



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Andalucía

ASDE Scouts de Andalucía
Avenida de la Astronomía 1,
Manzana 5, Torre 4, Local 86
41015 Sevilla

Tfno: (+34) 954.23.04.95

info@scoutsdeandalucia.org
www.scoutsdeandalucia.org

CAMPOREE

2024

Inscrita en la Consejería de Cultura - Junta de Andalucía, con el n.º 15 - Inscrita en la Consejería de Gobernación - Junta de Andalucía, con el n.º 4014 de la Sección 1.ª
Declarada de utilidad pública 6-3-1997 - Asociación miembro de la federación de Scouts de España (ASDE) - C.I.F. G-14057244

efr

distintivo en conciliación
1000-5

ES - 238 / 2023 / Másfamilia



Estimadas y estimados miembros del Consejo de Scouts de Andalucía, mediante este documento queremos informaros del progreso y desarrollo del Camporee 2024. Aquí abajo compartimos con vosotras y vosotros toda la información detalladamente.

1. JUSTIFICACIÓN Y AMBIENTACIÓN DEL PROYECTO.

La idea nace de dos pasiones que se unen, la música y el escultismo, dos pasiones que para muchas y muchos van siempre de la mano. Y es que quien conoce un poco el mundo scout sabe que un scout es más scout cuando hay música de por medio.

Además, hace ya algunos años que no se realiza ningún Camporee, más concretamente desde 2019, situándose esta fecha previa a la pandemia del COVID-19, por lo que consideramos que es un gran momento para lanzarse a la piscina con este proyecto.

La ambientación del proyecto consideramos que puede adaptarse muy bien a la metodología de la Unidad, tratando de fomentar el trabajo en equipo, además de la armonía y la conexión que queremos que nuestras y nuestros educandos sientan mediante la música. **CampRockRee** será un espacio seguro donde las y los Escultas puedan disfrutar de unos días en convivencia y puedan aprender de nuestra historia, de la historia del escultismo y de la historia de la música en el escultismo.

Consideramos también que están en la edad perfecta para disfrutar de este tipo de actividades, donde puedan crecer y reflexionar, donde se promueva el respeto y la empatía, el autoconocimiento y el amor propio.

Y es que, como ya comentamos al principio, este proyecto surge de la unión de dos pasiones, las cuales se retroalimentan continuamente, por una parte, la **música**, elemento indivisible de la vida scout y parte sumamente importante de la cultura de cada grupo. No podemos entender el escultismo sin danzas, canciones, ceremonias, festivales, rutas y un sin fin de horas que tienen como protagonista la música, encontramos así melodías pegadizas que nos recuerdan nuestro paso por diferentes secciones así como nuestra vida en ellas y letras que nos enseñan valores como el respeto, la amistad, la cooperación, la unión y el autoconocimiento.

Con este proyecto queremos dar valor a este elemento, la música, utilizarlo como medio para la enseñanza y el aprendizaje, como método pedagógico que facilite estos procesos y como elemento de cohesión de grupo, queremos utilizar uno de los medios más consumido por nuestros jóvenes para llegar a ellos de una manera más dinámica y creativa y, de este modo, diseñar actividades educativas así como de ocio que construyan en estos, recuerdos inolvidables que fijen en sus memorias una alegre melodía perenne y hagan del CampRockRee una experiencia que marque su etapa en la Unidad.

Y, la otra gran pasión, como mencionamos antes, es el **escultismo**, y es que la mayoría de las personas que formamos este equipo llevamos el escultismo en las venas y estamos dispuestas a disfrutar y a aprender de todo lo que se ponga en nuestro camino. Siendo también una de las mayores motivaciones que mueven este proyecto el disfrute y la felicidad de las y los educandos.

Algunas de nosotras y nosotros hemos sido Escultas y somos más que conscientes de lo importante que es poder vivir este tipo de experiencias a estas edades, es por ello que queremos ofrecerles esta oportunidad a nuestras y nuestros educandos de ASDE – Scouts de Andalucía. Sin las y los educandos estas actividades no saldrían adelante ya que son ellas y ellos quienes nos motivan a ser cada día un poco mejor, y a construir no solo un mundo mejor sino un mundo más seguro para su futuro.

2. OBJETIVOS.

Generales:

- Profundizar en la metodología de la sección.
- Intercambiar experiencias entre las Unidades de ASDE - Scouts de Andalucía.
- Aumentar la conciencia de la diversidad cultural.
- Promover el respeto y la empatía.
- Potenciar el trabajo en equipo.

