



**WORLD
SCOUTING**

SCOUTS DE VENEZUELA

CICLOS INSTITUCIONALES DE

PROGRAMA

2025

**CÍRCULO DE
LIDERAZGO**



RESUMEN

El evento "Círculo de Liderazgo Tropa" está diseñado para jóvenes de 10 a 15 años, tanto scouts como no scouts. Esta actividad busca promover el liderazgo responsable, participativo y democrático, permitiendo que los participantes expresen sus opiniones sobre temas de interés y diseñen planes de acción que proyecten la imagen del Movimiento Scout como líder en educación juvenil.

A lo largo del evento, se fomentará el desarrollo de habilidades de liderazgo, trabajo en equipo, toma de decisiones y valores como la responsabilidad, la empatía y la integridad. Los jóvenes participarán en pequeños círculos donde podrán compartir sus ideas y experiencias en un ambiente de igualdad y respeto, apoyados por mentores adultos. Este enfoque no solo mejora la comunicación y la colaboración, sino que también refuerza el sentido de comunidad y la inclusión, permitiendo que los jóvenes no scouts se sientan parte del proceso.

Las diferentes fases del Círculo de Liderazgo Tropa incluyen el despertar del interés inicial, la elección de voceros, la formación de círculos según rangos de edades, la planificación de actividades según intereses comunes, y la ejecución de las mismas. Finalmente, los participantes compartirán sus experiencias y aprendizajes, proyectando una imagen positiva del movimiento scout y evaluando el impacto en los jóvenes no scouts.



Imagen del primer Campamento Scout. Agosto 1907. Baden-Powell orientando a jóvenes de una Patrulla.

PRESENTACIÓN

DEFINICIÓN

Es una actividad que buscará la participación activa de los jóvenes en todas las fases del evento, donde a través de la aventura y desafíos que impulsen a dar lo mejor de cada patrulla y de cada joven, promoviendo el liderazgo responsable, participativo y democrático, a través de una serie de situaciones, donde se invitará en el desarrollo de la actividad a que cada scout y no scout, manifieste posiciones sobre temas de su interés; a la vez que indique un plan, para ejecutar una acción que proyecte los intereses de los jóvenes en el marco de la alegría, jovialidad y como líderes en Educación Juvenil.

El Círculo de Liderazgo es el evento que reúne a los líderes Scouts del Distrito para permitirles a través de juegos y desafíos, la creación de estrategias que busquen obtener resultados satisfactorios con la participación de toda la comunidad, fijando compromisos de acción que, tanto individual como colectivamente, se realizarán para conseguir la satisfacción de las necesidades. Es una oportunidad educativa de expresión para los jóvenes a fin de ayudarles a ser protagonistas de su propio desarrollo personal y social.

El Círculo de Liderazgo, constituye para nuestros jóvenes una invitación y un desafío para opinar, expresar los valores de nuestra sociedad, de crecimiento en la amistad, para reforzar el compromiso para con Dios, la Patria y el Hogar, y por supuesto para vivir como parte activa de sus comunidades.

El círculo de liderazgo se conceptualiza como una reunión de líderes que desarrollan acciones y herramientas de participación juvenil por un interés común, bajo un sistema democrático y donde la tolerancia, hermandad, respeto hagan un despliegue en la juventud para aportar el cambio que la sociedad necesita.

En el "Círculo de Liderazgo", la disposición en círculos pequeños (integrantes de patrullas) permitirá que los y las jóvenes scouts y no scouts, sentirse cómodos compartiendo sus ideas, experiencias y propuestas. A la vez que ellos mismos/as decidirán y buscarán adultos que sirvan de monitores-mentores, quienes, entre otras funciones orientarán las discusiones de manera efectiva, asegurándose de que todos/as los/as participantes tengan la oportunidad de contribuir y liderar.

