

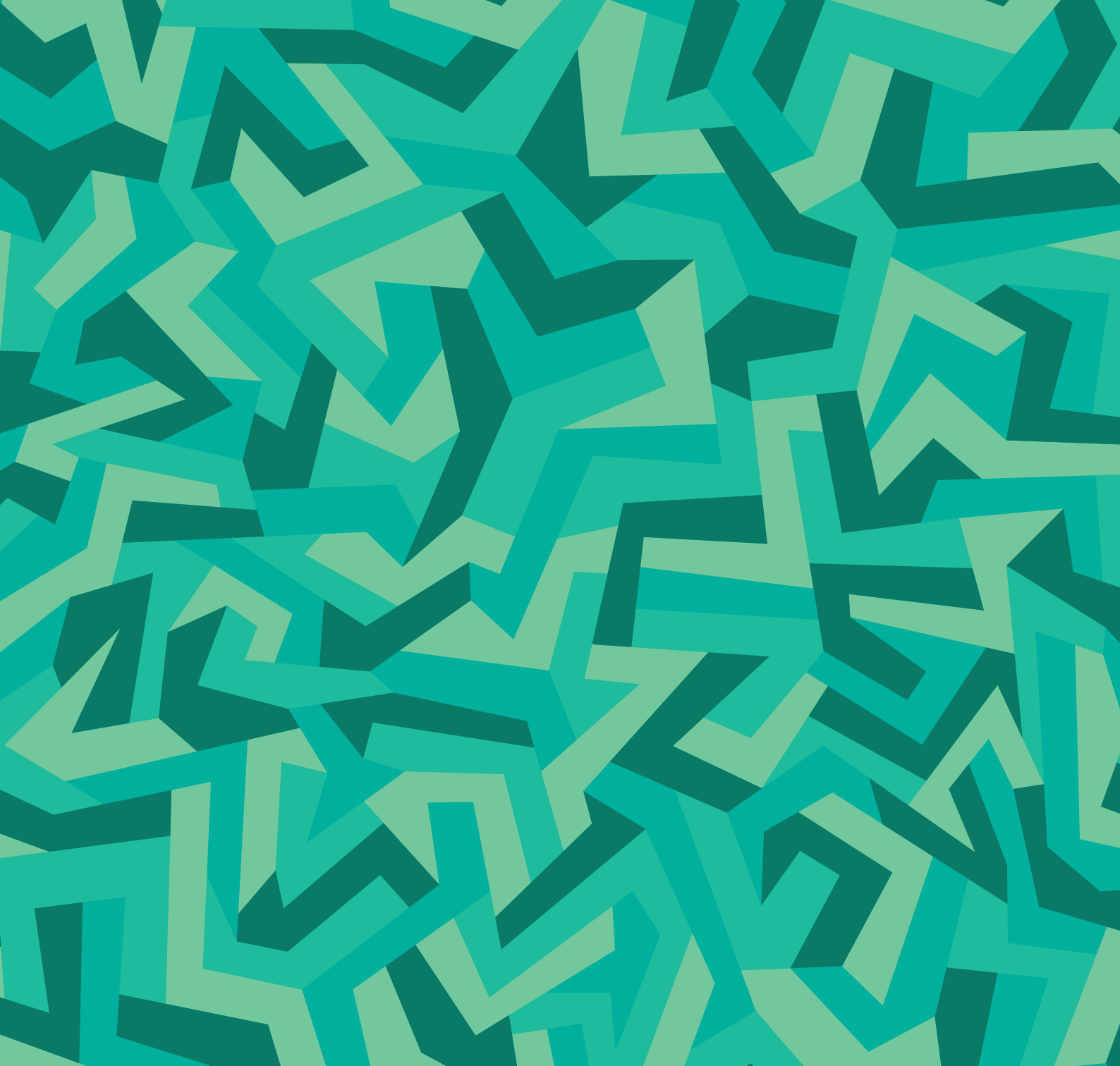
RUMBO AL  
**JAMBOCR**  
2020 

**CONSULTA NACIONAL  
DE PATRULLA**

REUNIÓN #3  
CLAVES



Guías y Scouts  
de Costa Rica  
INSTITUCIÓN BENÉVOLENTA



# Reunión de Tropa

Fecha:

Lugar:

**Objetivo:** Identificar los diferentes tipos de claves y códigos que se abordan en las Brújulas de Progresión Personal.

