



# FESTIJORGE 2019

*¡Cambia la historia!*

## SECCIÓN SCOUT

11 Y 12 DE MAYO - YECLA



## Resumen horario

<b>Sábado</b>	
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 (Cespín)
12:30-14:00h	Actividad Macro “Atrapa la bandera” (Cespín)
14:30h	Comida en el Cespín
16:00h	Traslado a Plaza de Toros
17:00h	Entrada a la Plaza de Toros
18:00h	Inicio del Festival
21:30h	Batida de gradas y Verbena
23:00h	Batida y regreso
<b>Domingo</b>	
8:00-9:00h	Desayuno y aseo
9:00-10:00h	Recogida de la zona de acampada
10:00-10:30h	Traslado al recinto ferial situado cerca del polideportivo Las Pozas
11:00-15:15h	Actividades + comer en el recinto
15:15- 15:45	Vuelta a la zona de acampada
16:00h	Clausura

## OBJETIVOS GENERALES DEL EVENTO

Durante este fin de semana la sección tropa va a realizar actividades en las que desarrollará su capacidad motrill siendo este uno de los principales objetivos del fin de semana. Es decir, el objetivo general es que los troperos hagan actividades en las que tengan que estar en



movimiento, se diviertan mientras juegan y conozcan a scouts de otro grupo. Es por esto que las actividades que se van a realizar, tanto el sábado como el domingo, tienen una parte de unión y cooperación en grupos creando el domingo tropas ficticias con patrullas reales para que estos aprendan a cooperar con otras personas que no conocen. En definitiva, buscamos que los troperos se diviertan mientras realizan actividades de acción y cooperación.

## PROGRAMACIÓN

### Sábado 11

**09:00-10:30** – Recepción

**10:30-11:30** – Montaje de tiendas

**11:00** – Reunión de coordinadores de tropa

**12:00** – Inauguración en el parque del Cespín

**12:30 -14:00** – Macro juego “Atrapa la bandera”

### Actividades del sábado 12:30 – 14:00

-Lugar de desarrollo de la actividad: Parque del Cespín

**\*Nota: llevar la comida a la inauguración.**

Para esta actividad será necesario que cada tropa **traiga hecha de casa una bandera de 25x15cm aproximadamente** que represente su tropa.

El objetivo de este juego es capturar el mayor número de banderas del resto de equipos, las cuales deben estar fijadas en lugares visibles. Para conseguir esto tendrán que idear una estrategia para no ser atrapados por el equipo contrario, que estará defendiendo la bandera. Los equipos deben designar a dos o tres miembros de su tropa como guardianes de la misma mientras el resto de troperos deberán atravesar la zona del equipo adversario sin ser atrapados, para obtener la bandera.

La bandera se colocará en el lugar que cada tropa real considere oportuno (imprescindible que sea accesible) y ésta estará rodeada de un círculo de 2 metros de radio donde los defensores no pueden entrar pero sí los atacantes para coger la bandera. En este círculo los atacantes no pueden ser atrapados por los defensores pero, al salir del círculo de 2 metros de radio, los defensores ya podrán atrapar a los atacantes siendo éste el único lugar en el que quedarán libres de ser atrapados.

La manera de atrapar a los demás participantes es por medio de coger una cinta que cada tropero tendrá colocada en la parte trasera de su cuerpo la cual debe estar visible. Estas cintas serán de los colores de la pañoleta de cada grupo. En el momento en que le cojan la cinta quedará eliminado y tendrá que ir a su campo. Solamente podrá volver a jugar si alguien de su equipo le da una cinta que haya robado de otro grupo.

Los scouters deberán estar atentos para que sus tropas no hagan trampas y al final del juego los scouters de cada tropa contarán la cantidad de banderas cogidas (5 puntos por bandera) más la cantidad de cintas que el equipo ha robado, es decir, aquellas cintas que tenga extra, no las que inicialmente se le había asignado a cada patrullero (1 punto por cada cinta robada).

**14:30** – Comida en el parque del Cespín, donde se ha realizado la actividad.

**16:00** – Traslado a la plaza de toros (Coger cena)

**17:00** – Entrada a la plaza de toros

**18:00** – Inicio del Festival XXXVIII Festival Regional de la Canción Scout

**20:00** – Cena

**21:15** – Batida

**21:30** – Verbena

**23:00** – Batida y regreso a la zona de acampada

**00:00** – Silencio

### Domingo 12

**08:00-09:00** - Levantarse, aseo y desayuno

**09:00-10:00** - Recogida de la zona de acampada y batida de limpieza

**10:00** - Traslado al lugar de realización de actividades

La actividad se llevará a cabo en un recinto ferial situado cerca del polideportivo Las Pozas a aproximadamente 25 minutos de la zona de acampada.

