



**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

Declarada de utilidad pública 6-3-1997 - Asociación miembro de la federación de Scouts de España (ASDE) · C.I.F. G-14057244  
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



XXXII

Festival de la canción

**LA ALEGRÍA  
DEL SUR**



<b>1. PRÓLOGO</b>	<b>2</b>
<b>2. PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN</b>	<b>3</b>
<b>3. OBJETIVOS</b>	<b>4</b>
1. Fomentar los valores del Movimiento Scout	4
2. Potenciar la creatividad y expresión artística	4
3. Promover la convivencia y el trabajo en equipo	4
4. Impulsar el aprendizaje y la formación educativa	4
5. Promover la integración y la diversidad	5
6. Visibilizar el Movimiento Scout en la sociedad	5
7. Crear una tradición cultural y educativa dentro del Movimiento Scout	5
8. Estimular el sentimiento de orgullo y pertenencia	5
<b>4. AMBIENTACIÓN</b>	<b>6</b>
1. Escenografía y decoración	6
2. Música y danza	6
3. Espacios de convivencia y actividades	7
4. Vestimenta tradicional	7
5. Espíritu de Andalucía: Calidez y Hospitalidad	7
<b>5. ACTIVIDADES POR RAMAS</b>	<b>8</b>
1. Castores	8
2. Manada	8
3. Sección Scout	8
4. Unidad	9
5. Clan	9
<b>6. ANIMACIÓN</b>	<b>10</b>
<b>7. LOCALIZACIÓN</b>	<b>10</b>
<b>8. TRANSPORTE</b>	<b>10</b>
<b>9. COMIDA</b>	<b>11</b>
<b>10. HORARIO GENERAL</b>	<b>11</b>
<b>11. EXTRAJOBS</b>	<b>12</b>
<b>12. COMISIÓN ORGANIZADORA</b>	<b>12</b>
1. Área de logística	12
2. Área de animación	13
3. Área de actividades	13
4. Área de kotick	13
5. Área de voluntariado	13
6. Área de comunicación	14
<b>13. PRECIO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>14</b>
<b>14. ACCIÓN SOCIAL</b>	<b>14</b>

## 1. PRÓLOGO

Nos encontramos a las puertas del **XXXII Festival de la Canción Scout de Andalucía**, un encuentro que, más allá de la música, es una auténtica celebración de la hermandad, la alegría y los valores que compartimos como Scouts. Este festival, que tendrá lugar el próximo mes de marzo, es un reflejo del esfuerzo colectivo de todas las personas y grupos que, con entusiasmo y dedicación, trabajan año tras año para hacer realidad este evento tan especial.

A través de la música, encontramos un lenguaje común que nos une y nos inspira. Las canciones que escucharemos son mucho más que notas y palabras; son testimonios de nuestro compromiso con el escultismo, con la construcción de un mundo mejor y con el fomento de la paz, el respeto y la fraternidad. La música, en su forma más pura, nos eleva, nos conecta y nos recuerda que, a pesar de nuestras diferencias, compartimos una misión común: prepararnos para la vida y trabajar por un futuro más justo y solidario.

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todos los que hacen posible este festival. En primer lugar, a **Beatriz Bolívar Criado del Grupo Scout Genil 492**, cuya creatividad y dedicación nos ha regalado un logo que se ha convertido en un símbolo de este evento, reflejando la esencia de lo que representamos. Agradecemos también al **Instituto Andaluz de la Juventud (IAJ)** por su continuo apoyo y por su implicación en la realización de este evento, así como a las **instituciones municipales colaboradoras de Estepona**, por brindarnos su acogida y por hacer de este festival una cita inolvidable en su localidad.

Por último, un agradecimiento muy especial a todos los miembros de nuestra asociación, quienes con su ilusión y su esfuerzo, mantienen viva la llama del escultismo. Gracias por creer en este proyecto y por seguir construyendo, juntos, un mundo mejor. Este festival es, en definitiva, una expresión de todo lo que somos y todo lo que podemos llegar a ser cuando caminamos juntos en la misma dirección.

¡Que la música nos inspire, que la hermandad nos fortalezca y que la alegría sea el motor de este evento que lleva por título **“La Alegría Del Sur”** y que nos reúne una vez más!

Bienvenidos al **XXXII Festival de la Canción Scout de Andalucía**.

Buena caza y largas lunas.

Comisión organizadora XXXII Festival de la Canción Scout de Andalucía.

## 2. PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El **XXXII Festival de la Canción Scout de Andalucía** es un evento anual de gran relevancia dentro del Movimiento Scout en la región, que reúne a jóvenes y adultos de diversas edades y grupos scouts de toda Andalucía. Este festival tiene como principal objetivo promover la música como herramienta educativa y de integración, fomentando la convivencia, el trabajo en equipo y el respeto por la diversidad cultural a través de las canciones, que son un vehículo de expresión para los valores scouts.

Este festival ha ido evolucionando a lo largo de sus 32 ediciones, manteniendo su esencia como un espacio donde los participantes pueden mostrar su creatividad y su pasión por la música. En él se da cabida a todo tipo de composiciones: desde las canciones tradicionales hasta las más modernas, siempre con el sello característico de los valores scouts, como el amor a la naturaleza, la solidaridad, la paz y la fraternidad.

El Festival de la Canción Scout de Andalucía no es solo una competencia musical; es un punto de encuentro para los miembros del movimiento scout de la región. La justificación de su realización radica en diversos aspectos clave:

1. **Promoción de los valores scouts:** El festival proporciona una plataforma para que los participantes expresen los principios fundamentales del Movimiento Scout, como el respeto, la cooperación, la responsabilidad y la fraternidad. Las canciones se convierten en una forma de transmitir estos valores tanto a los propios scouts como a la sociedad en general.
2. **Fomento de la creatividad y la expresión artística:** A través de la música, los scouts pueden desarrollar sus habilidades creativas y artísticas. Las composiciones y las interpretaciones musicales sirven de escaparate para el talento juvenil y proporcionan a los participantes una oportunidad para mejorar sus capacidades y superar retos personales.
3. **Unión de la comunidad scout:** El evento es un excelente medio para fortalecer los lazos entre los diferentes grupos scouts de Andalucía. Al reunir a participantes de diferentes localidades y con diversas experiencias, se favorece el intercambio cultural y la creación de nuevas amistades y colaboraciones, contribuyendo a la cohesión del movimiento en la región.
4. **Incorporación de la música en la educación scout:** La música tiene una gran importancia dentro de la metodología educativa del Movimiento Scout. A través de las canciones, los scouts pueden aprender de manera divertida y amena sobre historia, naturaleza, valores y otros temas relevantes. Este festival ayuda a reforzar esa dimensión educativa, utilizando la música como un recurso pedagógico.
5. **Visibilidad y reconocimiento de la cultura scout:** El festival también es una forma de dar visibilidad al trabajo que los grupos scouts realizan a lo largo del año. Es una manera de reconocer el esfuerzo de los jóvenes y adultos que

componen el Movimiento Scout en Andalucía y de mostrar el impacto positivo que tiene en las comunidades.

