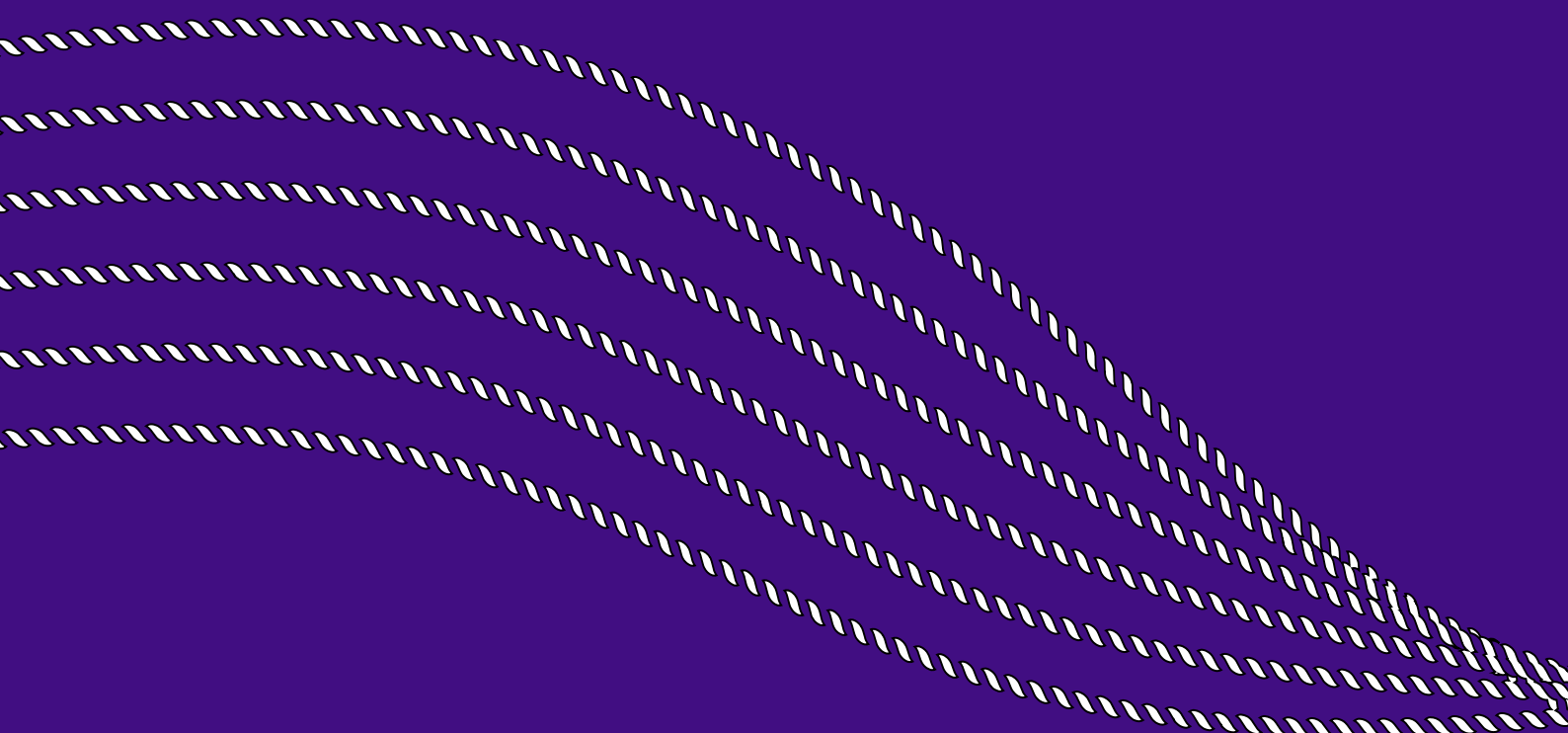


DÍAS D 2016-2017

Equipo de Pedagogía





DERECHOS DE LA INFANCIA

Derechos de La Infancia

OBJETIVO:

- Conocer sus propios Derechos cómo niños y niñas
- Generar respuestas críticas acordes a la edad, sobre el cumplimiento y/o violación de sus Derechos en su vida diaria y círculos sociales (familia, colegio, amistades, Grupo Scout...)

DURACIÓN – 2 horas

Gymnkana: 1 hora y 40'

Composición del puzle y reflexión: 20'

RESPONSABLE –

Grandes Castores y Grandes Castoras
Viejos Lobos y Viejas Lobas

MATERIALES NECESARIOS –

- Piezas del Puzle de "Los Derechos de La Infancia según Mafalda"
- Celo gordo
- Una pelota
- Un pañuelo/pañoleta
- 2 pintalabios de colores diferentes
- Una silla por cada persona del equipo (equipo de la gymnkana)

DESARROLLO –

Gymnkana:

Con cada derecho de la Infancia se organizará un pequeño juego, bases de la gymnkana, y al finalizar cada una de las pruebas o bases que deben tener una introducción relacionada con el derecho al que corresponde, se les dará una parte de un gran puzle que compone los derechos de la infancia según Mafalda (las piezas serán independientes y no habrá dos iguales al ser un único puzle, pero se puede hacer dos puzles según las dimensiones del grupo)

Al finalizar el juego deberán componer el puzle entre toda la Colonia y la Manada, se puede hacer por colores para ayudarles a su montaje, donde cada viñeta tenga un color. Finalmente al tener compuesto el puzle, se debe leer cada uno de los derechos de la infancia y hacer una reflexión junto con el grupo de peques, acerca de los mismos. Contaremos 10' de introducción del juego y el propio juego de la base más 3' de cambio de una base a otra.

Los juegos de las bases son:

(No tiene base pero sirva para hacer la reflexión final)



<p align="center">Principio 1</p> <p>El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en esta Declaración. Estos derechos serán reconocidos a todos los niños sin excepción alguna ni distinción o discriminación por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento u otra condición, ya sea del propio niño o de su familia.</p>	
--	--

(Cambiar donde dice niño, por niños y niñas)

- **Protección para el desarrollo: "virus y enfermeros":** Una persona se la liga (el virus) e intentará pillar al resto, cuando toque a alguien le infectará y ésta persona deberá tirarse al suelo. El equipo de enfermería (mínimo 2 personas) le deberán coger por manos y pies simulando la camilla y llevarle a la enfermería para curarle; en la enfermería debe realizar una mini prueba sencilla en la que deben estar implicados el equipo de enfermería y la persona que ha enfermado para recuperarse. Cuando acabe el tiempo del juego se contará cuantas personas sanas y enfermas hay para ver quién gana.

Principio al que se refiere:

<p align="center">Principio 2</p> <p>El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios, dispensado todo ello por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad. Al promulgar leyes con este fin, la consideración fundamental a que se atenderá será el interés superior del niño.</p>	
--	--

(Cambiar donde dice niño, por niños y niñas)

- **Nombre y nacionalidad: "sangre"** adaptado a nacionalidades (por equipos). Se dividirán a niños y niñas en varios equipos a los que se les asignará a cada grupo una nacionalidad. Una persona tirará una pelota hacia arriba y dirá una nacionalidad. Los de dicha nacionalidad irán a coger la pelota, cuando la hayan atrapado gritarán "¡PIES QUIETOS!" y todo el mundo deberá pararse. El país que tenga el balón se lo podrá pasar entre sus miembros para tirárselo a sus rivales. A la persona que le den sin que el balón toque el suelo se elimina.

Principio al que se refiere:



<p align="center">Principio 3</p> <p>El niño tiene derecho desde su nacimiento a un nombre y a una nacionalidad</p>	
--	--

(Cambiar donde dice niño, por niños y niñas)

- **Alimentación, vivienda y atención médica: "caries y dientes".** Se formará un círculo con el equipo de participantes, habrá una persona que pille, la caries, y otra persona que debe escapar, el diente. El diente debe de huir corriendo alrededor del círculo, cuando se coloque detrás de una de las personas del círculo, ésta pasará a ser la que pille y la caries pasará a ser diente.

Principio al que se refiere:

<p align="center">Principio 4</p> <p>El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social. Tendrá derecho a crecer y desarrollarse en buena salud; con este fin deberán proporcionarse, tanto a él como a su madre, cuidados especiales, incluso atención prenatal. El niño tendrá derecho a disfrutar de alimentación, vivienda, recreo y servicios médicos adecuados.</p>	
---	--

(Cambiar donde dice niño, por niños y niñas)

- **Educación y cuidados especiales: "Juegos de Kim".** se colocarán en el suelo distintos objetos con un orden determinado, estos se les enseñaran durante 30 segundos y transcurrido el tiempo se les dirá que se giren, mientras estén girados se cambiara el orden de los objetos. Cuando se les avise deberán darse la vuelta y ver qué es lo que se ha cambiado y colocarlo en su sitio. Tras el oído del pitido, se cambiara de prueba.

Principio al que se refiere:

<p align="center">Principio 5</p> <p>El niño física o mentalmente impedido o que sufra algún impedimento social debe recibir el tratamiento, la educación y el cuidado especiales que requiere su caso particular</p>	
--	--

(Cambiar donde dice niño, por niños y niñas)



- **Comprensión y amor por padres, madres y sociedad: "guerra de besos":** Se forman dos equipos y se pintan los labios cada equipo de un color. Deberán intentar besar a los del equipo contrario. Ganará el equipo que más besos tenga.

Principio al que se refiere:

<p>Principio 6</p> <p>El niño, para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, necesita amor y comprensión. Siempre que sea posible, deberá crecer al amparo y bajo la responsabilidad de sus padres y en todo caso, en un ambiente de afecto y de seguridad moral y material; salvo circunstancias excepcionales, no deberá separarse al niño de corta edad de su madre. La sociedad y autoridades públicas tendrán la obligación de cuidar especialmente a los niños sin familia o que carezcan de medios adecuados de subsistencia. Para el mantenimiento de los hijos de familias numerosas conviene conceder subsidios estatales o de otro índole.</p>	
---	--

(Cambiar donde dice niño, por niños y niñas)

- **Educación gratuita y disfrutar los juegos: "ronda de canciones":** warari-wasa. Pedro está bailando en la cocina, fi-fai, ritmo, cualquier canción scout de las secciones...

