# Rama Intermedia

**Actividades para niños y niñas de 11 a 15 años**

**Corporalidad**

**Sendero del Desafío**

**Cada patrulla diseña y construye un tramo de un circuito de pruebas y obstáculos en naturaleza por el que se desarrollará una singular competencia de pequeños grupos.**

**Corporalidad - Rally de Patrullas**

**Actividad que ayuda a motivar una clara definición de roles en cada patrulla, pone a prueba su capacidad de organización, colabora en el desarrollo de una identidad propia y constituye un desafío para la creatividad y capacidad física de los jóvenes: un rally de patrullas en el que los participantes deberán confeccionar el vehículo que utilizarán, llevar adelante un recorrido conduciendo y empujando sus propios vehículos y superar con éxito las dificultades que encuentren en el camino.**

**El anexo técnico "Rally de patrullas: un modelo de vehículo", entrega el listado de materiales y las instrucciones para confeccionar un modelo de vehículo.**

**Corporalidad - Ludoteca de la Unidad**

**¿Qué es una ludoteca? Nada más y nada menos que una "biblioteca" de juegos y juguetes. Exactamente eso es lo que se propone a las patrullas realizar a través de esta actividad. Convertirse en "ratones de ludoteca" para explorar, investigar, obtener y confeccionar los más variados, novedosos y exóticos juegos y juguetes. Una vez montada, la ludoteca de la Unidad Scout será abierta al público para deleite de grandes y chicos.**

**El anexo técnico "Ideas para confeccionar una ludoteca", complementa esta ficha de actividad y entrega sugerencias y recomendaciones para llevar adelante este trabajo.**

**Corporalidad - Cocineros Prehistóricos**

**Esta actividad constituye un desafío a las patrullas para dejar de usar o cambiar utensilios tradicionales con imaginación e ingenio. Una de las comidas del próximo campamento no podrá ser preparada de la manera acostumbrada y deberán buscar una forma novedosa de hacerlo.**

**Complementa esta ficha de actividad el anexo técnico "Cocina rústica: recetas y utensilios", en el que se entregan algunas entretenidas ideas.**

**CREATIVIDAD:**

**Creatividad - Cultivos Hidropónicos**

**Después de practicar técnicas de hidroponía, las patrullas se dividen en parejas para cultivar vegetales con esta técnica y compartir las responsabilidades que ello implica. El avance de los cultivos es presentado y relatado a la Unidad.**

**El anexo técnico "Nociones básicas de cultivos hidropónicos" complementa esta ficha de actividad con conceptos generales sobre la hidroponía e instrucciones para la implementación de un cultivo de esta naturaleza.**

**Creatividad - El Baúl de las Mil Caras**

**Reunidos distintos elementos de caracterización en un baúl, se monta un escenario en el que cada miembro de la Unidad Scout deberá improvisar la representación de un personaje utilizando los elementos existentes en el baúl.**

**Creatividad - Mensaje Musical**

**Durante un día de campamento, la Unidad Scout sólo se comunicará a través de canciones. Además, las patrullas prepararán mensajes especiales transmitidos de esta forma, que las restantes deberán descubrir durante el curso de la actividad.**

**Creatividad - Reciclemos el Libro de Patrulla**

**Luego de aprender la técnica de reciclaje artesanal de papel, los jóvenes confeccionan el Libro de Patrulla con hojas preparadas por ellos mismos.**

**Dos anexos técnicos complementan esta ficha de actividad: "El espíritu de patrulla y el Libro de Patrulla", que entrega algunos lineamientos sobre el Libro de Patrulla y la forma como el espíritu scout se manifiesta por su intermedio, y "Reciclaje artesanal de papel", que enseña a reciclar papel de acuerdo a una técnica sencilla.**

**Creatividad - Artesanos de Navidad**

**Divididos en grupos de interés, los jóvenes aprenden la confección de distintos productos de consumo habitual en época de Navidad, los que luego preparan para vender en una feria navideña, destinando las ganancias a la Unidad Scout o a alguna obra social.**

**Seis anexos técnicos complementan esta ficha de actividad: "Tradiciones de Navidad y fabricación de velas", se refiere a las tradiciones navideñas en general y particularmente a la fabricación de velas; "Adornos de Navidad", entrega variados y sencillos modelos de adornos navideños y de árboles artificiales de Navidad; "Confección de tarjetas de Navidad"; "Chocolates artesanales"; "Panes de Navidad"; y "Galletas de Navidad", todos los que contienen listados de materiales, recetas y moldes para la preparación de estos atractivos productos.**

**Creatividad - Títeres**

**En patrullas, cada participante aprende técnicas de confección de muñecos de guiñol para realizar posteriormente representaciones acerca de problemáticas de interés juvenil, incluyendo propuestas de solución.**

