



# INSTRUCTIVO: CONCURSO NACIONAL DE VIDA AL AIRE LIBRE



## PRESENTACIÓN

*“Si yo fuese Rey de Francia”, escribió en cierta ocasión el famoso novelista, Alejandro Dumas, “No permitiría que ningún niño menor de doce (12) años de edad entraran en ninguna población. Hasta esa edad, los niños tendrían que vivir en el campo: bajo el sol, en los bosques, en compañía de los perros, y caballos, cara a cara con la naturaleza, que vigoriza y despierta una curiosidad más valiosa que todos los libros de texto del mundo entero.*

*En esa forma, los niños aprenderían a interpretar los ruidos y el silencio de la noche, y adquirirían la mejor de todas las religiones: la que Dios mismo pone de manifiesto en el aspecto glorioso de sus maravillas”<sup>1</sup>*

La vida al aire libre es el mejor lugar donde una Manada, Tropa o Clan puede desarrollar sus actividades. El Ambiente libre y natural se presenta como una extraordinaria oportunidad para la fantasía, la aventura y el reto de manera que entusiasma a las jóvenes y los jóvenes y los impulsa a conocer mejor la naturaleza, a compartir mas con las y los compañeros y descubrir en ella los misterios de la creación y la mano del ser supremo.

De manera que los invitamos a que vayan con sus Unidades a ese maravilloso mundo natural, dejen atrás los edificios, los autos, el humo, el ruido, el ritmo rápido de las ciudades y el constante trabajo de los pueblos. Salgan con las Manadas, Tropas y Clanes y facilitenles la experiencia de vivir un mundo de fantasías, de aventura o de enfrentar el reto de vivir al aire libre en forma jovial, alegre y comprometida con el medio ambiente.

---

<sup>1</sup> Tomado de Guía para el Jefe de Tropa de Lord Baden Powell de Gilwell, parte II de Scout a Ciudadano: Al Aire Libre.

## OBJETIVOS GENERALES

- Estimular a las distintas Unidades Scout del País a incrementar la frecuencia de actividades de Aire Libre, así como la calidad de los programas que en oportunidad de estas reciben las jóvenes y los jóvenes.
- Que las jóvenes y los jóvenes continúen desarrollando las distintas áreas de su personalidad y entorno, tomando en cuenta que el aire libre ofrece un escenario adecuado para este fin.

## OBJETIVOS EDUCATIVOS

A continuación, presentamos los objetivos Educativos que deben ser contemplados al elaborar los programas correspondientes a las actividades de Aire Libre. En ningún caso pretenden ser absolutos, de modo que si las características y necesidades de las jóvenes y los jóvenes requieren plantear objetivos adicionales, esto es perfectamente válido y necesario.

Los objetivos planteados corresponden a la malla de objetivos u Objetivos Intermedios del Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano.

Por supuesto que todos no pueden ser contemplados como objetivos a alcanzar en una sola actividad, pero con seguridad a lo largo del año sí se podrá trabajar con todos. De igual modo, no todos los objetivos se adaptan a todas las jóvenes y los jóvenes, corresponde a los Dirigentes que programan la actividad o que orientan a las o los jóvenes en la Programación determinar que objetivos se adaptan a las edades características y necesidades de las y los jóvenes que participan en la actividad. A modo de ejemplo: posiblemente un o una Rover podrá alcanzar todos los objetivos de Espiritualidad planteados en este instructivo, una o un Scout alcanzara algunos de ellos y las Lobeznas o Lobatos logran unos cuantos; todo dependerá de las características y madurez de las o los jóvenes involucrados; el adulto Scout conoce bien a sus Dirigidos y podrá discernir como utilizar estos objetivos.

Las jóvenes y los jóvenes continúan desarrollando los siguientes aspectos:

### CORPORALIDAD

- Participa espontáneamente en actividades que requiere utilizar sus capacidades y explica lo hecho y el aporte que ha dado.
- Se integra a actividades familiares, escolares, Scout, efectuadas en un ambiente natural y ayuda a los demás a tener mejor experiencia.
- Aprende y disfruta de su relación con el medio natural, sin destruirlo.
- Acude con frecuencia al aire libre para efectuar actividades deportivas, recreativas, espirituales y disfruta su relación con el medio natural.
- Comprende como su accionar afecta el medio, y se esfuerza por mejorarlo.
- Comprende lo perfecto de su persona y agradece a Dios por sus posibilidades y potencialidades.
- Administra el tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones practicando además formas apropiadas de descanso.