Principio al que se refiere:

<p>Principio 7</p> <p>El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe en primer término, a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho</p>	
---	--

(Cambiar donde dice niño, por niños y niñas)

- **Recibir ayuda en caso de desastre: "inquilinos":** En trío, dos personas se cogen de la mano (serán la casa) y otra se queda en medio (el inquilino). Una persona se la liga y va diciendo: "inquilino!", las personas que estén en medio de los trío se tienen que mover y buscar otras "casa". Si dice "icasa!", las casas se mueven a buscar otro inquilino que permanece en el sitio. Si dice "iterremoto!", todo el mundo se mueve formando nuevos grupos y así sucesivamente. El que se quede sin formar casa o sin ser inquilino queda en el medio y se sigue el juego.

Principio al que se refiere:



<p align="center">Principio 8</p> <p>El niño debe, en todas las circunstancias, figurar entre los primeros que reciban protección y socorro.</p>	
---	--

(Cambiar donde dice niño, por niños y niñas)

- **Ser protegido/a contra el abandono y la protección en el trabajo:** "me voy de viaje": Se sentarán en sillas formando un círculo y se dejará una silla libre. Una persona deberá decir: "me voy de viaje y me llevo a ..." esa persona se tiene que intentar levantar y poner en la silla vacía, pero las personas de ambos lados tienen que intentar impedirlo, porque no quieren que se vaya de viaje sola.

Principio al que se refiere:

<p align="center">Principio 9</p> <p>El niño debe ser protegido contra toda forma de abandono, crueldad y explotación. No será objeto de ningún tipo de trata. No deberá permitirse al niño trabajar antes de una edad mínima adecuada; en ningún caso se le dedicará ni se le permitirá que se dedique a ocupación o empleo alguno que pueda perjudicar su salud o su educación, o impedir su desarrollo físico, mental o moral.</p>	
--	--

(Cambiar donde dice niño, por niños y niñas)

- **Igualdad:** "gemelos": se dividirá a los participantes por parejas, cada miembro de la pareja se pondrá en un círculo, uno central y otro rodeándolo. Habrá un círculo más grande que gira en un sentido (el de fuera) y otro más pequeño que gira en el otro (el céntrico). A la señal de su scouter deberán buscar a su pareja y engancharse por la espalda y sentarse en el suelo. La última pareja que se siente estará eliminada.

Principio al que se refiere:

<p align="center">Principio 10</p> <p>El niño debe ser protegido contra las prácticas que puedan fomentar la discriminación racial, religiosa o de cualquiera otra índole. Debe ser educado en un espíritu de comprensión, tolerancia, amistad entre los pueblos, paz y fraternidad universal, y con plena conciencia de que debe consagrar sus energías y aptitudes al servicio de sus semejantes.</p>	
--	--

donde dice niño, por niños y niñas)

(Cambiar

Composición del puzzle y reflexión final.



Derechos de La Infancia

OBJETIVO:

- Conocer los Derechos de La Infancia
- Generar respuestas críticas acordes a la edad, sobre el cumplimiento y/o violación de sus Derechos en su vida diaria y círculos sociales (familia, colegio, instituto, universidad, amistades, Grupo Scout...)

DURACIÓN –

1 hora

RESPONSABLE –

Equipo de Scouters de la sección

MATERIALES NECESARIOS –

- Ordenador
- Proyector
- Altavoces
- Cámara de video

DESARROLLO –

Vamos a generar un debate a partir de un video o de una canción, en el que se hagan alusiones a los Derechos de La Infancia.

Se trata de poner el video o la canción, y a partir de ello generar una serie de preguntas o de coloquio abierto para que el grupo exponga sus ideas y sus opiniones.

Depende de la implicación y participación que se vaya generando, podemos tratar de hacer reflexionar y opinar al grupo sobre varios temas de actualidad que son cercanos a sus realidades, que puedan conocer y de lo que puedan aportar experiencias:

- Bulling
- Ciberacoso
- Abuso de poder
- Trabajo infantil
- Desprotección y abandono de menores
- Superprotección
- ...

Después de tratar el tema de los Derechos de La Infancia de la sociedad actual tanto de la zona en la que vivimos (Madrid/ España), cómo de otros Países dentro y fuera de la Unión Europea, para ver el contraste de realidades y el cumplimiento o violación de estos Derechos en cada caso; vamos a trasladar este hecho a sus vidas cotidianas para ver la realidad que les rodea.

Vamos a realizar un Decálogo con los Derechos de la Infancia que defienden las secciones dentro del Grupo Scout, o el Grupo Scout teniendo en cuenta su participación dentro del mismo y cómo se puede tratar de respetar y hacerlos cumplir dentro del propio grupo y con cada una de las secciones.

Pueden subir el Decálogo a la página web del grupo cómo carta de presentación del mismo y los valores que persigue y/o grabar un video en el que se promueva el cumplimiento de Los Derechos de La Infancia.

Selección de algunos videos que tienen relación con el trabajo por Los Derechos de La Infancia:

Video explicativo de UNICEF sobre los derechos de la Infancia.

<https://www.youtube.com/watch?v=WOv1PWFevnA>



Niña Revindicando sus Derechos en la ONU:

En Abril de 2008, una niña se enfrenta a la ONU reivindicando temas de actualidad que le suponen una preocupación a ella y otros adolescentes.

<https://www.youtube.com/watch?v=x9ZiI6Y0CpA>

Video de experimento social:

Un niño en una parada de autobús, en el colegio alguien le ha robado la chaqueta. La gente reacciona bien

<https://www.youtube.com/watch?v=fIINiig77Yo>

Video de experimento social USA:

Un experimento en el que un niño preadolescente se encuentra en la calle con la ropa rota y pasando frío, su familia le ha abandonado y está sólo. Tras 2 horas en la calle, sólo le presta ayuda un hombre sin hogar.

<https://www.youtube.com/watch?v=qF1kK5cWoAI>

Video sobre la mendicidad Infantil en España:

Una parte de informativo en el que se habla sobre las ayudas sociales que ofrece Córdoba para prevenir este aspecto.

<https://www.youtube.com/watch?v=r5kou2G3VMs>

Canciones:

- "Niño soldado" Ska-P



Día Internacional de las PERSONAS CON DISCAPACIDAD

TALLERES

OBJETIVO:

- Vivir la diversidad funcional visual y auditiva a través de la creación de materiales adaptados
- Reflexionar sobre la diversidad funcional (discapacidad) en nuestra sociedad.
- Conocer los estigmas/prejuicios sociales con respecto a las personas con diversidad funcional

DURACIÓN – 1 hora cada taller

RESPONSABLE –
Scouters

MATERIALES NECESARIOS –

Braille: (por cada participante)

- 1 cartulina metalizada por uno de sus caras
- 1 punzón (herramienta similar de punta redondeada que no atraviese el papel)
- 1 abecedario Braille impreso en papel

Ceguera total o parcial: (por participante)

- 1 trozo de cartón
- 2 cartulinas grandes
- Papel charol de colores
- Pegamento
- Tijeras
- Cola blanca
- 1 alfiler (para los agujeros más pequeños)

LSE:

<https://www.youtube.com/watch?v=NPIZrIXHQ8c>

DESARROLLO –

- **Braille:**

La escritura en Braille es un sistema muy complejo, cuando el proceso se hace de forma manual. Para experimentar la dificultad que conlleva este proceso de escritura en relieve para personas con visibilidad reducida o ceguera total, realizaremos el siguiente taller, en el que sobre una cartulina y con un punzón redondo o una herramienta que sea punzante pero sin traspasar el papel, se vaya reproduciendo un texto según el abecedario que marca este sistema. La forma en la que se realiza la escritura es de derecha a izquierda y la letra en espejo, para que al dar la vuelta al folio se pueda leer correctamente de izquierda a derecha cómo la lectura habitual en España.

Video de ayuda para la realización del taller:

https://www.youtube.com/watch?v=KK_V2sRIMeE (28/11/2016)

GRUPO



Actividad para darle uso: Podrán escribir mensajes secretos para su amigo invisible, y lo deben descifrar, o pueden preparar una serie de pistas por equipos para que otro equipo encuentre un “tesoro”.

- **Simulación tipos de ceguera :**

1. Se puede imprimir un molde de gafas que más guste y pasarlo a cartulina o cartón (incluir las lentes y las patillas)
- 2.- Recorta las distintas partes y colorearlas sin realizar los agujeros de las lentes.
- 3.- Pega las patillas.
- 4.- Recortar o perforar las lentes en función del tipo de simulación de ceguera que se pretenda crear (muchos agujeros, mitad derecha visible, mitad izquierda, con papel charol naranja o rojo,...).

Ya tendríamos nuestras gafas para conocer las dificultades de las personas con discapacidad visual / Diversidad funcional visual.

Posible aplicación: cualquier juego no muy complicado o de gran riesgo, para experimentar la visión reducida.

- **LSE (Lengua de Signos Española):**

Mostrar alfabeto dactilológico de lse y que cada participante pueda deletrear su nombre y mostrar algunos signos sencillos cómo: hola, buenos días, gracias....

Después poner una canción y enseñar a signar. Dos ejemplos no muy complicado:

Cumpleaños feliz: https://www.youtube.com/watch?v=F6iG-Pvwp_g (28/11/2016)

Madre Tierra: <https://www.youtube.com/watch?v=GqF9BoFoS8E> (28/11/2016)



GRUPO

JUEGOS

OBJETIVO:

- Reflexionar sobre la diversidad funcional en nuestra sociedad.
- Conocer los estigmas/prejuicios sociales con respecto a las personas con diversidad funcional.
- Vivir la diversidad funcional a través de juegos, dinámicas, etc.

DURACIÓN - depende de la actividad

1. Senda de invidentes en la Naturaleza (2horas)
2. Muévete por la ciudad (1hora y 30')
3. Ponte en su lugar (30' máximo)
4. Actuando concienciamos_(1 hora)
5. Paraolimpiadas (30' cada deporte)

RESPONSABLE -
Scouters

MATERIALES NECESARIOS -

1. Senda de invidentes en la Naturaleza

- Cualquier material salvo cuerda de pita (cuerdas, sogas, combas, pañuelos...)
- Vendas para los ojos/ pañoletas

2. Muévete por la ciudad

- Cuestionario (1 por participante)
- Hojas de papel para escribir
- Bolígrafos o rotuladores

3. Ponte en su lugar

- el necesario para cada rol asignado
- papeles con cada rol escrito y con breve descripción

4. Actuando concienciamos

- Disfraces
- Bolígrafos
- Papel
- Cuentos

5. Paraolimpiadas

- pelota con cascabel dentro
- 2 porterías
- 1 red
- 1 pelota blanda



DESARROLLO -

1. Senda de invidentes en la Naturaleza (Todas las secciones)

Se trata de una actividad que se realiza en el medio natural, podemos aprovechar una excursión o un momento de una acampada. Requiere de un lugar con terreno irregular y con accidentes naturales.