En el desarrollo y promoción de la actividad, se tendrá presente se estará vigilante de dos premisas expuestas por el fundador del movimiento scout, Lord Baden Powell:

- *Si quieres saber que quiere muchacho, pregúntale.*
- *En todos los casos, recomiendo muy especialmente el Sistema de Patrullas, es decir, grupos pequeños de muchachos bajo la dirección y responsabilidad de uno de ellos llamado Guía de Patrulla.*

OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar el liderazgo en los jóvenes scouts y que les permita aplicarlo en acciones de impacto asociadas a su comunidad.

ESPECÍFICOS

- 1.-** Incentivar actividades de liderazgo para que los jóvenes la pongan en práctica en su comunidad.
- 2.-** Conocer las necesidades e intereses que presentan las comunidades a escoger por los jóvenes.
- 3.-** Garantizar la participación de todos los jóvenes de las tropas del distrito en el desarrollo de estrategias de impacto social, que solventen las necesidades de la comunidad.
- 4.-** Involucrar a la comunidad en general en la planificación, desarrollo y ejecución del proyecto.
- 5.-** Dar a conocer los resultados obtenidos mediante los proyectos, al distrito a través de un(a) delegado(a).
- 6.-** Fomentar la hermandad scout mediante los valores y preceptos de nuestra ley y promesa.
- 7.-** Desarrollar programas y actividades que promuevan el liderazgo juvenil mediante el trabajo en equipo y la colaboración entre los jóvenes scouts y no scouts.

8.- Implementar situaciones y dinámicas que fortalezcan las habilidades de toma de decisiones en situaciones prácticas y cotidianas, dentro del desarrollo de la actividad.

COMPETENCIAS EDUCATIVAS

Corporalidad:

- Realiza actividades fuertes sin excederse.
- Se vincula a grupos para realizar actividades de su interés.
- Se prepara en la ciudad para eventos al aire libre.
- Acude con frecuencia al aire libre para efectuar actividades deportivas o recreativas y disfruta su relación con el medio natural.
- Enseña a otros sus habilidades para vivir al aire libre.
- Aprovecha los recursos del aire libre y sus capacidades y evita utilizar los del medio urbano.
- Comprende cómo su accionar afecta el medio, se esfuerza para mejorarlo.
- Se plantea como quiere ser y actúa para lograrlo.
- Identifica las actividades que son cónsonas con la imagen que desea de sí y las lleva a cabo.
- Se involucra en su comunidad para mejorarla.

Creatividad:

- Aporta ideas propias a las actividades de patrulla, razonando su escogencia.
- Participa en eventos fuera de su Unidad, y comparte con personas diferentes a las habituales.
- Trabaja solo y en patrulla para adquirir habilidades y conocimientos nuevos.
- Resuelve problemas de ingenio.
- Participa en la solución de problemas y tareas buscando vías nuevas en cada ocasión.
- Crea objetos que son útiles en la vida al aire libre, para tener bienestar.
- Aprovecha ideas de otros para crear nuevas soluciones a situaciones de rutina.
- Realiza actividades con sus iguales para conocer nuevos lugares y explorarlos
- Informa a sus mayores los logros en sus tareas del equipo.
- Utiliza medios no verbales de comunicación para divulgar su punto de vista.
- Comparte con otros miembros de su patrulla una labor determinada.

Carácter:

- Explica con ejemplos la importancia de vivir de acuerdo a la Ley y Promesa, y los utiliza en su vida cotidiana.
- Acepta las decisiones de la Patrulla cuando están de acuerdo con los valores scouts.
- Aplica los valores scouts cuando determina las normas que deben regir a la Patrulla.
- Razona sus respuestas.
- Se propone alcanzar algo definiendo cuán bien lo quiere hacer.
- Toma decisiones para mejorar una tarea que ha realizado.
- Asume funciones para las cuales se ha preparado.
- Colabora con otros para que dominen una tarea que saben hacer bien.
- Identifica tanto las cosas buenas que ha hecho, como las que debe mejorar

Afectividad:

- Obedece con disciplina y razonadamente
- Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás.
- Practica expresiones de afecto.
- Acepta su realidad y es feliz con ella.
- Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás.
- Se acerca a los demás sin temor a nuevas ideas y sin timidez.
- Expresa su visión del mundo y la acepta como propia.
- Descubre que el amor es la base de las relaciones humanas y centro de su felicidad.
- Participa en actividades que pretenden la felicidad ajena, entendiendo en ellas un acto de amor.
- Acude a sus padres y hermanos mayores en busca de respuestas a sus inquietudes.
- Piensa independientemente.
- Lee para buscar su desarrollo personal.
- Colabora en la preservación

Sociabilidad:

- Cumple con las normas básicas para la convivencia armónica con su medio social.
- Hace esfuerzos por ser ejemplo de la conducta en su equipo de iguales.
- Se preocupa por mejorar su vivencia de los valores éticos.
- Pone en práctica lo que aprende para hacer buen uso de los materiales que utiliza en su casa y en la escuela.
- Adquiere conocimientos para hacer buen uso de los recursos necesarios para lograr bienestar.
- Identifica por lo menos una labor productiva de su interés e investiga oportunidades en su entorno.

- Comparte con otros jóvenes de su edad, en forma grata, aún sin ser amigos.
- Reconoce los recursos de su comunidad local y cómo puede acceder a ellos.
- Reconoce las manifestaciones culturales de su región, en aspectos como canto, danza, artesanía
- Hace buen uso de las áreas comunes y de los parques públicos.
- Practica algunas manifestaciones de cultura de su región
- Orienta a sus iguales para utilizar adecuadamente las instalaciones de uso comunitario.
- Expresa satisfacción por los nuevos conocimientos y habilidades adquiridas.
- Conoce sus habilidades y las que quisiera tener.
- Asume tareas concretas cuando está seguro que tiene suficiente preparación.
- Se fijan niveles de excelencia al aprender nuevas destrezas.
- Promueve la participación de su Patrulla en las actividades Institucionales.
- Respeta las opiniones diferentes a la suya y busca puntos de encuentro.
- Asume las tareas y deberes que se derivan de su vinculación a la patrulla.
- Aplica en su casa actitudes, habilidades y conocimientos en los scouts
- Plantea a sus padres y dirigentes sus opiniones, acatando las instrucciones que les son dadas.
- Se prepara junto a su patrulla para participar en actividades conservacionistas.

Espiritualidad:

- Se alegra por formar parte de un grupo y se comporta con camaradería.
- Establece comunicación con las personas más diversas con franca confianza en sí mismo y sus ideas.
- Acepta que cada persona es única, identifica las virtudes de cada quien.
- Demuestra que un medio ambiente perdió las condiciones para albergar vida.
- Conoce las virtudes de diferentes razas, credos y clases sociales, aceptándolas en su realidad.
- Demuestra que se esfuerza por dar un paso más, por acercarse a quienes no se le acercan.
- Investiga la opinión de otros y relata las conclusiones, aun cuando difieran de las suyas.
- Cumple con sus responsabilidades en la Patrulla, para que los demás sean felices.
- Busca el avance propio y el avance de quienes le rodean, a través de valores que mejoran la calidad de vida.
- Se inspira en Dios para asumir su papel en la sociedad.
- Analiza la importancia de que el hombre viva en armonía con la naturaleza
- Comprende la importancia del respeto por la vida.

- Se esfuerza por mejorar sus habilidades.

BENEFICIOS PARA LOS JÓVENES

- **Igualdad:** Todos los participantes tienen una posición igualitaria, sin una persona centralizada que domine la discusión.
- **Mayor Visión:** el observar sus realidades, permite desarrollar mayor comprensión y empatía.
- **Participación Activa:** Promueve que todos los miembros del grupo participen activamente, ya que cada persona puede ver y ser vista por los demás.
- **Cooperación y Cohesión:** Refuerza el sentido de comunidad y colaboración dentro del grupo.

