



TU RASTRO JUNTO A MI RASTRO

Instructivo para su Preparación

Noviembre de 2000

PRESENTACIÓN

...Una luz se pronunció sobre nuestros rostros. Se escucha el crepitar de ardientes llamas, y la melodía se acompaña de una danza...

*...La Flor Roja nos alumbrará
Manada danza en derredor
Sabrosa caza si conseguirás
Con el caer del sol,*

*Tu y yo somos hermanos
Y del mismo cubil,
Tu rastro va junto a mi rastro,
Mi caza es para ti.*

*Las lecciones de Baloo escuchad,
Manada danza en derredor
Sabrosa caza si conseguirás,
Con el caer del sol...*

Para una Lobezna y un Lobato, la experiencia de asistir a un Acantonamiento siempre ha sido una de las más importantes en su vida. Lo esperan con ansias, con emoción, pues saben que vivirán grandes aventuras; están seguros que sus Viejos Lobos darán lo mejor de sí para preparar una actividad llena de retos, de magia, algo que solo ellos saben hacer.

Un acantonamiento brinda a los Dirigentes la perfecta ocasión para observar el desarrollo de sus niñas y niños, de reforzar hábitos y conductas positivas y de conocer y compenetrarse con la personalidad de cada uno de ellos. No en vano Baden-Powell decía: *“En un Acantonamiento conoces más a tus muchachos que en un año de reuniones”*.

En la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, estamos conscientes de la importancia de la Vida al Aire Libre en el desarrollo del individuo. Y es por todo ello que hemos preparado este documento, para servir de guía en la organización de un Acantonamiento modelo.

Hemos incluido una recopilación de controles administrativos para su uso en actividades de este tipo, lo que facilitará a los Dirigentes de Manada organizarse en este evento.

Preparemos pues esta actividad con entusiasmo, pensando siempre lo importante que es para nuestras niñas y niños, y teniendo presente los beneficios que nos proporcionará como facilitadores de la Labor Scout.

TU RASTRO VA JUNTO A MI RASTRO
MI CAZA ES PARA TI...

DEFINICIÓN DEL EVENTO

Es una actividad al aire libre, que reúne a dos Manadas (masculinas o femeninas) de Distritos diferentes, durante un fin de semana, en un Acantonamiento (Campamento con pernocta bajo techo), en un ambiente de fantasía que estimule su capacidad de toma de decisiones y capacidad de respuesta ante situaciones que lo hagan convertir la natura en cultura.

Por las características de las niñas y niños en edades comprendidas entre los 07 y 11 años, es importante que participen solo 2 Manadas, pues la atención individual en este tipo de actividades será la que garantice el éxito y el cumplimiento de los objetivos.

OBJETIVOS GENERALES DEL EVENTO

- Las Lobeznas y Lobatos participan en un acantonamiento con sus iguales de un Grupo distinto al suyo, que les permitirá entrar en contacto con la naturaleza.
- Conocer y compartir con Lobeznas o Lobatos de otra Manada, de otro Grupo, permitiendo de esta manera la práctica de la Hermandad Scout.
- Cualquier otro objetivo que se planteen los consejos de Manada involucrados, que contribuyan al refuerzo del Lema Institucional Scout del año (2001: Juventud Voluntaria)

OBJETIVOS EDUCATIVOS PARA LOS JOVENES

A continuación, presentamos los Objetivos Educativos que deben ser contemplados al elaborar el programa correspondiente a "Tu Rastro junto a mi Rastro". En ningún caso pretenden ser absolutos, de modo que si las características y necesidades de las niñas y niños 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.

De igual modo, corresponde a los Dirigentes de Manada, apoyados por los Especialistas determinar que objetivos se adaptan a las edades características y necesidades de las niñas y niños que participan en la actividad. Todo dependerá de las características y madurez de las niñas y niños involucrados; el adulto Scout conoce bien a sus Dirigidos y podrá discernir como utilizar estos objetivos. Así mismo, estamos conscientes que todos los objetivos propuestos no pueden ser atendidos a la vez en una sola actividad.

