(x1) cascos de música</p> <p>(x1) manual de Tropa</p> <p>(x1) aparato con música</p>
5. Piedra papel o tijera	<p>Se dividirán en dos equipos y cada uno se pondrá en los dos extremos de la fila. Saldrán de uno en uno saltando de aro en aro hasta que se encuentren. Jugarán a piedra, papel o tijera y el que pierda saldrá de la fila de aros, mientras que el que gane avanzará. Un miembro del equipo que pierda saldrá inmediatamente después intentando</p>	<p>(x12) aros tipo E. F.</p>



	avanzar hasta la otra punta de la fila y, así, al otro equipo.	
6. No puede tocar el suelo	Pasarse un balón entre todos lo participantes del equipo sin que caiga al suelo sin usar las manos.	(x2) balones def fútbol plástico
7. El punto de apoyo	Todos los miembros se ponen en círculo y doblan las piernas como si estuvieran sentados en una silla (pero sin ella). El objetivo es que se queden apoyados en la persona que tienen detrás sin tener ningún punto de apoyo, solamente sus propios cuerpos.	
8. Trinchera de aislantes	Se forman 2 equipo. El primer equipo tiene que intentar cubrirse por completo con los aislantes, mientras que el otro equipo intentará lanzar las pelotas hacia ellos. Cuando un componente del equipo reciba el contacto de una pelota, éste quedará eliminado, cambiando los roles de los equipos una vez se haya eliminado a todos los componentes del equipo de aislantes.	(X10) aislantes (No hace falta comprar) (x10) pelotas pequeñas gomaespuma (10cm diámetro)
9. Disco-golf	Se forman dos equipos que competirán por “encestar” el frisbi de su respectivo grupo en el aro, colocado previamente en vertical. Los equipos se disponen en dos filas y lanzarán, por turnos, hacia un mismo aro.	(x1) aro Pita Piqueta y Picoleta Árbol (x10) frisbis distintos colores
10. Mini retos cooperativos	a. Cogidos todos pasando los brazos por hombros o cintura del compañero y formando un círculo, han de realizar diversas acciones a la vez (Sentarse a la vez, levantarse, correr coordinados)	(x1) soga/cuerda de escalada vieja



	<p>b. Todo el equipo en fila, y sin usar las manos, deberá levantar una cuerda y colocarla sobre las cabezas de los componentes, procediendo entonces a desplazarse varios metros sin que caiga la cuerda.</p>	
<p>11. A buen entendedor, pocas palabras bastan</p>	<p>Los participantes, sentados en círculo con los ojos cerrados, deben ir numerándose diciendo cada uno un número del 1 al número de participantes sin ponerse de acuerdo en quién va a decir qué número ni cuando. Una misma persona no puede decir dos números. Se termina cuando todos han dicho un número.</p> <p>Variante: Se termina cuando llegan a un número predefinido por el scouter responsable</p>	
<p>12. Recorrido con hilos</p>	<p>Hay un rotulador enganchado a un número determinado de hilos de unos 2-3 metros. Cada participante, que estarán situados en círculo sujeta un hilo haciendo que entre todos el rotulador quede suspendido en el aire. Deben conseguir que el rotulador realice un recorrido que irá pintando, tirando o soltando el hilo que cada uno tiene en la mano.</p>	<p>(x1) rollo de hilo palomar (x3) Rotuladores gordos (color indiferente) (x1) rollo de papel continuo blanco.</p>
<p>13. Puntería</p>	<p>Una caja de cartón con distintos agujeros de distintos tamaños y distintas puntuaciones. Hay que conseguir la mayor cantidad de puntos colando las balas (muelle de pinza con goma elástica) disparando con la escopeta (palo de madera con pinza)</p>	<p>- Paquete de gomas elásticas 50 unds (x50) Pinzas de la ropa (x4) Palos rectangulares de madera (3x3x50 cm aprox) Clavos (uno por palo)</p>
<p>14. Levantarse con una cuerda</p>	<p>Todos están sentados en el suelo. Tienen que conseguir, con la ayuda de una cuerda larga (cuerda de rapel/escalada) levantarse</p>	<p>Cuerda larga de rapel</p>