En resumen, el XXXII Festival de la Canción Scouts de Andalucía es una celebración de la música y de los valores que representan a los scouts, un evento que promueve la educación, la creatividad, la convivencia y el respeto entre todos los participantes.

### **3. OBJETIVOS**

Los **objetivos** del **XXXII Festival de la Canción Scout de Andalucía** son diversos y buscan, principalmente, reforzar los principios y valores del Movimiento Scout, así como fomentar la participación activa de los jóvenes y la integración de todos los participantes. Los principales objetivos del evento son los siguientes:

#### **1. Fomentar los valores del Movimiento Scout**

El festival tiene como objetivo principal promover los valores fundamentales del Movimiento Scout, tales como: solidaridad, respeto, cooperación, fraternidad y compromiso social.

#### **2. Potenciar la creatividad y expresión artística**

El evento busca proporcionar una plataforma para que los participantes muestren su talento y creatividad en el ámbito musical. Además, alienta el desarrollo de habilidades artísticas y musicales, permitiendo a los jóvenes experimentar con composiciones, arreglos y presentaciones en vivo. Esto también contribuye a la formación de una personalidad más completa y expresiva.

#### **3. Promover la convivencia y el trabajo en equipo**

El festival es una excelente oportunidad para que los miembros de diferentes grupos scouts se encuentren, compartan experiencias y colaboren entre sí. Fomenta el trabajo en equipo, fortaleciendo las relaciones entre los participantes y creando un espíritu de comunidad.

#### **4. Impulsar el aprendizaje y la formación educativa**

La música, dentro del Movimiento Scout, se utiliza como herramienta educativa para enseñar a los jóvenes sobre diversos temas, desde la naturaleza hasta la historia. El evento refuerza esta metodología, ya que los participantes no solo se enfocan en la

interpretación, sino que también aprenden sobre composición, arreglos y la importancia de la música en la educación informal.

## 5. Promover la integración y la diversidad

El Festival de la Canción Scout de Andalucía también tiene el objetivo de ser un espacio inclusivo donde todos los scouts, independientemente de su origen, grupo o lugar de procedencia, puedan participar. Se fomenta la **diversidad cultural** y el intercambio de ideas, creando un ambiente en el que cada participante se sienta bienvenido y valorado.

## 6. Visibilizar el Movimiento Scout en la sociedad

A través del festival, el Movimiento Scout de Andalucía busca dar a conocer sus actividades, objetivos y principios a la sociedad en general. Al ser un evento público y con una gran visibilidad, se ofrece la oportunidad de mostrar el impacto positivo de los scouts en la comunidad y atraer a nuevos miembros.

## 7. Crear una tradición cultural y educativa dentro del Movimiento Scout

Este festival, que ya cuenta con 32 ediciones, se ha consolidado como una tradición en la región. Uno de los objetivos es mantener viva esta tradición, y al mismo tiempo, adaptarla a las nuevas generaciones y sus inquietudes. De esta manera, el festival contribuye a la preservación de las costumbres y a la evolución del Movimiento Scout en Andalucía.

## 8. Estimular el sentimiento de orgullo y pertenencia

El festival también busca fortalecer el **sentimiento de pertenencia** al Movimiento Scout entre los participantes. Al tener la oportunidad de representar a su grupo y compartir una experiencia colectiva, los scouts desarrollan un mayor compromiso con su movimiento y una mayor identificación con sus valores.

En resumen, los objetivos del **XXXII Festival de la Canción Scout de Andalucía** abarcan tanto el fomento de la creatividad y el trabajo en equipo como la promoción de los valores educativos y sociales propios del Movimiento Scout, con el fin de fortalecer la comunidad scout, visibilizar sus principios y ofrecer un espacio de crecimiento personal para todos los participantes.

## 4. AMBIENTACIÓN

El título "**La Alegría Del Sur**" no solo refleja el espíritu festivo y acogedor de Andalucía, sino que también establece el tono y la atmósfera que se busca crear en el **XXXII Festival de la Canción Scouts de Andalucía**. La ambientación de este evento se inspira profundamente en la rica cultura andaluza, un referente internacional por su música, sus danzas, su gastronomía y sus tradiciones, con el propósito de que todos los participantes experimenten la calidez, la hospitalidad y el entusiasmo que definen a esta región.

### 1. Escenografía y decoración

La escenografía del festival estará plagada de elementos que evocan las típicas **ferias y festejos populares** de los pueblos andaluces, especialmente aquellos que son característicos de las famosas **ferias de agosto** o las celebraciones tradicionales como la **Feria de Abril** de Sevilla, la **Feria de Málaga** o la **Feria de Jerez**. Algunos de los elementos más representativos que estarán presentes en el lugar incluyen:

- **Arcos de flores y banderines de colores:** La imagen de las ferias andaluzas, con sus tradicionales arcos adornados con flores y coloridos banderines, será una constante en el espacio del festival. Estos adornos crearán un ambiente festivo y alegre, propio de la vibrante cultura del sur de España.
- **Farolillos y luces:** Inspirados en los **farolillos de las ferias**, el lugar estará iluminado con luces cálidas y decorativas, creando una atmósfera acogedora y festiva, que recuerda a las noches de feria, donde las luces brillan y las calles se llenan de vida.
- **Tiendas y casetas estilo feria:** Se recrearán pequeñas "casetas" o **puestos tradicionales**, evocando el estilo de las casetas de feria. Servirán como puntos de encuentro para los participantes y en las que podrán disfrutar haciendo platos decorativos típicos andaluces, abanicos, flores... así como ensayando sevillanas.

