

06

# CAMPAMENTO PARA PADRES DE FAMILIA



ISBN: 978-9968-11-012-9



<b>Título</b>	<b>Versión</b>	<b>Validado</b>	<b>Fecha Validación</b>
Campamento para padres de familia	2.1.0	Dirección de Desarrollo	26-10-2017
<b>Codificación</b>	002-MAN-DD-CPF-V.1.0-2017		



# Contenido

- Campamento para padres de familia	4
- Motivación	4
- ¿Qué es un Campamento?	5
- ¿Cómo lo hacemos?	5
- Antes del Campamento	6
- Propuesta de Programa	8
- Generalidades del Programa	10
- Programa de Campamento	10
- Senda	11
- Fogata	13
- Juegos	14
- Talleres	14
- Durante el Campamento	14
- Después del Campamento	16
- Finalmente	16

# Campamento para padres de familia

## MOTIVACIÓN:

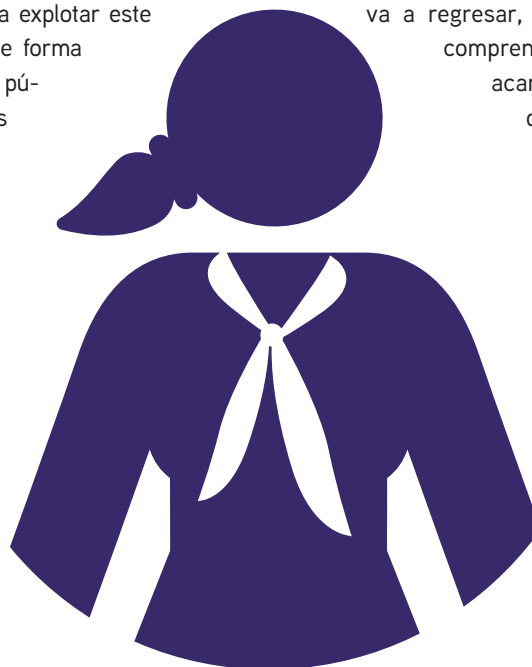
Conscientes de que existe al menos el doble de posibles miembros del Grupo Guía y Scout, detrás de cada uno de los Miembros Juveniles de las secciones del Grupo, debemos motivarnos a explotar este primer recurso de forma inmediata. Es el público meta más sensible a participar como

dirigente o colaborador directo del grupo y al que debemos de aprovechar prioritariamente. Proveerles de una actividad en la que sientan y vivan lo que los niños, niñas y jóvenes semana a semana sienten y los motiva a regresar, es una alternativa para comprender que no solo juegan, acampan y saben hacer nudos, sino que es todo un proceso de educación no formal.

»»

Un campamento es una actividad al aire libre, en la que se vive, por uno o varios días, con todos aquellos elementos o utensilios que nos permiten un grado mínimo de comodidad.

««



## OBJETIVOS:

Demostrar a los padres y madres de familia del Grupo cómo aprenden sus hijos con actividades del Método Guía y Scout.

Participar a los padres y madres de familia, de los jóvenes que integran el Grupo, de una actividad llamada campamento.

Propiciar un espacio para la integración de los padres y madres de familia.

## ¿QUÉ ES UN CAMPAMENTO?

Es una actividad al aire libre, en la que se vive, por uno o varios días, con todos aquellos elementos o utensilios que nos permiten un grado mínimo de comodidad. Baden Powell, en su libro Guía para el Jefe Tropa, lo describe de la siguiente manera:

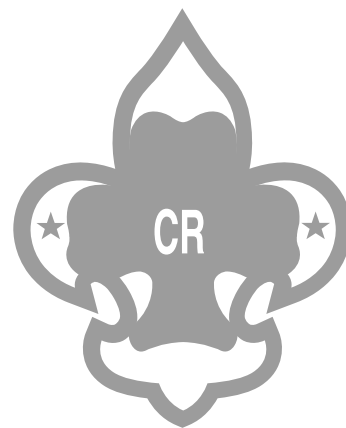
“El antídoto más eficaz contra el ambiente perjudicial es, naturalmente, el cambio de este por uno benéfico y la mejor manera de efectuarlo es recurriendo al campamento de scout”.


