



JUEGO AMPLIO REGIONAL



WORLD[®]
SCOUTING

“Una aventura hacia el bienestar”

INTRODUCCIÓN

La presente guía educativa tiene como propósito ser un instrumento de apoyo y orientación a todos los jóvenes y adultos en la ejecución del evento Juego Amplio Regional tomando en cuenta las adaptaciones de oportunidades de aprendizaje a los contextos actuales de aplicación del programa de jóvenes, siendo además, parte del enfoque en la implementación del Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela. Por tal motivo, la fundamentación de la Guía Educativa de este evento, apunta al impacto en las distintas regiones y localidades de los jóvenes, con el fin de multiplicar alianzas y acciones positivas promoviendo cambios significativos para la sociedad y el mundo.

Es por ello que, en nuestro Enfoque de "Preparación para la vida" invitamos al joven de la unidad tropa a asumir retos con sus patrullas, adaptándose según el caso a la oportunidad, situación y realidad, generando acciones beneficiosas para sí mismo y su entorno.

Por tal razón, mantenemos el compromiso de Construir un Mundo Mejor, por medio de la actividad "Juego Amplio Regional" el cual será un escenario para hacer de nuestra Venezuela en conjunto con la Asociación de Scouts de Venezuela, un espacio de Bienestar en Acción.



OBJETIVOS Y BASES EDUCATIVAS

OBJETIVO GENERAL

Promover un espacio de aprendizaje a través de actividades atractivas, desafiantes y positivas para los jóvenes y la comunidad, basadas en el bienestar, permitiendo un impacto positivo de manera individual y colectiva.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.- Diseñar actividades educativas que potencien las habilidades y destrezas de cada joven, además del trabajo en equipo.
- 2.- Promover la participación de jóvenes en la comunidad.
- 3.- Garantizar la participación de los jóvenes de las tropas de la región, en el desarrollo de las fases incluidas en el contenido programático del evento.
- 4.- Fomentar la hermandad scout mediante los valores y preceptos de nuestra ley y promesa.
- 5.- Ejecutar acciones a través de los ODS que aporten un cambio en la sociedad.

INDICADORES DE LOGRO

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.

INDICADORES DE LOGRO

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

INDICADORES DE LOGRO

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.

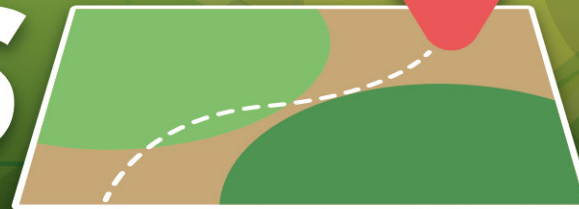
ESPIRITUALIDAD

- 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.

“Una aventura hacia el bienestar”

JAR

2026



DESCRIPCIÓN Y CONSIDERACIONES DEL EVENTO



»»»»»»»»»»»» *Fecha Propuesta*

MAYO 2026



LUGAR

Se recomienda una vinculación impactante dentro de las comunidades, donde cada una de las postas o estaciones en su espacio representen un escenario real en relación con el planteamiento del programa.

En caso de utilizar un espacio cerrado, de igual manera se recomienda que esté vinculado a la comunidad, siendo visible y que permita el involucramiento de sus miembros, así como la percepción real de las acciones positivas que pueden generar los jóvenes de tropa, logrando así ser un escenario que impacte como organización.



DESCRIPCIÓN

El Juego Amplio es una actividad educativa, dinámica y a gran escala, organizada como un circuito de estaciones o postas. Está dirigida a todas las patrullas de las regiones y se diseña para potenciar, de manera integral, las habilidades, el conocimiento, los valores scouts, el bienestar individual y colectivo, en resumen, “Preparación para la Vida”

El Juego Amplio 2026 será una operación designada a los “Guardianes del Bienestar” el cual tendrá un desarrollo mixto recomendado entre presencial y virtual si así lo deciden, compuestos por varias fases, donde las fases previas contarán con desafíos y la elección de una posta con temas de interés por parte de los jóvenes de la tropa. Durante 3 semanas previas, las patrullas superarán desafíos de bienestar digital para ganar su respectivo premio.