**Complementan esta ficha de actividad los anexos técnicos "Confección de muñecos de guiñol" y "Construcción de un teatro de títeres", conteniendo el listado de materiales e instrucciones para realizar los trabajos que sus nombres señalan. Diferentes y atractivos modelos permiten un resultado creativo y novedoso.**

**Creatividad - ¡Mermelada de qué…?**

**Los jóvenes aprenden la preparación de mermeladas exóticas, fabrican una cantidad determinada de ellas y las venden posteriormente con el fin de reunir fondos para las actividades de la Unidad Scout o para alguna obra social.**

**Tres anexos técnicos complementan esta ficha de actividad. "Fabricación de mermeladas y conservas caseras", introduce en los conocimientos básicos que deben manejarse para realizar un buen trabajo. "Recetas de mermeladas caseras" y "Más recetas de mermeladas y dulces", los que contienen una veintena de recetas diferentes y novedosas.**

**Creatividad - La Canción de Mi Patrulla**

**Durante un campamento, las patrullas componen canciones que hablan de las experiencias vividas en esa ocasión. Con esta experiencia de creación colectiva, y una vez de regreso en su ciudad, cada patrulla compondrá una canción que se transforme en el himno que las caracterice.**

**Creatividad - ¿Dónde acampar?**

**Los miembros de cada patrulla se dividen en parejas para investigar un lugar de campamento desde la perspectiva de distintas disciplinas científicas. Con los informes de cada patrulla, se confecciona un catálogo de posibles lugares de campamento para la Unidad.**

**Creatividad - La Patrulla con Ritmo**

**Escoger una melodía, crear una canción, confeccionar los instrumentos necesarios para ejecutarla, organizar un festival, presentar las canciones y elegir la ganadora, son algunos de los desafíos que esta actividad presenta, poniendo a prueba las aptitudes musicales, creativas y humorísticas de los jóvenes.**

**Cuatro anexos técnicos complementan esta ficha de actividad. "Confección de quena, órgano, flautas y flautín", "Confección de zampoña y pitos", "Confección de flauta traversa, pito gangoso y caramillo", y "Confección de instrumentos de percusión".**

**Creatividad - Congreso de Inventores**

**Cada patrulla diseñará y confeccionará un elemento que mejore la vida en campamento. Luego de probarlos y utilizarlos "en terreno", estos pasarán a formar parte de los implementos de patrulla o de Unidad Scout.**

**Creatividad - Estación Meteorológica**

**Durante un campamento de Unidad, las patrullas montan una estación meteorológica con instrumentos fabricados por ellos mismos y estudian los fenómenos atmosféricos.**

**Dos anexos técnicos complementan esta ficha de actividad: "Instrumentos meteorológicos de construcción casera" y "Pronósticos meteorológicos", los que entregan instrucciones para confeccionar los instrumentos necesarios y leer la información que éstos entregan.**

**Caracter**

**Carácter - El Espejo**

**Ayudados por un pliego de papel -que simula un espejo en el que los jóvenes se ven reflejados- cada participante reflexionará en torno a la imagen que él tiene de sí mismo, confrontándola con la imagen que los demás tienen de él o ella. El diálogo que surja será una invitación a la superación personal y al apoyo mutuo.**

**Carácter - Hagamos un Comercial**

**Simulando un aviso comercial de televisión, cada patrulla promociona un artículo de la Ley, en una entretenida actuación "en vivo y en directo" a través de una gran pantalla.**

**Carácter - Debate en Globo**

**Simulando un viaje en un globo aerostático que pierde altura, los miembros de cada patrulla deberán deshacerse paulatinamente del "peso" que representan ciertos valores propuestos, reflejándose de esa forma la jerarquía de valores del grupo, o a lo menos, de la mayoría.**

**Carácter - Accidente en la Luna**

**Simulando el accidente de una nave espacial, cada patrulla deberá ponerse de acuerdo en la prioridad de los elementos necesarios para la supervivencia, lo que luego es comparado con una solución estándar propuesta por la NASA.**

**Complementa esta ficha de actividad el anexo técnico "Supervivencia en la Luna", que contiene un ejercicio NASA para la formación de astronautas.**

**Carácter - No pierdas la pista**

**Amanece en campamento y un grito de alarma despierta a las patrullas… ¡la comida del desayuno ha desaparecido! Para poder encontrarla, los jóvenes deberán seguir un camino de pistas que los conduzca hasta los ingredientes y utensilios necesarios para su preparación… pero la sorpresa al final del camino bien vale el esfuerzo.**

**"Signos de pista" es el nombre del anexo técnico que complementa esta ficha de actividad con la explicación de los 30 signos más utilizados.**