El Movimiento Guía y Scout tuvo sus orígenes en el Campamento de Brownsea. La palabra campamento se origina en el vocablo acampar, que viene de la palabra inglesa camping. Significa llevar a cuestras la tienda de campaña y demás utensilios necesarios para hacer vida al aire libre.

## ¿CÓMO LO HACEMOS?

Debemos promocionarlo como una actividad atractiva y llena de desafíos que rete a los participantes, donde la inversión económica será mínima. Se debe ofrecer un programa paralelo para los hijos (as) de los participantes, que podrá ser manejado por las otras secciones del grupo, para que no exista la limitante de no participar porque no tienen dónde dejar a los menores.

Se propone la ambientación de la Tropa, utilizando el Sistema de Patrulla. La Patrulla es la unidad básica de la Tropa, la cual tiene sus símbolos, actividades y un espacio formal de toma de decisiones denominado Consejo de Patrulla, en el que participan todos los integrantes de la misma. La Patrulla está integrada por seis u ocho participantes y no pueden ser mixtas.





Se recomienda realizar este proyecto con un cupo limitado de 32 participantes y así ajustarnos a la estructura de la Tropa, de máximo de cuatro Patrullas. Conocemos que nuestros Grupos Guías y Scout normalmente tienen capacidad limitada en sus Consejos de Tropa, por lo que se recomienda este máximo, si la capacidad de Grupo es mayor, podrán ser más ambiciosos en este proyecto.

La dirección de la actividad recaerá en el Consejo de Tropa del Grupo, o en los miembros de Junta de Grupo con experiencia, y si no existiese ninguna de las condiciones anteriores, recurra al Facilitador de Sector de su zona, para que los asesore. La Junta de Grupo proveerá los materiales y la logística de la actividad.

Se recomienda realizarlo un fin de semana (sábado y domingo) aprovechando algún feriado, mínimo dos días. Se debe tomar en cuenta el calendario escolar para no coincidir con exámenes de primaria o secundaria. Los familiares y las personas que se desee hacer partícipes deben convocarse personalmente, por medio de invitación escrita y/o llamada telefónica, motivándolos a participar y resaltando la importancia de que

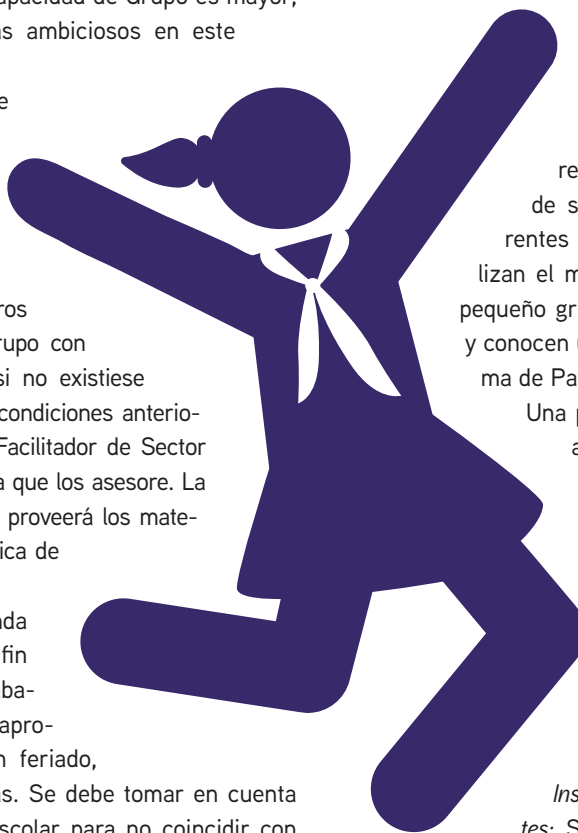
conozcan y compartan de una actividad Guía y Scout, donde podrán vivir una experiencia diferente a bajo costo. Se debe convocar a los padres o madres de familia interesados a una reunión previa, para darles las indicaciones generales del campamento como:

lugar, horarios, qué implementos se llevan para acampar, etc. Se distribuyen en grupos por género y realizan su primera reunión de Patrulla, donde se distribuyen las diferentes responsabilidades, realizan el menú, ponen nombre al pequeño grupo, hacen el banderín y conocen un poco sobre el Sistema de Patrulla.