Se coloca una cuerda a la altura de la cintura del grupo de participantes para que les resulte sencillo encontrarla y no haya peligro, realizando una senda o recorrido que el grupo deberá seguir: subidas y bajadas del terreno, por cuestas, por encima de pequeños hoyos y surcos, rodeando rocas y árboles...

El recorrido lo realizarán con los ojos tapados y de forma individual, aunque siempre irá acompañando y supervisando cualquier scouter del equipo. El recorrido no podrá verlo previamente el grupo participante, para que la actividad resulte efectiva.

Hay dos normas que deben cumplirse durante el recorrido; la primera es que deben realizar el recorrido en total silencio, para potenciar durante el mismo los cuatro sentidos de los que deben ayudarse, y la segunda, es que deben dejar una distancia suficientemente grande entre la salida de cada participante, para que no se entorpezcan entre sí.

Al finalizar el recorrido todo el grupo, realizaremos una puesta en común de la experiencia vivida, de lo que han sentido al ver privado uno de sus sentidos, qué cosas han percibido con los otros sentidos, si han sentido miedo, si era complicado, si han disfrutado... y después trasladar esa vivencia a la vida cotidiana y reflexionar acerca de las dificultades que pueden encontrarse las personas que tienen diversidad funcional (sensorial, motora o cognitiva)

2. Muévete por la ciudad (Esculta y Clan)

Se trata de una actividad que se realiza en el exterior, podemos aprovechar una excursión o un recorrido urbano, incluso un juego de pistas o de ciudad, para jugar de forma transversal. Requiere de un lugar con tránsito fluido de personas.

Se forman parejas dentro del grupo de participantes para realizar la actividad por turnos. Cada persona de la pareja debe escoger una postura, o llevar algo llamativo en su cuerpo durante un recorrido establecido, o un tiempo determinado, según la actividad que estemos realizando al mismo tiempo.

En el primer turno una persona de la pareja será observadora y la otra tendrá que irse moviendo por la calle con su posición elegida o su objeto llamativo hasta completar el tiempo o la distancia acordada por el grupo de scouters, entonces se intercambiarán los roles de la pareja.

Al acabar la actividad y ambas personas han realizado el recorrido con su postura u objeto llamativo, se pone en común las observaciones realizadas y cómo se han sentido al realizar la actividad. En ocasiones la reflexión suele costar un poco, por ello se puede preparar un cuestionario para guiar al grupo en su reflexión y que pueda ayudar en el análisis de la conducta propia, de la pareja y conducta de las personas ajenas a la actividad con las que hayan



interactuado, e incluir ciertas preguntas que ayuden a la reflexión que queremos alcanzar con los chicos y chicas de nuestro grupo acerca del tema que estamos tratando.

3. Ponte en su lugar (Tropa, Esculta y Clan)

Consiste en hacer un reparto de roles de forma individual y secreta a cada persona del grupo, para que lo adquieran durante otro juego cualquiera que hayamos preparado. Es un juego transversal, del que luego sacaremos conclusiones. De este modo realizarán juegos corrientes, pero con ciertas limitaciones o dificultades según el papel que les toque representar y después en gran grupo se propone un debate o una reflexión acerca de la actividad, dificultades a la hora de jugar y de relacionarse con otras personas del grupo...

Roles/simulaciones de diversidades:

- Persona que lleva gafas de natación con el cristal opaco, con un pequeño agujero en la parte superior izquierda de cada cristal.
- Persona con venda en los ojos.
- Persona con muleta
- Persona con cascos de música y música muy alta
- Persona en silla de ruedas
- Persona muy frágil
- Persona sin expresión verbal
- Persona que no presta atención a nada de lo que hace el grupo
- Escapista
- Persona cuyos mensajes orales son incompletos (no realiza frases completas o con significado claro)
- Persona que dice una cosa pero actúa de forma contraria
- Persona que pregunta mucho las reglas del juego
- Persona que no entiende nada del juego
- Persona que tiene fobia al contacto
- ... (cualquier rol que simule el comportamiento de cualquier tipo de diversidad funcional cognitiva, motora o sensorial)

4. Actuando concienciamos (Manada, Tropa, Esculta y Clan).

La actividad trata de improvisar una obra de teatro en grupos pequeños para luego mostrarla al resto de la sección. En este caso podrán utilizar diferentes ejemplos de cuentos como recurso para realizar los educandos su propia creación. Cada grupo deben de intentar transmitir al resto las capacidades importantes del protagonista o protagonistas de sus obras. Los grupos trabajarán durante 20 minutos y después será puesto en común. Una vez que terminen los grupos de enseñar sus obras se realizará una puesta en común de aquellas capacidades de las personas intentando reflejar lo bueno de las personas y no detenernos en sus discapacidades.

**Depende de la sección se utilizará diferentes orientaciones para la creación e interpretación de la obra.*

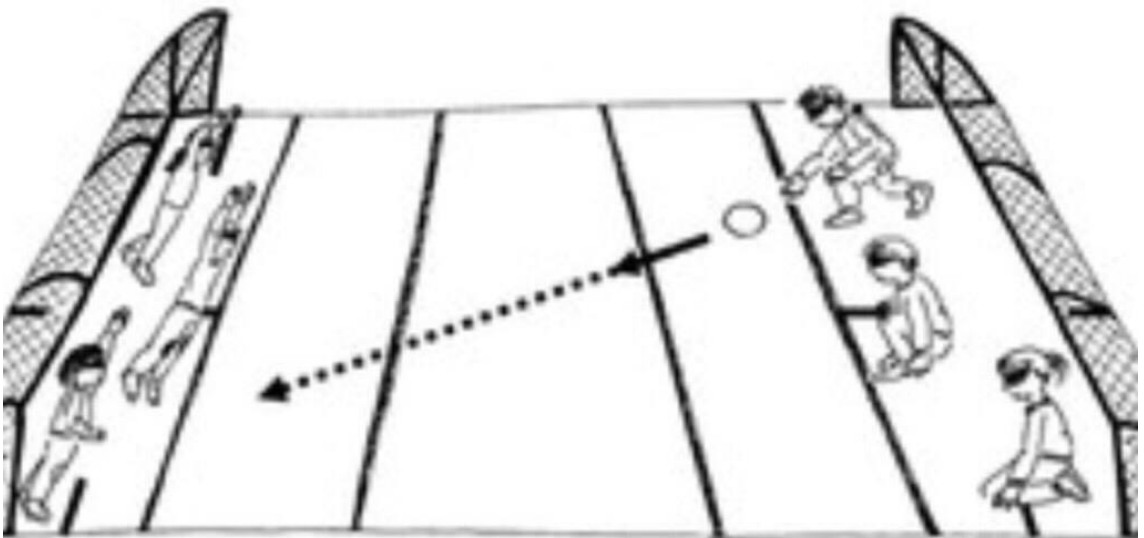
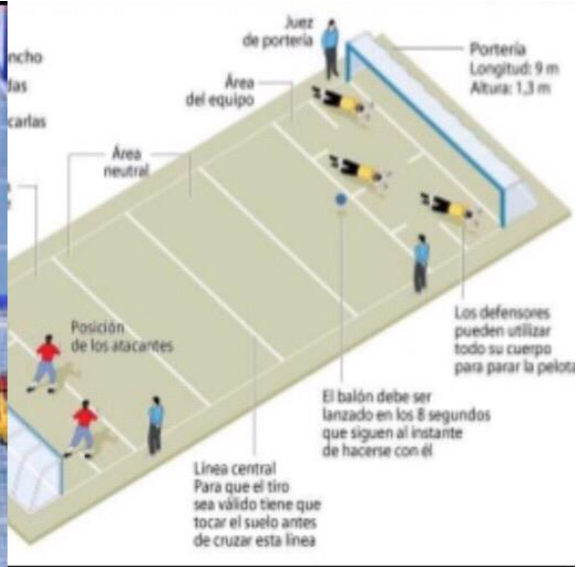
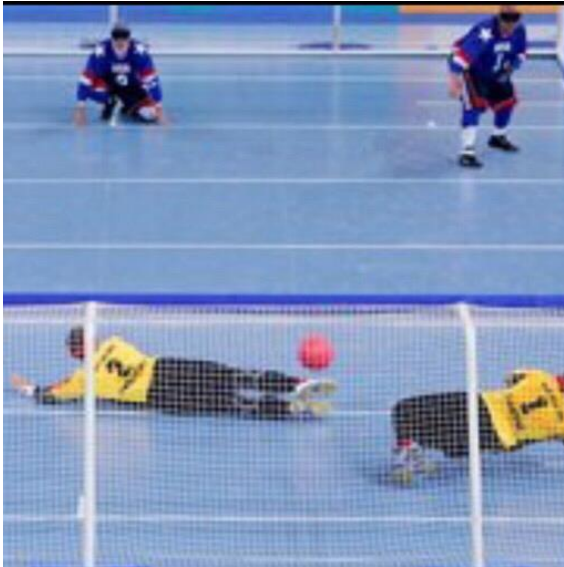
5. Paraolimpiadas



1. GoalBall

El Goalball es un deporte paralímpico diseñado especialmente para invidentes o con privación visual. Se trata de un deporte de equipo sin contacto del rival. Los equipos son de 3 personas y el objetivo es hacer gol en la portería rival. Los jugadores de cada equipo se colocan en su parte del campo, recostados y deben de tratar de hacer gol en la portería contraria mientras evitan que les hagan gol en la suya. Las reglas básicas son: el balón lleva cascabeles, los jugadores antifaces, las medidas del campo son de 18x9m y las de las porterías de 9 metros de ancho.

Nota: Para realizar el juego con las distintas secciones, se puede modificar las dimensiones del campo siempre y cuando se mantenga el balón con sonido y los antifaces.



2. Sitting-volley



La dinámica es igual que la del volleyball sólo que se juega sentado, sin usar las piernas para nada. Hay que tener en cuenta la reducción de la altura de la red. Para poder hacerlo más fácil se pueden modificar algunas normas como por ejemplo: cada equipo puede realizar 4 o 5 toques, cada jugador puede dar 2 toques seguidos y pasar por 3 jugadores antes de pasar el balón, etc.