Las niñas y niños continúan desarrollando los siguientes aspectos:

CORPORALIDAD:

- Cumple con las tareas en la oportunidad en que se le pide.
- Se da cuenta de los cambios de su organismo cuando hace un esfuerzo.
- Disfruta las actividades de agilidad tanto física como mental.
- Participa espontáneamente en actividades que requieren utilizar sus capacidades y explica lo hecho y el aporte que ha dado
- Practica actividades individuales y en grupo, de carácter físico y mental.
- Integra su creatividad mental y su destreza física para provecho de su entorno.
- Se esfuerza por aprender actividades que requiere en excursiones y en acantonamientos.
- Identifica elementos propios del lugar donde realiza las excursiones.
- Identifica las destrezas que ha adquirido.

- Disfruta de sus actividades.
- Aprende y disfruta de su relación con el medio natural, sin destruirlo.
- Utiliza su cuerpo y su mente de forma que se siente satisfecho consigo mismo.
- Cumple con una rutina de limpieza después de jugar.
- Asume la limpieza y el orden de áreas comunes de su casa.
- Cumple diariamente acciones para mantenerse limpio.

CREATIVIDAD:

- Amplía las ideas de otros complementándolas con las suyas.
- Aprovecha actividades fuera de su casa y del local Scout para conocer la geografía, la gente y el medio natural.
- Utiliza la creación a través de la mano para dar a conocer sus sentimientos.
- Contribuye con otros en el orden y limpieza del local de la unidad/Grupo.
- Participa con gusto en actividades con sus iguales de otras Unidades.

CARACTER:

- Identifica cuando una conducta esta de acuerdo a los valores Scouts.
- Sigue las sugerencias de sus mayores para mejorar su conducta.
- Informa a sus mayores como va a realizar una tarea que se le asigna.
- Identifica un error y trabaja para corregirlo.
- Escucha a sus mayores cuando le dicen que debe hacer mejor alguna cosa.
- Manifiesta su alegría cuando es llamado a colaborar.
- Participa en actos públicos donde demuestra lo que sabe hacer bien.
- Ofrece su ayuda en las actividades que realiza con habilidad.

AFECTIVIDAD:

- Le interesa conocer a otros.
- Comparte con niños de su edad, que acaba de conocer, en un ambiente de amistad.
- Se quiere a sí mismo y descubre su propia capacidad para relacionarse con otros.
- Disfruta de actividades con muchachos y muchachas de su edad en un ambiente social.
- Expresa sus sentimientos libremente.
- Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas.

SOCIABILIDAD:

- Acepta las normas de su casa, su escuela y su Unidad.
- Aplica la Ley de la Manada en su vida diaria.
- Cuida el uso del material de acuerdo a lo que se le pide.
- Comprende las razones de las normas que debe cumplir.
- Aplica las normas de conducta.
- Aplica en las actividades lo aprendido para hacer buen uso de los equipos.
- Se acerca a niños de su edad para realizar juegos y otras actividades que le atraen.
- Contribuye al mantenimiento del equipo de la unidad.
- Obedece las instrucciones que le son dadas.
- Cumple con las tareas que se le asignan.
- Cuida los materiales que le entrega el grupo para hacer actividades.
- Observa con cuidado las normas que le son dadas cuando se le asigna una tarea.
- Demuestra amistad a los miembros de otros Grupos Scouts.
- Reconoce en los adultos la experiencia que tienen.

ESPIRITUALIDAD:

- Acepta el derecho de los demás a tener diferentes intereses

- En juegos y representaciones comparte con todos sin distingo.
- Busca dentro de sí las razones para su conducta y se esfuerza por cumplir con lo que es mejor para todos.
- Le interesa conocer la vida en la naturaleza
- Se esfuerza por hacer bien las cosas
- Descubre cualidades en otras personas.