ALCANCE

- El evento será conocido por todos/as los/las jóvenes de la unidad, donde se muestren que el objetivo principal es **COMPROMETERSE** a realizar un proyecto en el corto plazo, donde tendrán que involucrar a jóvenes no scouts; además que entiendan que puedan hacerlo con su patrulla directamente o mediante su participación activa con otros jóvenes mediante los demás círculos, **como se plantea en esta Guía.**

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- **Nivel:** Distrital.
- **Participantes:** miembros jóvenes activos y registrados; y jóvenes no scouts.
- **Duración:** 1 día.
- **Lugar:** Determinado por cada Circulo, conforme a la orientación dada en esta guía.

PROGRAMA

DINÁMICA GENERAL

En el contexto del evento "Círculo de Liderazgo Tropa" se hace referencia a espacios de encuentro, donde cada círculo es referente a una manera de agrupación y organización para abordar como líderes de la tropa y de la sociedad, de la manera más desafiante y divertida, a fin de que todos puedan verse y participar de igual manera en las actividades y debates. La disposición en círculo promueve la igualdad, la inclusión y la participación activa de todos los miembros, eliminando jerarquías visibles, asegurando que cada persona tenga la oportunidad de opinar y accionar.

Se plantean una ruta que pueden ser modificadas por los/las jóvenes, de acuerdo a sus intereses, necesidades, actitudes y habilidades; partiendo que cada encuentro será un círculo, que delimitará/orientará los pasos que ejecutarán los jóvenes, para lograr el objetivo planteado por la actividad.



FASE CÍRCULO DE PATRULLAS

QUE SE PRETENDE

Los Adultos en la unidad deben incentivar a las patrullas en la investigación de las necesidades e intereses de la comunidad, debatirlos en los consejos de patrulla, y desarrollar un plan de acción que generen cambios positivos, estos serán el resultado de la conjunción entre los aspectos que se consideren importantes frente a los diferentes espacios y entornos en que se desenvuelven los jóvenes desde una mirada enriquecedora y protagónica en sus comunidades. Luego llevarlos al consejo de tropa, estas estrategias y acciones deberán ser discutidas y seleccionar al menos 1 objetivo de desarrollo

sostenible por cada tropa, el Consejo deberá debatir todas las estrategias y acciones llevadas a la mesa y seleccionar los más adecuados.

DINÁMICA

- Se invitará a los/las jóvenes a inscribirse en la actividad. por medio de las redes de jóvenes, flayers, etc.
- Se promoverá un llamado presencial o video conferencia, donde los jóvenes realicen sus planteamientos como patrullas.

FASE CÍRCULO DE VOCEROS

QUE SE PRETENDE

Involucrar a los/las jóvenes en el desarrollo de la actividad, explicándole la misma y motivándolos a participar e incorporar a jóvenes que no sean scouts, así como escoger un representante y los diferentes roles que tendrán los miembros de la patrulla en el desarrollo de las acciones por su comunidad.

En esta etapa la unidad deberá seleccionar los líderes por cada tropa que compartirán al distrito y a la comunidad las estrategias, acciones, y resultados en el Círculo de Liderazgo.

Dicho representante, será el encargado de presentar las acciones o proyectos de su tropa, y quien expondrá los intereses tanto de ellos/ellas como los debatidos en su comunidad.

DINÁMICA

- Las tropas escogerán un vocero que presente en todas las fases del círculo el proyecto o la acción a realizar.

FASE CÍRCULO DE INVOLUCRAMIENTO

En esta fase se abordará un involucramiento tanto con su comunidad, como con las acciones útiles que los jóvenes han aprendido en conjunto con su patrullas, apoyando la planificación de actividades donde las patrullas pongan en práctica los aspectos previamente investigados y generen acciones positivas en pro de solucionar las necesidades detectadas con la participación de la comunidad.

También se pretende reunir a jóvenes scouts y no scouts en círculos con rango de edades similares, que sirva para fomentar la iniciativa y liderazgo, en una actividad que les permita compartir e interactuar de manera libre, sana y respetuosa con su comunidad; donde puedan identificarse como jóvenes dispuestos a transformar el mundo en función a sus necesidades, intereses, habilidades y actitudes.