	agarrándose a la cuerda con las dos manos y sin soltarse en ningún momento.	
15. Acertijo de la barca, el zorro, el pollo y el grano.	<p>Entre todos tienen que sacar la solución al siguiente acertijo:</p> <p>Un hombre tiene que cruzar un río con un zorro, un pollo y un saco de maíz.</p> <p>Tiene una barca de remos, y sólo puede llevar con él una cosa en la barca.</p> <p>Si el zorro y el pollo quedan solos, el zorro se come al pollo.</p> <p>Si el pollo y el maíz quedan solos, el pollo se come el maíz.</p> <p>¿Cómo lo consigue el hombre?</p>	
16. Levantar colchoneta sin manos	<p>Hay una colchoneta en el suelo. Entre todos y sin usar las manos tienen que levantarla de manera que quede sobre las cabezas de los participantes</p>	Colchoneta grande
17. Colar frisbee en círculo	<p>Hay dos círculos concéntricos en el suelo, uno grande que puedan estar todos alrededor, y otro dentro de menos de 1 metro de diámetro. Tienen que conseguir colar un frisbee que habrá dentro del círculo grande en el círculo pequeño a base de dar bolazos al frisbi desde fuera del círculo grande.</p>	<p>- Frisbee tipo plato, no vale tipo anillo.</p> <p>(x6) Pelotas de tenis</p>
18. Tocar el disco sin tocar a otra persona	<p>Conseguir el mayor número de personas tocando un disco de cartón o cualquier elemento en forma de disco sin estar tocando a su vez a ningún compañero.</p>	Cartón
19. Nudo humano	<p>Se juntan todos lo más cerca posible, levantan las manos y cogen sin mirar la primera mano que encuentren. Una vez que todos tienen las manos cogidas se intentan separar. Se</p>	



	habrá formado un nudo entre ellos que tendrán que ir deshaciendo sin soltarse.	
20. Las bases	Conseguir hacer un recorrido formado por unas bases por las que tendrán que ir saltando de una en otra, cogidos de la mano y sin soltarse hasta que el último haya salido del circuito.	Cartón
21. Recorrido pelota sobre banco	Tienen que conseguir que una pelota de ping pong vaya de un extremo a otro de un banco realizando un recorrido soplándole. Si la bola cae se vuelve a empezar.	(x6) Pelotas de ping pong
22. 3 en raya por relevos	Se separa en dos equipos y se colocan en dos filas. Es un 3 en raya por relevos. Sale el primero y pone el pañuelo de su color donde quiera, vuelve y le da el relevo a su compañero, que pondrá el segundo pañuelo. Así hasta tener tres pañuelos. El cuarto podrá mover el pañuelo que quiera a otra posición. Gana el equipo que consigue 3 en raya.	(x9) Aros de 1m de diámetro aprox (x3) Pañuelos de color amarillo (x3) Pañuelos de color negro
23. Baloncespomp	Tiene que conseguir, por parejas o tríos hacer pasar una pompa de jabón por un aro soplándole sin explotarse. Deben pasar tantas pompas como determine el scouter responsable.	(x4) Pomperos (x1 botella) Fairy (x2) Aros de 1m de diámetro aprox
24. Cuela el hueso	Dos personas, cada una un lado contrario de un tablero. Uno de ellos tiene que escupir el hueso de oliva de manera que resbale por el tablero y conseguir colárselo en la boca del compañero. Deberá repetirse hasta que consigan un número determinado por el scouter responsable	Tablero 2x2 Caballetes para el tablero Olivas con hueso (Bote grande de 500 olivas mínimo)