### 2. Música y danza

La música y la danza serán elementos centrales de la ambientación, ya que son vehículos fundamentales para transmitir la esencia alegre de Andalucía:

- **Música flamenca y sevillanas:** En lugar de los tradicionales himnos o canciones scouts, se incluirán en el repertorio musical del festival **sevillanas, flamenco** y otros estilos musicales representativos de Andalucía. Los participantes podrán unirse en las coreografías de sevillanas (bailes populares de la región) en diferentes momentos del evento, favoreciendo la integración y participación colectiva.

- **Grupos de música tradicional:** Se contará con grupos que interpreten **rumbas** y **fandangos**, géneros musicales autóctonos que invitan a la alegría y a la festividad. Estos sonidos harán que los asistentes sientan la conexión con la música de su tierra.
- **Animación con bailes populares:** A lo largo del festival, se organizarán actuaciones de **danza flamenca**, donde los asistentes podrán ver y aprender algunos pasos básicos de esta danza. Además, se podrán realizar talleres de danza y música donde los scouts participen activamente.

### 3. Espacios de convivencia y actividades

El espíritu acogedor y de celebración de Andalucía se refleja también en los espacios dedicados a la convivencia, que fomentan el intercambio y la fraternidad entre los participantes:

- **Zonas de descanso y socialización:** Se crearán espacios con bancos y mesas decoradas al estilo de las plazas de los pueblos andaluces, donde los scouts puedan descansar, compartir experiencias y disfrutar de la compañía. Estos espacios estarán rodeados de plantas y flores típicas de la región, como **geranios** y **buganvillas**, que aportarán un toque de frescura.
- **Juegos y actividades típicas:** El festival incluirá **juegos populares andaluces**, como el **saltar la cuerda**, **jugar al pañuelo** o **tira la cuerda**, que invitan a la participación activa de todos los asistentes y a disfrutar del momento de manera lúdica.
- **Talleres de arte y manualidades:** Los participantes podrán realizar actividades como la **pintura de abanicos**, la **decoración de casetas de feria** o la **creación de flores de papel**, todo ello para dar rienda suelta a la creatividad y aprender sobre las tradiciones de la región.

### 4. Vestimenta tradicional

Para reforzar la temática y sumergirse en el ambiente festivo, se fomentará que los participantes utilicen ropa tradicional andaluza, como **pañuelos de flamenco**, **sombreros** o **traje de gitana/traje corto, mantoncillos...**, así como ropa cómoda que recuerde a los atuendos de feria, aportando aún más autenticidad al evento.

### 5. Espíritu de Andalucía: Calidez y Hospitalidad

En todo momento, el festival buscará transmitir el **espíritu de acogida** y **calidez** característicos de la cultura andaluza. Los participantes serán recibidos con una sonrisa y una actitud amable, y se les invitará a disfrutar del festival con el mismo entusiasmo, alegría y pasión que definen a los habitantes de esta región.

## Conclusión

El festival "**La alegría del sur**" tiene como propósito transmitir la esencia y el alma de Andalucía, creando una atmósfera única que envuelve a los participantes en una celebración vibrante y llena de alegría. A través de la música, la danza, la gastronomía y las tradiciones populares, se busca que todos los asistentes vivan una experiencia inmersiva que refleje la calidez y el entusiasmo de esta tierra, invitando a todos a disfrutar con pasión del evento y llevarse consigo un pedazo del **alma andaluz**.

## 5. ACTIVIDADES POR RAMAS

Este año, representando el lema del Festival "La alegría del sur", las actividades nos permitirán conocer distintos festejos andaluces que tanto llenan de vida nuestras calles andaluzas.

### 1. Castores

La festividad elegida para los castores y las castoras es la quema de los Juanillos de Cádiz. La actividad girará en torno a una gymkhana para encontrar y crear juanillos que luego tendrán que quemar en una gran hoguera simulada.

Puedes ver la actividad en el Anexo I - Colonia, al final del documento.

### 2. Manada

La actividad de las manadas recreará las fiestas de El Pinar, pueblo de Granada, donde recuerdan a sus antepasados prehistóricos. Con esta idea, los lobatos y las lobatas crearán su propia tribu troglodita, y jugarán demostrando sus habilidades de caza, de cocina, de arte rupestre, de defensa, etc., en diferentes pruebas para alzarse como la mejor tribu troglodita de Scouts de Andalucía.

Puedes ver la actividad en el Anexo II - Manada, al final del documento.

### 3. Sección Scout

Nuestras secciones scout conocerán la festividad del Día de la Sopa de los Siete Ramales, propia de El Burgo (Málaga), con una actividad que dividirá a los scouts en

pueblos (patrullas ficticias) y en la que deberán crear sus signos identitarios (nombre del pueblo, lema, festividad típica...). Tras esto, realizarán una gymkhana de juegos típicos scout que les permitirá ganar puntos para luego canjear por dinero y participar en una subasta de ingredientes para crear la Mejor Sopa de Andalucía.

Puedes ver la actividad en el Anexo III - Sección Scout, al final del documento.

#### 4. Unidad

Detrás de la fiesta y la música, el Carnaval de Cádiz tiene un pasado de censura, dirigismo y lucha por la libertad de expresión que nuestras Unidades tendrán que descubrir. En esta actividad las unidades participantes conocerán la historia de este evento tan singular mediante la creación de comparsas que nos servirán para que descubramos cómo ven el presente los y las escultas de Andalucía.

Puedes ver la actividad en el Anexo IV- Unidad, al final del documento.

#### 5. Clan

El Cascamorras de Baza y Guadix (Granada) será la temática elegida para los y las rovers de Andalucía. La actividad recreará un enfrentamiento a modo de juego entre bastetanos, que deberán defender a la Virgen de la Piedad, y cascamorras y arlequines. Posteriormente, se llevará a cabo un debate-reflexión acerca de la turistificación de nuestros festejos.

Puedes ver la actividad en el Anexo V - Clan, al final del documento.

Además, como **espacio de encuentro** entre scouts de distintos grupos y a modo de recuerdo del Festival, los equipos de actividades y animación montarán "**casetas-taller**" en las que los grupos podrán a lo largo del sábado decorar preciosos **platos andaluces típicos, abanicos, flores** para adornar su vestimenta durante el certamen, y mucho más.

Para el mejor entendimiento de las actividades, previo al Festival, se realizará una **videollamada explicativa** de las mismas con los scouters responsables de cada sección de cada grupo, así como también se prevé la creación de grupos de Whatsapp por secciones una vez llegados allí para el mejor desenvolvimiento de las actividades.