AMBIENTACIÓN

El día central, las patrullas se convierten en Equipos de Guardianes que recorren diferentes “países” (postas), cada uno representando una dimensión del bienestar y teniendo en cuenta un saber útil ante las realidades actuales y la agenda 2030 de los ODS. Cada posta integra diferentes dinámicas ajustadas a la aventura. La recomendación será desarrollar al menos 8 postas ajustadas a las diferentes dimensiones del bienestar, entre ellos:

✓ **FÍSICO**
✓ **EMOCIONAL**
✓ **SOCIAL**
✓ **ESPIRITUAL**

✓ **INTELECTUAL**
✓ **OCUPACIONAL**
✓ **AMBIENTAL**
✓ **FINANCIERO**

Gran novedad: La posta Venezuela será netamente de Acción para la Sociedad, la cual será la mayor demostración de bienestar en acción por parte de las tropas de la región, siendo esto una intervención real en el espacio público que deje una huella positiva y visible.

Serán las tropas del 2026 quienes implementen todos sus conocimientos y habilidades scouts, combinándolas con innovación y acciones positivas, demostrando el Bienestar en Acción.

Las vivencias de este gran juego, se espera que estén conectados a la realidad social y sus dinámicas, teniendo en cuenta por ejemplo que los traslados se realicen en transporte público (máximo 15 minutos) o caminando, y las ubicaciones se entreguen a través de google maps, coordenadas, señales de pista o códigos, lo cual permita a los jóvenes desenvolverse dentro de sus realidades sociales como ciudadano. Un adulto acompañante estará presente en los traslados, supervisando la seguridad, pero sin intervenir en los juegos.

Esta versión del Juego Amplio Regional convierte a cada scout en un agente multiplicador de bienestar práctico. No es un juego que termina el sábado, es un conjunto de herramientas que los jóvenes llevan a sus casas, escuelas y comunidades.

Aprender a leer señales, construir un calentador solar, hacer un presupuesto, instalar un jardín vertical o calmar la ansiedad con respiración cuadrada son actos de ciudadanía profunda. La Tropa Scout no solo juega a ser guardián, lo es.



AMBIENTACIÓN

En concordancia con el Marco Simbólico de la Unidad, donde los jóvenes expresen de manera natural sus ideas sin limitantes y apuntando al bienestar en acción.

La ambientación recomendada será la operación 2026 designada por el “Consejo Global del Bienestar” donde su misión consiste en una gran aventura basada en los valores scouts, designada a cada una de las patrullas, los cuales serán denominados “Guardianes del Bienestar” donde 8 pilares fundamentales de la humanidad están desequilibrados. Los Guardianes del Bienestar, (patrullas scouts) serán responsables de viajar a cada país y restaurar cada pilar, permitiendo brindar sus mejores aportes en función del Bienestar Global.

Cada país-misión tiene una “esencia dañada”. Los Guardianes deberán usar sus habilidades scouts para superar los desafíos y devolver el equilibrio.

- Japón → Bienestar Físico
- Bután → Bienestar Emocional
- Kenia → Bienestar Social
- Grecia → Bienestar Intelectual
- Costa Rica → Bienestar Ambiental
- India → Bienestar Espiritual
- Alemania → Bienestar Ocupacional
- Venezuela → Acción para la Sociedad (bienestar cívico/comunitario)
- País elegido por jóvenes → dimensión restante (Financiera, Digital, etc.)

Cada patrulla porta un Pasaporte del Bienestar donde sella las misiones cumplidas. Quien complete las 8 dimensiones más la posta Venezuela, restaura el equilibrio y recibe un premio simbólico como Guardianes Honorarios. Al completarlo, no solo sellan su pasaporte, se llevan una habilidad para toda la vida.



DINÁMICA DE LA ACTIVIDAD

FASE 1: PREVIA – LIDERAZGO Y BIENESTAR DIGITAL

Se establecen las postulaciones a formar parte del Staff Juvenil, a fin de ser un espacio que permita proponer la perspectiva juvenil, así como aprendizajes individuales en su rol de ciudadanía.

Una vez seleccionado el Staff Juvenil, canalizarán una consulta a todas las tropas de la región en función del Bienestar en Acción, donde cada una de las tropas deberá proponer una posta.

También, se recomienda generar desafíos previos a través de las redes, garantizando siempre las políticas de A salvo de Peligro por parte de los adultos, donde semanas antes del evento, puedan desarrollarse dichos desafíos con enfoque en consumo responsable de tecnología.

Desafío #ModaCircularScout

Las patrullas investigan el impacto ambiental de la moda rápida y el papel de las redes sociales en la creación de tendencias efímeras. Crean un tutorial ilustrado o en video sobre cómo personalizar y reparar ropa vieja, promoviendo la reutilización frente al consumo innecesario.

Desafío Calcula tu huella digital

Utilizando calculadoras de huella de carbono digital disponibles en línea, los scouts estiman el impacto energético de su tiempo de streaming, almacenamiento en la nube y uso de dispositivos. Proponen tres cambios concretos para reducir su huella, y elaboran una infografía para compartir en familia.

