



DÍA DE LA NO VIOLENCIA

Desde 1964, para conmemorar la muerte de Gandhi, se celebra el 30 de enero el **Día Escolar de la No Violencia y la Paz**, reconocido por la UNESCO en 1993.

En esta fecha se recuerda la necesidad de la educación para la tolerancia, la solidaridad, el respeto a los Derechos Humanos, la no violencia y la paz.

El lema de este día es:

'Amor universal, no-violencia y paz. El amor universal es mejor que el egoísmo, la no-violencia es mejor que la violencia y la paz es mejor que la guerra'.

<http://www.ite.educacion.es/gl/inicio/noticias-de-interes/752-30-de-enero-dia-escolar-de-la-no-violencia-y-la-paz>

Día de la No Violencia	
Secciones	COLONIA
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Colaborar y trabajar en equipo para conseguir mejores resultados que al trabajar en solitario." - Ser conscientes de que todas las personas somos iguales sin distinción de ningún tipo. - Entender que las dificultades que sufren personas que viven en países con conflictos armados. - Ser conscientes de que la diversidad cultural es enriquecedora.
Duración	40 minutos
Responsables	Grandes Castores
Materiales	Red, araña, paracaídas, pelotas, peguis, refrescos
Desarrollo	
<p>Dividiremos a la Colonia en 2 grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - el 80% tendrá la cara pintada (equipo de los pobres). - el otro 20 % tendrá la cara sin pintar (equipo de los ricos). <p>Entre los dos grupos debe haber una distancia (aunque ambos grupos han de estar equidistantes) y un entramado de cuerdas de por medio (se conoce habitualmente como "araña" de cuerdas). Si quieren pasar los de cara pintada (pobres) al otro lado tienen que pasar por la araña, pero si uno sin la cara pintada (rico) quiere pasar al otro lado, se puede mover sin problemas.</p> <p>Los que tienen la cara pintada no pueden hablar con los de la cara sin pintar. Solo pueden hacer mímica, y solo en el territorio de la cara sin pintar.</p> <p>Los pobres saben que si llevan 10 bolas (naranjas) encima de un pote metálico al primer mundo (al territorio de los ricos con la cara sin pintar), los ricos consiguen 1 botella de refresco (que pueden o no compartir).</p> <p>En el territorio de los ricos hay refrescos, peguis, etc. y además hacemos juegos cooperativos muy animados.</p> <p>Los pobres, para pasar al otro lado, ya sea para aportar bolas, para que les inviten a beber refrescos, o para jugar, solo pueden pasar si son aceptados por el equipo de ricos.</p> <p>Se propone dejar un espacio para compartir las dificultades y facilitadores que han visto entre los dos equipos. Y de qué manera podríamos haber enfocado el juego para que hubiera más facilitadores para ambos equipos.</p>	



Día de la No Violencia

Secciones	COLONIA
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Concienciarse sobre la importancia y la prevalencia de la educación y el amor sobre la destrucción que implica la guerra. - Concienciarse de que un objetivo complicado, si se afronta en equipo, se puede superar.
Duración	30 minutos
Responsables	Scouters de Colonia
Materiales	Arcos, flechas de gomaespuma, gafas, globos, pita ,picas.

Desarrollo

En un primer momento todo el grupo será del equipo A, tendrán como objetivo ir de un lado al otro del campo.

Los miembros de este equipo (equipo A), tienen la posibilidad (y deben) de ir construyendo refugios en mitad del campo. Estos refugios estarán constituidos por varias picas y un globo encima.

El objetivo del equipo B, constituido en un primer momento solo por los y las scouters, es disparar flechas de gomaespuma al equipo A e impedir así que lleguen de un lado a otro, ya que si una flecha da a alguien del equipo A se tienen que pasar al equipo B.

El equipo B, aparte de transformar a los del equipo A en miembros de su propio equipo, deben intentar destruir las estructuras y pinchar sus globos. (El equipo B va con los pies atados).

Por último, si las personas del equipo A abrazan a las del equipo B, éstas se transforman en integrantes del equipo A.



Día de la No Violencia

Secciones	MANADA, TROPA, ESCULTA Y CLAN
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Concienciarse sobre la importancia de los recursos hídricos para muchos países en vías de desarrollo. - Aprender a trabajar en equipo. - Ser conscientes de que colaborando entre todos los miembros de un equipo podemos conseguir mejores resultados que pensando solo de manera individual.
Duración	30 minutos
Responsables	Scouters de Sección
Materiales	Varios rollos de pita, manguera, cuerda, aislantes, agua, garrafas

Desarrollo

Se dividirá al grupo en 5 equipos. Se les pondrá en situación de que el agua que tienen para ese día será el que consigan. Tanto para beber, como lavar o lavarse.