## 6. ANIMACIÓN

El equipo de animación dará la bienvenida a los grupos al inicio del festival e irán trabajando la ambientación de feria desde el comienzo, invitándolos a disfrutar de la experiencia con sus mejores atuendos adecuados a la ocasión y aprovechar el evento al máximo.

A lo largo del certamen, se desarrollará una programación centrada en la temática de la feria, con intervenciones que incluirán risas, bailes, música y momentos de diversión.

El equipo de animación también contactará a los grupos con antelación para conocer sus necesidades y asegurarse de que todo esté preparado.

Finalmente, se realizará una clausura en la que se agradecerá la participación de todos y se pondrá fin al festival, cerrando con la expectativa de un próximo encuentro.

## 7. LOCALIZACIÓN

El festival se llevará a cabo en la localidad de Estepona, Málaga. Más concretamente, en el **Palacio de Exposiciones y Congresos de Estepona**  Exhibition and Conference Center Estepona , en cuyo interior tendrá lugar tanto el certamen como la pernocta.

## 8. TRANSPORTE

El desplazamiento se realizará a través de autobuses. Se contratarán diferentes empresas que operen en las localidades/provincias de salida de los Grupos Scouts, tras contrastar el presupuesto de más de 30 compañías de transporte.

Con el fin de tener un contacto más eficiente y directo con los Grupos asistentes, y así conocer los posibles imprevistos que puedan surgir en los desplazamientos, se creará un Grupo de Whatsapp con el responsable del área de Logística, Javier, y una persona responsable de cada autobús designada por la Organización.

Los autobuses llegarán y saldrán del aparcamiento del propio Palacio de Exposiciones y Congresos de Estepona.

## 9. COMIDA

Como en otros Festivales, la comida corre por cuenta de cada participante. Debéis traer de casa: media mañana, almuerzo, merienda y cena del sábado, así como desayuno, media mañana, almuerzo del domingo.

Se recomienda traer una mochila pequeña con agua para llevar ésta y la comida encima durante las actividades.

## 10. HORARIO GENERAL

El XXXII Festival de la Canción Scout de Andalucía seguirá la siguiente programación:

<b>SÁBADO 29</b>		<b>DOMINGO 30</b>	
<b>11:00</b>	<b>Recepción y acreditación Venta de extrajobs Talleres de ambientación Ensayos</b>	<b>8:00</b>	<b>Recogida y desayuno</b>
<b>13:30</b>	<b>Inauguración</b>	<b>10:00</b>	<b>Actividades</b>
<b>14:00</b>	<b>Almuerzo Reunión de coordinadores</b>	<b>13:00</b>	<b>Almuerzo por secciones</b>
<b>15:00</b>	<b>Venta de extrajobs Talleres de ambientación Ensayos</b>	<b>14:00</b>	<b>Clausura</b>
<b>17:00</b>	<b>Acomodación para certamen</b>	<b>14:30</b>	<b>Salida primeros autobuses</b>
<b>18:00</b>	<b>Comienzo certamen</b>		
<b>22:00</b>	<b>Cena</b>		
<b>23.00</b>	<b>Fiesta de cierre secciones mayores (Unidad y Clan)</b>		
<b>00:00</b>	<b>Silencio</b>		

## 11. EXTRAJOBS

Se permite la venta de extrajobs en los momentos en los que no estén teniendo lugar la inauguración, el certamen, las actividades y la clausura.

No se permite la venta de comida ni bebida por precaución de alergias alimenticias y productos en posible mal estado.

## 12. COMISIÓN ORGANIZADORA

El equipo de coordinación se compone de 9 áreas totalmente definidas y con una o un responsable a la cabeza de cada una de ellas, siendo las siguientes:

Equipo	Nombre y apellidos	Grupo	Provincia
Coordinación	<b>Alfredo Núñez García</b>	720 Miramar	Málaga
Secretaría	<b>Mario Palpati</b>	720 Miramar	Málaga
Tesorería	<b>Elvira Díaz de la Sema Carrasco</b>	477 Atalaya	Sevilla
Logística	<b>Javier Candón Cifuentes</b>	188 Baden Powell	Cádiz
Animación	<b>Araceli Jaldo Peinado</b>	La Peña Martos	Jaén
Actividades	<b>Ana R. Navarrete Mariscal</b>	734 Wanderlust	Cádiz
Kotick	<b>María José Mora Cordero (Che)</b>	639 La Ottawa	Huelva
Voluntariado	<b>Mariana Peregrín Falcón</b>	516 Fénix	Granada
Comunicación	<b>Victor Moreno Sola</b>	730 Prometeo	Cádiz

De estas áreas mencionadas, 6 de ellas requerirán de una ampliación de subequipos reflejándose a continuación los integrantes de las mismas, sin tener en cuenta al ya citado responsable:

### 1. Área de logística

Equipo	Nombre y apellidos	Grupo	Provincia
Logística	Sandhya B. Cantero Quiñones	188 Baden Powell	Cádiz

## 2. Área de animación

Equipo	Nombre y apellidos	Grupo	Provincia
Animación	Álvaro García Luna	400 Alcazaba	Málaga
Animación	Fernando Sixto Peregrín	400 Alcazaba	Málaga
Animación	Paula Molina Walisow	720 Miramar	Málaga
Presentador	Leonardo Molina Fernández	264 San Francisco de Sales	Granada
Presentadora	Antonia Belén Del Valle Fierro	333 Mare Nostrum	Málaga

## 3. Área de actividades

Equipo	Nombre y apellidos	Grupo	Provincia
Actividades	Rocío Bueno Ruiz	11901 Ítaca	Cádiz
Actividades	Rocío Ramírez Quesada	575 Habitados	Sevilla
Actividades	Marta Suárez Pastor	516 Fénix	Granada
Actividades	Olmo Chiara Llanos	575 Habitados	Sevilla
Actividades	Alejandra Atienza Molina	516 Fénix	Granada

## 4. Área de kotick

Equipo	Nombre y apellidos	Grupo	Provincia
Kotick	Juan Miguel Aznar Calle	598 Flor de Lis	Cádiz

## 5. Área de voluntariado

Equipo	Nombre y apellidos	Grupo	Provincia
Voluntariado	Eduardo A. Mañas Martínez	516 Fénix	Granada

## 6. Área de comunicación

Equipo	Nombre y apellidos	Grupo	Provincia
Comunicación	Beatriz Bolívar Criado	492 Genil	Granada

## 13. PRECIO DE LA ACTIVIDAD

Tras un análisis exhaustivo de la situación y teniendo en cuenta la subida generalizada de los bienes y servicios, se entiende como razonable que el **precio de la inscripción del festival sea de 32€ por asistente.**

## 14. ACCIÓN SOCIAL

Para la acción social se tratarán de realizar varias acciones. La primera de estas será un mercadillo de asociaciones el sábado de 11:00 a 16:00, aproximadamente, en el que varias asociaciones de Estepona, de diversas temáticas, montarán un puesto de información y visibilización de sus actividades y acciones sociales en su entorno más cercano. De esta manera nuestro objetivo es acercar la labor de estas entidades a los grupos scouts para que estos puedan trabajar con ellas en otras ocasiones y darle visibilidad dentro de nuestra asociación.