DINÁMICA

- Se realizarán actividades prácticas que les permita conocer y poner en práctica las acciones con las cuales se le brindará un mejoramiento a la comunidad.
- Se recibirán a los/las jóvenes scouts y no scouts, y se realizarán las dinámicas escogidas de bienvenidas, incluyendo juegos rompe hielo que sirvan de integración. (Anexo 2 como ejemplo)
- Se crearán Círculos de Edades en los siguientes rangos (10-12 y de 13-15).
- Se realizará una Discusión socializada, donde bajo el acompañamiento de un Adulto, se realizará una dinámica que servirá de orientación a los/las jóvenes, para acercarlos a tomar decisiones sobre una actividad que puedan realizar en conjunto (scouts y no scouts).

IDEA: DISCUSIÓN SOCIALIZADA EN CIRCULOS

Metodología: A cada joven se le entregarán tres (3) tarjetas, con preguntas bien específicas, que responderá primero de forma individual y posteriormente de forma colectivas. Estas son: ¿Qué sabes hacer?, ¿Qué te gustaría aprender? ¿Qué Actividad estarías dispuesto a compartir?. Cada joven escribirá brevemente en estas pequeñas tarjetas y se ubicaran en paralelo tres (3) hojas de rotafolios alrededor del lugar. Los/as jóvenes colocaran sus respuestas, a la vez que se la explican al grupo. **Tiempo 15 minutos.**

Bajo la orientación de Adulto, se buscará estructurar por lo menos una (1) actividad y hasta tres (3) como máximo, que satisfagan a los/las jóvenes allí reunidos. **Tiempo 35 minutos.**

Cada círculo escogerá a un secretario(a) y cuando terminen la discusión, elegirán a un(a) vocero(a) scout y un(a) vocero(a) no scout, para que los represente. **Tiempo 10 minutos.**

Igual esta metodología puede ser modificada por los/las jóvenes, manteniendo presente la esencia que es la consulta y participación.

Por último, se resalta que las actividades pueden ser de un amplio rango, desde hacer un curso de cocina, hasta practicar rapell, desde realizar una excursión o visita guiada, hasta realizar un servicio. Lo ideal es que sea de fácil planificación y que su ejecución sea entre dos (2) horas, hasta un máximo de dos (2) días de duración. Siempre apoyada por un especialista, tutor o adulto responsable, con las premisas aquí descritas.

Todo debe estar respaldado con fotos, videos, testimonios y demás herramientas que les permita presentar a las demás patrullas del distrito en el círculo de liderazgo las diferentes acciones y proyectos, así como premios o galardones y en una gran gala de aventura y acción.

FASE: CÍRCULO DE LIDERAZGO

Todos los jóvenes del distrito participarán en un ambiente de hermandad con un trabajo previo ya realizado, en esta fase los líderes seleccionados harán ponencias de 10 min, proyectando los resultados obtenidos al distrito y a las comunidades invitadas.

En un juego de estaciones (Rally) cada tropa deberá realizar una actividad enmarcada en el proyecto presentado, con la finalidad de dar a conocer a todos los jóvenes las acciones realizadas en función de los diferentes objetivos de desarrollo sostenible en sus comunidades, donde a su vez puedan interactuar y aprender.

DINÁMICA

- Se ejecutarán tantas actividades, como los mismos jóvenes hayan decidido a ejecutar.
- Los organizadores crearán actividades y tendrán libertad para publicitarla.
- Todas las acciones o proyectos deben tener un espacio de presentación e interacción.

FASE MISIÓN CUMPLIDA

Los Voceros más los delegados del Círculo de Intereses, llenarán un breve informe on-line, prediseñado, donde expondrán con fotos, videos y en cortas palabras, lo que realizaron, su

experiencia y los aprendizajes que tuvieron en la actividad, igualmente, cualquier joven será invitado a expresar lo que le pareció la actividad en este o cualquier otro formato.