Una parte del costo de esta actividad puede cubrirlo la Junta de Grupo, la cual deberá proveer los recursos que sean necesarios para el éxito de la misma.

### ANTES DEL CAMPAMENTO

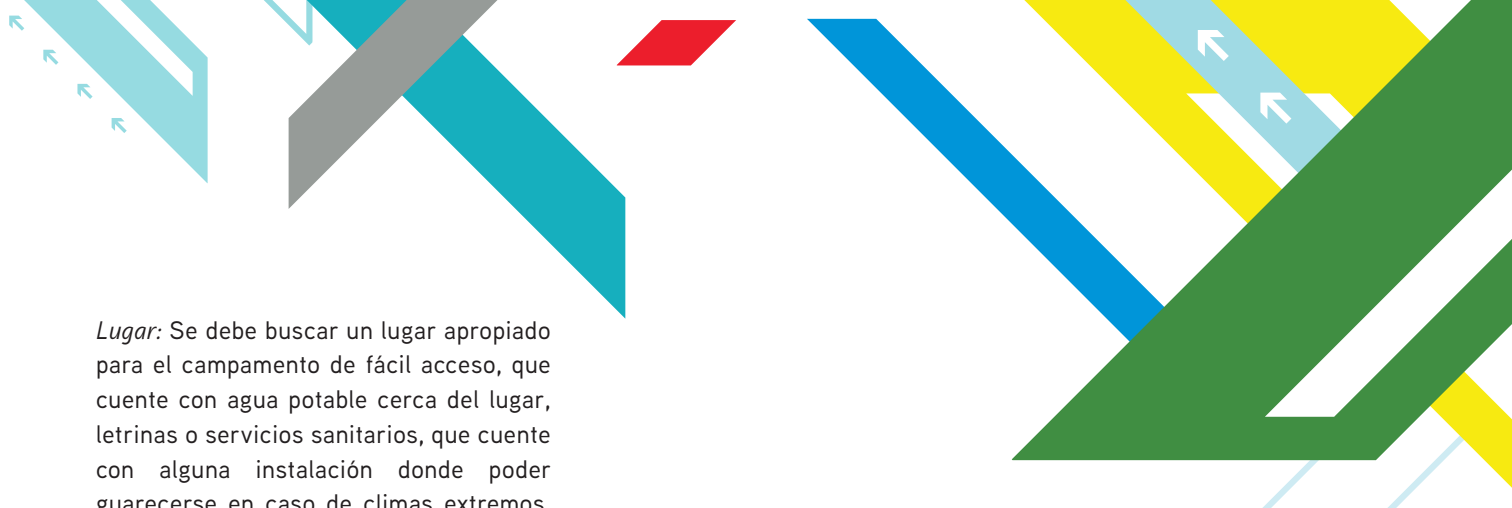
*Inscripción de participantes:* Se debe contar con la información personal de los participantes, como también su historial médico. Tomar las previsiones necesarias con la información proporcionada. Diseñar un formulario sencillo que pueda reunir toda esta información.



»»

La Junta de grupo proveerá los materiales y la logística de la actividad.

««



*Lugar:* Se debe buscar un lugar apropiado para el campamento de fácil acceso, que cuente con agua potable cerca del lugar, letrinas o servicios sanitarios, que cuente con alguna instalación donde poder guarecerse en caso de climas extremos, con suficientes zonas verdes y lugares en los que podamos desarrollar el programa propuesto, cerca de vías de acceso a los hospitales, visita previa para los contactos locales (socorristas, médicos o policía local, entre otros). La comunidad debe estar enterada de que el Grupo va a acampar.