**10:30** – Reunión por subgrupos cada uno en su zona.

### **Actividades del domingo 11:00 – 14:00**

**\*Nota: Llevar la comida y el almuerzo al recinto donde se realiza la actividad. Importante llevar gorra y crema solar.**

Desarrollo de la actividad:

Se trata de una ambientación post apocalíptica en la que dividiremos a los troperos en 30 tropas ficticias de patrullas reales. Se dividirán en mundos diferentes, en total habrá 5 mundos, es decir, 5 mapas y por lo tanto 5 subgrupos. En cada mapa o subgrupo habrá 6 tropas ficticias (las cuales se les asignará un número del 1 al 6 para saber qué orden de pruebas llevará cada tropa) con patrullas reales que competirán entre ellas. Se harán 6 actividades y ningún grupo se cambiará de localización para realizar las actividades de competición. Las mismas pruebas se realizarán simultáneamente en los diferentes mundos por medio de un cuadrante y orden preestablecido. Cada tropa ficticia contará con un color para ir apuntando en el mapa que le toca con una chincheta los lugares que va conquistando. Estos lugares se consiguen ganando las actividades competitivas que explicamos a continuación.

\*En cada uno de los mundos habrá un scouter de la tropa de Cruz del Sur.

**CUADRANTE DE HORARIO Y ROTACIONES (COMÚN PARA LOS CINCO MUNDOS)**

SUBGRUPOS	EQUIPOS			HORARIO
	A	B	C	
JUEGO 1: AJEDREZ	1/2	3/4	5/6	11:00-11:30
JUEGO 2: JUEGO DE CRUZ DEL SUR	1/3	2/5	4/6	11:30-12:00
JUEGO 3: LAS DOS TORRES	1/5	2/4	3/6	12:00-12:30
JUEGO 4: LAS CUATRO ESQUINAS	1/4	2/6	3/5	12:30-13:00
JUEGO 5: VELOCIDAD POR EQUIPOS	1/6	2/3	4/5	13:00-13:30
JUEGO 6: CARRERA XTREME	1/2	3/4	5/6	13:30-14:00

**1. ACTIVIDADES COMPETITIVAS**
**1.1 AJEDREZ**

Se enfrentarán dos tropas. Cada una decidirá dos cosas: quién es el equipo blanco y quien es el equipo negro; y luego los distintos personajes de cada equipo:

1. Un rey.
2. Una reina.
3. Dos alfiles.
4. Dos caballos.
5. Dos torres.



## 6. Los que sobren serán peones.

Para jugar:

Cada tropa se colocará en fila horizontal a cierta distancia de la otra, una vez estén colocados, un miembro de una tropa (A) se acercará a la otra (B) y dará una palmada en la mano a cualquiera de los troperos de la tropa B (los troperos deben tener la mano extendida para que se la palmee el tropero del equipo contrario (A) y le pueda elegir). Una vez el tropero del equipo A palmee a alguien del otro equipo, el equipo B, la persona a la que han palmeado y los de su equipo que son de categoría inferior (abajo se explica el orden de categorías) deben pillar al tropero del equipo A antes de que vuelva con su equipo. Pueden pasar dos cosas:

- **Que alguien del equipo B pille a la persona que ha palmeado del equipo A: en ese caso, se eliminará la persona del equipo A, la que ha salido a palmear.**
- **Que nadie del equipo B pille a la persona que ha salido del equipo A: en este otro caso se eliminará solo a la persona del equipo B a la que han palmeado.**

¿Cuándo se salva la persona del equipo que ha salido a palmear? Se salvará cuando llegue hasta su equipo.

El orden de categorías será el siguiente, tal como ocurre en el ajedrez:

- **Si toca a la reina, saldrán todos menos el rey.**
- **Si toca a un alfil, saldrán: alfiles, caballos, torres y peones.**
- **Si toca a un caballo: caballos, torres y peones.**
- **Si toca a una torre: torres y peones.**
- **Si toca a un peón, sale sólo el peón al que haya tocado.**

El objetivo final del juego es descubrir quién es el rey del equipo contrario y conseguir eliminarlo.

### 1.2 JUEGO DE CRUZ DEL SUR

Se trata de un juego competitivo en el que los jugadores se dividen en dos tropas y el objetivo es pillar a los miembros de la otra tropa. Cuando un jugador es tocado por un miembro de la otra tropa, queda eliminado, de manera que ganará la tropa con más supervivientes a la señalización del final del juego.