<p>25. Ping pong huevo</p>	<p>Un participante sostiene una huevera de 24 huevos y el resto tienen que conseguir llenar la huevera de bolas de ping pong haciéndolas botar primero sobre un banco. El que sostiene la huevera puede moverse, pero no acercarse más de una línea a una distancia delimitada.</p>	<p>(x4) Cartones de 24 huevos (x50) Pelotas de ping pong Banco</p>
<p>26. Atraviesa el aro</p>	<p>El equipo tiene que hacer pasar a uno de los integrantes por un aro sin que este lo toque lo más mínimo. Debe repetirse con participantes distintos las veces que el scouter responsable considere</p>	<p>(x2) Aros de 1m de diámetro aprox</p>
<p>27. Toca y siéntate</p>	<p>El objetivo es que todos los participantes toquen el balón una vez sin que este caiga al suelo. El balón no se puede retener, solo se puede golpear hacia arriba. En el momento que lo tocas una vez te sientas. Si el balón cae se vuelve a empezar.</p>	<p>(x2) Pelotas de plástico tipo entierro de la sardina</p>
<p>28. La Cuerda floja</p>	<p>El equipo sujeta una cuerda con las manos Uno de los componentes del grupo tiene que recorrer toda la cuerda andando por encima. Puede apoyarse en sus compañeros pero solo puede pisar cuerda, no puede pisar las manos de sus compañeros. Ayuda: Si se ponen en círculo y tiran de la cuerda harán más fuerza y será más fácil.</p>	<p>(x1) Cuerda de rapel</p>
<p>29. Ordenarse arrastrándose</p>	<p>Los componentes del equipo se situarán boca abajo, uno junto a otro y procederán a ordenarse según varios criterios (edad, talla del pie) haciendo la croqueta, desplazándose unos sobre otros. La dificultad podrá regularse según el scouter (Ej. Primero sin hablar, luego hablando)</p>	



<p>30. Todos caben</p>	<p>El equipo se situará sobre varios trozos de cartón, previamente colocados. El scouter irá retirando la superficie de cartón reduciéndose cada vez más, siendo el objetivo del juego que ningún componente del equipo toque el suelo con ninguna parte del cuerpo. En tal caso, deberán empezar de nuevo.</p>	<p>Cartones recortados de diversos tamaños o sillas si tenemos la posibilidad.</p>
<p>31. Cinta de equilibrio</p>	<p>El equipo debe conseguir que todos sus miembros crucen a pie la cinta, bien sea por sus propios medios o con ayuda (el scouter irá proponiendo los niveles de dificultad Ej.:primero sin ayuda, con algo de ayuda, con todo el equipo ayudando)</p>	<p>(x1) Cinta de equilibrio</p>
<p>32. Dime quién soy</p>	<p>Cada jugador anotará algún concepto (animal, acción, persona famosa) en un post-it y se pegará en la cabeza de alguien del equipo al azar. El grupo se divide en dos filas enfrentadas y salen por parejas. Cada uno con mímica ha de decir al otro que pone en su post-it, contando con solo 30 segundos, si no lo consiguen pasan al final de la fila para intentarlo de nuevo, si lo consiguen se le da un nuevo post-it.</p>	<p>(x5) paquetes de post-it. (x10)bolígrafos azules</p>
<p>33. Apunta y encesta</p>	<p>El equipo se dispondrá en parejas, situándose en fila, uno frente a otro. Cada miembro tendrá un vaso que utilizará para recoger la pelota del compañero y lanzarla a su pareja. Una vez la pareja ha conseguido pasar la pelota a la siguiente, avanzará a la cabeza de la fila, avanzando ésta hasta una meta determinada por el scouter.</p>	<p>(x50) vasos de papel (x10) pelotas ping-pong</p>
<p>34. Con jeringuillas y a lo loco</p>	<p>La garrafa actuará como diana. Por parejas, deben conseguir llenar la jeringuilla sin usar las manos y</p>	<p>(x15) jeringuillas de 20 ml (x1) Garrafa vacia de agua</p>