3. Otros

Hay otros deportes adaptados y deportes que se pueden variar para adecuar a nuestros objetivos. Se pueden obtener ideas de:

- http://www.paralimpicos.es/publicacion/10SC_areadep/214SS_deppar.asp
- <https://m.paralympic.org>
- http://www.ecom.cat/pdf/es/e42b4_deporte_para_todos.pdf



Recursos Audio-Visuales

OBJETIVO:

- Reflexionar sobre la diversidad funcional en nuestra sociedad.
- Conocer los estigmas/prejuicios sociales con respecto a las personas con diversidad funcional.
- Vivir la diversidad funcional a través de juegos, dinámicas, etc.

DURACIÓN – 1 hora

Distribuida en:

- Visualizar el video, contar el cuento o escuchar la canción
- Actividad de reflexión y debate

RESPONSABLE –

Scouters

MATERIALES NECESARIOS –

- Proyector
- Cuentos
- Altavoces
- Portatil

DESARROLLO –

Cuentos:

- ❖ **El cazo de Lorenzo** (Castores y Manada):
<https://www.youtube.com/watch?v=upDli7rcGoI>
- ❖ **Ni más ni menos** (Castores y Manada):
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/ishare-servlet/content/8b0a57bd-97b5-4334-871a-fec624f5c7f5>
- ❖ **Fosforete, un amigo muy especial** (Castores y Manada):
https://www.youtube.com/watch?v=h4Zq_SVm9Gw
<http://www.feaadah.org/medimg70>
- ❖ **Soy tu amigo Daniel** (Castores y Manada):
<http://web.educastur.princast.es/cp/antoniom/joomla/images/stories/cuento-soy-tu-amigo-daniel.pdf>
- ❖ **Soy diferente pero igual que tu** (Castores y Manada):
<http://www.cnhd.org/Docs/Soy diferente pero igual que tu.pdf>
- ❖ **Por cuatro esquinitas de nada** (Castores y Manada):
https://www.youtube.com/watch?v=DBjka_zQBdQ



Videos:

- ❖ Estudio: **¿Cómo perciben los niños la discapacidad?** (Todas las secciones)
<https://www.youtube.com/watch?v=WB9UvjnYO90>
- ❖ Cortometraje: **El regalo** (Castores y Manada):
<https://www.youtube.com/watch?v=2A5WhsRjoCQ>
- ❖ Video: **Mi hermanito de la luna** (Castores y Manada)
<https://www.youtube.com/watch?v=DhcYsJm-Dic>
- ❖ Video: **Reflexión sobre la discapacidad** (Manada, Tropa, Esculta y Clan)
<https://www.youtube.com/watch?v=Vbo8JAD-imw>
- ❖ Video: **Como nos comunicamos con personas con diversidad funcional** (Tropa, Esculta y Clan) <https://www.youtube.com/watch?v=feFYboIB0KQ>
- ❖ Documental: **Acércate a la espina bífida** (Tropa, Esculta y Clan)
<https://www.youtube.com/watch?v=8IhM6zuNyDI>
- ❖ Cortometraje: **El viaje de María** (Tropa, Esculta y Clan):
https://www.youtube.com/watch?v=YybEpQK_g-8
- ❖ Cortometraje: **Cuerdas** (Tropa, Esculta y Clan):
https://www.youtube.com/watch?v=PLow_Tf73Mg
- ❖ **El color de las Flores** (ONCE) (Tropa, Esculta y Clan):
<https://www.youtube.com/watch?v=BhheUpOB640>
- ❖ Largometraje: **El circo de las Mariposas** (Esculta y Clan):
<https://www.youtube.com/watch?v=looUBhyZtOs> (Mejor en VO)

Canciones:

- ❖ Sea cual Sea la diferencia: https://www.youtube.com/watch?v=OVOqg3ph_8Q



JUSTICIA SOCIAL

JUSTICIA SOCIAL. "La construcción ideal"

OBJETIVO:

- Conocer las características que giran en torno al concepto de justicia social, relacionando las mismas con el mundo que nos rodea.
- Reflexionar y participar de manera activa sobre las desigualdades sociales a través de la tolerancia, el respeto y la convivencia.
- Ser conscientes de las repercusiones que produce la no justicia social y proponer acciones efectivas que den lugar a una mejora de ellos mismos y con los demás.

DURACIÓN – 2horas

RESPONSABLE – Grandes Castores

MATERIALES NECESARIOS –

- Cartón.
- Cajas de zapatos.
- Papel continuo.
- Tijeras.
- Lápices de colores.
- Roturadores.
- Fotos: Figuras de edificios que representen la in-justicia social.
- Folios.

DESARROLLO

Se realizará un taller de construcciones con cajas de zapatos, con cartones... creando cada castor un edificio para lugar hacer entre todos una ciudad. El objetivo del taller trata de focalizar aquellas cosas materiales o estructuras que los educandos perciben y piensan que tienen que disponer una ciudad para que las personas puedan vivir en armonía, tranquilas, seguras y felices. Durante el taller los grandes castores darán énfasis sobre diferentes conceptos claves de justicia social siempre priorizando la iniciativa de los educandos (valores sociales).

Una vez terminado el taller (la construcción de un edificio o parte clave de una ciudad), se comienza a formar la ciudad. Para ello, se utilizara como base un papel continuo (o el suelo del local donde se pueda dibujar las avenidas y calles,...) con la estructura de las calles, zonas verdes, etc. creada para que los castores ubiquen sus edificios. Del mismo modo, una vez que coloquen sus edificios o partes de la ciudad, los scouter colocarán diferentes imágenes que representen desigualdad e injusticia social (Casinos, chabolas, ruinas, vertederos, hoteles de 5 estrellas, casa de lujos, niños con muchos juguetes y otros sin nada,...).

Una vez creada la ciudad deberán poner un nombre a la misma e irán observando que cosas son las que les gusta o no, y ¿por qué? (además, se les podrá dar la opción de quitar aquello que no les gusta, y añadir otras infraestructuras que piensen que es clave para la sociedad). La conversación será guiada sobre aquellos aspectos que desfavorece la justicia social ayudándonos con la imágenes para tal función o recogiendo sus exposiciones



(algunas posibles preguntas: por qué hay gente pobre y gente rica, creéis que es malo, injusto o no importa mucho, por qué algunos se gastan todo y otros no, cómo podríais ayudar para cambiar las cosas). Seguidamente para finalizar se enlazaría aquellas cosas que favorece la justicia social y lo que es bueno para que haya igualdad social y cómo podríamos mejorar en nuestro entorno más cercano, explicando de manera sencilla el concepto de justicia social.

JUSTICIA SOCIAL. "En búsqueda de la gran justicia social"

OBJETIVO:

- Conocer las características que giran en torno al concepto de justicia social, relacionando las mismas con el mundo que nos rodea.
- Reflexionar y participar de manera activa sobre las desigualdades sociales a través de la tolerancia, el respeto y la convivencia.
- Ser conscientes de las repercusiones que produce la no justicia social y proponer acciones efectivas que den lugar a una mejora de ellos mismos y con los demás.

DURACIÓN – 2 horas

RESPONSABLE – Viej@s Lob@s

MATERIALES NECESARIOS –

- Fichas de puntos de recursos.
- Cartulina grande.
- Folios.
- Lápices.
- Roturadores.

DESARROLLO –

La actividad se centra en potenciar el juego entre los lobatos recogiendo diferentes enunciados que resalten una característica o acción de la justicia social. En cada juego de desfogue realizado, los lobatos irán consiguiendo material que luego tendrán que utilizar. Esta actividad pretende que los lobatos trabajen en equipo, ayudándose entre todos para lograr unos beneficios comunes para lograr una mejor justicia social.

Antes de comenzar la prueba los lobatos serán divididos en 4 grupos, cada grupo representará una civilización que tendrán que elegir (pueden ser inventados). Dichos grupos no influirán en los juegos, sino serán decisivos para la parte final de la actividad. Cada grupo tendrá una bolsa de tela, dónde cada uno de los componentes del grupo irá guardando las ganancias o enunciados conseguido. Los juegos podrán ser realizados que diferencien a los grupos o de manera individual.

Una de las normas internas para los Viejos Lobos se trata que no todos pueden conseguir todo el material o enunciados (aquí juega especial importancia las bolsas de cada equipo que serán custodiadas por los scouter para poder equilibrar la balanza de las cosas de cada pueblo), ya que la última parte de la actividad deberán poner en común lo que cada pueblo ha obtenido, intentando que cada grupo sea abundante en un recurso. En este punto, los Viejos Lobos preguntan: qué ocurre, qué podéis hacer con lo que tenéis, falta algo,... diferentes preguntas que reflexionen y tengan que plantear diferentes soluciones o

Manada



estrategias. Para ello, cada grupo tendrán que escribir en un folio a través de palabras o dibujos diferentes soluciones para resolver la situación en la que se encuentran. Una vez leídas en alto, los scouter comentarán en la situación que se encuentran de injusticia social y propondrán en medio una nueva civilización que puedan estar incluidos todos donde cada grupo tendrán que aportar los recursos que ellos crean conveniente para cambiar dicha situación en la que están... finalizando la actividad con la importancia de la justicia social.

Plantilla de ejemplo de enunciados/recursos

*** son orientativos, se podrán elegir en función de aquellos que cada grupo de scouter consideren reforzar o trabajar en la reflexión final.**

Juego 1	Repartición del agua en función de quién gane o quién pierda. Se repartirá simbólicamente material que simbolice el agua.
Juego 2	Jugadores/as que pierden: Precio de la energía muy cara y produce que solo tengan energía pocos habitantes. Jugadores que ganen: Precio de energía económica para toda la población.
Juego 3	Jugadores/as que ganen: Almacenes de alimentos llenos. Pueden abastecer a tres pueblos. Otros jugadores: almacenes de alimentos escasos. Pueden abastecerse ellos mismos y la mitad de otro pueblo.
Juego 4	Materiales para construir edificios fuertes. (cada jugador que gane: 100 en materiales de construcción)
Juego 5	Ropa. (cada jugador que gane: 100 prendas de ropa)
Juego 6	Educación. (cada jugador que gane: un nuevo colegio)

JUSTICIA SOCIAL. "Des-poder Social"

Tropa, Esculta y Clan

OBJETIVO:

- Conocer las características que giran en torno al concepto de justicia social, relacionando las mismas con el mundo que nos rodea.
- Reflexionar y participar de manera activa sobre las desigualdades sociales a través de la tolerancia, el respeto y la convivencia.
- Ser conscientes de las repercusiones que produce la no justicia social y proponer acciones efectivas que den lugar a una mejora de ellos mismos y con los demás.