### CREATIVIDAD

- Aprovecha actividades fuera de su casa y del local Scout, para conocer la geografía, la gente, y el medio natural.
- Se involucra en tareas nuevas para aprender.
- Participa con entusiasmo en servicios.
- Participa en la solución de problemas y tareas buscando vías nuevas en cada ocasión.
- Promueve en la Tropa la ejecución de actividades fuera de lo urbano, a lugares no conocidos.
- Evalúa sus acciones en relación con las normas que ha ayudado a definir.

- Busca recursos de conocimientos y destrezas cuando los requiere.
- Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar innovar y aventurar.

### **CARÁCTER**

- Demuestra que aplica los valores Scout en sus actividades con su familia y compañeros(as).
- Da reconocimiento a sus iguales, cuando otra Lobezna o Lobato se destaca actuando de acuerdo con los valores Scouts.
- Manifiesta su contento cuando es llamado a colaborar.
- Demuestra con ejemplo la importancia de vivir de acuerdo a la Ley y Promesa Scout.
- Aplica los valores Scouts cuando determina las normas que deben regir a la Patrulla
- Acepta la vida como un proceso constante de perfectibilidad, asumiendo la responsabilidad que tiene para que se den y para que se alcancen logros.

### **AFECTIVIDAD**

- Se relaciona con otras personas francamente.
- Expresa sus sentimientos libremente.
- Disfruta de actividades con muchachos y muchachas de su edad, en un ambiente social.
- Expresa su visión del mundo y acepta que sea particular de sí.
- Organiza actividades en un estado interior de libertad equilibrio y madurez emocional.

### **SOCIABILIDAD**

- Comprende las razones de las normas que debe cumplir.
- Utiliza los Símbolos de la Hermandad Mundial Scout y conoce su significado
- Estudia la realidad de otros pueblos.
- Elabora proyectos de servicio a la comunidad.
- Acepta la autoridad y respeta la disciplina que de ella se desprende.

### **ESPIRITUALIDAD**

- Cuida a animales o plantas, para que crezcan sanos.
- Explica como hacer feliz a Dios.
- Se inspira en Dios para asumir su papel en la sociedad.
- Protege el medio para que perdure por la eternidad.
- Desarrolla actividades de reflexión junto a otras muchachas o muchachos con una Fe diferente a la suya.
- Identifica en la naturaleza, en el ser humano y en sí misma (o), la presencia de Dios.

### **CONCIENCIA ECOLÓGICA**

- Se asegura de mantener en buenas condiciones el lugar donde ha realizado actividades.
- Cuida animales y plantas a su alcance.
- Ejemplifica la importancia de mantener el Equilibrio Ecológico entre los seres vivos.
- Entiende por que se deben botar los desperdicios en lugares destinados a ello.
- Colabora en la preservación de espacios para la vida natural.
- Utiliza los recursos disponibles en el Lugar de Campamento impactando lo menos posible el ambiente.
- Organiza en su patrulla un proyecto de mejora del medio ambiente y lo lleva a cabo.
- Utiliza adecuadamente los recursos que le provee el entorno para el logro de su bienestar y/o el de otros, vigilando la preservación de la vida de animales y plantas, y con la mínima modificación del ambiente en estos.

## IDENTIDAD NACIONAL

- Describe manifestaciones culturales del país, y sus protagonistas.
- Participa en su grupo de pares, la igualdad de derechos y deberes.
- Vela por el cumplimiento de normas y costumbres del país, dentro de su Unidad
- Participa en celebraciones de tradiciones.
- Demuestra orgullo de ser venezolano, a través de adoptar las normas y costumbres que identifican a la comunidad nacional, y conocimiento de las instituciones que la forman, a la vez que aceptan las demás nacionalidades y costumbres.