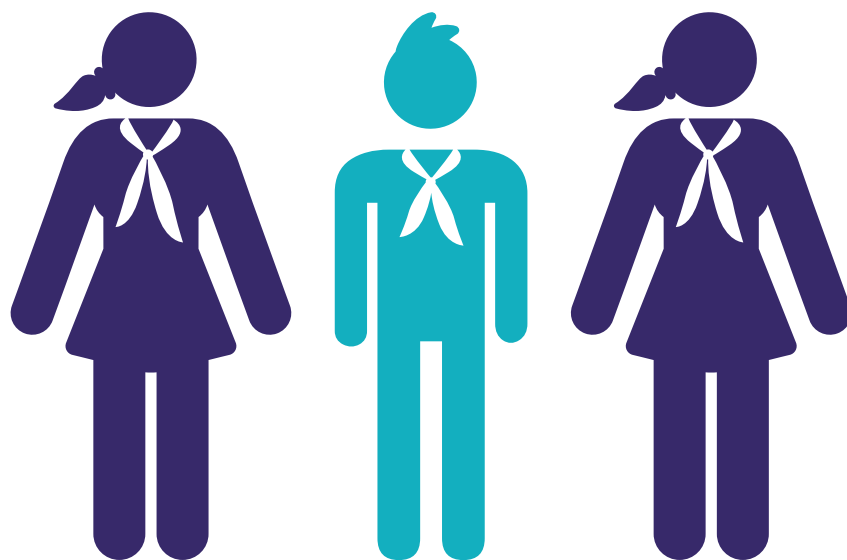
*Equipo:* Se debe proveer del equipo necesario como tiendas de campaña, baterías de herramientas e implementos para cocinar, cocina de gas, mecate, bambú, etc.

*Transporte:* Es importante brindar la información de transporte público o privado a los participantes, saliendo de la comunidad que representa al Grupo, propiciando desde ahí la integración de las Patrullas.

*Equipo de Apoyo:* Es un equipo de personas que colaborarán con todo lo que tiene que ver con ejecución de programa de Campamento, con materiales y equipo que debe estar listo antes de que lleguen los participantes y otros que surjan en el desarrollo de las actividades. Es importante un paramédico o médico voluntario si es posible con su equipo básico de primeros auxilios.

*Programa de Campamento:* Debe existir un programa diseñado para la actividad que tome en cuenta los objetivos a cumplir y las características del lugar.

El siguiente programa es una propuesta básica de campamento que podría utilizarse o modificarse a conveniencia de los intereses del Grupo.



PROPUESTA DE PROGRAMA:

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

### DIA #1

Hora	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESP
6:00 a.m.	Salida hacia el lugar de campamento	<ul style="list-style-type: none"><li>• Transporte</li></ul>	<b>Dirigente</b>
8:00 a.m.	Bienvenida, oración, honores a de bandera, actividad de integración, indicaciones generales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bandera</li><li>• Silbato</li><li>• Mecate</li></ul>	<b>Dirigente</b>
8:30 a.m.	Levantar campamento: (designar el sitio de campamento, los rincones de patrulla previamente)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tiendas</li><li>• Herramientas</li><li>• Mecate</li></ul>	<b>Patrulla</b>
11:00 a.m.	Preparar almuerzo en cada rincón de Patrulla	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cocina de Gas</li><li>• Alimentos</li><li>• Gas</li><li>• Artículos de cocina</li></ul>	<b>Patrulla</b>
12:00 m.d.	Almuerzo en Patrulla		<b>Patrulla</b>
1 :30 p.m.	Senda	<ul style="list-style-type: none"><li>• Depende del programa</li></ul>	<b>Dirigente</b>
4:30 p.m.	Preparar cena y cenar en cada rincón de Patrulla		<b>Patrulla</b>
6:00 p.m.	Arreo bandera	<ul style="list-style-type: none"><li>• Silbato</li></ul>	<b>Patrulla</b>
7:00 p.m.	Preparación para la fogata	<ul style="list-style-type: none"><li>• Depende del programa</li></ul>	<b>Dirigente</b>
10:00 p.m.	Gran Silencio		<b>Dirigente</b>



## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

### DIA #2

Hora	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESP
5:00 a.m.	Ejercicios y aseo personal		Dirigente
6:00 a.m.	Iza de bandera Preparación desayuno en Patrullas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bandera</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cocina y artículos para cocinar</li> <li>• Alimentos</li> </ul>	Dirigente Patrullas
7:00a.m.	Animación de la fe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Depende del programa</li> </ul>	Dirigente
7:30 a.m.	Juegos, actividades, talleres Guía y Scout	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Depende del programa</li> </ul>	Patrulla
12:00 m.d	Preparar almuerzo en cada rincón de Patrulla Almuerzo en Patrulla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cocina de Gas</li> <li>• Alimentos</li> <li>• Artículos para cocinar</li> </ul>	Patrulla
1:30 p.m.	Bajar campamento		Dirigente
2:30 p.m.	Evaluación		Patrulla
3:00 p.m.	Arreo bandera Rutina final		Dirigente Patrulla
3:30 p.m.	Regreso del campamento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transporte</li> </ul>	Dirigente

## GENERALIDADES DEL PROGRAMA

Al iniciar el campamento, en la inauguración, se deben conocer las normas de campamento, importantes para orientar a los participantes y propiciar una buena comunicación y el éxito del campamento.

Antes de iniciar las construcciones, se les enseñará a los padres y madres de familia los nudos y amarres básicos a utilizar. Si esto se logra en un momento antes del campamento, sería lo ideal. Se realizarán construcciones básicas en cada rincón, donde se facilite el aprendizaje de los participantes.

Los tiempos de alimentación serán siempre en el rincón de Patrulla, rotando la preparación de los alimentos, el lavado de platos y utensilios de cocina, y compartiendo entre los participantes. Esto permite desarrollar habilidades, compartir experiencias y fomentar la cohesión el grupo.

Los espacios de programa como: senda, fogata, animación de fe, juegos, actividades y talleres Guías y Scout estarán a cargo de la Dirigencia de Tropa o a quien estos designen. Ellos realizarán los programas respectivos, los cuales estarán sujetos a las características propias del lugar y motivación elegida para el campamento. Para estas actividades debe tomarse en cuenta la edad y los historiales clínicos de los participantes. La evaluación final la realizarán miembros de Junta de Grupo con los Dirigentes de Tropa, donde comprobarán el cumplimiento o no de los objetivos propuestos para el campamento.

## PROGRAMA DE CAMPAMENTO

### Ceremonia de Bandera:

El momento de iza y arrío de la bandera

de Costa Rica es, ante todo, una actividad educativa que formalmente honra los símbolos patrios y debe estar presente siempre en un campamento Guía y Scout.

**Se debe tener presente algunos detalles como:**

**01**

La bandera nunca debe tocar el suelo, en el momento del arrío se debe tener ese cuidado.

En el mecate donde se iza la bandera no deben ubicarse otras banderas.

**02**

**03**

Cuando la bandera de Costa Rica se iza junto a otras, esta deberá llegar primero al tope de su mástil.

El saludo Guía y Scout empieza cuando la bandera comienza a moverse en el mecate y se baja cuando esta se detiene.

**04**

**05**

La bandera de Costa Rica debe izarse de manera rápida (esto significa libertad y soberanía). Se baja de forma lenta.


Cuando la bandera de Costa Rica no está izada, debe doblarse en forma triangular, procurando que el color rojo quede oculto.

**06**

**07**

La Bandera no debe quedar izada durante la noche. En eventos Guías y Scout de varios días, la bandera debe izarse a las 6:00 a.m. y arriarse a las 6:00 p.m.

Al iniciar el campamento se deben de conocer las normas



Para esta ceremonia se debe informar a los participantes lo anteriormente descrito, antes de la primera iza, motivando a que conozcan y respeten este símbolo patrio y reconozcan este deber ciudadano.

#### **SENDA:**

Es una actividad al aire libre muy común en el Movimiento Guía y Scout, se puede realizar durante todo el año y satisface el deseo de aventura tan propio del ser humano, además proporciona diversión. No el tipo de diversión generada por la risa, sino esa alegría de sentirnos libres, de poder respirar el aroma de los árboles, de la tierra de nuestros campos, de las flores, y ese sentimiento de autosuficiencia que fortalece nuestra autoestima. Liberado de los problemas de la vida diaria, sin ruidos propios del tránsito de las ciudades, libre de la rutina diaria: sin trabajo, sin contaminación, sin televisión, escuchando solo los pequeños sonidos de la naturaleza, el canto de los pájaros, el chirrear de los insectos, el crujir de las hojas secas y el susurro del aire al cruzar las copas de los árboles, entre otras.