Por otro lado, estamos tratando de hacer una colaboración con ASDIES (Asociación de Discapacitados de Estepona) durante la realización de las actividades, integrando a las personas de la asociación en nuestras actividades del domingo o participando en conjunto en alguno de los eventos que el Ayuntamiento ha organizado para ese fin de semana. Sin embargo, esta colaboración está aún pendiente de confirmación.

Cualquier actualización conforme a la acción social se notificará a los grupos, como mínimo, con una semana de antelación al festival. Este año la acción social está centrada en la colaboración con entidades locales realizando una actividad concreta y no la típica recogida de materiales o alimentos, por ello en aras de facilitarles la participación, los detalles de estas colaboraciones deben cerrarse en las últimas semanas previas al Festival. Agradecemos vuestra comprensión al respecto.

Para cualquier duda o consulta podéis contactar con la organización a través de [festival@scoutsdeandalucia.org](mailto:festival@scoutsdeandalucia.org)

**¡OS ESPERAMOS!**

# ANEXOS DE ACTIVIDADES



**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

Declarada de utilidad pública 6-3-1997 – Asociación miembro de la federación de Scouts de España (ASDE) · C.I.F. G-14057244  
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

Nombre de la actividad			Sección
"La quema de los Juanillos"			
Responsable de la actividad			N.º participantes
Rocío Bueno Ruíz (Loba)			131
Tipo de actividad			Fecha / Hora
Gymkhana, taller creativo y dinámica simbólica.			30/3/2025 10.00 a 13.00
Duración	Momento	Lugar	Recursos Humanos
3 horas	Mañana	<p>Área delimitada al aire libre dentro del recinto. Con espacios para:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Gymkhana:</b> Rutas seguras y áreas donde esconder juanillos.</li> <li><b>Taller:</b> Mesas o superficies planas para decorar los muñecos.</li> <li><b>Quema simbólica:</b> Zona central para fogatas o representaciones creativas.</li> </ol>	1 scouter por cada 13 castores Total de pequeños grupos: 10.

## Objetivos y contenidos

1. Conocer diferentes festividades que tienen origen en Andalucía.
2. Conocer y vivenciar la tradición de la Quema de los Juanillos.
3. Fomentar la creatividad mediante la personalización de los muñecos (Juanillos)
4. Reflexionar sobre dejar atrás aquello que no necesitamos.
5. Trabajar en equipo y respetar las tradiciones de manera lúdica.



ES - 238 / 2023 / Másfamilia

## Desarrollo

### Introducción a la Quema de los Juanillos

La Quema de los Juanillos es una tradición muy especial de la ciudad de Cádiz, que se celebra cada año la noche de San Juan, el 23 de junio. Este evento tiene raíces en los antiguos rituales que honraban al solsticio de verano, un momento mágico en el que se decía que quemar cosas malas en el fuego ayudaba a purificar y atraer buena suerte.

En Cádiz, la tradición tomó forma en las populares figuras de los "juanillos", muñecos hechos a mano con materiales reciclados, que se queman en hogueras al caer la noche. Estos juanillos suelen representar a personajes conocidos, eventos importantes o cosas que las personas quieren dejar atrás, todo con un toque de humor y creatividad.

### Objetivo de la Fiesta

La quema simboliza deshacerse de lo malo y abrirse a nuevos comienzos. Es una forma divertida y reflexiva de empezar el verano con energía positiva.

### Cómo lo adaptamos para los Castores:

Para los Castores, hemos adaptado esta tradición de manera que sea lúdica, significativa y acorde a su edad. La actividad incluirá:

1. **Gymkhana estilo búsqueda del tesoro:** Los castores buscarán piezas para ensamblar los juanillos, fomentando el trabajo en equipo y la exploración.
2. **Taller creativo:** Cada grupo personalizará su juanillo utilizando materiales reciclados, lo decorará y añadirá deseos o reflexiones que quieran dejar atrás o proyectar hacia el futuro.
3. **Cuentos y representaciones:** Durante la quema (simbólica), se narrarán o representarán pequeños cuentos que refuercen los valores y el simbolismo de la actividad. Los cuentos, en función del tiempo, serán contados por los scouters o interpretados por los castores en mini-grupos.
4. **Quema simbólica:** Los juanillos decorados se colocarán en una pila para ser quemados, es decir, se hará una representación simbólica del fuego.

