



OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Identificar capacidades y limitaciones personales que favorecen o dificultan la vida de campamento y la relación con los demás.
2. Aprender a aceptar la ayuda de los demás para superar las limitaciones personales.
3. Ayudar a otros a superar sus limitaciones.
4. Reconocer en la sección una comunidad efectiva de pertenencia.

ESTA ACTIVIDAD CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA MANADA

Infancia Media

1. Aprecia lo que es capaz de hacer.
2. Reconoce y acepta sus errores.
3. Participa en actividades que le ayudan a descubrir sus logros.
4. Acepta las sugerencias de sus padres, profesores y dirigentes destinadas a corregir sus errores.
5. Comprende la importancia de las tareas que asume para incrementar sus logros.
6. Escucha a sus compañeros de Manada, dirigentes y familiares.

Infancia Tardía

1. Identifica sus principales capacidades y limitaciones.
2. Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo.
3. Valora el significado de sus logros.
4. Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos.
5. Cumple generalmente las tareas que asume.
6. Mantiene buenas relaciones con sus compañeros de Manada.

RECORRIDO PARA SER LOBATO/GACELA

- ✓ Área Personal
 - Espíritu del Lobato/de la Gacela
 - Buena Acción

RECORRIDO DE LA SELVA/DEL BOSQUE

SEONEE/BOSQUE

- ✓ Área Personal
 - Vivencia de la Promesa y la Ley

KHANHIWARA/PRADERA

- ✓ Área Personal
 - Vivencia de la Promesa y la Ley

LUGAR

En campamento

DURACIÓN

Dos o tres días, según la duración del campamento.

Nº DE PARTICIPANTES

La Manada, trabajando en parejas.

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de cartulina de 10 x 20 cms., una de color rojo y otra de color verde para cada niño
- ☐ rotulador (marcador o plumón)
- ☐ lápices de punta gruesa; cinta adhesiva
- ☐ y panel o bastidor a modo de diario mural (ver recomendaciones).

Una vez iniciado el campamento y durante parte o el total de su duración, cada uno de los miembros de la sección ayudará a uno de sus **compañeros** en la superación de alguna dificultad personal relacionada con la vida de campamento. Para ello se organizará una "subasta", en la que cada participante "comprará" la dificultad de un **compañero** usando como "dinero" una cualidad personal. Durante el tiempo que dure la actividad, la tarea de cada uno será ayudar a ese compañero en su superación personal.

Antes de la actividad

Los dirigentes construirán un panel **sobre el** cual los participantes fijarán posteriormente las tarjetas en que han anotado sus dificultades.

Primer **día** de campamento

En un ambiente tranquilo y relajado, una vez instalado el campamento, los dirigentes explican la actividad motivando a la sección a participar en ella y le piden a cada niño que piense acerca de las situaciones y tareas propias de la vida en campamento que le resulten más gratas y aquellas que le parezcan más desagradables (levantarse temprano, mantener ordenada la mochila, limpiar la carpa, buscar agua, lavar ollas y trastos, alejarse de la familia, etc.).

Luego el dirigente encargado entrega a cada participante una tarjeta de color rojo y otra de color verde. En una de las caras de la tarjeta de color rojo el niño describe una tarea que, por sus características, gustos o experiencias, le desagrada y necesita ayuda de sus **compañeros** para mejorar su disposición a realizarla. En una de las caras de su tarjeta de color verde, anota una tarea que por sus características, gusto o experiencias, le gusta realizar y en la que puede ayudar a sus compañeros.

A medida que estén listos, cada participante anota su nombre en la otra cara de ambas tarjetas; pega en el panel con cinta adhesiva la tarjeta de color rojo, dejando a la vista la cara en que se anotó la tarea que desagrada; conserva en su poder la tarjeta verde y se sienta a esperar en silencio que finalicen los demás.

Se inicia la "subasta"

El dirigente asume el papel de 'martillero público' o "**subastador**" invitando a la sección a recorrer y leer las tarjetas colgadas en el panel de 'dificultades en venta' para que cada participante seleccione aquellas que podría 'comprar' con su tarjeta verde. Finalizado el recorrido, inicia la "subasta" presentando la primera dificultad. Para ello:

- ☞ Elige una de las tarjetas del panel, lee en voz alta la dificultad presentada y declara abiertas las ofertas.
- ☞ En orden, los miembros de la sección que deseen "comprarla" presentarán la razón que respalda su oferta, la que deberá estar contenida en la tarjeta verde.
- ☞ Concluidas las ofertas, el dirigente "**adjudica**" la dificultad al mejor postor. Éste será quien haya dado las mejores razones para justificar ser el más adecuado para prestar la ayuda necesaria.
- ☞ Luego de adjudicar la dificultad, el dirigente da a conocer el nombre que figura en el revés de la tarjeta roja. Si nadie hubiera anotado en su tarjeta verde una cualidad que le permita 'comprar' la dificultad que se subasta, los "compradores" podrán hacer mención a otras condiciones personales que les permitan ayudar a alguien a superar esa dificultad.
- ☞ Para finalizar, y como sello del compromiso de ayuda adquirido, quien se adjudicó la "compra" pega en el panel su tarjeta de cualidad (verde) junto a la **tarjeta** subastada (roja).
- ☞ Cada participante puede comprar sólo una dificultad y, una vez adjudicada, el dirigente sigue el mismo procedimiento hasta subastar todas las tarjetas del panel.

Los **días** siguientes

- ☞ De manera amable y amistosa, evitando ejercer una presión excesiva, cada participante buscará la mejor forma de prestar a su compañero la ayuda para la cual se ha comprometido.
- ☞ Todos los días al finalizar la jornada, la sección se reunirá junto al panel para realizar un pequeño análisis de la actividad. Algunas preguntas formuladas por el dirigente pueden servir de **guía** para esta tarea. Por ejemplo: **¿qué** han hecho para ayudar a sus compañeros?, **¿cómo** se han sentido al hacerlo?, **¿ha** sido útil la ayuda recibida?, **¿cómo** se han sentido recibiendo ayuda?, etc.