Esta actividad se desarrolla idealmente entre la montaña, el bosque o algún paraje rodeado de naturaleza, donde los actores se tomen su tiempo para encontrarse en la naturaleza. El recorrido puede estar marcado por algunas actividades que deben realizar para poder continuar, tratando de superar cada una y vencerse a sí mismos.

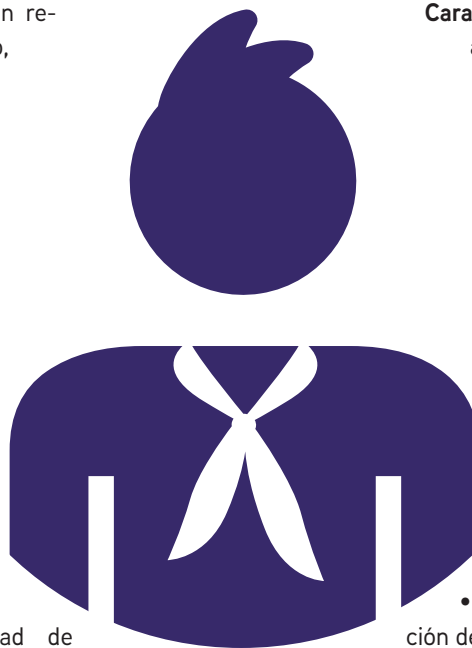


La senda debe tener un recorrido preestablecido, un lugar de inicio y de final, los lugares donde se deben desarrollar las actividades propuestas marcados dentro del recorrido, tiempo estimado del recorrido, responsable(s) y por supuesto un programa.

#### **Animación de fe:**

Esta es una actividad de orden espiritual, que no debe faltar en el campamento. Es un momento reflexivo, un momento para considerar que todo lo que está a nuestro alrededor tiene la marca impresa de un Creador, un Ser Supremo dueño de todas las cosas, que nos da la oportunidad de administrar nuestro entorno, de encontrarnos a nosotros mismos, sin importar la religión que se profese.

Uno de los pilares que riga el Movimiento Guía y Scout es el sentido hacia Dios, y aunque el Movimiento no posee una religión específica, favorece la idea de un Ser Supremo cualquiera que sea su denominación. Es por esta razón que se debe promover en los participantes el sentimiento de un Dios que está presente en ellos mismos, en los demás y en la naturaleza que los rodea.



#### **Características de la actividad:**


- Posee un tema con sentido moral o reflexivo: La amistad, el amor, la obediencia, la naturaleza o la vida, entre otros.
- Debe ser grupal, se debe realizar con todos los participantes.
- Ser sencillo, breve y solemne.
- Favorecer la participación de todos los asistentes.

- Tiene una lectura de carácter reflexivo: La Biblia, Oraciones y Meditaciones, o Minutos de Sabiduría, entre otros.
- Debe tener un programa que puede ser flexible y un responsable.

#### **Propuesta de Programación**

Motivación y/o Canción
Lectura y Reflexión
Canción
Cierre del Tema
Oración Final

La animación de fe es un momento reflexivo sin importar la religión que se profese



Esta actividad se realiza de ser posible el domingo en la mañana, sino cualquier otro día. El escenario podría ser la naturaleza, ojalá en la máxima expresión natural que tengamos en el lugar. Si las condiciones climáticas no lo permiten, tengamos preparado algún lugar bajo techo.

## FOGATA

La fogata es una reunión de personas en la noche, al aire libre, aisladas, en la oscuridad, rodeadas junto al fuego. La fogata es una actividad característica del Movimiento Guía y Scout, que ofrece una experiencia que pretende producir satisfacción y reflexión. La fogata debe buscar que sea emocionante, creativa y dramática. En ella, la conversación, la música y la oración nos inspiran a la meditación.

El ambiente que se forma alrededor de ella une a las personas en espíritu, sin importar la edad, clase social o raza de los participantes. La fogata es un momento para recuerdos y sueños, porque nos trae a la memoria anécdotas, decisiones y compañerismo vividos en otros tiempos. La fogata es el medio idóneo para profundizar sobre los propósitos del campamento.