## PREPARACIÓN PARA EL TRABAJO

- Participa en la toma de decisiones para definir las habilidades que quiere aprender en su tiempo libre.
- Cumple las actividades que se le asignan en el tiempo señalado, con la ayuda de otros.
- Repite las tareas hasta que está satisfecho de su logro.
- Participa en labores nuevas que le reportan aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas.
- Expresa satisfacción por los nuevos conocimientos y habilidades adquiridas.
- Se encarga de cierto trabajo de mantenimiento, bajo guía de un conocedor.
- Analiza diferentes tipos de trabajo que están presentes en su entorno, determinando cómo cada uno de ellos contribuyen a la sociedad, las normas que lo rigen, y cómo responden a su propósitos.

## OBJETIVOS UTILITARIOS

Estos se refieren a conocimientos, habilidades o actitudes prácticas de aplicación inmediata en el día a día Scout en vida de campamento, acantonamiento o en la vida en comunidad.

Ejemplo: Encender un fuego con tres (03) fósforos, ordenar el lugar de dormir y el morral, construir un alimentador para aves, conocer de que se trata la fiesta de San Juan, cuando, donde, y porque se celebra etc.

Estos objetivos serán planteados por el equipo de adultos, jóvenes o mixto que prepara el Programa de la actividad, tomando en cuenta las características, necesidades y madurez, de las y/o los jóvenes que participaran en la actividad así como, Geografía, Historia, Clima, Población y Tradición del lugar visitado.

## BASES GENERALES

- 1) Podrán participar las Manadas, Patrullas o Clanes cuyos miembros estén registrados en la Asociación de Scout de Venezuela
- 2) El concurso tiene vigencia en el periodo comprendido entre el 01 de enero de 2000 y el 29 de octubre de 2000.
- 3) El desarrollo general del Concurso esta dividido en 2 etapas:
  - 1º etapa: 01 de Enero del 2000 al 28 de Mayo del 2000
  - 2º etapa: 29 de Mayo del 2000 al 29 de Octubre del 2000

La premiación se hará para cada etapa semestral con la entrega de una insignia de colección a cada Unidad, Patrulla o equipo de Clan que cubra los requisitos mínimos exigidos.

Esta insignia de colección tiene un diseño en dos piezas separadas de forma tal que cada pieza se obtiene cubriendo los requisitos de cada etapa.

## MECANISMOS DE SUPERVISIÓN Y ENTREGA DE INSIGNIAS

1. La Unidad comienza a programar y realizar sus actividades cumpliendo los requisitos exigidos para cada Rama y, una vez acumulados los puntos mínimos según el caso, entrega al Ayudante de Programa de Jóvenes de su Distrito un informe detallado siguiendo el formato que pide el concurso. Son validas todas aquellas actividades, contempladas en este instructivo, que se hayan realizado a partir del 01-01-2000 si se trata de la primera etapa, y del 29-05-2000 si se trata de la segunda etapa.
2. El Ayudante de Programa de Jóvenes del Distrito evalúa el informe verificando que se hayan cubierto satisfactoriamente los requisitos mínimos exigidos para calificar en el Concurso y optar por la Insignia. En esta evaluación debe dar prioridad a la revisión de como la Unidad cumplió con los Contenidos Programáticos de cada actividad, especificados en cada Rama.
3. Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos exigidos, el Ayudante Distrital de Programa de Jóvenes remite a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes el informe de la Unidad junto a la planilla SOLICITUD DE INSIGNIA CONCURSO VIDA AL AIRE LIBRE.
4. La Dirección de Programa de Jóvenes, al recibir la solicitud de insignia, verifica el registro, el informe y remite al Grupo las Insignias correspondientes según la etapa que se haya cubierto con las actividades.

## DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES

### MANADA



#### ACTIVIDADES CON LAS QUE SE PARTICIPA:

- Visitas a ambientes naturales (parques, playas, ríos, etc.)
- Excursiones
- Rallies
- Acantonamientos (1 Semestral)
- Buena Acción Colectiva

#### CARACTERISTICAS QUE HACEN VALIDA CADA ACTIVIDAD:

1. En el caso de las Visitas a ambientes naturales y Rallies, la duración mínima deberá ser de cuatro 04 horas. En el caso de las Excursiones, 06 horas.
2. En el caso de Acantonamientos, la duración mínima deberá ser de día y medio (1<sup>1/2</sup> ) y dos (2) noches (fin de semana normal).
3. En el caso de la Buena Acción Colectiva, deberá realizarse un servicio a la comunidad que pueda efectuarse al aire libre (a un parque, por ejemplo).
4. Cada una de las actividades deberá tener un programa debidamente estructurado, que contemple el cumplimiento de los Principios Scouts, el crecimiento Espiritual y la Conciencia Ecológica.
5. También deberá incluir en cada actividad pruebas del Plan de Adelanto que las Lobeznas o Lobatos requieran aprender en ese momento.
6. La Manada puede realizar distintas combinaciones de actividades para acumular el mínimo de puntos necesarios, pero debe hacer al menos un Acantonamiento en cada semestre.
7. Se dará prioridad a las actividades de Unidad, por lo que las actividades Nacionales, Regionales y Distritales en las que la Manada participe, se le asignara una Puntuación menor.

### CONCEPTOS PROGRAMATICOS DE CADA ACTIVIDAD:

1. Se le debe dar mucha importancia a mantener en todo momento la estructura de la Manada como el gran grupo de niños, y no el pequeño grupo representado por la Seisena, recordando la simple utilidad administrativa de ésta.
2. Destacar y hacer conscientes a las Lobeznas y los Lobatos de la importancia de la vida al aire libre como una de las cosas que los ayudará a crecer y ver en toda la manifestación de la naturaleza la obra de Dios.
3. Diseñar el programa de las actividades con un gran contenido de aprender haciendo como una manera de demostrarle a las Lobeznas y los Lobatos lo que son capaces de hacer, reforzando así su autoestima y confianza en sí mismos.
4. Incluir en cada actividad un tiempo para que las Lobeznas y los Lobatos puedan conversar con los Viejos Lobos sobre las oportunidades de practicar la buena acción y que estos los motiven a realizarla o cualquier otro tema que contribuya al crecimiento Espiritual o el conocimiento de los valores Scouts.
5. Tener presente en toda actividad la Ley y Promesa de la Manada, como una manera de reforzar la responsabilidad y la honradez para con los demás.

### ESCALA DE PUNTUACIONES:

1. Actividades:

Acantonamientos	10 puntos
Visita a ambientes naturales	05 puntos
Excursiones	07 puntos
Rallies, Buenas Acciones Colectivas	03 puntos
2. Por cada "Concepto Programático" que se tenga presente en cada actividad, sumar dos (02) puntos.
3. Por la asistencia de dieciocho (18) Lobatos o más de la Manda a cada actividad, sumar un (01) punto.
4. Por cumplir con todos los Conceptos Programáticos en una misma actividad, que sumarían 10 puntos, tendrán 2 puntos de bono, para un total de doce (12) puntos.
5. Luego de esta suma restar del total tres (03) puntos si la responsabilidad de la preparación es Nacional. Dos (02) puntos si la responsabilidad es Regional y un (01) punto si es Distrital

### COMO OBTENER LA INSIGNIA

Por la acumulación, en cada semestre del concurso, de 70 puntos.

### TROPA

#### ACTIVIDADES CON LAS QUE SE PARTICIPA:

##### Por Patrullas:

- Excursiones sin Pernocta (IncurSIONES).
- Excursiones con pernocta.
- Campamentos de una dos (02) o más noches.



#### CARACTERISTICAS QUE HACEN VALIDA CADA ACTIVIDAD:

1. Todas las actividades deben mantener un alto contenido de Vida al Aire Libre.
2. Las excursiones sin pernocta (incurSIONES) deben incluir un contacto directo con la comunidad en donde los Scouts recopilen información sobre esta y muestras de los rasgos culturales y sociales de esa comunidad (artesanía, muestras vegetales, huellas, etc.).

- Las Incursiones, excursiones y Campamentos deben incluir una vivencia y aprendizaje en Técnica Scout acorde al nivel de adelanto de las muchachas y los muchachos y, al mismo tiempo, deben dar oportunidad para la revisión y puesta en práctica de pruebas contempladas en el Plan de Adelanto de Tropa.
- Los Campamentos deben incluir un servicio conservacionista en su programa
- Se dará prioridad a las actividades de Patrulla, por lo que las actividades Nacionales, Regionales, Distritales o de Tropa en las que la Patrulla participe se les asignará una Puntuación menor que las de Patrulla.