Al finalizar la actividad

Antes de finalizar la actividad, cada participante preparará un regalo para su compañero.

Reunida la sección frente al panel y motivados sus integrantes por el dirigente encargado, evalúan en conjunto la actividad y los resultados obtenidos.

Para finalizar, todos juntos podrán desarmar el panel y cada participante tendrá la oportunidad de agradecer la ayuda recibida y de entregara su compañero el regalo que le ha preparado.



- 0 Es posible construir un panel en poco tiempo y con materiales económicos:
 - a. Con cuatro listones o tablas angostas se construye un bastidor y su espacio interior se cubre con un **trozo** de arpillera u otro tejido rústico. Los listones verticales deben ser más largos para que sirvan de patas, las que se entierran y sujetan con cuerdas y estacas.
 - b. Con cajas rectangulares de cartón, **pequeñas** o medianas, forradas en papel de envolver, se pegan unas sobre otras formando una superficie plana que semeja un panel.
- 0 Siempre que no produzca **daño** al espacio natural, se puede reemplazar la construcción del panel aprovechando los elementos del lugar para exponer las tarjetas: un tronco caído, el follaje de un árbol o arbusto, etc.
- 0 Para dar una atmósfera diferente a la "subasta", se puede ambientar el lugar con algunos elementos característicos de este tipo de actividades, **tales** como un podio, un martillo de madera, vestimenta especial para el martillero, etc.
- 0 La "subasta" de cada una de las dificultades no debe extenderse demasiado, ya que puede decaer el interés de los participantes; **bastará** sólo con dos o tres ofertas por limitación. Si en algunos casos no existiesen ofertas, los dirigentes pueden animar a algunos niños a postular.
- 0 Otra forma de determinar la adjudicación de las dificultades es utilizando la votación directa: una vez que los interesados hayan presentado sus razones, los dirigentes piden a los niños que, a mano alzada, elijan la que les parezca más adecuada.
- 0 La actividad pretende **incentivar**, a modo de juego, la solidaridad y el servicio. Por lo anterior, debe evitarse que los miembros de la sección se transformen en constantes fiscalizadores del comportamiento de sus compañeros. Se trata de ayudar, no de juzgar.



Durante la actividad

Tanto la observación del desempeño de los participantes como los comentarios que ellos emitan en las evaluaciones diarias, permitirán a los dirigentes evaluar, entre otros, los siguientes aspectos:

- ❖ La capacidad de **autoevaluación** demostrada por los miembros de la sección, en lo que respecta al reconocimiento de sus aptitudes y dificultades.
- ❖ La **disposición** para entregar y recibir ayuda **atendiendo a** las capacidades y necesidades individuales, más allá de simpatías o antipatías personales.
- ❖ La capacidad para entregar la ayuda de manera amigable y respetuosa, sin incurrir en **actitudes** arrogantes o autoritarias.
- ❖ La disposición a recibir consejos y seguir las recomendaciones de sus compañeros.
- ❖ El compromiso que cada uno demuestra con las metas que se ha propuesto y el nivel de exigencia con que busca la **obtención** de esas metas.
- ❖ La constancia empleada en la obtención de los cambios propuestos.

Finalizada la actividad

Motivados por el dirigente, los participantes realizarán las siguientes evaluaciones:

- a. Individualmente: cada participante autoevaluará su desempeño durante la actividad. Las mismas preguntas que acompañaron las evaluaciones diarias podrán servir como guía.
- b. Por sección: finalizadas las autoevaluaciones, la sección se reunirá para compartir las evaluaciones personales, comentar los logros obtenidos por cada uno durante la actividad, reflexionar acerca del trabajo realizado por parejas, compartir las experiencias vividas, relatar algunas anécdotas, etc.

En esta misma reunión se podrá evaluar el desarrollo general de la actividad. Una conversación animada e informal permitirá al dirigente conocer el grado de satisfacción que la actividad produjo en los niños, al mismo tiempo que hará surgir nuevas ideas que enriquezcan la actividad realizada o permitan la formulación de actividades similares.



Fecha

Comentarios, resultados, modificaciones

I

1

3

0

0

2



Agradecemos que después de escribir tus experiencias en este recuadro, fotocopies esta página y la envíes a la Oficina Nacional: indicando al reverso tu nombre, cargo, Grupo Scout al que perteneces y dirección completa.



Idea original de esta actividad: **Vania** D'Angelo, Brasil y **Patricia** Castro, Costa Rica. Elaboración: Central de Coordinación REME. Redacción: **Loreto** González J. Ilustración: **Guillo** Las Fichas **de Actividades** constituyen uno de los elementos del Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes (MACPRO); y forman parte de las publicaciones previstas en el Plan Regional "Un Salto Adelante".



Interamerican Scout Office



Oficina Scout Interamericana

Derechos Reservados por la Asociación de Scouts de México, A.C.
Córdoba 57, Col Roma, C.P. 06700, México, D.F.

Editado por la Dirección Nacional de Publicaciones
de la Asociación de Scouts de México, A.C.

Primera Edición: septiembre de 1996.

Esta ficha no puede ser reproducida, total o
parcialmente, sin autorización escrita del editor.

IMPRESO EN **MÉXICO**

Esta edición consta de 1,000 ejemplares,
Impresa en Medios Creativos
Bresos N°18, Col. Ampliación San Marcos,
Xochimilco, México, D.F.

PUBLICACIÓN FINANCIADA POR EL FONDO SCOUT NACIONAL