CONCIENCIA ECOLOGICA:

- Se esfuerza por no desperdiciar los materiales que utiliza.
- Realiza actividades de diversión cuidando no dañar animales y plantas.
- Se asegura de mantener en buenas condiciones el lugar donde ha realizado actividades.
- Estudia su entorno cuando realiza trabajos en ambientes naturales, sin modificarlo o dañarlo.
- Acepta las normas impuestas por los adultos para mejorar la calidad de vida.
- Participa en actividades que le enseñen a mejorar la calidad de vida.
- Entiende por qué se deben botar los desperdicios en los lugares destinados para ello.

IDENTIDAD NACIONAL:

- Obedece las normas en juegos y vida al aire libre.
- Practica en su grupo de pares la igualdad de derechos y deberes.

PREPARACION PARA EL TRABAJO:

- Apoya a la Unidad en su trabajo, para el mantenimiento del local y equipo, sin requerir que se le ordene.
- Participa en la toma de decisiones para definir las habilidades que quiere aprender en tiempo libre.
- Cumple las actividades que se le asigna, en el tiempo señalado, con la ayuda de otros.
- Repite las tareas hasta que esta satisfecho de su logro.

OBJETIVOS UTILITARIOS PARA LOS JÓVENES

Estos se refieren a conocimientos, habilidades o actitudes practicas, de aplicación inmediata en el día a día Scout, en alguna labor o en la vida en comunidad.

Ejemplo: Permite a los niños y niñas expresar mejor sus emociones y pensamientos, logrando comunicarse mejor con su entorno, permite que los niños y niñas comprendan los beneficios de trabajar en equipo para alcanzar logros como una Familia Feliz, como utilizar unos títeres, etc.

Estos objetivos serán planteados por el equipo de adultos que prepara el Programa de la actividad, tomando en cuenta las características, necesidades y madurez, de las niñas y niños que participaran en la actividad así como, Geografía, Historia, Clima, Población y Tradición de la comunidad.

OBJETIVOS ESPECIFICOS DEL EVENTO

Cada emisión que se haga de "Tu Rastro junto a mi Rastro" debe realizarse con la correspondiente definición de los objetivos específicos que tendrá la actividad en ese momento, es decir, que se deben definir aquellos logros particulares que "Tu Rastro junto a mi Rastro" se pretende alcanzar en beneficio de las Lobeznas y los Lobatos que participan. Para esto las y los organizadores deben tomar en cuenta algunos parámetros de orientación general:

- Los objetivos específicos deben definirse en atención a las necesidades propias de las niñas y niños en edad de Manada dentro de los Grupos participantes, lo cual merece un permanente diagnostico. Aquí resulta de gran utilidad revisar conclusiones de las anteriores actividades.

- Los objetivos específicos no deben contradecir la intencionalidad expresada por los objetivos generales (invariables) de la actividad.
- Los objetivos específicos deben guardar estrecha relación con el tema institucional que tenga en marcha la Asociación.

CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD

- La actividad está pautada para realizarse durante el mes de Agosto. Durante este mes, estará disponible un salón de conversación en Internet, con capacidad de audio y video, para que las Manadas que acantonan el mismo fin de semana en diferentes partes del país, puedan comunicarse.
- Es una actividad de carácter Nacional, promovida por las Regiones y organizada y llevada a cabo por los Grupos Scouts. La Región deberá propiciar el contacto entre Manadas de diferentes Distritos.
- Participan todas las Lobeznas y Lobatos de dos Manadas, preferiblemente de Distritos diferentes. Acuerdan y preparan un programa acorde a los objetivos descritos, tomando en cuenta que el número de participantes no supere los cincuenta (50) Lobeznas o Lobatos.
- Se realiza cada cuatro (4) años.
- La duración del evento será no mayor de 3 días y 2 noches.
- Debe ser promovido a través de medios de comunicación social existentes en la Región, en un trabajo en conjunto entre Distritos y Regiones, utilizando los criterios establecidos en el Manual de Comunicaciones de la Dirección Nacional de Gestión Institucional, velando que se divulgue la Misión del Movimiento.
- El informe de la actividad debe ser enviado al Centro Scout Nacional, Área de Programa de Jóvenes, utilizando la Planilla de Recopilación de Datos de Actividades Multitudinarias.