Específicos:

- Fomentar el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales a través de la música.
- Aprender y explorar habilidades de liderazgo de la mano del escultismo.
- Promover el autoconocimiento y la autoexpresión a través de la música y la creatividad.
- Fortalecer la capacidad de comunicación y expresión.
- Aumentar la conciencia social a través de la música y a través del intercambio de ideas y perspectivas.
- Conocer la importancia de la música en el escultismo y la trayectoria que esta tiene en nuestra asociación.
- Crear un ambiente de aprendizaje positivo y seguro que fomente el desarrollo personal y social.

3. FECHA Y LOCALIZACIÓN.

Se plantea como fecha la habitual para este tipo de actividades, los cuatro últimos días de Semana Santa. Del **jueves 28 al domingo 31 de marzo de 2024**, fecha en la que este año se celebra la Semana Santa.

En lo que respecta a la localización la actividad se va llevar a cabo en la **provincia de Huelva**, siendo la localización exacta el municipio de Almonte en donde se va a realizar el camporee.

Como **Plan A** en la aldea de El Rocío contamos con unas instalaciones muy aptas y cómodas para la realización de la actividad, se trata de un edificio perteneciente a la Concejalía de El Rocío que cuenta con cuartos de baño, duchas, cocina, espacios para actividades y habitaciones para albergar a las personas que estimamos que asistirán al camporee contando con staff, scouters y equipo, todo a coste cero.

Esta localización cuenta además con una amplia zona de eucaliptos donde podremos realizar nuestras actividades al aire libre y, en caso de que fuese necesario, el edificio en sí consta de salones interiores donde poder refugiarnos del frío o la lluvia.





Por último, como **Plan B** en caso de lluvias, el ayuntamiento ha cedido diferentes pabellones cubiertos en Almonte donde podremos realizar las actividades y la pernocta sin ningún problema, contando con las mismas facilidades y requisitos que en El Rocío.



En definitiva contamos con grandes oportunidades debido a que el municipio de Almonte es un área muy comprometida con el movimiento scout, habiéndonos ofrecido en todo momento un gran número de facilidades y habiéndose adaptado a la gran mayoría de nuestros requisitos.

4. PRESUPUESTO.

Aunque es pronto para estimar la cantidad, viendo los costes de actividades similares que se han realizado en los últimos años, se calcula que la actividad tendrá un coste aproximado de unos **75€**.

Número máximo de educandos participantes:		200		
Número máximo de Scouters:		30		
Número máximo de personal de servicio, cocina y organización:		30		
Número máximo total de participantes:		260		
GASTOS		18.579,20 €	Importe por participante (*)	% por participante
Transporte		10.143,50 €	44,10 €	54,60%
Desplazamiento desde origen a la actividad	8.500,00 €		36,96 €	45,75%
Desplazamientos durante la actividad	800,00 €		3,48 €	4,31%
Vehículo de apoyo	543,50 €		2,36 €	2,93%
Desplazamiento voluntariado	300,00 €		1,30 €	1,61%
Alimentación	4.860,00 €	4.860,00 €	21,13 €	26,16%
Sitio	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00%
Actividades		3.375,70 €	14,68 €	18,17%
Obsequios participantes	1.254,77 €		5,46 €	6,75%
Materiales fungibles	508,43 €		2,21 €	2,74%
Equipo sonido e iluminación	1.512,50 €		6,58 €	8,14%
Botiquín	100,00 €		0,43 €	0,54%
Imprevistos		200,00 €	0,87 €	1,08%
INGRESOS		18.579,20 €	Importe por participante	% por participante
Participantes		17.079,20 €	74,26 €	91,93%
Aportación SdA		1.500,00 €	6,52 €	8,07%

***Nota:** En el presupuesto de gastos, el detalle del importe por participante lleva incluido el gasto que genera la organización.

Se considera conveniente acogerse al **presupuesto** puesto que es el más apropiado con respecto al precio de la actividad, ya que respeta los precios de actividades asociativas que se han realizado con anterioridad.

5. LÍMITE DE ASISTENTES.

Se fija un límite total de **200 escultas**, para hacer la división en 10 unidades ficticias cuyo número máximo de integrantes sea **20** (óptimo metodológicamente). Un número aproximado de **30** scouters que deberán venir acompañando a sus grupos. Y aproximadamente **30** personas entre organización, cocina y staff.

6. COMISIÓN ORGANIZADORA.

La comisión organizadora está formada por integrantes de diferentes grupos scouts y a su vez de diferentes delegaciones, cuyo principal objetivo es disfrutar y aprender de esta experiencia.