La fogata, aparte de ser en un elemento más del programa, entre otros propósitos

sirve para generar una mayor unión entre los miembros del campamento, provoca el sentimiento de pertenencia al grupo y de identificación para con los demás.

### Características de la fogata

- Tiene un fondo motivador.
- La dirige el Guardián de Leyendas (persona que invoca el fuego y maneja el programa de la fogata y mantiene la curva de interés de la actividad).
- Se debe conocer las actividades que realizarán los participantes.
- Debe tener un tema de cierre.
- Cuenta con un equipo de apoyo (arma la fogata y recoge las cenizas).
- Debe tener un programa, que puede ser flexible.
- Se realiza en un lugar adecuado (fácil acceso, buena ventilación, espacio necesario, con suficiente leña seca).
- Cumple uno o varios objetivos propuestos.
- No debe durar más de dos horas.

## Propuesta de Programación de una fogata

Motivación
Invocación del fuego
Danza activa
Representación o acto escogido
Aplauso y/o danza
Representación o acto escogido
Aplauso y/o canción
Reflexión
Oración y/o Reflexión de cierre

Se debe hacer algunas recomendaciones a los participantes tales como: llegar en silencio al lugar de la fogata, no deben llevar lámparas ni focos encendidos. Deben llevar los trajes de las representaciones o actos escogidos.

## JUEGOS

Son las actividades donde jugamos, corremos, reímos, nos caemos y aprendemos sin darnos cuenta, el espacio donde los adultos recurren sin inhibiciones y sacan ese niño(a) que vive constantemente en ellos y que han aprendido a reprimir. Provoca una explosión de energía que revive épocas pasadas y recuerdos gratos en el tiempo.

### Ejemplos de juegos que utilizan las Guías y los Scout:

*(ver recuadro de la página siguiente)*

## TALLERES

Son espacios donde transmitimos conocimientos técnicos y manuales del Movimiento Guía y Scout. Enseñanzas que podrían aplicarse durante el campamento o en próximas actividades que facilitan la vida de campamento y la habilidad individual.

### Ejemplos de estos serían:

Taller de Nudos y Amarres
Taller de Cartografía
Taller de Construcciones
Taller de Fuegos
Taller de Claves y señales

## DURANTE EL CAMPAMENTO

### Programa:

Se ejecuta el programa, los responsables de las actividades deben tener todo lo que necesitan y así evitar atrasos. Siempre se debe tener una opción alternativa (plan B).

### Tiempos:

Se cuidan los tiempos propuestos, para no desfasarse en ellos, se toman decisiones en el desarrollo de las actividades para eliminar los tiempos muertos.

### Equipo Apoyo:

Estará presto a solventar cualquier necesidad que se derive de la ejecución de programa, ubicado en los puntos medulares para reaccionar inmediatamente.

Todo el equipo se acuesta boca abajo con los brazos pegados al cuerpo, el último debe pasar por encima de sus compañeros rodando y ubicarse de primero, todos harán lo mismo. Se debe marcar el recorrido y revisar que no haya objetos peligrosos. Siempre se tienen que mantener uno al lado del otro.

01

APLANADORA

02

GIGANTES

Al frente de cada equipo se pondrán tiras, pañoletas según la cantidad de personas, luego individualmente saldrá el primero a traer una tira, se devuelve y se amarra con un compañero de las muñecas, estos deben ir de nuevo por otra tira, devolverse y atarse con el compañero que sigue y así continuar hasta que se aten todos. Si algún equipo tiene más que otro se hace los viajes sin necesidad de amarrarse con alguien, solo para equilibrar las idas y venidas de los demás equipos.

Hacer un círculo y poner una botella en el centro, se formarán dos equipos, uno que cuida la botella dentro del círculo y el otro que tratará de botar la botella desde afuera del círculo, esto lo harán con una bola sin entrar en el área del círculo, después de un tiempo determinado cambian de posición. Cuando hay más de dos equipos, el tercero podrá jugar también, desde fuera del círculo y jugarán con otra bola.