DURACIÓN – 2horas

Gymnkana: 1 hora
5' por base
3' de intercambio de materiales
2' de cambio de base



Conclusiones: 1 hora
Recoger
Danza corta o juego corto (distensión)
Conclusiones y Reflexión de grupo

RESPONSABLE – Scouters de sección

MATERIALES NECESARIOS –

- Fichas con el rol de los países desarrollados.
- Fichas con cada una de las pruebas superadas por los países en desarrollo.
- Billetes o pagarés.
- Anexos de la actividad: Se detalla el material por prueba.

DESARROLLO –

Se propone un juego que combina el juego de rol, el juego de pruebas, y el role playing. Este juego de exterior es apto para poder realizarse tanto en una actividad de fin de semana como en una acampada (en este último caso podréis desarrollar más la sección dialógica), y pretende que todos los educandos componentes de las secciones de tropa, esculta y clan trabajen el concepto y las características de la justicia social. El objetivo principal del juego es que los educandos se pongan en el papel de algunas personas y situaciones que se generan en las sociedades de países en vías de desarrollo y en países desarrollados. Así, el juego será una “especie de confrontación” entre el mundo desarrollado frente al mundo en desarrollo. Pero ambos mundos, como en la realidad, no contarán con los mismos recursos para hacer frente a estas realidades.

Pero comencemos por el principio.

Dividimos a la sección o secciones en grupos (Si es una sola sección, lo ideal es que sea de al menos 24 integrantes, ya que vamos a necesitar al menos dos grupos de países de cada uno que deberán representar:

- a. Países desarrollados
- b. Países en vías en desarrollo.

Así que, como sugerencia, os damos los siguientes parámetros:

- Cuatro grupos: 2 desarrollados y 2 en vías de desarrollo.
- Cinco grupos: 2 desarrollados y 3 en vías de desarrollo
- Seis grupos: 2 desarrollados y 4 en vías de desarrollo
- Siete grupos: 2 desarrollados y 5 en vías de desarrollo.
- Ocho grupos: 3 desarrollados y 5 en vías de desarrollo

El rol del tipo de país en desarrollo se entregará en una cartulina para que nadie más que ese equipo lo pueda saber, y será confidencial. El equipo no lo podrá divulgar en ningún momento.



Cada grupo debe contener al menos seis individuos, y lo ideal, para que todo el mundo tenga un rol activo dentro del juego, es que no sean más de 10 integrantes por grupo.

Cada grupo elegirá el nombre de un país, para dar un contexto al grupo, y así mismo elegirán una bandera que los reconozca aun desde lejos y una palabra que ellos consideren llamativa dentro del país, pero evitaremos estereotipos.

Una vez que tenemos los grupos preparados vamos a tratar de definir su desarrollo.

El juego consta de 6 bases de pruebas y una base central de negocios. Lo ideal será que exista una distancia considerable entre las bases para conseguir que la interacción entre grupos resulte algo complicada. De no ser así, una vez que los grupos entiendan la dinámica del juego, será mucho más fácil conseguir mayores beneficios, y no queremos que esto suceda.

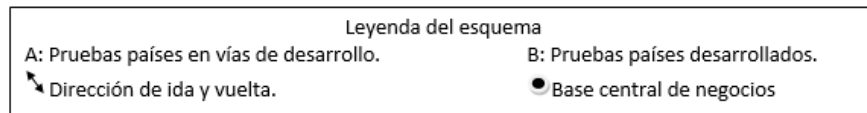
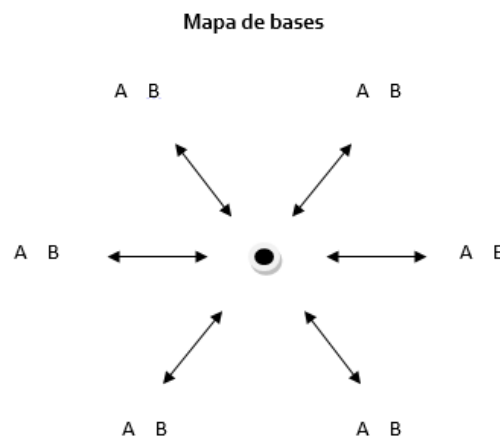


Figura 1. Esquema del desarrollo de la actividad.

Cada una de las bases de pruebas tendrá dos actividades. Los grupos que corresponden a los países en vías de desarrollo realizarán las pruebas A, y los grupos de los países desarrollados las pruebas B.

La base central estará destinada a negociar los productos obtenidos en cada prueba por los países en vías de desarrollo, todos los grupos deben pasar por ella una vez realizada cada prueba. La negociación solo será válida si la realizan entre un país en vías de desarrollo con un país desarrollado. Existen dos tipos de negociación:

- a. Negociación con un país desarrollado cooperante.
- b. Negociación con un país en desarrollo no cooperante.

Los países en vías de desarrollo tendrán dos oportunidades para vender sus productos en la base central.

Lo ideal es que vendan sus productos a un país cooperante, pero deberán vender sus productos obligatoriamente y al precio que les ofrezcan tras el segundo intento.



Además, en esta base central los scouts irán recogiendo impresiones de los negocios realizados por cada grupo con la finalidad de que vayan reflexionando y metiéndose en la realidad del juego.

Cada una de las pruebas tendrá un valor económico para los países desarrollados, o un valor en especie, para los países en vías en desarrollo, que tendrán que canjear por el efectivo de los países desarrollados. El valor de cada prueba se detalla en el desarrollo de cada una de estas.

Así mismo, los países desarrollados canjearán los productos recogidos por un valor económico al final del juego.

Una vez que todos los grupos hayan realizado todas las pruebas, se dejará un tiempo final para recopilar que recursos tiene cada uno de los equipos y ver quién ha sido el ganador. Para ello se realizará un ranking para situar cada uno los equipos.

Por último, se realizará un debate-reflexión uniendo las impresiones obtenidas durante la prueba para poder obtener una visión más real de la in-justicia social.

ANEXOS DE LA ACTIVIDAD

A continuación, os proponemos las pruebas que han de superar cada uno de los equipos.

Cada prueba tiene una duración máxima de 5 minutos, por lo que, tan solo en superar las pruebas, los equipos tardan 30 minutos. Sumando los intercambios de pruebas y los intercambios de mercancías tan solo el juego dura una hora aproximadamente.

Si le sumamos la reflexión, y un juego o danza intermedio para desconectar, el tiempo avanza al menos hasta las 2 horas.

A) PRUEBAS EQUIPOS DE PAÍSES EN VÍAS DE DESARROLLO

- **Azote del Huracán: (para conseguir Madera)** el equipo debe realizar una construcción de una casa reforzada con palillos de madera y palos de médico. Una persona del equipo tendrá que verter una jarra de agua cerca de la construcción simulando un río desbordado a causa del huracán. El equipo conseguirá el material, sólo si la construcción es tan sólida como para soportar ese azote natural. **Bonificación: 10000 kg de madera.**

Material: Palillos de madera, palillos de médico, cantimplora de litro o jarra de agua.

- **Explotación Textil: (consiguen Seda)** el equipo dispondrá de 10 pequeñas camisetas hechas con trozos de tela, agujas suficientes para cada persona del equipo e hilo. En esta prueba deberán coser 6 botones a cada una de las camisetas proporcionadas. Conseguirán seda según el número de camisetas finalizadas. **Bonificación: 10 rollos de tela de seda por cada 5 camisetas.**

Material: 30 minicamisetas, 20 agujas, 3 bobinas de hilo.

- **Escasez de Agua: (consiguen Palmito)** jugarán a realizar un trasvase de 2 litros de agua situados en un punto, hasta una distancia de 10m aproximadamente por medio de una carrera de relevos y con la ayuda únicamente de un tapón de botella. Conseguirán tantos palmitos como agua hayan podido trasladar de un contenedor a otro. **Bonificación: 10 kg de palmitos por cada 10 tapones llenos de agua. Unos (50 ml).**

Material: 5 jarras o cantimploras llenas de agua, tapones de botellas, vasos de plástico transparentes.



- **Explotación Minera: (consiguen 10kg de Coltán)** el equipo debe encontrar una serie de objetos pequeños (un total de 20 objetos), en un espacio determinado. Pasado un tiempo se acota el espacio de búsqueda bajo la premisa de un derrumbamiento en la mina y la inutilización de una parte de la misma. Este proceso podrá repetirse de nuevo según vaya acercándose el tiempo de fin de prueba. **Bonificación: ½ kg de Coltán por objeto encontrado.**

Material: objetos varios.

- **Farmacéutica: (consiguen medicamentos)** deben prestarse voluntarios para un experimento de prueba de 3 fármacos, que serán 3 brebajes preparados previamente por el equipo de scouters (**!!!!!!atención a las alergias e intolerancias!!!!**). Cuántas más personas realicen el estudio de los 3 medicamentos, mayor número de fármacos conseguirán.

Bonificación: 100 cajas de medicamentos por cada experimento de tres brebajes realizado.

Material: material para los brebajes.

- **Educación: (consiguen aulas y material educativo)** el equipo debe realizar una carrera de relevos desde un punto inicial (su casa), hasta otro punto determinado (colegio). En el camino habrá una serie de objetos necesarios para ir al colegio: un cuaderno, un lapicero, una mochila... En el trayecto de casa al colegio deben ir cogiendo los objetos del suelo, y en el tramo del colegio a casa deben ir dejándolos en el mismo lugar que lo encontraron (cada cosa tiene su lugar, aunque aquí no jueguen los castores) y dar el relevo a la siguiente persona. Ganarán aulas y material, según las carreras debidamente completadas.

Bonificación: ganan 50 cajas del elemento conseguido (cuadernos, bolígrafos.....) y una pared de una escuela (4 paredes forman una escuela), con cada relevo completo realizado satisfactoriamente.

Material: Cuadernos, lapiceros, bolígrafos, carpetas, mochilas.....o dibujos de ellos.

B) PRUEBAS EQUIPOS DE PAÍSES DESARROLLADOS

Tras cada una de estas pruebas los equipos no reciben materiales, sino dinero para después negociar.

Además, **parten con 6 millones de euros**, que deberán devolver cuando acabe el juego, como ayudas de su país.

- **Petróleo:** el equipo deberá limpiar un objeto que previamente ha sido cubierto con un engrudo tintado de color negro. Después deberán aportar soluciones y formas de evitar éste tipo de incidentes. Conseguirán dinero según las aportaciones y la limpieza del objeto.

Bonificación: 500.000 euros por objeto completamente limpio.

Material: tinta de calamar, engrudo de papel, objetos varios.