#### CONCEPTOS PROGRAMATICOS DE CADA ACTIVIDAD:

- Se le debe dar mucha importancia a mantener en todo momento el Sistema de Patrulla, promoviendo el pequeño grupo social para el desarrollo del individuo.
- Destacar y hacer conscientes a las Scouts y los Scouts de la importancia de la vida al aire libre como una de las cosas que los ayudará a crecer y ver en la naturaleza la obra de Dios.
- Diseñar el programa de las actividades con un gran contenido de aprender haciendo como una manera de demostrarle a los Scouts lo que son capaces de hacer, reforzando así su autoestima y confianza en sí mismos.
- Incluir en cada actividad un tiempo para que las Scouts y los Scouts puedan conversar con un Dirigente invitado o solos en Consejo de Patrulla sobre las oportunidades de practicar la buena acción y que estos los motiven a realizarla o cualquier otro tema que contribuya al crecimiento espiritual o el conocimiento de los valores Scouts.
- Tener presente en toda actividad la Ley y Promesa Scout, como la manera de reforzar la responsabilidad y la honradez para con los demás.

#### ESCALA DE PUNTUACION:

- Actividades por Patrulla
 

Excursiones sin pernocta (Incursiones):	10 puntos
Excursiones con pernocta:	15 puntos
Campamento de 2 noches:	30 puntos
Campamento más de 2 noches:	40 puntos
- Cada actividad de Patrulla en la que participen 8 de sus miembros, se suman 5 Puntos para esa Patrulla si participan 6 miembros se suma 3 puntos.
- Por cada "Concepto Programático" que se tenga presente en cada actividad se suman 5 puntos.
- Por cumplir con todos los Conceptos Programáticos en una misma actividad, que sumarían 25 puntos, tendrán 5 puntos de bono, para un total de treinta (30) puntos.
- Luego de esta suma restar del total 20 puntos si la responsabilidad de la preparación es Nacional 15 si es Regional 10 si es Distrital y 5 si de Tropa.

#### COMO OBTENER LA INSIGNIA:

Por la acumulación en cada semestre de 180 puntos.

**NOTA:** En las Patrullas inexpertas con miembros con poco tiempo en la Tropa o con mucho tiempo sin salir solos, podrá participar un Dirigente que asesore al Guía sin intervenir o participar, por invitación del Consejo de Patrulla.

En todo, caso las salidas de Patrulla deben ser aprobadas por el Consejo de Tropa y las líneas generales del programa aprobadas por este.

## CLAN



### ACTIVIDADES CON LAS QUE PARTICIPA

- Campamentos Ecológicos
- Servicios Comunitarios
- Peregrinajes

### CARACTERISTICAS QUE HACEN VALIDA CADA ACTIVIDAD:

1. Los Campamentos Ecológicos deben incluir un servicio conservacionista en su programa y mantener un alto contenido de vida al aire libre y práctica de Técnica Scout.
2. Los servicios comunitarios deben tener una clara y completa participación de la comunidad (no Scout) dentro del proceso de ejecución del servicio, para que no sea una actividad “para” la comunidad sino “con” la comunidad. Además, el servicio debe dejar como resultado algún beneficio perdurable.
3. Los Peregrinajes deben ser programados con por lo menos 2 visitas al lugar incluyendo un servicio que debe ser planificado por el equipo y además debe tener como resultado un beneficio perdurable.
4. Para toda actividad se debe elaborar un informe general con bs programas, informaciones y resultados del trabajo.
5. Se dará prioridad a las actividades de equipo o Unidad por lo que las actividades nacionales, no serán validas.