### Desarrollo:

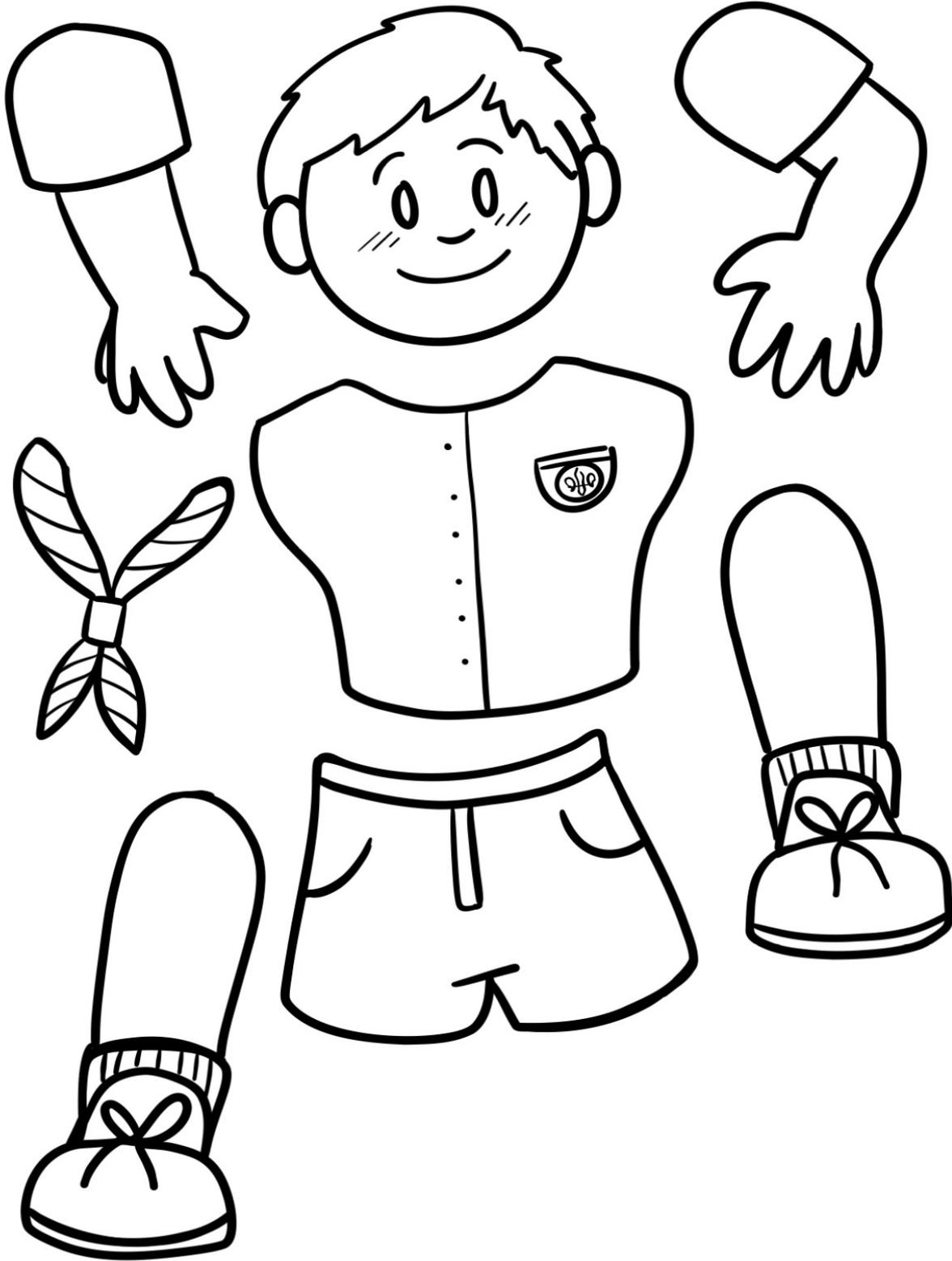
#### Gymkhana - Búsqueda del Tesoro (45 min):

- Los castores, organizados en pequeños grupos buscan las piezas de los juanillos para ensamblarlos.

Declarada de utilidad pública 6-3-1997 - Asociación miembro de la federación de Scouts de España (ASDE) - C.I.F. G-14057244  
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  
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



### Explicación de la Tradición (15 min):

- Los scouts explican de forma breve y divertida el significado de la Quema de los Juanillos arriba desarrollado, destacando el simbolismo de dejar atrás lo malo y dar paso a lo nuevo.

### Taller de Personalización (45 min):

- Cada grupo decora su juanillo con materiales reciclados y escribe deseos detrás del juanillo.

### Cuentos y Quema Simbólica o Real (45 min):

- **Presentación de los Juanillos:**
  - Cada grupo presenta su juanillo al resto y explica qué representa.
- **Narración de los Cuentos:**
  - Antes de la quema, los scouts junto a los castores, narran (o representan) 2-3 cuentos cortos del anexo, relacionándolos con la actividad.
- **Quema:**
  - Los juanillos se colocan en una pila para ser "quemados" en una zona central, donde se simbolizará la quema.

### Cierre y Reflexión (15 min):

- Se hace un círculo con los castores en pequeños grupos para compartir qué les gustó más de la actividad y qué les gustaría dejar atrás o mejorar.

## Recursos materiales

### 1. Para construir los juanillos:

- Cartón: Cajas viejas o recortes.
- Tela o ropa vieja: Retales, camisetas usadas, etc.
- Papel reciclado: Periódicos, revistas, folletos viejos.
- Cuerdas o lana: Retales sobrantes o cuerdas de paquetes.
- Tubos de cartón: De rollos de papel higiénico o de cocina.
- Tapas o botones: Para decorar o como ojos y otros detalles.

### 2. Para la personalización:

- Pinturas.
- Rotuladores.
- Pegamento en barra o líquido, para ensamblar las piezas.
- Cinta adhesiva o grapas para fijar partes difíciles de pegar.
- Elementos decorativos reciclados: pegatinas, trozos de papel brillante, lentejuelas, etc.

### 3. Para la quema simbólica:

- Linternas: Una linterna por castor (sería ideal si cada uno trajese la suya), o por lo menos una por grupo, para ser partícipes de "la quema".
- Papel.
- Papel celofán rojo para simbolizar el fuego.
- Luces LED a pilas

## Indicadores de evaluación

### Participación Activa:

- Los castores participan en las actividades propuestas (gymkhana, personalización, quema simbólica).

### Trabajo en Equipo:

- Los grupos colaboran eficazmente en la creación y decoración de los juanillos.

### Creatividad y Reflexión:

- Los juanillos muestran diseños originales y reflejan las ideas o deseos de los castores.

### Comprensión del Simbolismo:

- Los castores comprenden y expresan el significado de la quema de los juanillos.

### Respeto por las Normas:

- Los castores respetan las normas de seguridad en todas las fases de la actividad.

### Uso de Materiales Reciclados:

- Los juanillos están hechos principalmente con materiales reciclados.

## ANEXOS - CUENTOS

### 1. El Juanillo Tristón

Había una vez un juanillo que siempre estaba triste porque cargaba con todas las preocupaciones de su creador. Cada vez que lo miraban, suspiraba: "Ojalá pudiera ayudar a liberar sus penas". Una noche, durante la Quema de los Juanillos, el viento sopló suavemente y llevó consigo todas esas preocupaciones, dejando al creador libre para ser feliz.

Mensaje: Quemar los juanillos ayuda a liberar las preocupaciones y empezar de nuevo con energía positiva.