- **Contaminación:** en varios recipientes transparentes (botellas de plástico) se hayan mezclas de agua con colorante alimentario en proporciones diferentes. El equipo debe de conseguir recrear todos los tonos de color igualar al completo las mezclas de sendos recipientes. **Bonificación: 300.000 euro por cada 3 recipientes recreados.**

Material: botellas de plástico, agua, colorante alimentario, cucharillas.

- **Consumismo irresponsable:** en un recipiente situado en un punto determinado, habrá canicas, que significarán todo lo que compramos. El equipo se subdivide en dos equipos que se colocan enfrentados a cierta distancia, y el recipiente se coloca a media distancia entre ambos (cómo en el juego del pañuelo). Por medio de relevos entre los equipos, deben acercarse al recipiente de canicas y coger en un puñado todas las que puedan y llevarlas a sus equipos. Si alguna canica cae por el camino, la persona que esté realizando la carrera,



se detendrá, devolverá las canicas que porta al recipiente e iniciará la carrera desde la posición de su equipo. Ganarán equipos de nuevas tecnologías según las canicas que hayan logrado coger en cada equipo. **Bonificación: Cada 10 canicas, 100.000 euros.**

Material: canicas, un recipiente de boca ancha.

- **Burbuja Inmobiliaria:** en el terreno se dibujan dos círculos concéntricos con una separación de 1m de radio. En el círculo interior (terrenos edificables) se colocarán 3 personas del equipo, las cuales deberán colocarse una camiseta con varios trozos de velcro cada una, repartidas por la parte delantera y trasera de la misma. En el círculo exterior (constructoras) se colocará el resto del equipo, cada persona del equipo tiene en su poder unas tarjetas con el dibujo de una casa, para cada persona habrá un tipo de vivienda diferente. El juego consiste en que las constructoras deben colocar el mayor número de casas en las camisetas de los terrenos edificables, sin poder sobrepasar en ningún momento las líneas que forman cada círculo. Los terrenos edificables pueden moverse en su círculo tratando de evitar que las constructoras peguen sus casas en las camisetas. El equipo ganará dinero de acuerdo al número de casas "edificadas", pero previamente no se les dirá cómo lo consiguen, hasta finalizar la prueba. **Bonificación: 500.000 euros por cada 5 casas.**

Material: Camisetas con velcro, figuras de casas.

- **Déficit Energético:** en unas tarjetas tendrán dibujos y nombres de diferentes tipos de energías. Cada tarjeta se corresponderá a una cantidad de dinero. Cada equipo deberá adivinar las tarjetas por mímica correctamente y por cada tarjeta se les dará el dinero indicado en la misma. **Bonificación: la indicada en las tarjetas.**

Material: tarjetas.

- **Igualdad de Oportunidades/ Recursos:** cada persona del equipo debe formular su propio currículum de capacidades para optar a un puesto de trabajo con una serie de características. En ningún momento se debe mencionar si ese puesto es para un hombre o una mujer, y por otra parte, el currículum tampoco incluirá referencia alguna al sexo de la persona que se presenta al puesto. Deben inventarse además puestos de trabajo dentro de su propio currículum, aquellas personas que den lugar a que su descripción suponga un estereotipo, no conseguirá el trabajo. Después se ve en grupo qué personas reúnen esas características, incidiendo especialmente en que no hay diferencias en las características entre hombres y mujeres. **Bonificación: 100.000 euros por persona contratada.**

Material: Papeles y bolígrafos.

Sugerencias

- Tenemos que conseguir que el dinero que ganen los países en desarrollo sea muy inferior a los países en desarrollo para que el juego se parezca a la realidad.
- El dinero que ofrecerán los países desarrollados despiadados será realmente bajo.
- Podéis realizar un baremo, aunque pensamos que siguiendo los valores ofrecidos en cada prueba, el resultado final será "muy real".

DEBATE-REFLEXIÓN

Por último, os ofrecemos una serie de preguntas para dirigir la actividad posterior.

- ¿Cómo se han sentido?



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Madrid

c/ Hortaleza, 19 1ª
28004 Madrid
Tel: 91.521.91.58
edm@exploradoresdemadrid.org

www.exploradoresdemadrid.org

- ¿Es justo lo que ha conseguido cada uno de los equipos?
- ¿Es justo el papel que les ha tocado?
- ¿Todos teníais los mismos recursos?
- ¿Qué está en tus manos para cambiar situaciones como estas?
- ¿Han colaborado los países?
- ¿Pensáis que esto se da en la realidad?
- ¿Esto es justo?
- ¿Os atrevéis a dar una definición del concepto de justicia social?



DÍA MUNDIAL DEL AGUA

Día del Agua	
Grupo Scout	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar acerca de la importancia del agua en el mundo. - Reflexionar acerca del uso responsable del agua - Reflexionar acerca de las consecuencias de los impactos generados en el agua.
	<p>DURACIÓN – En función de cada actividad</p>
	<p>RESPONSABLE – Scouters</p>
	<p>MATERIALES NECESARIOS – En función de cada actividad</p>
	<p>DESARROLLO –</p> <p>En esta ocasión proponemos un conjunto de actividades para desarrollar en función de la temática y el momento, dividiendo estas actividades de este día en 3 posibles áreas de actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para trabajar la contaminación del agua... <ul style="list-style-type: none"> • En COLONIA y MANADA: La mancha tóxica Se elige un área natural que haya sido dañada por los hombres a lo largo de la historia, por ejemplo el mar. A partir de ahí, un chico es la mancha tóxica de petróleo y los restantes son los peces. A medida que el que hace de petróleo va tocando a los peces (con barro o arcilla), cada pez empieza a infectar en cadena a todos aquellos que de igual forma le tocan o con los que interacciona (van manchándose unos a otros). Progresivamente, la mancha va aumentando su tamaño y el mar se va quedando sin peces. Después se realiza con los educandos una reflexión grupal. Material: Arcilla o barro Tiempo: 15 minutos • En TROPA: Ecosistemas Colocados 6 fotografías de diferentes ecosistemas y los educandos cada uno con un rotulado. Los educandos deben ir escribiendo diferentes posibilidades de contaminación del agua en los diferentes ecosistemas. Después se leerá todo lo escrito en los ecosistemas y se debatirá. Desierto (salinización), Lago (eutrofización), Pantano (pesticidas), etc. Material: Fotografía ecosistemas y rotuladores Tiempo: 30 minutos • En ESCULTAS/CLAN: Video forum Divididos en 3 grupos, cada grupo debe traer un recurso audiovisual de 10 minutos máximo que trate sobre la contaminación junto con 3 preguntas para realizarle al resto del grupo para dar pie a un debate posterior de 10 minutos por recurso. Los Scouters realizarán las labores de mediación en el debate. Material: Portatil, tablets o móviles Tiempo: 1 hora - Para trabajar el consumo responsable... <ul style="list-style-type: none"> • En COLONIA y MANADA: El ciclo del agua Taller para conocer el ciclo del agua. Se puede ver su elaboración en el siguiente enlace: http://www.cuantaciencia.com/divulgacion/el-ciclo-del-agua-en-una-bolsa-de-plastico Después se realiza con los educandos una reflexión grupal. Material: Bolsa de plástico hermética y agua. Tiempo: 1 hora



- **En TROPA, ESCULTAS y CLAN: Ecosistemas**

Se divide a los educandos en pequeños grupos y se les da una garrafa de agua sucia (con tierra, papel, aceites, etc). Se pone a disposición de los grupos olla, camping gas, cubos, filtros de cafetera, pastillas potabilizadora y cualquier otro material que pueda resultar útil para depurar el agua.

Los grupos deberán, usando su ingenio con las herramientas aportadas depurar lo mejor posible la garrafa de agua que se les dio al principio.

Por último, los grupos pondrán en común las técnicas usadas y el razonamiento del uso de las mismas.

Material: 1 Garrafa de 5 litros por grupo, filtros de café, camping gas, ollas, pastillas potabilizadoras.

Tiempo: 30 minutos

- **Para trabajar en campamento...**

- **En COLONIA y MANADA: Gasto de agua**

La actividad consiste en almacenar el agua usada en los fregaderos del campamento durante 2 momentos del día (2 veces de lavarse los dientes por ejemplo). Durante la primera vez no se dará ninguna premisa a los educandos, solamente se almacenará el agua, en la segunda se les dirá previamente que cierren el grifo si no necesitan coger agua. Una vez almacenada el agua de las 2 ocasiones, se muestra a los educandos el gasto de ambas para poder comparar y se les insta a que propongan medidas a tener en cuenta a la hora de usar los grifos. Después se realiza con los educandos una reflexión grupal.

Material: Bidones de agua

Tiempo: 1 hora

- **En TROPA, ESCULTAS y CLAN: Taller de separador de grasas**

Realización por parte de los educandos un separador de grasas casero, siguiendo las instrucciones del link: ***añadir enlace**

Material: Caja de almacenaje, tubos y placas de PVC

Tiempo: 1 hora

- **En TODAS LAS SECCIONES: La vida en el agua**

Uso del Kit de control de agua de ADECAGUA (se puede solicitar a la misma Asociación) para tomar conciencia del agua que usamos en campamento.

http://dmcca.es/?page_id=147

<http://www.adecagua.es/index/>

Material: Kit ADECAGUA

Tiempo: 30 minutos



DÍA INTERNACIONAL DE LAS FAMILIAS

La ruleta familiar

OBJETIVO:

- Conocer las funciones más importantes de la familia reconociéndolas en los diferentes modelos familiares que existen en la sociedad.
- Reflexionar sobre el concepto de familia analizando su repercusión social con relación a la diversidad familiar y afectivo-sexual.
- Desarrollar acciones que reflejen la importancia de la familia en sus vidas, los cambios que ha sufrido en la sociedad y la respuesta a los problemas que pueden enfrentarse viviendo en familia.

DURACIÓN – 1 hora

RESPONSABLE – Scouters

MATERIALES NECESARIOS –

Ruleta con tipos de familia, Folios, lápices de colores, roturadores.

DESARROLLO –

La actividad consiste en trabajar los tipos de familias y sus funciones con la sección más pequeña del grupo, los castores.

En esta actividad creamos una ruleta rodeado de números que al levantarlo aparece un tipo de familia (familia nuclear heterosexual, familia extensa, pareja sin hijos, familia monoparental, familia homoparental, familia transnacional, familia multiétnica, familia con hijos en adopción o acogida, hogares unipersonales,...). Sería de gran apoyo que el tipo de familia representado sea a través de dibujos, imágenes.