Desafío Mercado consciente

En patrulla, visitan un supermercado o abasto cercano y comparan precios, calidad nutricional y origen de tres productos de consumo frecuente. Elaboran una tabla comparativa que les permite ejercer un consumo crítico y consciente.

Para efectos de cobertura y difusión, toda evidencia de estas actividades deberá publicarse exclusivamente en la cuenta oficial del Grupo Scout. No se autoriza la creación de cuentas alternas de patrullas o tropas. Esta medida fortalece la identidad institucional y evita la fragmentación de la información.

FASE 2: CO-CREACIÓN – POSTAS DE EMPODERAMIENTO

Este es un mecanismo recomendado que busca el involucramiento de los jóvenes de la tropa en el interés de su programa.

Cada patrulla diseña una propuesta de posta para una dimensión no asignada, con énfasis en que enseñe algo útil para la vida diaria. Las propuestas incluyen ambientación, dos desafíos, técnicas scouts aplicadas y ubicación sugerida.



DINÁMICA DE LA ACTIVIDAD

Posteriormente, elegirán una por cada tropa a través del consejo de tropa, y las mismas serán presentadas al staff del Juego Amplio de acuerdo con el mecanismo que este disponga.

Una vez teniendo todas las postas propuestas, el staff general y juvenil deberán presentar un mecanismo de elección donde solo los jóvenes inscritos en el JAR podrán votar sobre su posta favorita con relación al tema propuesto.

Mediante la votación regional, se selecciona una posta con mayor aplicabilidad ciudadana, y sus creadores actúan como embajadores de la estación durante el evento.

FASE 3: ACCIÓN – DÍA DEL JUEGO AMPLIO

Circuito de nueve postas en la comunidad, cada una de 30 minutos exactos, con traslados de máximo 15 minutos en transporte público o caminando.

FASE 4: COMPROMISO – MANIFIESTO GUARDIÁN

Cada patrulla redacta un compromiso público de adoptar una de las técnicas aprendidas durante 30 días, registrando su impacto mediante fotos, mediciones o reflexiones. Este compromiso se comparte en redes sociales con la etiqueta #JAR2026, generando una cadena de réplicas positivas.



Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

- 1.- Fin de la Pobreza.
- 2.- Hambre Cero.
- 3.- Salud y Bienestar.
- 4.- Educación de Calidad.
- 5.- Igualdad de Género.
- 6.- Agua Limpia y Saneamiento.
- 7.- Energía asequible y no contaminante.
- 8.- Trabajo decente y Crecimiento económico.
- 9.- Industria, Innovación e Infraestructura.
- 10.- Reducción de las desigualdades.
- 11.- Ciudades y comunidades sostenibles.
- 12.- Producción y consumo responsables.
- 13.- Acción por el clima.
- 14.- Vida submarina.
- 15.- Vida de ecosistemas terrestres.
- 16.- Paz, Justicia e Instituciones sólidas.
- 17.- Alianzas para lograr los objetivos.

CONSIDERACIONES NECESARIAS

- Involucramiento de los padres y/o representantes.
- Las acciones deben lograr un enlace entre las labores desarrolladas por los jóvenes y el aprovechamiento de los resultados por parte de la comunidad.
- Desarrollo de la fase de Evaluación por parte de los jóvenes.
- Involucramiento de jóvenes en el proceso de planificación de la actividad.



MATERIALES E INSUMOS

Se contará con al menos tres (03) entornos de acción y/o atención, los cuales pueden variar en función de las consideraciones particulares de cada Equipo Organizador:

ENTORNO JÓVENES: Cada Patrulla definirá los materiales necesarios para el desarrollo de las acciones relacionadas que decidirá realizar.

ENTORNO ADULTOS RESPONSABLES: Estos deberán procurar los medios para el seguimiento continuo y motivación de los jóvenes participantes; para lo cual podrá requerir diversas herramientas para mantener el contacto permanente con los jóvenes y el equipo responsable del evento.

ENTORNO RESPONSABLE DEL EVENTO: El Equipo Organizador debe establecer los requerimientos para el desarrollo de acciones de seguimiento y apoyo para los Adultos Responsables a fin de reconocer el esfuerzo de los participantes (jóvenes y adultos) así como coordinar el mecanismo de entrega de reconocimientos de participación e insignias del evento, estas últimas si así lo determina el equipo.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Uso de la Guía Educativa.
- Desarrollo de la Actividad según el cronograma establecido.
- Participación de al menos el 40% de las y los jóvenes scouts registrados en la región.
- Involucramiento de la comunidad.
- Participación de los padres y/o Representantes.
- Reportar el evento a la Dirección Nacional de Programa
- Aplicación de 1 posta por cada dimensión del Bienestar.