### CONCEPTO PROGRAMATICOS DE CADA ACTIVIDAD

1. Se le debe dar mucha importancia a mantener en todo momento la estructura del Clan, basada en equipos de trabajo coordinados por la Asamblea de Clan.
2. Destacar y hacer conscientes a las Rovers y los Rovers de la importancia de la vida al aire libre como una de las cosas que los ayudara a crecer espiritualmente y ver en la naturaleza la obra de Dios.
3. Diseñar el programa de las actividades con un gran contenido de aprender haciendo, como una manera de demostrar a las Rovers y los Rovers lo que son capaces de hacer, reforzando así su autoestima y confianza en si mismos.
4. Incluir en cada actividad un tiempo para que las Rovers y los Rovers puedan conversar con los Dirigentes o algún otro adulto invitado y aprobado por la Asamblea de Clan sobre la buena acción y el servicio, y que estos los motiven a realizarla; o cualquier otro tema que contribuya al crecimiento espiritual o el conocimiento de los valores Scout.
5. Tener presente en toda actividad la Ley y Promesa Scout, como una manera de reforzar la responsabilidad y la honradez para con los demás.

### ESCALA DE PUNTUACION

1. Por cada “Concepto Programático” que se tenga presente en cada actividad, se suman 5 puntos.
2. Por cumplir con todos los Conceptos Programáticos en una misma actividad, que sumarían 25 puntos, tendrán 5 puntos de bono, para un total de treinta (30) puntos.
3. Por la participación de tres (3) o mas equipos de Clan (estos equipos no necesariamente trabajan en la misma actividad pero al menos cada uno debe estar desarrollando alguna de las actividades con las que se puede participar). Se suman 20 puntos.
4. El o los equipos establecidos deben mantenerse sin modificaciones, en cuanto a las jóvenes y/o los jóvenes que lo conforman, durante las actividades de la etapa o semestre
5. Se deben realizar el numero mínimo de actividades en cada semestre según se explica en el aparte siguiente(COMO OBTENER LA INSIGNIA), ya que todas ellas son obligatorias para alcanzar la puntuación requerida, entendiéndose que si con las actividades exigidas en cada etapa no se

acumula la puntuación requerida, los equipos deberán realizar más actividades de la lista de cada etapa.

6. Si varios equipos participan en una misma actividad, cada uno de ellos deberá presentar un informe por separado.

### COMO OBTENER LA INSIGNIA

Para obtener la insignia correspondiente a cada etapa, la Unidad debe cubrir los siguientes requisitos mínimos:

1. En la primera etapa del Concurso el Clan realizar al menos:
  - a. Un (1) Campamento Ecológico o un (1) servicio comunitario por equipo.
  - b. Un (1) Peregrinaje de las siguientes características:
    - Que el Clan o el equipo conozca su comunidad y esta conozca a los Scouts.
    - En la visita podrá desarrollar encuestas u otro medio de recopilar información sobre; modo de Vida, ambiente, cultura, costumbres, civismo, posición ante el deporte, el estudio, el trabajo, los valores, las practicas religiosas, el juego de azar, el dinero, el licor, las drogas, la política o cualquier otro aspecto de interés.
    - Con esta información y con la participación de la comunidad, preparar y efectuar un servicio que satisfaga alguna de las necesidades de esta comunidad. Concluido esto, preparar el informe para la aprobación de la Asamblea de Clan y presentarlo al ayudante Distrital de Programa de Jóvenes
  - c. Acumular durante la 1ª etapa 60 puntos.
2. En la segunda etapa del Concurso, el Clan debe realizar al menos:
  - a. Un (1) Campamento Ecológico por equipo.
  - b. Un (1) Servicio comunitario.
  - c. Un (1) Peregrinaje de las siguientes características:
    - Que el Clan o el equipo conozca la comunidad vecina de un municipio o Estado cercano al suyo y esta comunidad conozca a los Scouts y entidad que es una Asociación de carácter Nacional.
  - d. Recolectar información similar a la actividad anterior que contribuya a preparar junto a la comunidad una actividad de servicio que satisfaga alguna necesidad esta.
  - e. Acumular durante la 2ª etapa 100 puntos (no son acumulables los puntos de la 1ª etapa).