Al mostrar a los castores la ruleta familiar se intenta que los propios educandos identifiquen que puede ser una ruleta familiar. Su desarrollo consiste en mover la ruleta y levantar el número donde aparece un tipo de familia. En ese momento, los grandes castores preguntan en torno a la familia que ha salido (por ejemplo: ¿qué es? ¿Dos mamás? ¿Hay niños que pueden tener solo un papá?, etc.).

Según se vaya avanzando en la actividad, los grandes castores irán resaltando diferentes funciones que las familias tienen que cumplir. Una vez terminado y logrado caer en todos los números de la ruleta propuestos (motivando de esta manera cuantos números y tipos de familia han conseguido cada uno, y cuántos han conocido entre todos) recordaremos que todos son familia. Además, retomaremos la definición de la ruleta familiar que planteaban al principio construyendo una definición propia de la colonia sobre FAMILIA.

La actividad continuará tratando de obtener entre todos diferentes funciones que realiza la familia. Esta parte se centra en realizar un dibujo que expresen algo habitual que hacen en casa o realizan en familia. Cada castor tendrá que presentar al resto su dibujo e iremos colocándolos por la pared del local y debajo haciendo énfasis en la posible función que las familias tienen (cuidado, crianza, jugar,... funciones que los castores ven representativos para ellos que la familia tiene que cumplir o cumple).



¿Cómo es mi/tu familia?

OBJETIVO:

- Conocer las funciones más importantes de la familia reconociéndolas en los diferentes modelos familiares que existen en la sociedad.
- Reflexionar sobre el concepto de familia analizando su repercusión social con relación a la diversidad familiar y afectivo-sexual.
- Desarrollar acciones que reflejen la importancia de la familia en sus vidas, los cambios que ha sufrido en la sociedad y la respuesta a los problemas que pueden enfrentarse viviendo en familia.

DURACIÓN – 1 Hora

RESPONSABLE – Scouters

MATERIALES NECESARIOS –

Folios o cartulinas, roturadores/colores, tijeras, pegamentos, revistas que aparezcan personas (para construir las familias), Pizarra o papel continuo.

DESARROLLO –

Esta actividad consiste en realizar un árbol genealógico diferente al conocido como el nombre indica. Cada lobato debe expresar cómo es su familia de la manera que ellos sientan que la representa, trabajando con ello la creatividad y originalidad. Los Viejos Lobos dispondrán de diferentes ejemplos tradicionales como guía, pero además darán la posibilidad de que el lobato abra su imaginación con otros ejemplos: realizar una red donde aparezcan los miembros de su familia conectados, el diseño de un salón y la posición de cada miembro en el mismo, etc.

En dicho “árbol genealógico” tiene que incluir a las personas que considera como parte de su familia, aquellas que viven con ellos/as, están fuera de la vivienda habitual, de la persona que se encarga del cuidado doméstico, si aparecen las personas mayores... en este momento de construcción los Viejos Lobos tienen que estar preparados para responder a situaciones que no se correspondan con el modelo tradicional de familia (Por ejemplo: Familias monoparental, familias recompuestas,...).

Una vez realizado los diferentes árboles genealógicos, cada lobato lo presenta a los demás y explica su composición. Los Viejos Lobos en una cartulina grande, pizarra o papel continuo irán apuntado los diferentes modelos familiares que aparezcan en la manada. Una vez presentados, se indica el nombre de cada familia (familia nuclear, monoparental, homoparental, recompuesta, individual...) y se pregunta si existe otros tipos de familia que no hayan salido. Los Viejos Lobos se tendrá que documentar de cada tipo de familia siendo recomendable ofrecer la mayor diversidad familiar (familia nuclear heterosexual, familia extensa, pareja sin hijos, familia monoparental, familia homoparental, familia transnacional, familia multiétnica, familia con hijos en adopción o acogida, hogares unipersonales,...). Esta última parte es clave para la reflexión, ya que se debe dejar claro la diversidad de tipos de familias que existen, la normalidad de las mismas y la igualdad con el resto de familias.



SECCIÓN TROPA	¿Qué (no) es una familia?
	<p>OBJETIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer las funciones más importantes de la familia reconociéndolas en los diferentes modelos familiares que existen en la sociedad. - Reflexionar sobre el concepto de familia analizando su repercusión social con relación a la diversidad familiar y afectivo-sexual. - Desarrollar acciones que reflejen la importancia de la familia en sus vidas, los cambios que ha sufrido en la sociedad y la respuesta a los problemas que pueden enfrentarse viviendo en familia.
	<p>DURACIÓN – 1 hora y 30 minutos.</p>
	<p>RESPONSABLE – Scouters</p>
	<p>MATERIALES NECESARIOS – Papel continuo, roturadores, cartulinas grandes (en función el número de patrullas).</p>
<p>DESARROLLO –</p> <p>La actividad consiste en trabajar el concepto de familia de una manera diferente abordando su significado mediante el planteamiento contrario que estamos habituados, es decir, indicar situaciones, acciones y proposiciones que no se dan en una familia (o no deben darse en una familia).</p> <p>Esta técnica nos permite abordar el trabajo sobre la familia desde un punto de vista a la inversa. Según comencemos a trabajar “lo que no es familia” se irá representando en un papel continuo con el fondo de “la silueta de una familia” o lo que los scouters propongan como familia. Tan solo se trata de una silueta, por lo que estará completamente vacía, ahondando posteriormente en la importancia de la diversidad familiar.</p> <p>Los integrantes de la sección deberán ir rellenando el espacio alrededor de la silueta con los diferentes aspectos que ellos piensen que NO son una familia, con lo cual, al final, quedarán alrededor de la silueta de la familia un centenar de características que incumple una familia, pero que, dándoles la vuelta, en muchos casos, sí que lo serán.</p> <p>Para terminar la actividad, se invita a las diferentes patrullas que construyan un modelo de familia que más les guste y las funciones que creen que deben de cumplir las familias, teniendo en cuenta que ya saben lo que no deben de cumplir. Para luego, presenten sus familias y un mensaje o eslogan que reflejen lo que quieran mostrar al resto.</p>	

SECCIÓN ESCULTA Y CLAN	El papel de la familia
	<p>OBJETIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer las funciones más importantes de la familia reconociéndolas en los diferentes modelos familiares que existen en la sociedad. - Reflexionar sobre el concepto de familia analizando su repercusión social con relación a la diversidad familiar y afectivo-sexual. - Desarrollar acciones que reflejen la importancia de la familia en sus vidas, los cambios que ha sufrido en la sociedad y la respuesta a los problemas que pueden enfrentarse viviendo en familia.
	<p>DURACIÓN – 1 hora y 30 minutos</p>
	<p>RESPONSABLE – Scouters</p>
	<p>MATERIALES NECESARIOS – Post-it, Roturadores, cartulinas grandes, pizarra o papel continuo, celo.</p>



DESARROLLO –

Esta actividad pretende concienciar y comprender que cualquier tipo de familia puede llevar a cabo unas determinadas funciones básicas de manera adecuada.

La actividad se realizará a través de técnicas de role-playing y la dramatización, trabajando las diferentes funciones que cumple la familia. Esta actividad está dividida en 4 grandes dimensiones:

En primer lugar, la actividad se apoya de las artes escénicas para interpretar diferentes películas, ya sean propuestas por los scouter como aquellas que propongan los educandos, sobre diferentes situaciones que puedan sugerir las funciones más importantes de la familia. En esta primera parte, los educandos tendrán doble trabajo: averiguar qué película se trata y qué acción representan.

Listado de películas: “Quédate a mi lado”, “Matilda”, “Priscilla, la reina del desierto”, “Mamma mia”, “Jaula de grillo”, otras películas con temática scout (“veinte docenas de hijos”, “Moonrise Kingdom”... y aquellas que puedan ser propuestas por los educandos.

En segundo lugar, se emplea la técnica role-playing que se expongan las diferentes funciones familias más importante, pero además se conducirá el diálogo a cuestionar los estereotipos sobre dichas funciones en familias no tradicionales. Funciones de la familia más importante, mostramos de ejemplo la clasificación propuesta por el Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS, 2014): Criar y educar hijos; Dar amor y afecto miembros; Cuidar salud miembros; Transmitir valores; Cuidar mayores; Apoyar económicamente miembros; Disfrutar de hijos y/o pareja.

En tercer lugar, una vez visualizadas las diferentes funciones más importante de las familias y recopiladas en un tablón visible, se invitara a realizar reflexión individual recordando uno de los principios scout sobre el hogar “el deber del scout comienza en casa” y que funciones consideran que cumplen como miembro de una familia o a nivel general debe de cumplir la familia, cuál creen que es más difícil de llevar a cabo, etc. escribiendo dichos motivos en un post-it que colocaran debajo de cada una de las funciones.

Por último, cerraremos la actividad debatiendo la relación sobre la diversidad familiar que existe en nuestra sociedad con las diferentes funciones familiares, y si en todos los modelos se cumple las mismas o hay diferencias. Asimismo, se conduce a reflexionar si es más importante la estructura de la familia en un modelo concreto o la intención de los miembros de la familia de llevar a cabo esas funciones de cuidado, amor, apoyo, etc. de forma correcta.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

¿Qué familias se muestra en la sociedad?

Esta actividad se plantea como herramienta para trabajar el concepto de familia estereotipado que muestra los medios de comunicación e información, publicidad que nos rodea. Se organiza una mini-marcha por el barrio con la siguiente premisa “Fotografía o recoge toda la información que relaciones con una familia que muestren los eslogan, la publicidad, etc.”... Una vez recopilada toda la información se comienza a analizar qué familia ofrece dichos medios a la sociedad y reflexionar sobre que concepto ofrece dicha información y si se ajusta con la realidad familiar o los cambios que la familia hoy en día está y ha experimentado.

La gran familia scout

El concepto de familia es cada vez más flexible. Uno de los mejores ejemplos es nuestro propio movimiento.

Así, uno de nuestros artículos de nuestra ley scout dice que “*el Scout es amigo de todos y hermano todo scout*”. ¿Por lo tanto, cuál es vuestra familia scout?

Los castores, compartiendo entre todos para construir su dique para vivir en el estanque en familia. En lobatos se simboliza por “*la familia feliz*”, *Kim de la India era el amigo de todo el mundo*, y *Mowgli era el hermano de todos los animales*. En la sección scout, la patrulla es



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Madrid

c/ Hortaleza, 19 1ª
28004 Madrid
Tel: 91.521.91.58
edm@exploradoresdemadrid.org

www.exploradoresdemadrid.org

el centro a partir de donde se gestiona el trabajo y el funcionamiento de la sección. En escultas, su propia indicación como unidad es su indicación de familia, y nada más familiar que un clan para caracterizar a los rovers. Y, el mismo nombre de Kraal indica el recinto en el que las familias o las tribus africanas pasaban las noches, su cobijo.