ACTORES INVOLUCRADOS

Jóvenes: Organizados en pequeños grupos (patrullas).

Adultos Responsables: pudiendo tomar parte los representantes, padres, adultos scouts o algún otro adulto miembro de la comunidad que desee vincularse con las acciones de guía, apoyo, asesoreamiento y motivación de las patrullas en las postas y durante los retos.

Adultos Scouts: Responsables del diseño y cumplimiento de las fases durante el evento.

Responsables del Evento: Jóvenes y Adultos que conforman el equipo organizador del evento, bajo la supervisión y guía del Asesor del Evento.



GESTIÓN DE RIESGO

La proporción de adultos es de uno por cada seis a 8 jóvenes, cumpliendo la normativa de la Asociación de Scouts de Venezuela. Cada posta debe contar con un botiquín grupal y cada patrulla llevar su mini botiquín personal. Los puntos de hidratación deben estar señalados en las pistas de recorrido y en cada ubicación.

Todos los juegos ofrecen variantes para scouts con diversidad funcional: las pruebas físicas tienen alternativas de menor exigencia motriz, la comunicación morse puede reemplazarse por señales visuales, y las construcciones se adaptan con materiales y tiempos flexibles.

Deben gestionarse con antelación los permisos para las diferentes postas, estableciendo acuerdos con consejos comunales, asociaciones de vecinos o autoridades locales. Los materiales de construcción y reciclaje deben ser proporcionados por la organización del evento, y se debe supervisar el uso de herramientas como martillos, brochas o tijeras de poda.

También debe tenerse en cuenta un plan de contingencia con puntos de encuentro definidos y adultos coordinadores que conocen los protocolos de emergencia.

Como en toda actividad scout, es fundamental garantizar la seguridad y el bienestar de nuestros participantes. Por ello, cada espacio, jornada o actividad enmarcada en esta guía debe cumplir con el proceso formal de Valoración y Gestión de Riesgos, conforme a los lineamientos establecidos por la Asociación de Scouts de Venezuela.

Los documentos oficiales para la valoración de riesgos pueden consultarse en el siguiente enlace:
<https://scouts.org.ve/institucion/gestion-de-riesgos/>

ACTIVIDADES PROPUESTAS



CRONOGRAMA SUGERIDO

A. GENERAL O POR BLOQUES

08:00

Llegada a Base de Operaciones Plaza central o Sede Scout. Entrega de credenciales y Pasaporte.

08:30

CEREMONIA INICIAL AMBIENTACIÓN: El Consejo Global activa la alerta.

9:00

Recepción de pistas de la primera misión.

10:30

1.º BLOQUE DE POSTAS 2 ESTACIONES (90 min c/u con traslado).

12:00

2.º BLOQUE DE POSTAS 2 ESTACIONES

13:13

Reabastecimiento Comida en ruta (promoción de alimentación saludable y cero residuos).

15:00

3.º BLOQUE DE POSTAS 2 ESTACIONES (incluye la posta Venezuela).

16:30

4.º BLOQUE DE POSTAS 2 ESTACIONES

17:00

Regreso a Base Sellado de pasaportes, recuento de misiones.

CLAUSURA Y PREMIACIÓN SIMBÓLICA

B. ESPECÍFICO

8:00

BASE DE OPERACIONES. Acreditación, entrega de Pasaporte del Bienestar y kit básico

8:30

CEREMONIA INICIAL. Activación de la alerta por parte del Consejo Global.

9:00

Cada patrulla recibe su primera pista cifrada.

9:30

POSTA 1: JAPÓN – BIENESTAR FÍSICO. Duración 30 minutos.

9:40

Traslado más pista. Máximo 10 minutos caminando o 15 en transporte público.

10:10

POSTA 2: BUTÁN – BIENESTAR EMOCIONAL. 30 minutos.

10:20

Traslado más pista.

10:50

POSTA 3: KENIA – BIENESTAR SOCIAL. 30 minutos.

11:00

Traslado más pista.

11:30

POSTA 4: GRECIA – BIENESTAR INTELECTUAL. 30 minutos.

Almuerzo en ruta o punto de hidratación. Se promueve alimentación saludable y cero residuos.

Duración 45 minutos.

12:15
12:25
12:55
13:05
13:35
13:45
14:15
14:25
14:55
15:05
15:35
16:00

Traslado.