**INFORME SEMESTRAL  
CONCURSO NACIONAL DE VIDA AL AIRE LIBRE**



LEA EL INSTRUCTIVO AL REVERSO DE ESTA PÁGINA - FAVOR ESCRIBIR EN LETRA DE IMPRENTA

DATOS DE QUIEN RINDE INFORME		
REGIÓN:	DISTRITO:	GRUPO:
UNIDAD: <input type="checkbox"/> MANADA <input type="checkbox"/> TROPA <input type="checkbox"/> CLAN	GÉNERO DE LA UNIDAD: <input type="checkbox"/> FEMENINA <input type="checkbox"/> MASCULINA	JEFE DE UNIDAD:
COMISIONADO REGIONAL:	COMISIONADO DE DISTRITO:	JEFE DE GRUPO:

LISTADO DE CONCEPTOS PROGRAMÁTICOS	
1	La actividad fue aprobada por el Consejo de Patrulla (SOLO TROPA)
2	La actividad fue aprobada por el Consejo de la Roca, Consejo de Tropa o Asamblea de Clan (MANADA, TROPA Y CLAN)
3	La actividad se realizó de forma individual (SOLO CLAN)
4	La actividad se realizó por Unidad (MANADA, TROPA Y CLAN)
5	La actividad se realizó por Patrulla o Equipo de Clan (TROPA Y CLAN)
6	El programa contempló actividades de Espiritualidad o Reflexión (MANADA, TROPA Y CLAN)
7	El programa contempló actividades que resalten la importancia del medio natural y la Vida al Aire Libre como uno de los elementos que lo ayudará a crecer (MANADA, TROPA Y CLAN)
8	El programa permitió que las participantes y los participantes disfrutaran la oportunidad de hacer cosas y de ese modo reforzar su autoestima, confianza, y adquirir habilidades, destrezas, y/o conocimientos (MANADA, TROPA Y CLAN)
9	Las participantes y los participantes contaron con tiempo para conversar con sus Viejos Lobos - Dirigentes y/o algún otro adulto invitado sobre la oportunidad de practicar la buena acción o algún otro tema que contribuya al crecimiento espiritual o el conocimiento de los valores Scouts y la espiritualidad (MANADA, TROPA Y CLAN)
10	La Patrulla o el Equipo de Rovers se reunió (en Consejo de Patrulla, si es el caso) para conversar sobre la oportunidad de practicar la Buena Acción o algún otro tema que contribuya al crecimiento espiritual o el conocimiento de los valores Scouts (TROPA Y CLAN)
11	La actividad mantuvo la orientación de la vivencia de los valores propuestos en la Ley de la Manada - Ley Scout, como medio de reforzar la responsabilidad y la honradez para con los demás, haciendo honor al compromiso de la Promesa de la Manada - Promesa Scout (MANADA, TROPA Y CLAN)

NIVEL RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD													
1	NACIONAL	2	REGIONAL	3	DISTRITAL	4	UNIDAD	5	PATRULLA	6	E. ROVER	7	INDIVIDUAL

TIPOS DE ACTIVIDADES VALIDAS PARA EL CONCURSO					
1	VISITA A AMBIENTE NATURAL	2	EXCURSION MANADA	3	RALLIE
4	ACANTONAMIENTO	5	BUENA ACCIÓN COLECTIVA	6	INCURSIÓN (Excursión sin pernocta)
7	EXCURSIÓN TROPA	8	CAMPAMENTO	9	CAMPAMENTO ECOLÓGICO
10	SERVICIO COMUNITARIO	11	PEREGRINAJE		



# INSTRUCTIVO DE LLENADO

## INFORME SEMESTRAL CONCURSO NACIONAL DE VIDA AL AIRE LIBRE

---

### ANVERSO

#### 1º PARTE:

##### DATOS DE QUIEN RINDE INFORME

1. Escriba claramente los nombres de:
  - a) Región Scout a la cual pertenece quien rinde el informe.
  - b) Distrito Scout al cual pertenece quien rinde el informe.
  - c) Grupo Scout al cual pertenece quien rinde el informe.
2. Marque con una equis (x) la Unidad que rinde el informe, indicando de la misma manera (marcando con equis) si es femenina o masculina.
3. Escriba en la casilla correspondiente el nombre de: Jefe de la Unidad que rinde informe, el Comisionado de la Región a la cual pertenece el Grupo de la Unidad que rinde informe, Comisionado del Distrito al cual pertenece la Unidad del Grupo que rinde informe y el Jefe del Grupo al cual pertenece la Unidad que rinde informe.