Nota: *Cualquier fase del evento o todas, pueden ser realizadas de manera no presencial.*

AMBIENTACIÓN (CIRCULO DE GALARDONES)

Bajo el marco simbólico de la tropa, la interacción de jóvenes evidenciando el liderazgo ejercido por las diferentes patrullas y tropas del distrito será realizado en un **CIRCULO DE GALARDONES**, el cual se presentará como un gran evento para premiar todas las acciones realizadas en las comunidades, en representaciones de eventos como los premios NOBEL, OSCAR, GRAMMY, GOYA, simulando una gran gala que celebra el accionar en las comunidades, donde los jóvenes sean protagonistas, evidenciando siempre el lema **Escultismo Educación Transformadora**.

FASES DEL CÍRCULO DE LIDERAZGO

FASES	PATRULLAS (semana 1)	VOCEROS (semana 2)	INVOLUCRAMIENT O (Semana 3)	LIDERAZGO (semana 4)	Misión Cumplida (semana 5)
ACCIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar y desafiar a las patrullas a identificar problemáticas en sus comunidades para generar acciones positivas o proyectos que mejoren la realidad. • Llevar todos los planteamientos al consejo de tropa 	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir un vocero por tropa • Definir los roles para el accionar en la comunidad, tal como el sistema de patrulla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vinculación con otros jóvenes de la comunidad o diferentes actores sociales. • Ejecución de las acciones o proyectos que brinden mejoramiento a su comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gran encuentro y presentación de acciones y proyectos entre las patrullas del distrito. • Rallys, ferias o recorridos de actividades desafiantes en función de las acciones realizadas por tropas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de los jóvenes. • Ejecutar lo Llenar la planilla on-line del reporte de la actividad.

Se recomienda que cada fase se ejecute de forma semanal, estimando una preparación de un mes, así como un mes para su ejecución. Las mismas pueden desarrollarse en línea, o presenciales.

Se anexan unas fichas recomendadas, que puedan servir de apoyo para el desarrollo de fases a forma de ejemplo.

ANEXO 1. Planificación de Actividades (Ejemplo)

(Responde estas preguntas)

¿Que quiero hacer?

- Una actividad al aire libre.
- Una actividad en un salón.
- Una actividad que convine ambos espacios.
- En línea, usando Google Meet o cualquier plataforma para encontrarme con mis amigos.

¿En qué fecha se realizará?

- Fin de semana.
- Vacaciones.
- Feriados.
- Entre semanas.

¿Si es on-line, será atractiva para los no scouts?

- Si.
- No
- No se. *(si hay duda, vete por lo seguro, hasta asegurar la mayor participación de los no scouts).*

¿Si es presencial, en qué lugar me conviene?

- En un local donde nos reunimos.
- En un lugar que nos prestan continuamente.
- En el local que nos facilita el patrocinante
- En una finca o lugar cercano.

¿El lugar es de fácil acceso?

- Se llega en transporte público.
- Se llega fácil con transporte hasta cierto punto y luego hay que caminar.
- Hay que caminar.
- Se llega con carros rústicos y particulares.

¿El lugar es gratis?

- Si.
- No.

¿El lugar, la fecha y la actividad escogida, será atractiva para los jóvenes no scouts que pienso invitar?

- Si
- No
- No se. *(si hay duda, vete por lo seguro, hasta asegurar la mayor participación de los no scouts).*

Indica quien será el responsable de buscar/reservar el lugar/espacio(host) _____, Telf _____

ANEXO 1. Planificación de Actividades (Ejemplo)

Lugar: _____

Fecha: _____

Costo: _____ *Sumar el costo de los materiales (más el alquiler del lugar y traslado)*

Objetivo: *Desarrollar programas y actividades que promuevan el liderazgo juvenil mediante el trabajo en equipo y la colaboración entre los jóvenes scouts y no scouts.*

Responsable del evento: _____

Administrador: _____

Asesor/Tutor: _____

HORA	T	ACTIVIDAD	MATERIALES/RECURSOS	RESPONSABLE
00:00	30'	Traslado al lugar y recibimiento de los/las jóvenes.		
00:30	155'	Fase Circulo de Edades. (anexo 2).	Los de la actividad	
02:25	30'	Refrigerios,	Refrigerios.	Voceros, Asesor, Representantes.
02:55	60'	Fase Circulo de Decisiones. +Compartir: Los/las jóvenes que no sean los voceros, realizarán actividades de integración, deportivas o libres, de acuerdo a sus necesidades e intereses (yoga, paddle, natación, lectura, danza, cines-foros) o se retirarán.		
03:55	10'	Cierre final y despedida.		