POSTA 5: COSTA RICA – BIENESTAR AMBIENTAL. 30 minutos.

Traslado.

POSTA 6: INDIA – BIENESTAR ESPIRITUAL. 30 minutos.

Traslado.

POSTA 7: ALEMANIA – BIENESTAR OCUPACIONAL. 30 minutos.

Traslado.

POSTA 8: VENEZUELA – ACCIÓN PARA LA SOCIEDAD. 30 minutos.

Traslado.

POSTA 9: PAÍS JUVENIL – DIMENSIÓN ELEGIDA. 30 minutos.

REGRESO A BASE DE OPERACIONES

CIERRE Y PREMIACIÓN. Sellado de pasaportes, reconocimientos simbólicos y clausura.

SISTEMA DE TRASLADOS Y UBICACIONES

- **RADIO MÁXIMO:** 15 minutos en transporte público o 20 minutos caminando entre postas.
- **RECOMENDACIÓN DE LUGARES ADAPTADOS A CADA DIMENSIÓN Y A LA TROPA:**
 - Físico: Parque, cancha deportiva.
 - Ambiental: Vivero municipal, plaza arbolada.
 - Social / Venezuela: Hogar de abuelos, escuela, plaza pública.
 - Intelectual: Biblioteca, centro cultural.
 - Emocional: Espacio tranquilo (capilla, jardín sensorial).
- **PISTAS DE UBICACIÓN:** Ubicaciones en Google Maps, señales de pista, código morse, acertijos de orientación.
- **ACOMPAÑANTE ADULTO:** 1 adulto por patrulla. Rol exclusivo: seguridad vial y cumplimiento de horarios.
Prohibido participar o dar pistas en las pruebas.

PROGRAMA DE POSTAS



Cada una de las postas recomendadas, son una referencia en el desarrollo de dinámicas adaptadas al bienestar, donde su desarrollo debe estar estructurado de manera educativa en estructuras que ermitan mantener el interés del joven, (ejm. MIRE) permitiendo que sean lo más motivantes posibles con relación al marco simbólico de la Unidad.



POSTA 1 JAPÓN DIMENSIÓN FÍSICA



Saber útil: Leer etiquetas nutricionales y elegir alimentos saludables.

Lugar sugerido: Mercado municipal, abasto o supermercado con permiso previo.

PRIMER DESAFÍO: DETECTIVES DE ETIQUETAS.

Duración 15 minutos.

Cada patrulla recibe tres productos envasados reales. Deben identificar, mediante la lectura de la tabla nutricional, cuál contiene menos azúcares añadidos, menos grasas saturadas y menos sodio. Se contrasta con mitos comunes como “light es sinónimo de saludable” o “sin azúcar significa cero calorías”.

SEGUNDO DESAFÍO: EL PLATO SALUDABLE.

Duración: 10 minutos.

Con imágenes de alimentos en tarjetas, los scouts construyen un plato equilibrado siguiendo la proporción 50% vegetales, 25% proteínas, 25% carbohidratos. Una vez completado, aseguran las tarjetas con un nudo ocho que simboliza el equilibrio y la firmeza de sus decisiones alimenticias.

TERCER DESAFÍO: COMPROMISO.

Duración: 5 minutos.

Cada scout anota en su pasaporte un cambio concreto que implementará en su alimentación durante la próxima semana, como reducir el consumo de refrescos o aumentar la ingesta de vegetales.





POSTA 2

BUTÁN

DIMENSIÓN EMOCIONAL



Saber útil: Técnicas de respiración y autorregulación emocional.

Lugar sugerido: Espacio tranquilo, centro cultural, sala cerrada o jardín silencioso.

PRIMER DESAFÍO: RESPIRACIÓN CUADRADA.

Duración: 10 minutos.

Guiados por el facilitador, los scouts practican la técnica 4-4-4-4: inhalar contando cuatro segundos, retener cuatro segundos, exhalar cuatro segundos, pausa cuatro segundos. Asocian esta respiración a momentos de estrés cotidiano como exámenes, discusiones o nerviosismo antes de una exposición.

SEGUNDO DESAFÍO: SEMÁFORO EMOCIONAL.

Duración: 10 minutos.

Cada scout representa emociones mediante señales de brazos: brazos arriba es alegría, brazos cruzados es tristeza, brazos extendidos es enojo, etc. Luego, mediante juego de roles, simulan una situación de conflicto escolar y aplican el método “alto, pienso, actúo” para responder en lugar de reaccionar impulsivamente.

TERCER DESAFÍO: RINCÓN SCOUT DE LA CALMA.

Duración: 10 minutos.