**Énfasis:**

TIEMPO	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	FORMACIÓN	MATERIALES
10 min.	Rutina inicial: oración, saludo a la bandera e inspección.		Línea	—
5 min.	Rincón de Patrulla: cambiarse de ropa.		—	—
20 min.	Bloque I. Números y letras. - Murciélago - Abuelito - Neumático - Hipotenusa		Hileras	Brújula de Bronce y Plata
20 min.	Bloque II. Alfabéticas - PITA-MOBE - CENIT-POLAR - PARELINOFU - Alfabeto al revés		Semicírculo	Brújula de Plata
25 min.	Bloque III. Figuras - Gato - China - Siete Cruces - Musical - Bailarín		Línea	Brújula de Bronce, Plata y Oro
25 min.	Bloque IV. Sonidos, signos y banderillas - Morse - Semáforo - Memotécnica		Columnas	Brújula de Plata
5 min.	Colocarse el uniforme para ir haciendo el cierre.		—	—
10 min.	Rutina final (recordatorios fechas, oración, sludo a la bandera)		Línea	—

# Descripción de las actividades:

**Nota importante:** Al inicio de cada juego se llama únicamente a los guías de patrulla para explicarles la dinámica. Seguidamente ellos irán a sus respectivas patrullas a explicarles a sus compañeros (2 a 3 minutos máximo). Luego se llaman en formación (Anexo 1) para iniciar el juego. Al final de cada juego se da la orden de retirarse a los rincones de patrulla.

**Rutina Inicial:** Se da un pitazo de atención, seguidamente se llama a formación de línea. Se solicita una guía y un scout para realizar la oración, se seleccionan y los mismos deben pasar al frente a realizar la oración. Finalizada la oración vuelven a formación.

## Oración de Tropa

Señor, enséñame a ser generoso  
A servirte como lo mereces  
A dar sin medida  
A combatir sin temor a las heridas  
A trabajar sin descanso  
Y a no esperar más recompensa  
Que el saber que hago  
Tu santa voluntad  
Así sea.

Seguidamente se realiza el saludo a la bandera.

- Pitazo 1: Firmes
- Pitazo 2: Saludo
- Pitazo 3: Descanso

A continuación se le indica a las patrullas que realicen inspección. Cada guía de patrulla vendrá donde el facilitador indicando el resultado de la inspección. Mientras las patrullas pasan inspección, se realiza la lista de asistencia.

## Inspección

- Lapicero - Libreta - Agua - Peine - Espejo
- Cuerda - Pañuelo - Bordón - Uniforme completo

Finalizada la inspección se le indica a las patrullas que se dirijan a su rincón de patrulla.

**Rincón de patrulla:** Se llama a los guías de patrulla y se le indica que es momento de quitarse el uniforme.

# Bloque I

## Números y letras

Se describirán las claves Murciélago, Abuelito, Neumático e Hipotenusa, así como sus principales características, similitudes y diferencias, con el fin de facilitar su comprensión.

Para evaluar, se propone realizar una competencia histórica de nudos, en donde se proporcionen un conjunto de preguntas sobre Historia del Escultismo en un punto A y las respuestas a esas preguntas en clave en un punto B. En formación de Hileras, al pitazo, la primera Guía/Scout saldrá corriendo hacia el punto B, descifrándole alguna de las palabras y volverá a su respectiva Patrulla para que proceda a salir la siguiente Guía/Scout, así sucesivamente hasta que hayan descifrado la totalidad de las palabras. Posteriormente, la Patrulla podrá desplazarse al punto A y asociar sus respuestas con las respectivas preguntas.

## Consideraciones generales

- La Patrulla deberá colocar un bordón para delimitar el punto de salida.
  - Deberán anotar las respuestas en una libreta y entregarlas con la respectiva firma de Patrulla.
  - La puntuación de las palabras será acorde a la cantidad de letras que contenga. Por ejemplo, escultismo tiene una puntuación de 10; un error ortográfico equivale a - 1 pt.
- Propuesta de preguntas:
- Nombre completo del Fundador del Escultismo a nivel Mundial: Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell of Gilwell
  - Fecha completa de nacimiento de BP: 22 de febrero de 1857
  - País de nacimiento de BP y LO: Inglaterra
  - Fecha completa en que falleció BP: 8 de enero de 1941
  - País en que falleció BP: Kenya
  - ¿Qué se creó en 1907 a nivel mundial?: Escultismo
  - Lugar y país del primer campamento del Movimiento Scout: Isla Brownsea, Inglaterra.
  - Fecha completa de nacimiento de LO: 22 de febrero de 1889
  - Nombre del primer libro de BP: Escultismo para Muchachos.