**Carácter - Teatro de la Aventura**

**Motivados por la invitación que realizan Guía y Subguía, cada patrulla escoge una historia de exploración y la representa ante sus amigos y amigas de la Unidad Scout. Realizada la presentación, la misma patrulla invita a debatir y reflexionar sobre los valores que dicho ejemplo propone para la vida de los jóvenes.**

**Carácter - La Fiesta del Fuego**

**En el campamento que pone fin a las actividades del año, cada patrulla analiza las dificultades a las que se ven enfrentados como grupo (desde el punto de vista de la patrulla o de la Unidad Scout) o como individuos (desde el punto de vista de la sociedad en la que están insertos). Las "fallas" reconocidas serán creativamente representadas en figuras de cartón que serán quemadas junto al fuego de campamento, al mismo tiempo que todos se comprometerán a dar lo mejor de ellos para corregir estas situaciones.**

**Para festejar este compromiso, las patrullas serán invitadas a disfrutar de una muy especial comida.**

**Tres anexos técnicos complementan esta ficha. "Papel maché", con instrucciones para llevar adelante esta técnica; "Paellas", con recetas e instrucciones de elaboración de este sabroso plato en diferentes versiones culinarias; e "Historia de las Fallas de Valencia", con información relativa a esta importante fiesta tradicional española.**

**Carácter - El Globo Prisionero**

**Luego de debatir sobre las cadenas o esclavitudes que atan al hombre moderno, las patrullas se reúnen con el objeto de buscar soluciones a dichos comportamientos esclavizantes y, utilizando como símbolo la liberación de un globo aerostático, comprometerse en la superación de dichas amarras.**

**Esta ficha de actividad se complementa con el anexo técnico "Globo aerostático de papel", el que entrega instrucciones para confeccionar un globo como el señalado.**

**Carácter - Operación Patch Adams**

**Siguiendo el ejemplo de Hunter "Patch" Adams, la Unidad Scout se prepara para llevar alegría a las personas que están enfermas y, de esta manera, poner en práctica aquello del poder de una sonrisa, dando a los pacientes una mejor calidad de vida y una nueva herramienta para combatir la enfermedad: la alegría.**

**AFECTIVIDAD:**

**Afectividad - Serenos de Campamento**

**En parejas, los jóvenes asumen por turnos la responsabilidad de velar por la seguridad nocturna del campamento, con tareas específicas previamente asignadas y aprovechando el tiempo disponible para reflexionar y conocerse.**

**Afectividad - En el País de los Ciegos**

**A través de distintas pruebas realizadas en "estaciones" especialmente preparadas por los dirigentes, los jóvenes se sensibilizan acerca de las dificultades que cotidianamente enfrentan las personas con discapacidad física.**

**Afectividad - Imágenes de Nuestra Aventura**

**Durante el campamento de fin de año de la Unidad, los participantes toman fotos de las actividades que allí se realizan. Una vez de regreso, preparan un diaporama e invitan a los padres y apoderados de la Unidad a una velada donde comparten este trabajo y dan a conocer algo más sobre la vida de la Unidad Scout.**

**Afectividad - ¡Hoy es día de fiesta!**

**La celebración del cumpleaños es una conmemoración de la historia personal y una demostración de la valoración que por esa persona siente su comunidad. A través del tiempo se ha mantenido la tradición comunitaria de marcar el paso de las distintas etapas de la vida de las personas, pero a menudo esta celebración se restringe a un compromiso social más. Esta actividad nos invita a festejar los cumpleaños de una manera muy especial y… ¡toda la Unidad está invitada a la fiesta!**

**Afectividad - Campamento Padres-Hijos**

**Durante parte de un campamento de tres días, la Unidad Scout recibe la visita de padres y familiares de los y las scouts y comparte con ellos la experiencia de la vida en naturaleza.**

**SOCIABILIDAD**

**Sociabilidad - Reportaje Fotográfico**

**Luego de aprender nociones de fotografía, los miembros de cada patrulla preparan un reportaje sobre un sector de su propio vecindario, el que además incluye entrevistas, recopilación de anécdotas y datos curiosos. El material es presentado en una exposición en que se dan a conocer los trabajos al resto de la Unidad Scout.**

**Sociabilidad - ¿Dónde te gustaría cenar esta noche?**

**En campamento, en días diferentes, cada patrulla organiza una cena preparada según las costumbres de distintas culturas previamente escogidas, a la que invita a las patrullas restantes para disfrutar la comida y compartir distintos aspectos de dicha cultura.**

**Sociabilidad - Kim de la Historia**

**Por medio de pistas fotográficas, cada patrulla descubre un monumento o lugar importante de la ciudad, sobre el cual sus integrantes tendrán que recoger información interesante que presentarán a las demás patrullas. Cada tarea es merecedora de puntaje, lo que determina finalmente a la patrulla ganadora.**