Con dos varas delgadas y una cuerda, construyen un bastidor triangular que simboliza un refugio emocional. Se llevan la estructura a casa como recordatorio para crear un espacio físico de calma donde puedan practicar la respiración o la reflexión.



POSTA 3

KENIA

DIMENSIÓN SOCIAL



Saber útil: Comunicación efectiva y ayuda comunitaria.

Lugar sugerido: Plaza pública, parque concurrido o centro comunitario.

PRIMER DESAFÍO: MENSAJE CIFRADO.

Duración: 15 minutos.

Utilizando linternas o silbatos, las patrullas transmiten un mensaje corto en código morse a otra patrulla ubicada al otro lado de la plaza. El mensaje es una frase de bienestar como “Eres importante” o “Juntos podemos”. Se evalúa la precisión en la recepción y la velocidad de transmisión.

SEGUNDO DESAFÍO: ENTREVISTA EXPRÉS.

Duración: 15 minutos.

Los scouts se acercan respetuosamente a un transeúnte, preferiblemente una persona mayor, y realizan una breve entrevista de tres preguntas: ¿Qué le gusta de su comunidad? ¿Qué cree que necesita mejorar? ¿Qué consejo daría a los jóvenes? Anotan las respuestas y entregan un mensaje de gratitud escrito a mano en una tarjeta reciclada.



POSTA 4

GRECIA

DIMENSIÓN INTELECTUAL



Saber útil: Verificar información y buscar fuentes confiables.

Lugar sugerido: Biblioteca pública, centro de documentación o espacio con acceso a libros e internet.

PRIMER DESAFÍO: CAZADORES DE NOTICIAS.

Duración: 15 minutos.

Cada patrulla recibe tres noticias impresas sobre temas de salud o nutrición. Una de ellas es falsa. Deben contrastar la información utilizando un libro de la biblioteca o una fuente confiable en internet, identificando las características de una noticia falsa: titular sensacionalista, falta de fecha, autoría dudosa, ausencia de fuentes.

SEGUNDO DESAFÍO: MAPA DEL SABER.

Duración: 10 minutos.

Con una brújula y coordenadas sencillas (estante, fila, número), localizan un libro específico dentro de la biblioteca. El libro contiene una pregunta oculta que deben responder. La técnica scout de orientación se aplica aquí al espacio documental.

TERCER DESAFÍO: DECÁLOGO EXPRESS.

Duración: 5 minutos.

En consulta rápida, consensúan tres reglas básicas para no caer en desinformación y las escriben en su pasaporte. Ejemplo: “Verifica antes de compartir”, “Busca la fecha de publicación”, “Desconfía de titulares en mayúsculas”.



POSTA 5

COSTA RICA

DIMENSIÓN AMBIENTAL



Saber útil: Energía solar y reciclaje creativo.

Lugar sugerido: Espacio abierto y soleado, parque, plaza o terraza.

PRIMER DESAFÍO: COCINA SOLAR PORTÁTIL.

Duración: 15 minutos.

Con una caja de pizza de cartón, papel aluminio, papel contact y cinta adhesiva negra, los scouts construyen un horno solar básico. Orientan la tapa reflectante hacia el sol y colocan un trozo de chocolate o queso dentro. En pocos minutos observan cómo se derrite, comprendiendo el principio de concentración de energía solar. Cada scout se lleva el diseño para replicarlo en casa.

SEGUNDO DESAFÍO: NUDO PARA RECICLAR.

Duración: 10 minutos.

Aprenden un nudo que les permita atar paquetes de periódicos viejos o botellas plásticas aplastadas, reduciendo el volumen de los residuos para facilitar su reciclaje. Relacionan la técnica con la importancia de compactar para optimizar el transporte de materiales reciclables.

TERCER DESAFÍO: COMPROMISO VERDE.

Duración: 5 minutos.

Anotan en su pasaporte cómo implementarán un punto de reciclaje en su hogar, especificando al menos dos materiales que separarán y el destino que darán a cada uno.



POSTA 6

INDIA

DIMENSIÓN ESPIRITUAL



Saber útil: Gratitud y propósito personal.

Lugar sugerido: Jardín, parque, espacio arbolado.

PRIMER DESAFÍO: DIARIO DE GRATITUD.

Duración: 15 minutos.

Cada scout escribe una carta breve dirigida a una persona significativa en su vida: un familiar, un amigo, un docente o un adulto scout. La carta expresa agradecimiento por algo concreto. La guardan en su morral con el compromiso de entregarla personalmente en los próximos días.

SEGUNDO DESAFÍO: CAMINATA DEL PROPÓSITO.