PERFIL DEL DIRIGENTE SCOUT

Sexo:	Masculino o femenino.
Ocupación:	Ser responsable en la conducción del hogar, estar estudiando o trabajando en un cargo fijo estable y reconocido.
Responsable:	Cumplir con las obligaciones que le corresponden a nivel familiar, social, laboral o educativo.
Disciplinado:	Demostrar que cumple las normas de las instituciones a las cuales pertenece.
Cualidades y Aptitudes:	Ser reconocido en su comunidad como una persona; seria, honesta, responsable, con moralidad, estable en su relación familiar y con antecedentes confiables. Proyectar una imagen positiva de prestigio y ecuanimidad, que asegure una buena influencia en los miembros del Grupo. Tener buena presencia; Vestir adecuadamente según la ocasión y el lugar, ser aseado. Capaz de administrar recursos humanos, materiales y financieros. Tener sentido de la cooperación y del servicio. Serenos, alegres y joviales. Capaz de trabajar en equipo. Capaz de comunicarse adecuadamente. Deseo de superación; Querer progresar, realizar nuevas tareas que impliquen

alcanzar y lograr objetivos y metas.
Disposición para tomar como norma de vida la Ley y la Promesa Scouts.

PERFIL DEL DIRIGENTE DE MANADA

Sexo:	Masculino y femenino, sí el Jefe de Manada es de sexo masculino, se recomienda que el Subjefe sea de sexo femenino o a la inversa.
Edad:	Para el Jefe de Manada entre 21 y 35 años de edad. Para el Subjefe de Manada entre 18 y 35 años de edad.
Cualidades y Aptitudes:	Saber transmitir afecto en la relación adulto - niño, sin caer en la sobre protección. Tener capacidad para relacionarse con representantes de jóvenes y de su comunidad. Saber trabajar en equipo y capaz de delegar responsabilidades en jóvenes. Tener capacidad de actuar con ecuanimidad en situaciones inesperadas. Ser imaginativo para la preparación de las actividades, dispuesto a estar en constante búsqueda de nuevas ideas y adaptarlas. Tener condiciones físicas que le permitan promover y mantener la actividad con las niñas y los niños.

PERFIL DE LOS ADULTOS RESPONSABLES

Equipo de Administración:	Dirigentes de Manada, Adultos Colaboradores o Representantes de confianza. Conocedores del Manual de Administración y Finanzas de la Asociación de Scouts de Venezuela. Como parte de la administración, debe tomarse en cuenta un equipo de Representantes que se encargue de la cocina, en caso de que el lugar no ofrezca las comidas preparadas.
Equipo de Programa:	Dirigentes de Manada con Insignia de Madera en la rama preferiblemente, o Nivel II (no limitativo). Deben estar actualizados en lo que se refiere a las definiciones de Método Scout y Método Scout en Acción
Equipo de Logística:	Dirigentes de Manada con un nivel de adiestramiento igual o superior al Nivel II (preferiblemente, no limitativo) en la rama; Adultos Colaboradores o Representantes de confianza.
Equipo de Gestión Institucional:	Dirigentes de Manada con un nivel de adiestramiento igual o superior al Nivel II (preferiblemente, no limitativo) en la rama. Que posea facilidad para comunicarse y conozca el Manual de Comunicaciones de la Asociación de Scouts de Venezuela.
Equipo de Comunicaciones:	Dirigentes de Manada con un nivel de adiestramiento igual o superior al Nivel II (preferiblemente, no limitativo) en la rama. Con facilidad para diseñar folletos y para comunicarse y conozca el Manual de Comunicaciones de la Asociación de Scouts de Venezuela.