Declarada de utilidad pública 6-3-1997 - Asociación miembro de la federación de Scouts de España (ASDE) - C.I.F. G-14057244  
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

## 2. El Juanillo de las Estrellas

En un pequeño pueblo, los niños decoraban a un juanillo con estrellas de papel, representando todos sus sueños. Al quemarlo, las estrellas volaban al cielo en forma de chispas, y ellos creían que los deseos llegarían más rápido a las estrellas.

Mensaje: Los deseos y sueños se hacen más fuertes cuando los compartimos.

---

## 3. La Bruja y el Juanillo Valiente

Había una bruja que acumulaba todo lo malo que encontraba: enfados, miedos y rabietas. Un día, un grupo de niños construyó un juanillo valiente que se enfrentó a la bruja. "Voy a quemar todo lo que has guardado y devolver la alegría al pueblo", dijo el juanillo. Y así lo hizo, llenando el aire de risas.

Mensaje: La valentía puede transformar lo malo en algo positivo.

---

## 4. El Juanillo Mágico del Bosque

En un bosque encantado, los animales ayudaban a los niños a construir un juanillo mágico que podía atrapar todos los malos sueños. Al quemarlo, el humo se llevaba las pesadillas, dejando solo sueños felices para los niños.

Mensaje: Los malos pensamientos y miedos también pueden desaparecer si los dejamos ir.

---

## 5. El Juanillo Risueño

Un juanillo especial llevaba una enorme sonrisa que nunca desaparecía. Los niños lo decoraban con colores brillantes y escribían chistes en su ropa. Al quemarlo, la risa se extendía por el aire, contagiando a todos los que la escuchaban.

Mensaje: La alegría compartida es más poderosa que cualquier tristeza.

---

## 6. El Secreto del Viejo Juanillo

En un rincón del pueblo vivía un viejo juanillo que había visto muchas quemas. "Cada vez que me queman," decía, "me convierto en un deseo cumplido para alguien que lo necesita." Los niños comenzaron a escribir deseos secretos en papeles y los escondían dentro del viejo juanillo antes de quemarlo.

Mensaje: La magia de un deseo se refuerza cuando creemos en él.

---

## 7. La Carrera de los Juanillos

Había una vez un grupo de juanillos que competían por ver cuál podía recoger más malos pensamientos antes de la quema. El ganador fue decorado con medallas de colores, y al ser quemado, liberó a todos de las cargas que había reunido.

Mensaje: El esfuerzo de dejar atrás lo malo siempre vale la pena.

---

## 8. El Arcoíris del Juanillo

Un juanillo hecho de papel de colores representaba un arcoíris lleno de emociones. Cada niño pintaba un color que simbolizaba lo que quería transformar: rojo para la rabia, azul para la tristeza, amarillo para la alegría... Al quemarlo, los colores se mezclaban en el aire, recordando que todas las emociones tienen un lugar en nuestras vidas.

Mensaje: Todas las emociones son importantes, y podemos transformarlas en algo positivo.



Nombre de la actividad			Sección
Trogloditas Prix			
Responsable de la actividad			N.º participantes
Rocío Ramírez			450
Tipo de actividad			Fecha / Hora
Gymkhana			30/03/25 10:00h a 13:00
Duración	Momento	Lugar	Recursos Humanos
3 horas	Mañana	Exterior	110

## Objetivos y contenidos

- Vivir las festividades de Píñar, pueblecito de la provincia granadina.
- Aprender características propias del Homo neanderthalensis: costumbres, cultura, etc.
- Promover las relaciones entre lobatas y lobatos de distintas provincias de Andalucía.
- Trabajar la expresión corporal y artística.

## Desarrollo

La actividad se desarrollará en manadas ficticias. Recrea las fiestas de Píñar, pueblo de Granada, mediante la cual rememoran sus antepasados prehistóricos.

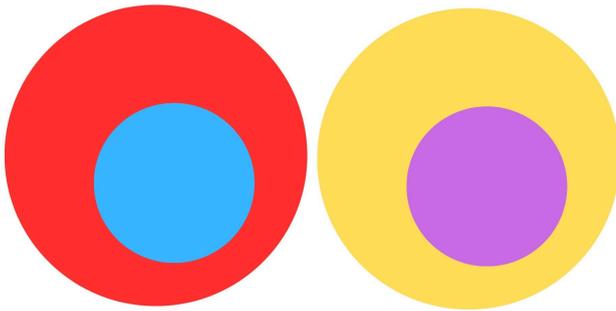
Con esta idea, los lobatos y las lobatas crearán su propia población troglodita, y jugarán demostrando sus habilidades de caza, de arte rupestre, de defensa, etc. en diferentes pruebas para alzarse como la mejor tribu cavernícola de Scouts de Andalucía.

Las manadas ficticias estarán compuestas por 24 lobatos y lobatas aproximadamente, y se realizarán 18 manadas ficticias. Estas manadas ficticias se agruparán de 6 en 6, quedando 3 "super manadas" de 6 manadas ficticias.

Las "super manadas" se diferenciarán por tres colores: amarillo, naranja y rojo. Y las 6 manadas ficticias de cada una, tendrán un color extra distinto que puede ser: verde, blanco, azul, morado, negro y rosa.

Para saber a qué grupo pertenece cada lobato o lobata, se entregará individualmente un identificador con los dos colores. Un círculo grande con el color de la super manada, y dentro un círculo más pequeño con el color de su manada ficticia.

Ejemplo:



Estas identificaciones se entregarán con antelación a los y las scouters de las manadas reales para que los lobatos y las lobatas lleguen a la actividad con los identificadores ya en su poder.

La actividad consta de tres partes en este orden:

A. Creación de la tribu (30'). Cada manada ficticia (deben coincidir los dos colores de los círculos) deberá crear su espíritu troglodita: un nombre de población neandertal, un grito, algún símbolo característico para ser reconocidos entre las demás tribus (que se pueden pintar en sus caras) y cualquier aspecto extra que quieran desarrollar. Es el momento para aprovechar y desarrollar los primeros contactos entre los niños y las niñas, con dinámicas de presentación y juegos para romper el hielo. Recogemos un par de ideas, pero los y las scouters presentes en cada manada ficticia podéis desarrollar otros que conozcáis novedosos.