Duración: 10 minutos

Realizan una caminata silenciosa de cinco minutos por el entorno natural, observando conscientemente los sonidos, colores y texturas. Al regresar, forman un círculo y cada scout comparte una palabra que represente su propósito como scout o como persona.

TERCER DESAFÍO: SEMILLA DE INTENCIÓN.

Duración: 5 minutos.

Cada scout planta una semilla de crecimiento rápido, en una pequeña maceta biodegradable que se llevan a casa. Asocian el cuidado de la planta con el cultivo de su propósito personal.



POSTA 7

ALEMANIA

DIMENSIÓN OCUPACIONAL

Saber útil: Presupuesto familiar y primeros auxilios.

Lugar sugerido: Espacio abierto, salón comunitario o taller.

PRIMER DESAFÍO: EL PRESUPUESTO DEL HOGAR.

Duración: 15 minutos.

Simulación de economía familiar: cada patrulla recibe 100 unidades monetarias ficticias y debe distribuir las en cinco categorías: alimentación, transporte, ahorro, ocio y emergencias. Deben justificar sus decisiones. Utilizan el nudo as de guía para “atar” simbólicamente las tarjetas de cada categoría a una cuerda central, representando un presupuesto equilibrado. Reflexionan sobre la diferencia entre gastos necesarios y superfluos.

SEGUNDO DESAFÍO: VENDAJE FUNCIONAL.

Duración: 10 minutos.

Practican técnicas básicas de primeros auxilios: vendaje de muñeca con venda elástica y vendaje de codo. Aprenden a inmovilizar sin cortar la circulación y a asegurar el vendaje con nudo llano. Relacionan esta habilidad con la autonomía en el hogar y la capacidad de responder ante accidentes domésticos.

TERCER DESAFÍO: KIT DE EMERGENCIA.

Duración: 5 minutos.

Elaboran una lista mínima de cinco elementos que todo botiquín hogareño debe contener, como gasa, vendas, antiséptico, tijeras y guantes. Anotan la lista en su pasaporte.





POSTA 8

VENEZUELA

ACCIÓN PARA LA SOCIEDAD



Saber útil: Infraestructura comunitaria con materiales reciclados.

Lugar sugerido: Plaza pública, escuela, ambulatorio, consejo comunal. Requiere coordinación previa con la comunidad.

PRIMER DESAFÍO: PUNTO LIMPIO O JARDÍN VERTICAL.

Duración 20 minutos.

Las patrullas intervienen un espacio comunitario acordado previamente. Una opción es la construcción de un jardín vertical con botellas plásticas recicladas: cortan las botellas, las llenan de tierra, plantan especies de bajo mantenimiento como crasas o hierbas aromáticas, y las fijan a una pared o reja utilizando cuerdas y nudos de pionerismo. Otra opción es instalar un punto limpio: pintan y señalizan contenedores para la separación de residuos, ubicándolos en un lugar visible y accesible.

SEGUNDO DESAFÍO: MENSAJE COLECTIVO.

Duración 10 minutos.

En tiras de tela reciclada, cada scout escribe un mensaje de esperanza o bienestar para la comunidad. Luego, unen todas las tiras con nudos de rizo, formando una bandera, una cuerda decorativa o una guirnalda que donan al espacio intervenido. Este acto simbólico representa el tejido colectivo del bienestar.



POSTA 9

PAÍS JUVENIL

DIMENSIÓN ELEGIDA (EJEMPLO SUIZA – DIMENSIÓN FINANCIERA)

Saber útil: Ahorro de energía en el hogar.

Lugar sugerido: Vivienda modelo, tienda de electrónica, espacio educativo.

PRIMER DESAFÍO: DETECTIVES DE ENERGÍA.

Duración: 15 minutos.

Con una factura de luz simulada, los scouts identifican los electrodomésticos que más consumen y localizan los “vampiros energéticos”: cargadores enchufados sin dispositivo, aparatos en stand-by (siguen consumiendo energía), luces encendidas sin necesidad. Calculan cuánto podrían ahorrar al mes si eliminan estos consumos innecesarios.

SEGUNDO DESAFÍO: CARGADOR SOLAR.

Duración: 10 minutos.

Arman un cargador solar básico utilizando un panel fotovoltaico pequeño, un regulador de carga y un cable adaptador para teléfono móvil. Comprenden el principio de conversión de energía solar en eléctrica y las posibilidades de la energía renovable en contextos de cortes eléctricos o falta de acceso a la red.

TERCER DESAFÍO: COMPROMISO ENERGÉTICO.

Duración: 5 minutos.