ACCIONES SUGERIDAS PARA SU PLANIFICACIÓN

Como para todo evento, se recomienda elaborar un cronograma de acciones a realizar para llevar a cabo "Tu Rastro junto a mi Rastro".

Para ello, proponemos un tiempo mínimo de preparación de tres (3) meses, tomando en cuenta las siguientes acciones:

- La Región nombra a un Animador, quien se encargará de promover entre los distritos la actividad, además de supervisar que se realice de acuerdo a las pautas establecidas en este documento.
- El Comisionado de Distrito y Ayudante de Programa de Jóvenes reciben el instructivo. Se procede a convocar a los Dirigentes de Manada del Distrito para la presentación del instructivo.
- Las Manadas de cada Grupo Scout contactan a una Manada de otro Grupo y Distrito Scout y acuerdan realizar el evento en conjunto.
- Las dos Manadas realizan la primera reunión de dirigentes. Revisar el instructivo, asignar responsabilidades para formar los equipos.
- 1° Reunión de los Equipos: El equipo de programa debe definir Objetivos Específicos del evento, tomando en cuenta necesidades de cada Manada; además, definen la ambientación, el tema a utilizar y el Programa General del evento. El equipo de administración debe conocer el estimado de asistentes tanto jóvenes como Adultos; además, preparar un menú tipo para adelantar el presupuesto del evento. El equipo de logística debe plantear los lugares posibles y definir fecha de visita para escoger el sitio apropiado y determinar las necesidades. Cada equipo deberá pasar una minuta de sus reuniones al equipo de comunicaciones, quienes deberán preparar un consolidado de todas las minutas y distribuirla entre los diferentes equipo, para mantenerlos informados.
- Reunión General: El equipo de logística debe haber visitado los sitios y haber escogido uno; debe informar las características el sitio escogido: facilidad de agua, servicios públicos como baños o la necesidad de alquilarlos, teléfonos públicos, línea telefónica y acceso a internet y/o posibilidades para su instalación, etc; lo cual debe respetar las características y necesidades planteadas por el equipo de Programa, las vías de acceso y transporte. Gestión institucional presentará las cartas modelo y proyectos específicos de captación de recursos; Además debe presentar la imagen del evento, el logotipo, papelería. La insignia del evento debe ser alegre, representativa y adaptada a la ambientación escogida. Además, puede crearse una canción del evento. Revisión de las acciones de cada equipo.
- 2° Reunión de los equipos: El equipo de programa, debe definir el Programa Específico del evento (cada actividad), elaborar una lista de materiales y pasarlas a la administración. El equipo de comunicaciones deberá elaborar la primera circular de motivación para los niños participantes. El equipo de gestión institucional deberá elaborar las cartas de solicitud de recursos y poner en marcha el o los proyectos de captación (si los hubiese).
- Reunión General: El equipo de Administración debe entregar el presupuesto del evento. El equipo de logística deberá mostrar las opciones de transporte y de ser necesario (si no se cuenta con donación) se incluye en el presupuesto del evento. Se define la cuota del evento, así como los beneficios que esta incluye (entrega de pañoleta, insignia, chapa, franela, etc.).
- 3° Reunión de los equipos: El equipo de comunicaciones elaborará la 2 circular de motivación del evento, incluyendo lugar y datos del mismo, cuota y lo que incluye,

lugar y hora de concentración, forma de transporte.

- Reunión General: las dos Manadas entregarán las cuotas recaudadas al equipo de administración, para que proceda a la compra de materiales. El equipo de Gestión informa de sus logros y entrega los recursos obtenidos al equipo de Administración o de logística según sea el caso.
- 4° Reunión de los equipos: para definir detalles de ultima hora y tomar correctivos.
- Reunión General: para definir detalles de ultima hora y tomar correctivos.
- Realización del evento.
- Reunión General: para realizar el informe final del evento, y para realizar la planilla de eventos multitudinarios, la cual deben hacérsela llegar a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, ya sea por valija o vía fax, en un tiempo no mayor de 15 días después de esta reunión.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

CONCENTRACIÓN

A la hora y en el lugar pautados, deberá haber por lo menos 2 dirigentes de cada Grupo, quienes recibirán a los niños/as, chequearán que todos tengan el respectivo permiso y la cuota del evento cancelada.