03

BOTAR LA BOTELLA  
(asalto al castillo):

04

ESTRELLA  
CON ZAPATOS

Se forman en estrella, se coloca una silla, cajón, etc., al lado de cada uno de los equipos, en el centro de la estrella se ubica una botella, individualmente y a la señal, que puede ser un pitazo para que corra a la derecha, dos pitazos hacia a la izquierda, el último de la fila debe correr alrededor de los otros equipos hasta llegar al suyo, pasar por debajo o por encima de sus compañeros, se sube en la silla, se quita el zapato e intenta pegarse la botella que estará ubicada en el centro, si no se la pega puede intentarlo con el otro zapato, camiseta, medias, faja, gorra, etc.

### Evaluación:

Se evaluarán constantemente las actividades, los participantes, el tiempo, las condiciones climáticas; estas evaluaciones se harán durante el día y se toman decisiones correctivas y de chequeo. Por la noche, al final de las actividades, junto con todo el equipo responsable de la actividad, se analiza el día y se hacen los ajustes necesarios para el siguiente día.

### DESPUÉS DEL CAMPAMENTO

#### Materiales y Equipo

El lugar debe quedar mejor que como lo encontramos, el equipo de apoyo se hará responsable de empacar y recoger todo el equipo y los materiales sobrantes.

#### Transporte

Si se utilizó algún medio de transporte, debe estar en el lugar de campamento a la hora de la clausura, debe coordinarse oportunamente, para evitar retrasos innecesarios.

### Evaluación final:

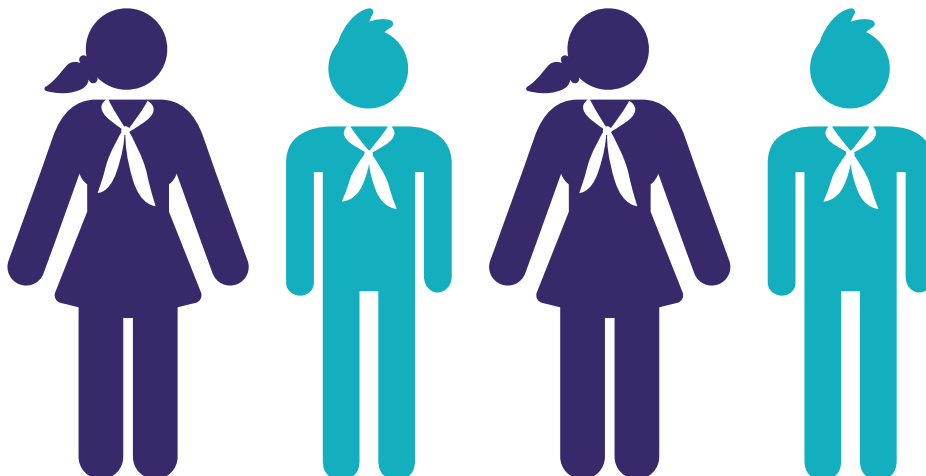
En esta evaluación se medirán los resultados y cumplimiento de objetivos propuestos para la actividad. Es importante conocer lo que los participantes vivieron y evaluar en forma conjunta e integral el campamento.

### FINALMENTE

La Junta de Grupo convocará a las personas que demostraron mayor interés y propiciará, en un ambiente adecuado, la inserción de estos posibles nuevos miembros del Grupo en alguna sección o como colaboradores.

Queremos que los adultos vivan una experiencia tal y como la experimentan los jóvenes que protagonizan el programa Guía y Scout, que sean empáticos y puedan entender mejor a los jóvenes que pertenecen al Grupo. A la vez, que reconozcan la necesidad del recurso adulto dentro del mismo y que esto provoque y promueva su decisión a participar activamente.

»»  
Incluyamos dentro del concepto de Padres y Madres de Familia a encargados y demás parientes cercanos al núcleo familiar.  
««









# **Guías y Scouts de Costa Rica**

## DIRECCIÓN

Avenida 10 Calles 13 y 15 San José, Costa Rica

## CENTRAL TELEFÓNICA

(506) 2222-9898

## CORREO

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



[www.siemprelistos.org](http://www.siemprelistos.org)