Anotan en su pasaporte dos acciones concretas para reducir el consumo eléctrico en su hogar durante el próximo mes, como desconectar cargadores o aprovechar la luz natural.

DINÁMICA DE PREMIACIONES

El evento no es solo una competencia, sino un juego cooperativo. En este marco de motivación todos los participantes reciben un premio alusivo a Guardianes del Bienestar, que acredita su misión en las ocho dimensiones y su participación en la acción comunitaria, así como diferentes premios por diferentes habilidades que el staff establezca reconocer.

Se recomienda otorgar reconocimientos o premios simbólicos adicionales. Premios por destacarse en el desarrollo de habilidades en cada una de las postas, distinguiendo a las patrullas que demostraron mayor apropiación de las técnicas aprendidas, evaluada por los facilitadores de cada posta. El Premio Huella Ciudadana reconoce la acción comunitaria de mayor impacto en la posta Venezuela, considerando la calidad de la intervención, la interacción con la comunidad y la sostenibilidad del legado. El Premio Innovación Juvenil celebra la creatividad y aplicabilidad de la posta diseñada por los jóvenes ganadores de la fase de co-creación.



BITÁCORA DE MISIÓN

Una vez culminado el juego de postas, los jóvenes regresarán a la base de operaciones con sus misiones culminadas. Al prepararse para el cierre de la aventura, solo quedará completar la bitácora de su experiencia, tanto en el juego amplio como en su unidad, preparándose para completar unos temas y consultas, las cuales buscan hacer de estas misiones de alto impacto.

TEMAS Y PREGUNTAS

BIENESTAR DEL VOLUNTARIADO (ESPACIOS SEGUROS)

- ¿Sientes que tus ideas se toman en cuenta al planear las actividades, o sientes que solo "sigues rdenes"? ¿Cómo te gustaría participar más?
- En una escala del 1 al 10, ¿qué tan cómodo/a te sientes para contarle un problema personal o una duda a tus adultos o responsables? ¿Qué falta para llegar al 10?

ACCESIBILIDAD (LLEGAR A MÁS PERSONAS)

- Piensa en tus amigos de la escuela que no son scouts. ¿Cuál crees que es la razón principal por la que no se han unido? (¿Dinero?, ¿tiempo?, ¿les parece aburrido?, ¿no saben qué hacemos?).
- Si un chico o chica con una discapacidad física o que habla otro idioma quisiera entrar a tu grupo el sábado que viene, ¿qué cosas tendríamos que cambiar en nuestro local o actividades para que se sienta incluido?

INNOVACIÓN (HACERLO MÁS ATRACTIVO)

- ¿Qué actividad scout "clásica" crees que necesita una actualización urgente para que sea más divertida hoy en día? ¿Cómo la cambiarías?
- ¿Cómo te imaginas que podríamos usar el celular o la tecnología en un campamento para que la aventura sea más épica, en lugar de que sea una distracción?
- Si pudieras inventar una "especialidad" o insignia (o iniciativa) nueva que no existe y que trate sobre algo moderno (gaming, robótica, salud mental, creación de contenido, etc.), ¿cuál sería?



BITÁCORA DE MISIÓN

IMPACTO Y SOSTENIBILIDAD (CUIDAR EL AMBIENTE)

- ¿Qué objeto, material o hábito que usamos hoy en los Scouts crees que deberíamos prohibir o cambiar por completo para ser un movimiento realmente "verde"?
- ¿Qué personas o instituciones de nuestra comunidad (vecinos, tiendas, escuelas) deberían unirse a nuestros proyectos ambientales para que no los hagamos solos y duren más años?



COMPARTE TUS RESULTADOS

Con el objetivo de transmitir y compartir esta experiencia de vinculación, alianza y hermandad, invitamos a todos los jóvenes a evidenciar las actividades desarrolladas dentro del marco del Evento, con fotos, videos, mensajes, testimonios o por medio de las redes sociales institucionales (Grupos, Distrito y Región) con el hashtag **#JAR2026**, para que todos compartamos las experiencias que como agentes de cambios lograron en sus comunidades.

Al finalizar el Ciclo Institucional de Programa (CIP), cada Región deberá formalizar su participación registrando las actividades desarrolladas a través del formulario digital habilitado para tal fin. El acceso al mismo se realizará mediante el código QR incluido en la guía y deberá completarse una vez culminadas todas las acciones correspondientes al CIP.





Oficina Scout Nacional
Edif. Askain, piso 1, oficina 1-l.
Chacaito. Urb. El Rosal. Caracas.
Telefono: (0212) 951.5613



www.scouts.org.ve



[scoutsdevenezuela](#)