#### 2º PARTE:

##### LISTADO CONCEPTOS PROGRAMATICOS

Muestra un listado de preguntas, cuyas respuestas permiten determinar si fueron cumplidos los Conceptos Programáticos propuestos en el Instructivo de "Concursos Nacional de Vida al Aire Libre". En esta parte del informe no se hacen anotaciones.

#### 3º PARTE:

##### NIVEL RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD

Muestra un listado de los distintos Niveles de la Estructura de la Asociación de Scouts de Venezuela, que pueden ser responsables de la actividad de acuerdo a la Unidad. En esta parte del informe no se hacen anotaciones.

#### 4º PARTE:

##### TIPOS DE ACTIVIDADES VALIDAS PARA EL CONCURSO

Muestra un listado de las actividades por Unidad las cuales, de acuerdo al instructivo "Concurso Nacional de Vida al Aire Libre", son validas para acreditar puntos. En esta parte del informe no se hacen anotaciones.

## REVERSO

### 5° PARTE:

#### INFORME DE ACTIVIDADES REALIZADAS

En esta parte del informe indicaremos las actividades realizadas, tomando en consideración las partes 2°, 3° y 4° que servirán de “leyenda” para hacer las anotaciones correspondientes.

#### Número:

Numera las columnas del 1 al 15, lo cual permite anotar hasta 15 actividades por Semestre. Esta columna solo sirve de guía para enumerar las actividades, en sus casillas no se hacen anotaciones.

#### Actividades:

Esta columna está compuesta por una fila que muestra números del 1 al 11, correspondientes (según la parte 4°) a las actividades validas. Debajo de cada número, se encuentran 15 filas más. Usted deberá marcar la casilla correspondiente al tipo de actividad realizada.

Ejemplo: Si en primer lugar queremos reportar una excursión de patrulla, debemos marcar con una equis (x) la casilla correspondiente a la columna 1 y la fila 7 de actividades, en segundo lugar queremos reportar una campamento de tropa, debemos marcar con una equis (x) la casilla correspondiente a la columna 2 y la fila 8.

#### Conceptos Presentes:

Luego de indicar el tipo de actividad realizada, indicaremos en la misma columna cuales de las preguntas formuladas (según la parte 2°) correspondientes a los Conceptos Programáticos, se contestan afirmativamente en la actividad. De modo tal que se marcarán con una equis (x) las casillas correspondientes a los números de las preguntas cuyas respuestas sean afirmativas. Las casillas correspondientes a las preguntas cuyas respuestas sean negativas, se dejarán en blanco.

Ejemplo: En la primera actividad que reportamos, respondimos que es una excursión. En este momento corresponde marcar con equis (x) cada respuesta afirmativa en el renglón “Conceptos Presentes”. Colocamos una equis (x) en la primera porque la actividad fue aprobada en el Consejo de Patrullas, una en la dos porque también lo hizo el Consejo de Tropa, una en la cinco porque fue una excursión de patrulla una en la siete porque el programa contempló actividades de conservacionismo y observación de roedores, se coloca otra en la ocho porque al revisar el informe y conversar con la patrulla usted se da cuenta que la acción tuvo un gran peso en el programa; y así sucesivamente revisando si cada Concepto Programático estuvo presente.

#### Nivel:

En esta columna se marca con una equis (x) la casilla correspondiente al responsable de la actividad. En el caso del ejemplo anterior, se marcará la casilla 5 que corresponde a la Patrulla.

#### Numero De Participantes:

En este renglón se escribe el número de participantes en la actividad. Siguiendo con el ejemplo anterior, escribimos 7 porque participaron el guía, el sub-guía y 5 patrulleros.

#### Fecha de Realización:

Esta columna está dividida a su vez en 2 columnas. La primera se titula “Desde – Hasta” y es en ella donde vamos a colocar el día, mes y año de inicio de la actividad y de finalización de la misma. La otra columna se refiere al horario. Por ejemplo, si vamos a reportar un Rallie de Manada, anotaremos que fue desde el 05/05/2000 hasta el 05/05/2000, y en la columna horario anotaremos de 02:00 a 05:30 p.m.