El objetivo de los equipos es llevar el mayor número de litros posibles de agua a un determinado punto. (Lo llevarán en mitades de garrafas a las que se habrán hecho unas asas con cuerda. Cada persona tendrá una mitad)

Para conseguirlo han de atravesar un entramado (araña) de cuerdas y retos (recorrido de barro línea de equilibrio, túnel de esterillas), hasta la zona final, que solo es salvable mediante 5 maneras de atravesar (una para cada grupo):

1º en barca (saco gigante)

2º pasar por encima de una cuerda (colocada a una altura adaptada para las edades, pero con suficiente como para no poder pasarla individualmente)

3º sólo una persona puede llevar toda el agua hasta el otro lado, pero no puede pisar el suelo (opción, todo el mundo en el suelo tumbado y pasarle por encima).

4º se les facilitan mangueras y otros elementos por donde puede fluir el agua.

El quinto grupo se dedicará a intentar robarles el agua a cualquier coste. Si consiguen quitarles el agua los otros 4 equipos deberán volver al punto de salida.

(El hándicap de este equipo es ser menos personas, tendrán agua igualmente consigan más o no).

Exponer situaciones de conflicto en las que el motivo de éste es la escasez de agua potable.



Día de la No Violencia

Secciones	MANADA, TROPA, ESCULTA Y CLAN
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Entender la importancia de trabajar en equipo. - Aprender la importancia que tiene la educación, la sanidad y la ecología en cualquier sociedad para mantener un crecimiento sostenible. - Concienciarse sobre las dificultades y peligros que existen en otros países en conflicto (enfermedades, minas antipersona, deforestación...) - Comprender que la colaboración y las sinergias entre países son fundamentales para mejorar el bienestar de todos.
Duración	2 horas
Responsables	Scouters de Sección.
Materiales	Papel de aluminio, billetes de Monopoli o similares, precinto o cinta de carroceros, rollos de pita, mapa detallado de la zona en la que se va a realizar el juego, pinturas de colores y cinta de balizar

Desarrollo

Se les dividirá en 4 equipos, cada uno de ellos con el rol de un país diferente.

El objetivo que tiene cada uno de los equipos es conseguir la mayor riqueza (bienestar) para su país.

Tendrán que ir buscando la riqueza (bolas de papel de plata y billetes), así como códigos con frases relacionadas con la paz (p.e. Ghandi ayudó a la independencia pacífica de :.....) por la zona de juego. Todos estos objetos podrán ser acumulados en su cuenta o invertirlos en ecología, en educación o sanidad.

Hay un mapa de la zona de juego (que tendrán en su poder los scouts) donde están detallados y señalados cada uno de los objetos de valor y zonas de peligro (minas anti persona, combates, francotiradores) que les causan la pérdida de partes del cuerpo o a miembros del equipo (precinto en las piernas o manos.etc.)

Para poder usar este mapa cada vez que regresan de buscar los objetos de valor, han de decir al scout encargado de recopilarlos cuál ha sido su recorrido y en función de por dónde hayan pasado en su búsqueda deberán asumir la correspondiente consecuencia (pérdida de partes del cuerpo, miembros del equipo o nada).

No todas las bolas de papel de plata suman los mismos puntos. Algunas bolas estarán marcadas con colores. Cada color significará algo bueno o malo que les puede pasar. Deberemos tener todo adecuadamente recopilado en una tabla que deberemos consultar. (p.e. la bola con tinte rojo implicará doblar el dinero que tienen, o la bola con tinte azul implicará que el equipo que la halle se quede sin un componente.

Cuando invierten, tiene que acudir el equipo completo y lo pueden hacer en:

- Ecología. A cambio, se vuelven a poner en juego las bolas de plata y los billetes que ya tenían.
- Sanidad. A cambio, pueden solucionar algunos (o todos) sus problemas físicos
- Educación. A cambio, les diremos donde hay bolas de papel de plata y billetes, o bien qué zonas son peligrosas al atravesarlas, u otro tipo de información general que demanden.

Los diferentes grupos pueden colaborar entre ellos para avanzar todo el mundo o, por el contrario, invertir en empeorar la situación de otros grupos.

Se les pondrá un sello en la mano para que, en el caso de que se les vea haciendo algo ilegal se les marque, y pierdan parte de sus puntos o posesiones.