ANEXO 1. Planificación de Actividades (Plantea tu alternativa)

Lugar: _____

Fecha: _____

Costo: _____ **Sumar el costo de los materiales (más el alquiler del lugar y traslado)**

Objetivo: *Desarrollar programas y actividades que promuevan el liderazgo juvenil mediante el trabajo en equipo y la colaboración entre los jóvenes scouts y no scouts.*

Responsable del evento: _____

Administrador: _____

Asesor/Tutor: _____

HORA	T	ACTIVIDAD	MATERIALES/RECURSOS	RESPONSABLE

ANEXO 2. ACTIVIDAD DE INTEGRACIÓN FASE EDADES (Ejemplo)

HORA	T	ACTIVIDAD	MATERIALES/RECURSOS	RESPONSABLE
00:00	5'	Bienvenida a los Presentes. Reflexión.		
00:10	5'	JA. Busca tu Globo: Se tendrán globos de colores, se les pedirá a los jóvenes de 10 a 12 años que tomen el color verde y los de 13 a 15 los globos rojos (por ejemplo) y se les pedirá que los llenen, una vez hecho tendrán que reunirse ambos equipos, en un espacio delimitado previamente.	Globos de dos colores distintos. Espacio delimitado.	Adultos de Programa. Asesor del evento y Voceros.
00:15	10'	JA. El tren de globos: Se formará a los jóvenes en una línea, dividiéndolos en los globos de colores. Se numerarán 1-2-3 (dependiendo de la cantidad, intentando que queden de 6-8 de manera ideal por grupo, pudieron ser hasta 13 como máximo). Rápidamente se agruparán por número (de acuerdo al color de sus globos) y luego se les indicará una distancia que tienen que recorrer, usando el globo entre cada par de ellos y manteniendo el equilibrio para que el globo no se caiga.	Globos de dos colores distintos. Espacio delimitado	Adultos de Programa. Asesor del evento
00:25	5'	JA. Orugas: Usando los equipos que fueron previamente divididos, se colocaran a los jóvenes en el suelo y se procederá a realizar, tomados de la cinturas, un recorrido tipo oruga entre lugares previamente definidos.		
00:30	5'	JA. Relevé de Globos: En los equipos previamente dispuestos, se colocará el último que este en la fila con un globo en la cabeza, que se los pasará al del frente por la cabeza, a la vez que corre y se coloca de primero. Todos realizarán esta misma acción hasta completar el recorrido previamente delimitado.	Globos	
00:35	60'	Discusión Socializada en Círculos. Ver guía educativa.	Los de la actividad.	
01:35	10'	JA Desenredate: se realizarán círculos por edades, y se les pedirá que tomen cada mano, de personas distintas, evitando a las que están a sus lados. A la señal, cada equipo buscare desenredarse.		
01:45	10'	Clausura y reflexión final		

**Busca
en**

Youtube, Tiktok, o cualquier red, juegos activos que se atraigan y sientas que puedan atraer a los/las jóvenes scouts y/no scouts.

ADMINISTRACIÓN Y LOGÍSTICA

PRESUPUESTO DEL EVENTO

Se adjunta una idea general, para que se observe como se estima el presupuesto del evento.

PARTIDA	DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO (\$)	TOTAL (\$)
CDLT-1	Insignias	UND	100	1,0	100,00
CDLT-2	Papel Bond	UND	20	0,2	4,00
CDLT-3	Cartulinas	UND	10	0,4	4,00
CDLT-4	Globos	Paquetes	4	7,00	28,00
CDLT-4	Marcadores	UND	14	0,5	7,00
TOTAL					143,00
10 % Contingencia					14,30
TOTAL					157,30
Por Asistente					1,57