Así que dependiendo de la sección en la que se encuentren, los integrantes de cada sección en la que abordemos esta actividad deberían indicar las características de su grupo funcional que hacen que se comporte o que hacen que cada uno de sus integrantes se sienta como en su familia.

La actividad la podemos realizar de diferentes maneras. Como post its que se pegan en una foto de la sección o alrededor de ella; como pétalos a colocar alrededor del centro de una flor que es la sección; o simplemente como una lista. Pero cuanto más creativos seamos, mejor. Así, los rovers pueden colocar sus características dentro del dibujo de un bordón, indicando que son el báculo sobre el que se soporta el clan, o la unidad esculta las puede colocar con forma de columna, la columna de su unidad.

Es un muy buen momento para explorar la interioridad conjunta de la sección, por lo que deberemos elegir un momento y lugar adecuado para esta reflexión. Os invitamos a que realicéis esta actividad para hacer florecer vuestro propio espíritu familiar.



DÍA DE LA MUJER

Desmontando Tradiciones

OBJETIVO:

- Detectar los estereotipos que tiene cada grupo según la edad y las necesidades que presentan en cuanto a su género.
- Conocer la situación real de la igualdad de género en el entorno en el que se desenvuelven los diferentes grupos de edad.
- Desarrollar actitudes de igualdad entre participantes.

DURACIÓN - 2h

RESPONSABLE -

MATERIALES NECESARIOS -

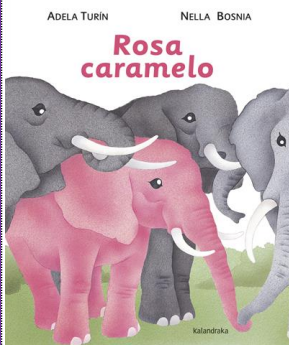
Cuento "Rosa Caramelo"
1 Pelota de fútbol
1 Pelota de plástico blanda
1 Comba o Soga
1 paquete de Tizas

DESARROLLO -

Narraremos el cuento *Rosa Caramelo* mientras la sección va viendo los dibujos e ilustraciones.

Al terminar el cuento comenzaremos a hablar sobre la historia de la elefanta. Qué cosas le pasan en la historia, y por qué Rosa Caramelo se siente así. Poco a poco el diálogo tornará hacia qué es para ellos y ellas esa desigualdad entre elefantes grises y elefantas rosas, y si piensan que chicos y chicas son diferentes y en qué. Los/as scouter no podemos emitir juicios de valor, puesto que el objetivo de la actividad es que podamos hacer una evaluación inicial del pensamiento del grupo hacia el género.

ROSA CAMELO



"Había una vez en el país de los elefantes... una manada en que las elefantas eran suaves como el terciopelo, tenían los ojos grandes y brillantes, y la piel de color rosa caramelo. Todo esto se debía a que, desde el mismo día de su nacimiento, las elefantas sólo comían anémonas y peonias. Y no era que les gustaran estas flores: las anémonas- y todavía peor las peonias- tienen un sabor malísimo. Pero eso sí, dan una piel suave y rosada y unos ojos grandes y brillantes.

Las anémonas y las peonias crecían en un jardincillo vallado. Las elefantitas vivían allí y se pasaban el día jugando entre ellas y comiendo

flores.

"Pequeñas", decían sus papás, " tenéis que comeros todas las peonias y no dejar ni sola



anémona, o no os haréis tan suaves como vuestras mamás, ni tendréis los ojos grandes y brillantes, y, cuando seáis mayores, ningún guapo elefante querrá casarse con vosotras”.

Para volverse más rosas, las elefantitas llevaban zapatitos color de rosa, cuellos color de rosa y grandes lazos color de rosa en la punta del rabo.

Desde su jardincito vallado, las elefantitas veían a sus hermanos y a sus primos, todos de un hermoso color gris elefante, que jugaban por la sabana, comían hierba verde, se duchaban en el río, se revolcaban en el lodo y hacían la siesta debajo de los árboles.

Sólo Margarita, entre todas las pequeñas elefantas, no se volvía ni un poquito rosa, por más anémonas y peonias que comiera. Esto ponía muy triste a su mamá elefanta y hacía enfadar a papá elefante.

“Veamos Margarita”, le decían, “¿Por qué sigues con ese horrible color gris, que sienta tan mal a un elefantita? ¿Es que no te esfuerzas? ¿Es que eres una niña rebelde? ¡Mucho cuidado, Margarita, porque si sigues así no llegarás a ser nunca una hermosa elefanta!”

Y Margarita, cada vez más gris, mordisqueaba unas cuantas anémonas y unas pocas peonias para que sus papás estuvieran contentos. Pero pasó el tiempo, y Margarita no se volvió de color de rosa. Su papá y su mamá perdieron poco a poco la esperanza de verla convertida en una elefanta guapa y suave, de ojos grandes y brillantes. Y decidieron dejarla en paz.

*Y un buen día, Margarita, feliz, salió del jardincito vallado. Se quitó los zapatitos, el cuello y el lazo color de rosa. Y se fue a jugar sobre la hierba alta, entre los árboles de frutos exquisitos y en los charcos de barro. Las otras elefantitas la miraban desde su jardín. El primer día, aterradas. El segundo día, con desaprobación. El tercer día, perplejas. Y el cuarto día, muertas de envidia. Al quinto día, las elefantitas más valientes empezaron a salir una tras otra del vallado. Y los zapatitos, los cuellos y los bonitos lazos rosas quedaron entre las peonias y las anémonas. Después de haber jugado en la hierba, de haber probado los riquísimos frutos y de haber comido a la sombra de los grandes árboles, ni una sola elefantita quiso volver nunca jamás a llevar zapatitos, ni a comer peonias o anémonas, ni a vivir dentro de un jardín vallado. Y desde aquel entonces, es muy difícil saber viendo jugar a los pequeños elefantes de la manada, cuáles son elefantes y cuáles son elefantas,
¡Se parecen tanto!”*

JUEGOS DE GÉNERO

Jugaremos a juegos tradicionalmente asociados al sexo masculino, frisbee, fútbol, baseball; y juegos que tradicionalmente en la historia se acuñan al sexo femenino como bailes, rayuela o la comba. Cada participante deberá pasar por todas las bases en las que estarán distribuidas los diferentes juegos tradicionales.

Después reflexionaremos sobre el porqué hay juegos a los que juegan niños o niñas mayoritariamente, si han estado incómodas o incómodos haciendo cualquiera de los juegos propuestos, qué clase de juegos tienen en el cole, o en su tiempo libre... E ir dirigiendo la conversación hacia una reflexión de igualdad y respeto hacia cualquier persona partiendo de su propia sección y extrapolándolo a su vida cotidiana y círculos de relación.



Disertación de Género en Medios de Comunicación

OBJETIVO:

- Detectar los estereotipos que tiene cada grupo según la edad y las necesidades que presentan en cuanto a su género.
- Conocer la situación real de la igualdad de género en el entorno en el que se desenvuelven los diferentes grupos de edad.
- Desarrollar actitudes de igualdad entre participantes.

DURACIÓN – 2h

RESPONSABLE – Scouters

MATERIALES NECESARIOS –

Texto de Clara Campoamor Rodríguez

Papel continuo con dibujos de cuerpos de mujer y hombre

Ordenador

Proyector

Altavoces

(Material que nos comunique previamente cada grupo de Personas Expertas)

DESARROLLO –

Valorar los Valores:

Se comienza mostrando la figura de la anatomía humana femenina a la vez que leemos un texto sobre los derechos de la mujer. Nosotros sugerimos a la política española y defensora de los derechos de la mujer, Clara Campoamor Rodríguez. Según vayan leyendo la lectura se irán descubriendo diferentes valores humanos donde tendrán que elegir dónde ubicarlos en la figura humana femenina (otra opción: pueden estar los valores ya predeterminados y una vez realizada la lectura guiarles para que los reconozcan y puedan destaparlos).

Una vez realizada está primera parte de la actividad, reflexionando sobre los derechos y valores de la mujer en la sociedad, procederemos a girar la figura humana transformándose en una figura masculina, y preguntaremos ¿qué ocurre? ¿Por qué?, pero los hombres han tenido tanto problemas como las mujeres... intentando encaminar el diálogo en los siguientes puntos:

- ¿Qué diferencias podemos encontrar?
- ¿Qué cambios han sido notorios en los derechos de las mujeres?
- ¿Trabajamos todos por igual? ¿Tenemos las mismas facilidades de oportunidades?
- ¿Por qué la figura humana masculina recoge los mismo valores que la femenina?

Todo ello, pretendiendo romper los estereotipos en cuanto a las diferencias entre mujeres y hombres, valorando todo lo que hoy en día falta por hacer, concluyendo que todos somos iguales y con los mismos valores que debemos reforzar en la nuestra sociedad.

Comité de Personas Expertas:

(Trabajo Previo)



La semana anterior a esta actividad, se divide a la sección en grupos más pequeños y se les asigna a cada grupo una forma de comunicación mediática para que vayan trabajando durante la semana en esos grupos y traigan la actividad preparada a esta reunión.

Formas de Comunicación Mediáticas:

- 1 canción
- 1 video/corto
- 1 anuncio
- 1 película (un trozo, o imágenes de la misma)
- 1 noticia

El grupo debe realizar una búsqueda acerca del medio asignado y basándose en la temática a tratar *“el género, visión social”*, deberán preparar el material para enseñar a la sección. Además deberán llevar preparadas preguntas o temas a tratar a raíz del material que presenten y el grupo que presenta dicho material debe moderar un debate breve con el grupo después.

Tras todos los debates, el equipo de Scouter puede aportar algún recurso diferente que no hayan presentado los Comités de Personas Expertas, como por ejemplo:

- *“Anuncio violencia de género (niña y muñeca)”*
- Experimento social *“Ella agrade brutalmente a un hombre y mira lo que hace la gente”*.
- Número de atención de la mujer y el del hombre, cuándo se crea cada uno y qué se atiende en cada número.
- Video *“Así reacciona un niño cuando le dice que pegue a una niña”*
- Video *“Querido Papá, me van a llamar perra”*

La postura final que debe quedar muy clara, es la de la lucha contra la violencia de ambos sexos, y nuestra labor de trabajar por la igualdad entre las personas.