El equipo queda estructurado de la siguiente manera:

COMISIONES	NOMBRE	GRUPO	PROVINCIA
Coordinación	Marta Castillo	La Otawa 639	Huelva
	Flavio Arroyave	San José 508	Sevilla
Logística	Jesús Gil	Miramar 720	Málaga
Secretaría y Tesorería	David Castillo	La Otawa 639	Huelva
Alimentación y Kotick	Juan Miguel Aznar	Flor de Lis 598	Cádiz
	Rocío Aguirre	San Jorge 310	Cádiz
	María José Mora	La Otawa 639	Huelva
Servicio de apoyo (staff)	Carmen Jiménez	San José 508	Sevilla
	Marco González	La Otawa 639	Huelva
Programa (actividades)	Sergio Roldán	Hasekura 632	Sevilla
	Olmo Chiara	Habitados 575	Sevilla

COMISIONES	NOMBRE	GRUPO	PROVINCIA
	Soledad Fernández	Spoletinum 725	Sevilla
Comunicación e imagen	Pilar Jiménez	Los Olivos 415	Málaga

7. ACTIVIDADES Y HORARIO GENERAL.

Introducción Actividades Camporee

Manuel Carrasco, La Martirio, Antílopez... **Huelva** es tierra de pasión y de talento, y este año, del 28 al 31 de marzo, abre sus puertas al Camporee: el evento donde escultas de toda Andalucía se juntarán y descubrirán **la banda scout con más talento!** 200 asistentes de Unidades de las ocho provincias compartirán cuatro días con la mejor compañía, repletos de actividades, con una oportunidad irrepetible para conocer gente, viviendo de cerca el escultismo... y por supuesto, ¡cuatro días de música! ¡Ven a dar la nota y no te pierdas esta experiencia inolvidable!

	JUEVES 28	VIERNES 29	SÁBADO 30	DOMINGO 31	
08.00h – 08.45h	Viaje y recepción 13.30h INAUGURACIÓN	DESPERTAR Y ASEO			
08.45h – 09.00h		ACTO COMÚN			
09.00h – 10.00h		Desayuno			
10.00h – 11.45h		<i>¡Che, documentación!</i>	<i>GIRA (ruta)</i>	EVALUACIÓN día 3 (por unidades ficticias)	
11.45h – 12.15h		Tentempié (no se paran actividades)			
12.15h – 14.00h		<i>Preparando la actuación</i>	<i>GIRA (ruta)</i>	Recogida y desmontaje 13.30h CLAUSURA	
14.00h – 15.30h		Almuerzo			
15.30h – 16.00h		Reunión Scouters + Staff			
16.00h – 17.45h		<i>Separación de Unidades Ficticias (Formación de la banda)</i>	<i>Audioforum</i>	<i>Paso por camerinos Preparación Velada</i>	Vuelta a casa
17.45h – 18.15h		Merienda (no se paran actividades)			
18.15h – 20.00h	<i>Trabajo en Unidades ficticias Más que una banda</i>	<i>MEET AND GREET</i>	<i>Velada</i>		
20.00h – 21.30h	DUCHAS Y TIEMPO LIBRE				
21.30h – 22.30h	Cena				
22.30h – 00.00h	<i>Atrapa el clavicémbalo Modo Hardcore</i>	EVALUACIÓN día 1 y 2 (por unidades ficticias)	<i>Conciertazo de la 2</i>		
00.00h – 08.00h	DESCANSO				

ACTIVIDADES PROPUESTAS

A continuación añadimos un breve resumen del contenido de todas las actividades; las fichas completas se enviarán más adelante a todos los grupos asistentes.

- **Formación de la banda**

En esta actividad haremos la división en unidades ficticias que durará hasta el final del Camporee.

Un nombre y un grito no van a llevarte demasiado lejos: para ser una banda legendaria necesitáis ser un único organismo encima del escenario, y eso solo se consigue con práctica. A través de dinámicas de grupo (la telaraña, la baraja de cartas, la carrera de Cronenberg, etc.) empezarán a conocerse y a saber cómo trabajar en equipo.

- **Más que una banda**

Una banda no se hace solo reuniéndose para actuar, siempre deben de tener una buena relación y sentirse cada uno perteneciente a esta. Por tanto en esta actividad tendrán que sentirse identificados con su grupo como por ejemplo su logo, su estilo musical, etc...

- **Atrapa el clavicémbalo**

Esta será nuestra versión del clásico *atrapa la bandera*: un juego nocturno por toda la aldea de El Rocío, en el que cada unidad ficticia competirá por hacerse con el mayor número posible de instrumentos antes de que acabe el tiempo.

- **iChe, documentación!**

Es el momento: tenéis un equipo, un objetivo, una gira y una gran actuación por preparar, pero... ¿y el local de ensayo? ¿Habéis pedido autorización para el uso del nombre? Y la ordenanza de ruidos, ¿la cumplís? ¿Tenéis ya enviado el formulario para el registro de bandas del ayuntamiento?