**Sociabilidad - Señores Feudales**

**Alternadamente, los miembros de cada patrulla asumen diferentes papeles dentro de la estructura feudal que súbitamente se instaló en el campamento, lo que pondrá a prueba su carácter y suscitará una discusión posterior acerca del uso del poder, los prejuicios y los derechos de las personas.**

# Sociabilidad - TeaTRO del agua

**Luego de informarse adecuadamente acerca de las diarreas infantiles, la deshidratación y las formas de prevenirlas y tratarlas, los miembros de la Unidad Scout preparan una entretenida y original representación de teatro callejero, en la que dan a conocer las normas de prevención y tratamiento de esta enfermedad a un sector previamente escogido de la comunidad.**

**Complementan esta ficha de actividad los anexos técnicos "Dramaturgia", "Teatro Callejero" -con información útil para elaborar el guión y preparar la puesta en escena-, y "Terapia de Rehidratación Oral", con la información básica que se debe manejar sobre el tema de las diarreas, su prevención y tratamiento.**

**Sociabilidad - Campamento Itinerante**

**Cada patrulla prepara un itinerario y materiales necesarios para realizar un "campamento móvil", en el que dispondrán de recursos limitados con el fin de poner a prueba su organización y capacidad de relación con la comunidad para proveerse de lo necesario.**

**Sociabilidad - Encuentro con Nuestras Raíces**

**En base a pistas especialmente preparadas por los Responsables de Unidad Scout, cada patrulla visita y conoce un lugar de importancia arqueológica o cultural, en el cual deberán cumplir tareas específicas de investigación que luego expondrán ante las demás patrullas.**

**Sociabilidad - Periódico Precolombino**

**Con los recursos del periodismo actual y los contenidos de la historia de distintas civilizaciones precolombinas, cada patrulla elabora un diario mural que refleje la vida cotidiana de la cultura escogida… como si hubiese sido escrito en aquella época.**

**Sociabilidad - ¡Se abre la sesión!**

**La Unidad Scout se convierte en una cámara legislativa donde se debatirán las actividades propuestas para el próximo ciclo de programa. Las Patrullas, convertidas en "bancadas parlamentarias", presentan sus proyectos, negocian con las restantes y aprueban el proyecto único de actividades de la Unidad.**

**Sociabilidad - Investigación de Emergencia**

**En grupos, los jóvenes investigan todo lo relacionado con los más útiles servicios de urgencia. La información obtenida es intercambiada con los grupos restantes para incluirla en la agenda personal de cada joven. ¡Esa información puede salvarle la vida a alguien!**

**Sociabilidad - Los cazamosquitos**

**Las enfermedades transmitidas por vectores son causa de diferentes males, muchos de los cuales pueden prevenirse con una adecuada campaña de información. Esta actividad invita a los jóvenes a preparar dicha campaña y a desarrollarla en un sector previamente seleccionado.**

**ESPIRITUALIDAD:**

**Espiritualidad - Tiempo para construir**

**En campamento, la Unidad organiza dos momentos diarios de reflexión, los cuales dan origen a oraciones que se escriben y adhieren a ladrillos u otros elementos similares, simulados o reales, los que progresivamente van dando origen a un muro, que al término del campamento, en una hermosa ceremonia, es desarmado y enterrado en el mismo lugar.**

**Espiritualidad - El murmullo de las estrellas**

**En una estrellada noche de campamento, los jóvenes observan el cielo, aprenden cosas interesantes sobre astronomía e intercambian opiniones sobre los misterios y el significado de la Creación.**

**Complementan esta ficha los anexos técnicos "Descubriendo el Universo", con nociones elementales de astronomía; "Estrellas y Constelaciones del Hemisferio Sur"; y "Estrellas y Constelaciones del Hemisferio Norte". Estos dos últimos presentan los principales cuerpos estelares de cada hemisferio junto con sus respectivos mapas celestes.**

**Espiritualidad - La oración de las cosas simples**

**En grupos, los jóvenes se hacen cargo de elaborar y ubicar en lugares estratégicos del campamento, oraciones relacionadas con elementos de la naturaleza, los que cambian periódicamente y comentan al finalizar la actividad.**

**Espiritualidad - Canción de gracias**

**Dice el proverbio que "quien canta, reza dos veces". A través de esta actividad, los jóvenes crean canciones para alabar a Dios y animar con ellas las celebraciones religiosas de la Unidad Scout.**

**Espiritualidad - Fiesta religiosa popular**

**La Unidad Scout participa activamente en una festividad religiosa popular de su comunidad, integrándose a las expresiones culturales particulares de dicha celebración comunitaria.**

Evaluacion: