

PARTES DE UNA AVENTURA

1. Tema

Se elige entre todos los miembros de la patrulla para ambientar la aventura y configurar las actividades del trimestre.

Ej.: Harry Potter

2. Metas

Son las cosas que queremos conseguir como Unidad al acabar el trimestre trabajado en ellas mediante objetivos claros que nos ayuden a conseguirlas.

Ej.: Mejorar la eficacia

2. Objetivos

Son pautas que nos marcamos como Unidad cada trimestre para lograr cumplir nuestras metas

Ej.: Estar atentos a las indicaciones de los jefes y llevarlas a cabo en su momento y con rapidez. / Estar pendientes de las necesidades de la Tropa. / Tener iniciativa en el trabajo.

4. Presentación

Es una breve representación que hace la patrulla sobre el tema que han elegido para ambientar el campamento, y que tiene la misión de explicar a la Tropa cual es el tema y cuales los objetivos y puntos fuertes de la aventura. No siempre tiene que ser una representación teatral, existen infinidad de formas, sólo hay que echarle imaginación y ganas de trabajar.

5. Planificación

Es una pequeña guía cronológica que sirve de apoyo a la unidad para saber qué vamos hacer cada día que nos reunamos en el trimestre.

Ej.: Noviembre: 3-4 Acampada. 10-11 Extrajob. 17-18 Excursión + Presentación de comisiones.

6. Actividades en Madrid

Es una actividad original que hace la Unidad en Madrid y alrededores con un objetivo que queramos conseguir.

Ej.: Carrera de orientación: realizar una carrera de orientación, en el parque de las naciones. Metro: parque de las naciones.

Presupuesto: 2 € por persona

Material: mapas del parque, brújula

Objetivo: aprender orientación

7. Inauguración

Es una actividad que puede ser un juego, una representación o cualquier otro evento ambientado en el tema de la aventura, en el que la Unidad da por comenzado el campamento.

8. Actividades en campamento

Es la forma que tiene la Tropa de llevar a cabo sus objetivos en un campamento y a lo largo de un trimestre para lo que se proponen juegos y dinámicas ambientados en el tema de la aventura y en el que participa toda la Unidad.

- Al menos debería haber 4 juegos largos (8 en la aventura de verano) y bien desarrollados que **tengan que ver con el tema de la aventura**. De ellos, al menos uno debería ser nocturno. Por ejemplo:
 - *Gymkhana: EL TORNEO DE LOS TRES MAGOS. **Desarrollamos y explicamos** unas cuantas pruebas, que tengan alguna similitud con las pruebas del libro (por ejemplo, se puede hacer un laberinto con pita), y que se deben superar por grupos.*
- Al menos debería haber 7 juegos cortos (12 en la aventura de verano), **relacionados en la medida de lo posible** con el tema de la aventura. (Pero puede haber también alguno que no esté relacionado) También podemos poner algunos nocturnos. Por ejemplo:
 - *ROMPER LAS PROTECCIONES DE LAS MURALLAS DE HOWARTS. Se hacen dos filas de chavales cogidos de la mano y una frente a otra a unos diez metros de distancia. Los niños se numeran. A la voz de un jefe el número que es dicho sale corriendo con todas sus fuerzas hacia la fila del otro bando y debe atravesarla rompiendo (soltando) con su velocidad los brazos de sus compañeros. Si no lo hace queda descalificado, y si lo hace vuelve a su sitio y quedan descalificados los dos que tenían las manos juntas. La cadena cada vez que se rompe deben volverse a unir los eslabones que quedan. Al final gana el equipo que conserve más cadena.*

9. Talleres

Es una actividad en campamento o en Madrid en la que la Unidad hace algo manual o físico con el objetivo de aprender algo, pueden estar basados en la técnica o en las especialidades.

Ej.: Taller de Vivac: a partir de palos, cuerdas y otros materiales, poder realizar un vivac o construcciones simples, como una silla.

Material necesario: cuerdas, dobles techos etc.

Presupuesto: 2 euros (para comprar cuerda de pita).

Objetivo: que todos seamos capaces de preparar un vivac para pasar la noche.

10. Veladas

Es un encuentro en el cual intentaremos que todas las personas de la unidad puedan aportar algo al resto en torno a un tema elegido previamente y finalmente todos hayamos aprendido algo. La forma de

hacerlo es primero elegir el tema y después elegir la manera en que vamos a abordarlo.

Ej.: Los problemas medioambientales

- *Mediante un debate. Para ello, primero se tendría que hacer una pequeña exposición del tema que vamos a tratar. Si tenéis material, algún texto o información sobre el tema la podéis adjuntar con la aventura. Si no, podéis pedir a los jefes que se encarguen de esa parte de la velada (sólo de esa). Como en todo debate, cada uno tendría que expresar su opinión, para ello podéis proponer algunas preguntas: ¿crees que hay una real situación de peligro para el planeta? ¿soy irresponsable en el consumo de energía, agua, etc. en mi vida diaria? ¿qué puedo hacer yo para colaborar con el problema? La idea de un debate es que todos participen, y al final lleguemos a una conclusión, para lo cual cada uno podría proponer qué soluciones se le ocurren, qué podemos hacer para mejorar la situación en nuestro entorno más próximo. **La forma en que se quiere realizar el debate y cómo se va a dirigir debe quedar explicada en la aventura.***
- *Mediante una dinámica. Hay muchas formas de dinámicas, por ejemplo un juego de roll, con un pequeño coloquio al final. O un debate, pero en el cual se obligue a cada persona a tomar una postura en concreto, aunque no sea su verdadera opinión, para potenciar la capacidad de ponernos en el lugar del otro, a mirar desde otros puntos de vista. O una pequeña representación teatral en la que se exponga el tema. Una vez más, se debe reflejar muy bien cómo lo vamos a hacer.*

11. Extrajobs

Es una actividad manual, original e ingeniosa que la Unidad realiza con el fin de ganar dinero para luego poder financiar nuestro campamento o cualquier actividad que queramos realizar.

Ej.: Hacer un bar en el que se vendan batidos, bizcochos y chocolate caliente hechos por la unidad. Además ofrecer asiento a la gente.

12. Menú

Es una planificación detallada de la comida que va a tomar la patrulla cada día de campamento. En ella tiene que reflejarse la cantidad que se debe comprar y adecuarse a las necesidades de cada día.

Ej.: 28 de diciembre:

- . *Desayuno: zumo con galletas de chocolate. 3 zumos (1 para cada 3) y 3 paquetes (1 para cada 3)*
- . *Comida: ensalada con cinta de lomo. Manzana. 1lechuga, 3 latas de atún, 4 tomates, 2 de maíz y 1 cebolla. 2 filetes por persona y 1manzana*
- . *Cena: lentejas. Una lata para cada uno*

La aventura se puede organizar como una planificación de campamento, poniendo en cada día qué actividades, talleres y veladas se van a hacer.

Esto os ayudará a daros cuenta de si vuestra aventura está falta de contenido.

En una presentación de aventuras, la aventura tiene que presentarse en soporte escrito con al menos tres copias de todos los contenidos para que la Unidad pueda leer y valorar el trabajo de la patrulla. Lo ideal es traer una copia para cada patrulla y otra para los jefes, es decir cinco copias.