En esta yincana tendrán que superar una serie de pruebas ambientadas en algo tan desconocido como ubicuo: la burocracia. Pedir papeles, rellenar formularios, entregar instancias y buscar la ventanilla correcta son solo algunos de los retos a los que tendrán que enfrentarse.

- **Preparando la actuación**

Cuando esté todo en regla, será el momento de comenzar su proyecto: la actuación de la velada. Tendrán que avanzar de manera independiente, aunque siempre con el acompañamiento de scouters y teniendo como marco la metodología del proyecto (idear, presentar, elegir y planificar). Esta actividad es solo el inicio: durante el resto del Camporee tendrán bastantes tiempos libres para seguir trabajando.

- **Meet & Greet**

Llegó uno de los momentos más distendidos, todo el mundo sabe que en el mundo de la música lo más importante son los contactos y no hay mejor manera de evolucionar como

profesional que conociendo personas de tu mismo gremio más allá de tu banda. En esta actividad tendrán la posibilidad de tener un momento de distensión por parejas en el que irán turnándose con el resto de asistentes para poder hablar y conocerse.

- **Gira**

Como buenas estrellas de la música deben de conocer mundo y obtener las vivencias para poder reflejar después en sus temas. Esta es la oportunidad ideal para rodearse de la naturaleza y buscar la ansiada inspiración.

- **Camerino**

Siempre es importante prepararse y arreglarse con el mejor outfit posible para arrasar en el escenario. Este ratito estará perfecto para poder bañarse, maquillarse, arreglarse, calentar la voz, lo que necesiten nuestras futuras estrellas.

- **Velada**

Tras tantos tiempos de ensayo llegó el gran momento, el momento para triunfar y demostrar al mundo nuestro talento. Asistirán por tanto a ver las actuaciones de cada una de las bandas además de mostrar su talento al mundo.

- **Evaluación**

Una banda siempre tiene que buscar actualizarse para no quedarse obsoleta en los tiempos que corren, por tanto este momento será para dejar reflejado todo lo bueno y malo del día.

Tiempos libres

Durante los cuatro días vamos a tener mucha acción, pero también habrá tiempos para la pausa. Para no sobrecargar el programa de actividades (que al final generan prisa y desinterés), hemos añadido una buena cantidad de huecos para que vivan la *experiencia Camporee*. Para los tiempos libres, como en todo buen Festival que se precie, tendremos varias áreas en paralelo:

- En los **Escenarios** no faltará la música: tendremos en cada uno, una lista de reproducción temática diseñada para la ocasión por todas las Unidades que vayan a participar en el Camporee: el sitio ideal para relajarse y disfrutar de la mejor compañía.
- El **Espacio Doñana** es puro aire libre, ¿y qué mejor manera de disfrutar de la naturaleza que haciendo deporte? Fútbol scout, Mafeking, cuatro esquinas... siempre hay algún juego para echarnos unas carreras y pasar un buen rato.

- Las **Jam Sessions** darán espacio a las personas que asistan para expresar su música y demostrar sus habilidades. Para ello, se pedirá a quienes vengan que lleven sus instrumentos y los compartan con el resto de escultas.
- Por supuesto habrá hueco para quienes sean más de dejarse la garganta en nuestro **Karaoke**. Pediremos a todos los grupos que asistan que nos traigan un cancionero, para aprovechar y aprendernos los mejores *hits* de cada casa.
- Llevamos también la tecnología por bandera: en la **Game Room** tendremos Guitar Hero, Just Dance y SingStar para poner a prueba tu nivel.
- Y por supuesto siempre estará el **CampingRockRee** abierto, por si a alguien le apetece una ducha o una rápida siesta.

Acción Social

Destacar con respecto a la **Acción Social** que hemos querido colaborar con el municipio de Almonte y concretamente con el Grupo Scout Matalascañas 606 por habernos ayudado tanto. Es por ello que nuestra acción social va dirigida al **Banco de Alimentos de Matalascañas** que gestiona el Grupo Scout Matalascañas 606, siendo estos últimos los encargados de elaborar una lista de alimentos necesarios para que seamos nosotros quienes los recolectemos.

8. DESPEDIDA Y AGRADECIMIENTO.

Por último queremos agradecer a cada persona que se aventura a trabajar en este proyecto y que vive con ilusión cada paso que damos. Esperamos que nuestra energía os llegue y podamos hacer posible este proyecto que con tantas ganas e ilusión se ha empezado a trabajar.

Buena caza y largas lunas.