	vaciarla a cierta distancia en una garrafa partida por la mitad.	
35. Bordón envenenado	El equipo se dispone en círculo cogidos de la mano y gira en torno a un bordón clavado en el suelo. A la señal del scouter, deben “luchar” por que alguien del círculo toque el bordón y no tocarlo ellos, quedando eliminado quien lo toque o las dos personas que se suelten.	(x1) bordón
36. Juego de pies	El equipo se sienta en 2 filas uno detrás de otro, y se le da un balón al que está primero en la fila, que tendrá que pasarlo para atrás solo usando las piernas y sin poder levantarse, el balón tendrá que llegar al último de la fila.	(x2) Balones
37. La locomotora humana	Se divide el equipo en 2 o 3 grupos, y a cada grupo se le dará 2 colañas con trozos de pita atados a esta. Los miembros del equipo tendrán que poner un pie en cada colaña y coger un trozo de pita de cada colaña, el objetivo es desplazarse de un punto a otro todos subidos en la colaña.	(x6)colañanas Pita
38. Con la cabeza sí se juega	Dos del equipo se pondrá un cubo en la cabeza, y el resto del equipo, a una cierta distancia, tendrá que meter pelotas de pin pon en los cubos, todos tendrán que meter al menos una pelota en el cubo.	(x2) cubos (x20) pelotas de pin pon
39. Saltar la cuerda	Se pone una cuerda a una cierta altura y tienen que pasar todos por encima de la cuerda, sin usar elementos externos.	(x1) cuerda/maroma
40. Puntería	Hay tres cajas con agujeros por donde tiene que meter una pelota de tenis desde una cierta distancia, los agujeros son de distinto tamaño siendo el más grande de 5 puntos, el intermedio de 10 puntos y el más	(x3) cajas de cartón (x1)Pelotas de tenis



pequeño de 15 puntos. El objetivo es conseguir 100 puntos entre todo el equipo.

La coordinación de las pruebas correrá a cargo de los scouters de cada unidad, encargándose al menos, uno de ellos según la siguiente tabla:

Grupo Scout	Prueba	Grupo Scout	Prueba
El Carmen	Prueba 1	Narsés	Prueba 21
La Purísima	Prueba 2	Luz de Abril	Prueba 22
Inmado Czon. María	Prueba 3	Iradier	Prueba 23
Ciudad del Sol	Prueba 4	Magma	Prueba 24
Valle de Leyva	Prueba 5	El Carmen	Prueba 25
Mafeking	Prueba 6	Ciudad del Sol	Prueba 26
La Milagrosa	Prueba 7	Ítaca	Prueba 27
San Jorge	Prueba 8	La Milagrosa	Prueba 28
Severo Montalvo	Prueba 9	El Carmen	Prueba 29
San Roque	Prueba 10	Ciudad del Sol	Prueba 30
Kimball O'Hara	Prueba 11	San Roque	Prueba 31
Vista Alegre	Prueba 12	San Ginés	Prueba 32
C.C. Renfe-Aguilas	Prueba 13	Vista Alegre	Prueba 33
Hipocampo	Prueba 14	Kenya	Prueba 34
San Ginés	Prueba 15	Imhlala-Panzi	Prueba 35
Alba	Prueba 16	Iradier	Prueba 36
Kenya	Prueba 17	La Milagrosa	Prueba 37
Itaca	Prueba 18	Mafeking	Prueba 38
Imhlala-Panzi	Prueba 19	Ítaca	Prueba 39
Balumba	Prueba 20	San Jorge	Prueba 40



De igual modo, la tabla anterior servirá para organizar la coordinación de los grupos para las actividades del sábado por la mañana, de forma que los scouters de la prueba 1 gestionarán las actividades del grupo 1, los scouters del grupo 2 las actividades del grupo 2 y así sucesivamente hasta agotar el total de grupos.

NOTA: Debido a que es un juego de azar, cabe la posibilidad de que algunos juegos no lleguen a realizarse. Es por esto que los scouters estarán colocados por parejas, en la que ambos miembros del equipo deberán conocer tanto su prueba como la de su compañero. Por tanto, las parejas NO PODRÁN MODIFICARSE, ya que alteraría el juego y la dinámica del mismo. Rogamos que se cumplan esta norma básica para que el juego transcurra con eficiencia. Así como pedimos que los Escultas hagan nuevas amistades, también podemos hacerlas los scouters®