- Año en el que el Guidismo llegó a Costa Rica: 1922
- Nombre completo de la tía de la Tropa Guía Brukwä Kekete 288: Agnes Baden Powell
- Nombre completo de la esposa de BP: Lady Olave Saint-Claire Soames
- Fecha completa en que falleció LO: 25 de junio de 1977
- País en que falleció LO: Inglaterra
- ¿Qué se creó en 1909 a nivel mundial?: Guidismo
- Nombre del barco en el que se conocieron BP y LO: Arcadian
- Año en el que se fusionaron el Escultismo y el Guidismo en una sola asociación: 1976
- Nombres de los hijos de BP y LO: Peter, Heather y Betty
- ¿Qué se formó en 1928?: Asociación Mundial de Guías
- Año en el que el Escultismo llegó a Costa Rica: 1915

## Bloque II

### Alfabéticas

Se describirán las claves PITA-MOBE, CENIT-POLAR, PARELINOFU y Alfabeto al revés, así como sus principales características, similitudes y diferencias, con el fin de facilitar su comprensión. Para evaluar, se propone realizar una Exploración de Bases por Patrulla. palabra pitazo, cada Patrulla deberá desplezarse a una de las cuatro bases, en donde se encuentra una palabra y el nombre de una clave (por ejemplo, Honorable - PITA) y deberán pasar la palabra de la base a la clave mencionada el menor tiempo posible.

#### **Consideraciones generales**

- La Patrulla deberá colocar un bordón para delimitar el punto de salida.
- Deberán anotar las respuestas en una libreta y entregarlas con la respectiva firma de Patrulla.
- La puntuación de las palabras será acorde a la cantidad de letras que contenga. Por ejemplo, Honorable tiene una puntuación de 9; un error ortográfico equivale a - 1 pt.

## Bloque III

### Figuras

Se describirán las claves Gato, China, Siete Cruces, Musical y Bailarín, así como sus principales características, similitudes y diferencias, con el fin de facilitar su comprensión. Para evaluar, se propone realizar Charadas, en donde las Patrullas se colocarán en formación de Línea. Al pitazo, la primera Guía y Scout deberán movilizarse hasta donde se encuentre el Dirigente, quien les enseñará una palabra en clave y deberán transmitir SIN HABLAR, GESTICULAR NI EMITIR SONIDOS a su respectiva Patrulla.

#### **Consideraciones generales**

- La Patrulla deberá colocar un bordón para delimitar el punto de salida.
- Deberán anotar las respuestas en una libreta y entregarlas con la respectiva firma de Patrulla.
- La puntuación de las palabras será acorde a la cantidad de letras que contenga. Por ejemplo, Tropa tiene una puntuación de 5; un error ortográfico equivale a - 1 pt

- Es importante tomar en consideración el nivel de complejidad del juego, por lo que se recomiendan utilizar palabras puntuales sobre determinada temática. Por ejemplo, en materia de escultismo, se puede hacer referencia a: fuego, clave, cabuyería, campismo, historia, salud...
- A modo de apoyo, se les puede proponer en primer lugar avisarles la cantidad de letras de la palabra y, posteriormente, comenzar a transmitir letra por letra, en orden.

## Bloque IV

### Sonidos, signos y banderillas

Se describirán las claves Morse, Semáforo y Mnemotécnica, así como sus principales características, similitudes y diferencias, con el fin de facilitar su comprensión. Para evaluar, se propone realizar una carrera de relevos inteligente, en donde la primera Guía/Scout deberá correr hasta donde se encuentre la Dirigente, tomar la primera letra de la palabra en morse y transcribirla en tiza en el cemento.

En caso de que la Guía no sepa, puede devolverse a consultar con sus Patrulleras. Una vez que escriba la letra con la tiza en el cemento, deberá devolverse corriendo y entregarle la tiza a la siguiente Guía, quien saldrá y repetirá la misma dinámica. La Patrulla que primero logra descifrar correctamente ambas palabras, gana.

### **Consideraciones generales**

- La Patrulla deberá colocar un bordón para delimitar el punto de salida.
- Se asignará una palabra por Patrulla, lo que permitiría darle continuidad a la actividad en los 5 minutos Dirigente.
- Las palabras pueden responder a una temática en específico, por ejemplo, Comunicación y Smart Surf.
- Tratar, en la medida de lo posible, utilizar palabras con la misma cantidad de palabras.
- Variación: descifrar una palabra que se encuentre en código morse.

### **Propuesta de palabras sobre la temática mencionada:**

- Morse a palabras: Navegación, Tecnología, Conectarse, Desarrollo.

- Palabras a Morse: Oportunidad, Inteligente, Aprendizaje, Publicación.