LLEGADA

Se recomienda que la llegada al lugar de Acantonamiento sea de día, pues permite a los participantes conocer el lugar y tomarle confianza.

A la llegada, se deberá tener todos los servicios básicos acondicionados (agua potable, agua corriente, baños, luz, lugar de pernocta, cocina, etc). También se recomienda que la ambientación se haga desde la llegada, inclusive puede ser desde la partida desde el lugar de concentración; esto nos permite elevar el nivel de motivación e introducir a los participantes en el tema del evento.

ACTIVIDADES

Desde la llegada y hasta la partida, se debe mantener una ambientación, con una secuencia lógica. Debe haber una trama que presente reto para los participantes, que los anime en todo momento.

Las diferentes actividades no deben tener corte ni por la pernocta ni por las comidas o los baños: todo debe estar ambientado, de forma que se mantenga la curva de programa y motivación. Inclusive, las ceremonias deben estar ambientadas, pues de hacer ceremonias convencionales nos estamos saliendo del tema: si somos piratas y hacemos una ceremonia Scout, no tiene mucha relación. Pero si inventamos una ceremonia pirata, mantenemos la ambientación y no estamos atentando contra el método.

PROGRAMA GENERAL TIPO

A continuación mostramos un Programa modelo del primer día de un Acantonamiento. Este es solo un ejemplo ilustrativo y en ningún caso es un programa impuesto. Las Unidades que realizan "Tu Rastro Junto a mi Rastro" están en libertad de hacer su propio programa con una ambientación escogida por ellos mismos.

Ambientación: Contacto Extraterrestre

Tema: Los extraterrestres han venido a la tierra a conocer la naturaleza, ya que en su Planeta Fujón no existen arboles, plantas, montañas, ríos y lagos.

Objetivo: Conciencia Ecológica

Día Viernes

HORA	TPO	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES	ENCARGADO
03:00	60 min.	Concentración	En el Lugar escogido por ambas partes	- /// -	Pedro y Ruth
04:00	60 min.	Salida	Salida hacia el lugar de Acantonamiento	Permisos	Logística
05:00	60 min.	Instalación	Llegada, bajar los morrales y equipos del autobús, acondicionar el área de pernocta y colocarse ropa de faena.	- /// -	Pedro y Ruth
06:00	90 min.	1° Actividad	Actividad de motivación. Llegarán unos extraterrestres a la tierra y les explicarán el propósito de su visita. Se inicia una expedición por todas las áreas verdes del lugar, tomando muestras de cada cosa: rocas, tierra y hojas de diferentes tipos, etc.	Lupa por participante.	
07:30	60 min.	Cena	Según Menú	- /// -	Administración
08:30	60 min.	2° Actividad	Actividad Nocturna. Puede ser una actividad donde los participantes lleven a los Extraterrestres a tener contacto con los sonidos de la naturaleza. Para ello se puede hacer un juego de Kim donde escuchen los diferentes sonidos de la noche.	Franjas de tela para vendar los ojos.	Ricardo y Liliam
09:30	60 min.	Pernocta	Toque de silencio para acostarse a dormir	- /// -	Alberto
		Consejo de Manada	Evaluación de las actividades del día de hoy. Discusión del Programa y preparación de las Actividades del Sábado.	Programa y lista de Materiales	Orlando y Liliam

Nota: Para todas las actividades del acantonamiento se debe preparar un Programa Específico, que indique cada ingrediente de programa detalladamente.

FORMATOS PARA ACANTONAMIENTO

CIRCULAR Y AUTORIZACIÓN

Estimado Representante:

Por medio de la presente nos complace saludarles, a la vez de informarles que la Manada del Grupo esta organizando un Acantonamiento en conjunto con la Manada del Grupo _____.

Un Acantonamiento es una salida de varios días, que incluye pernocta. Para los niños, es una gran aventura que disfrutan al máximo y para nosotros los adultos que estamos a cargo, una excelente manera de contribuir en la formación de su carácter y su desarrollo integral.

Sabiendo que obtendremos su conformidad para la asistencia de su representado, le damos los detalles de mencionada actividad:

LUGAR:	DÍAS:	
CUOTA:	LA CUOTA INCLUYE:	
LUGAR DE CONCENTRACIÓN:	DIA Y HORA DE SALIDA:	DIA Y HORA DE LLEGADA:

Agradecemos cancelar la cuota antes del día _____.

Sin más a que hacer referencia, le saludamos con un fuerte apretón de mano izquierda,

Siempre Listos Para Servir

Jefe de Manada



AUTORIZACIÓN

Yo, _____, titular de la cédula de identidad _____
representante de _____, por medio de la presente autorizo a mi
representado a asistir al Acantonamiento programado para los días _____
en _____. Teléfono de emergencia: _____

Firma del Representante

VISITA AL SITIO DEL ACANTONAMIENTO

Personas que asistieron:

VENTAJAS	DESVENTAJAS

Hospital o medicatura cercano:

Teléfono público más cercano:

Agua:	Baños:	Dormitorios
Luz:	Cocina:	Nevera:

Facilidades para Internet: salón, tomas eléctricas con servicio constante y confiable, punto de conexión telefónica, uso del servicio de internet.

Sitios de Interés:

Observaciones:

PLANIFICACIÓN DEL ACANTONAMIENTO

Objetivos del Acantonamiento

Metas a lograr en la Actividad

Pruebas del Plan de Adelanto a desarrollar en el Programa

Gustos de los Muchachos tomados en cuenta para la actividad (Consejo de la Roca)

Ambientación o trama del Acantonamiento

Personajes

Trama o Argumento de la Ambientación (Historia)

MENÚ

	Día:	Día:	Día:
Desayuno			
Almuerzo			
Merienda			
Cena			

EVALUACIÓN

ASPECTOS TÉCNICOS

¿Hubo presencia de todos los elementos del Método Scout? Describa cuales y de que manera:

¿Se contempló en todo momento el Método Scout en Acción? Describa:

¿Se programaron las actividades bajo el esquema del Método de Enseñanza - Aprendizaje (MIRE). Diga cuales, cuales no y porqué:

¿Se cumplieron los Objetivos?

¿Describa si logró las metas propuestas y en que porcentaje?

¿Se realizaron todas las actividades Programadas? Explique cuales no y porqué

¿Tuvo que realizar alguna modificación en el Programa? ¿Cuál? ¿Porqué?

ASPECTOS PRÁCTICOS

¿Fue divertido para los niños?

La Manada, como un todo, disfrutó del programa

¿Escucho usted lo que los niños decían sobre los juegos?

Otros Comentarios:

ACTUACIÓN DE LOS DIRIGENTES

Evaluar del 1 al 10 la participación de cada uno de los adultos que participaron en la aplicación del Programa

Nombre del Dirigente	Puntualidad	Manejo de Grupo	Presentación Personal	Trabajo en Equipo	Apego al Programa

ASPECTOS GENERALES

Condiciones del Local: Agua, Luz, Baños, etc.

Materiales y recursos: Suficientes, muchos, pocos, muy pocos

Otros

Realizada en _____ el _____ de _____ de _____.

Lema Institucional 2001

Nuestro lema institucional para éste año es

SCOUTS JUVENTUD VOLUNTARIA

...que junto a la Ley y Promesa Scout debe ser un marco de orientación para los miembros de la Asociación de Scouts de Venezuela.

Te invitamos a visitar la Página Web de la Asociación:

ve.scout.net