Se señalan tres líneas paralelas sobre el terreno (L1, L3, L2), separadas entre sí por unos 25 metros cada una. La longitud de las líneas será la suficiente para que todos los miembros de cada tropa puedan colocarse en primera fila a lo largo de su línea de partida. Los jugadores se dividen en dos tropas (T1 y T2) y se colocan enfrentados entre sí, cada uno detrás de las dos líneas paralelas de los extremos.

T1 parte de L1 y T2 parte de L2, dejando en medio la línea central (L3). La zona de la que parte la T1 la denominamos C1 y la zona de la parte la T2 la denominamos C2. Las dos zonas comprendidas entre las tres líneas constituyen la zona de asalto (A), donde tendrá lugar la contienda, mientras que las zonas tras las dos líneas de los extremos (C1 y C2) son zonas seguras donde no se puede pillar.

La dinámica del juego es muy simple, consiste en que los jugadores tienen que pillar a los del equipo contrario mientras se encuentran en la zona de asalto, con la regla de que sólo pueden pillar a aquellos jugadores que hayan salido a la zona de asalto después que ellos. Cuando un jugador sale a la zona A sólo puede volver a su campo (zona segura) si antes pisa la línea central. En el instante en que un jugador salga a la zona A podrá pillar a todos los jugadores del otro equipo que ya estén en la zona A, pero será vulnerable a ser pillado por todos los jugadores del equipo contrario que, a partir de ese instante, salgan a la zona A, y así sucesivamente.

Para evitar ser pillados los miembros de las tropas pueden volver a sus campos de partida (C1 los miembros de la T1 y C2 los miembros de la T2), pero sólo podrán hacerlo si antes tocan la línea central L3.

Se juega hasta que uno de los equipos se quede sin jugadores o hasta que se acabe el tiempo de juego, proclamándose vencedor la tropa con más miembros supervivientes.

NOTA: El máximo tiempo que un jugador podrá permanecer sin salir a la zona de asalto A, será de 1 minuto, recibiendo un aviso del scouter en el caso de sobrepasar el tiempo. El tropero que reciba dos avisos de exceso de tiempo en su campo quedará automáticamente eliminado.

### 1.3 LAS DOS TORRES

Para este juego competitivo se necesitan dos tropas ficticias y una pelota. En cada equipo hay un miembro que es la TORRE (estará dentro de un círculo de 1 m de radio y del que no podrá salir ni podrá coger el balón si éste se encuentra fuera de él). La torre estará al final del campo contrario, en el centro parada y sin moverse. Se coloca cada equipo en su campo y a la señal de inicio de juego tendrán que llegar pasándose la pelota hasta su torre. Cuando un jugador coge la pelota no puede moverse, tendrá que pasarla a otro jugador para seguir avanzando hasta que le llegue a la torre y puntuar.

### 1.4 LAS CUATRO ESQUINAS

Se hacen 4 equipos (cada tropa ficticia quedará dividida en dos subgrupos), y cada subgrupo se colocará en una esquina de un área cuadrada previamente delimitada. Un scouter se pondrá en el centro y dirá dos números. Los equipos los cuales les corresponden dichos números deberán de intercambiarse sus esquinas y llevarse a gente del equipo contrario a su nueva esquina. Un equipo queda eliminado cuando ya no tiene más componentes.

Vídeo para tener una idea clara del juego.

<https://www.youtube.com/watch?v=PSn22cWgObl&feature=youtu.be>

### 1.5 JUEGO DE VELOCIDAD POR EQUIPOS

FESTIJORGE 2019 – YECLA



Para este juego competirán dos tropas ficticias. Se crearán dos recorridos iguales y se dividirá a cada tropa en dos subgrupos. Se harán turnos para que cada subgrupo de la tropa ficticia juegue. El objetivo será realizar este recorrido más rápido que el equipo contrario. Empezará uno haciendo el recorrido y tendrá que volver al punto de inicio para coger al siguiente y de la mano hacer de nuevo el recorrido. Al acabar los dos el recorrido, de la mano cogerán al tercero de la fila así hasta que todos los patrulleros hayan hecho el recorrido. Ganará la tropa que haga más rápido el recorrido. En caso de que en cada turno gane un subgrupo de cada tropa harán un desempate para saber cuál es la tropa ganadora.

Vídeo para tener una idea clara del juego.

<https://www.youtube.com/watch?v=F9jOOR4B6Kw>

### **1.6 CARRERA XTREME**

Consiste en realizar una carrera de relevos, donde todos deben tumbarse en el suelo formando una fila. El último debe rodar por encima del resto hasta llegar al principio y así sucesivamente hasta llegar a la línea de meta. El objetivo es llegar hasta la meta en el menor tiempo posible.

**\*\* Se enviará en otro documento la organización de las tropas ficticias\*\***