**Rincón de patrulla:** se llama a los guías de patrulla y se le indica que es momento de colocarse el uniforme.

**Rutina final:** Se realizan los mismos pasos que en la rutina inicial, a excepción de la inspección.



# Evaluación por patrullas de la reunión

**Provincia:** \_\_\_\_\_

**Número de grupo:** \_\_\_\_\_

**Nombre de la patrulla:** \_\_\_\_\_

**Cantidad de miembros de la patrulla presentes en la evaluación:** \_\_\_\_\_

- La Patrulla es capaz de identificar las siguientes claves de Numeros y Letras: Murciélago, Abuelito, Neumático e Hipotenusa.
- La Patrulla es capaz de identificar las siguientes claves Alfabéticas: PITA-MOBE, CENIT-POLAR, PARELINOFU y Alfabeto al revés.
- La Patrulla es capaz de identificar las siguientes claves de Figuras: Gato, China, Siete Cruces, Musical y Bailarín.
- La Patrulla es capaz de identificar las siguientes claves d.
- Sonidos, signos y banderillas: Morse, Semáforo y Mnemotécnica.

# Anexos

## Anexo 1

Señales con silbato

- Pitazo Largo
- Pitazo Corto

– Atención, silencio

– · – · – · – · Llamada general (Se acompaña de la indicación de una formación con las manos)

· · · – Llamada a Guías de Patrulla

## Anexo 2

Brújula de Bronce páginas 30-32

Brújula de Plata páginas 30-32

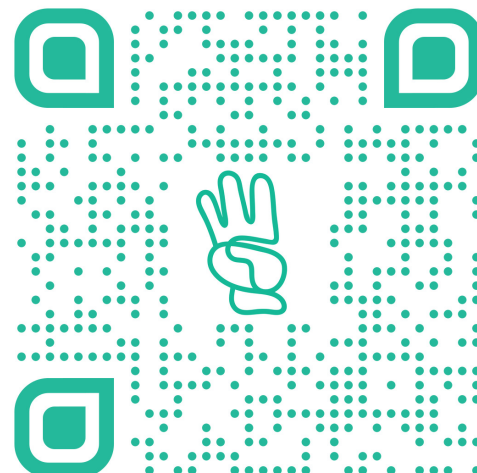
Brújula de Oro páginas 30-32

Brújula de Platino páginas 32-38

## Anexo 3



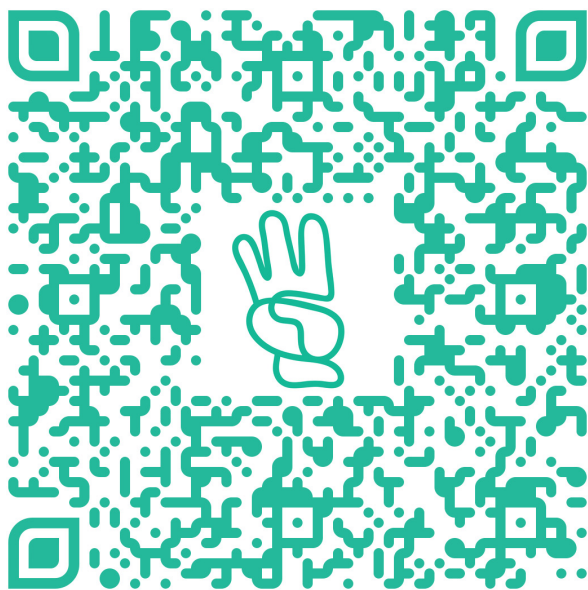
Escanéa este código QR para conocer más.



# Anexos

## Formulario

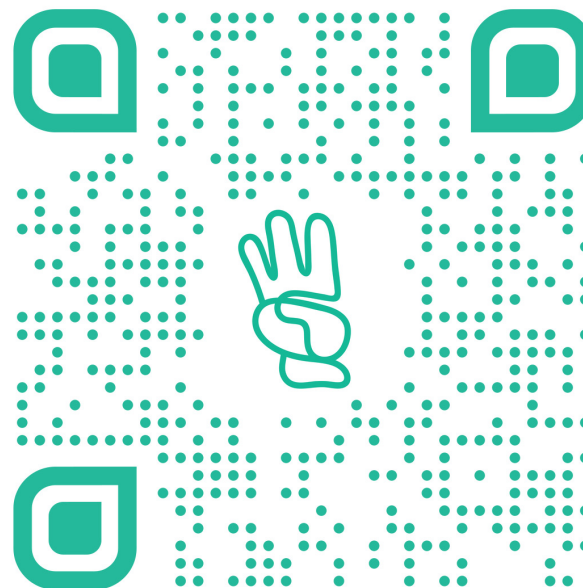
Claves



Escanéa este código QR para llenar el formulario.

## Anexo 5

Claves



Escanéa este código QR para conocer más.

[siemprelistos.com](http://siemprelistos.com)



# Más Información

## **Dirección**

Avenida 10, Calles 13 y 15 San José, Costa Rica

## **Teléfono**

(506) 2222-9898

## **Correo Electrónico**

[rumboaljambo2020@siemprelistos.org](mailto:rumboaljambo2020@siemprelistos.org)