1. Saludos con partes del cuerpo. Se distribuirán en dos círculos concéntricos (deben ser pares, sino será necesaria la colaboración de scouters en el juego para igualar los números del círculo interior y exterior). Una persona dirige e indica la parte o forma de saludo (con los hombros, los pies, un abrazo, rascarle la cabeza, la espalda...) y la pregunta o tema de conversación breve que se tendrá (Si tiene mascotas, el viaje más lejos que se ha hecho, fruta preferida...). Tras unos segundos de conversación, quien dirige indica que los dos círculos giren en sentido opuesto, el nuevo saludo y la nueva pregunta. En cada ronda, deberán así decir su nombre, hacer un saludo particular y responder a una pregunta. Para dinamizar los giros, se puede poner música.
2. (Requiere haber conocido un poco los nombres anteriormente por un juego o por una ronda de nombres). Pedro llama a Pablo. Se sientan

en círculo. La primera persona en jugar comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: «Pedro llama a María», María responde «María llama a Juan», Juan dice «Juan llama a Pablo», etc. Quien no responda rápido a su nombre debe contar un chiste y empezar de nuevo.

B. Grand Prix (60'-90') La actividad se hará simultáneamente para cada super manada (círculo grande del identificador) para mejorar la logística de tantas personas. Constará de 6 pruebas donde demostrarán sus habilidades trogloditas y aprenderán conceptos del Homo neanderthalensis. En estas pruebas participan individualmente cada manada ficticia, la población creada en la parte anterior, y son:

1. Arte rupestre (10'-15'). Como si estuvieran en su cueva, los lobatos y las lobatas decorarán sus paredes creando y desarrollando su arte rupestre. Deberán representar escenas propias de su población, que los futuros seres humanos podrán encontrar para entender cómo vivían. Se dejará una imagen de ejemplo real para que identifiquen las pinturas de la época, así como un texto a leerles antes de pintar para que aprendan qué hacían estos seres.
2. Confección (10'-15'). Algo descubierto de esta especie es el hecho de que decoraban sus cuerpos con distintos accesorios. ¡Y nos somos menos! Con distintos materiales (cuerda, cartón, pasta...) fabricaremos nuestros propios collares, pulseras, diademas... Además, se puede aprovechar para diferenciar entre los distintos roles de la tribu (cazadores, recolectores...)
3. Caza (10'-15'). Es el momento de coger energía para el largo día que nos espera, y para ello debemos cazar a un buen ejemplar. Tendremos a tiro a varios grandes mamuts para darle de comer a toda la tribu. Con una pelota, tiraremos a las dianas de los mamuts para acertar. Los mamuts tendrán distintos tamaños y marcados puntos claves para cazarlos. Cuanto más acertemos esos puntos, más mamuts podremos cazar. (Si no hay logística para colgar los mamuts, será necesario que scouters los sujeten a cierta distancia).
4. Defensa (10'-15'). Después de un largo día de caza y recolección, volvemos a la cueva a descansar, pero... ¡oh no! Se ha instalado un temible oso, y nuestra comida está dentro. La población tendrá que luchar por esquivarlo y rescatar su comida. Los y las scouters se colocarán en círculo, mirando hacia fuera, y con distancia (círculo de la mano, estirados, se sueltan y dan tres pasos hacia atrás, aproximadamente). En el centro de ellos, hay diversos objetos (la pañoleta de cada lobato/a). Los niños y las niñas deberán entrar en el círculo al rugido del oso (algún sonido) sin ser tocados por los osos y coger una pañoleta. En el caso de que sean tocados por los osos, formarán parte del círculo de osos y deberán cazar a los niños y niñas que intentan entrar y salir.
5. Comunicación (10'-15'). El homo neanderthalensis no se comunicaba como lo hacemos actualmente, pero sí era capaz de entenderse con sus semejantes. En grupos de 3 o 4 lobatos/as, uno de ellos deberá representar mediante mímica, sonidos guturales (necesario explicar qué

sonidos son estos) e incluso dibujando en el suelo con el dedo si el terreno es de arena, diferentes conceptos. Primeramente serán palabras sueltas, y se irá sumando dificultad con frases cortas.

6. Nómadas (10'-15'). Una tormenta amenaza con llegar y estamos muy lejos de la cueva. ¡Toca refugiarse! Los y las participantes se tapan los ojos (menos unos) y harán una fila. La última persona, con los ojos abiertos, guiará a la fila unida por los brazos en los hombros de delante. Toque en el hombro derecho significa girar a la derecha, en el izquierdo a la izquierda y en el centro de la espalda andar hacia delante. Para frenar un pequeño toque en la cabeza y para andar más rápido, tres toques en la espalda. Deberán realizar con éxito un recorrido tortuoso hasta llegar a la cueva.

- C. Guerra de clanes (60'). Ya se han asentado como una buena y fuerte población neandertal. Ahora toca luchar y demostrar que sois los mejores. Durante esta actividad, las manadas ficticias competirán entre sí, es decir la super-manada.

En esta ocasión, las manadas ficticias competirán en grandes juegos, de duración libre según fluya el grupo de niños y niñas. En todos los juegos compiten las 6 manadas ficticias juntas. Estos juegos serán:

**Pañuelito+Mafeking (30')**: cada manada ficticia debe numerar a los lobatos y las lobatas del 1 al 25 y deben colocarse la pañoleta en el borde del pantalón por detrás, en el culete. Deberán colocarse las 6 manadas en círculo. El o la scouter que dirija el juego dirá un número, deben salir 6 participantes y competirán a quitarse la pañoleta entre sí. Ganará la partida quien consiga mayor número de pañoletas sin perder la suya.

**Estrella (30')**: las seis manadas se colocarán en fila india formando una cruz entre todas. En el centro que comparten, se colocará una pañoleta o cualquier objeto que se preste. El último de cada fila correrá en círculo rodeando el final de cada fila, hasta llegar de nuevo a su fila. Pasará por debajo de las piernas de su fila hasta llegar al centro de la estrella, donde deberá coger el objeto (una pañoleta por ejemplo). Quién llegue primero, gana la ronda. Quienes corrieron se colocarán primero en su fila. Se deja el objeto y se reinicia otra ronda.

La manada ficticia que haya ganado más rondas en total, se declarará como la tribu neandertal más fuerte de Scouts de Andalucía. Estos juegos pueden durar cuanto tiempo queramos

## Recursos materiales

- Para la creación de la tribu, se aportará un lápiz de pintura de cara a cada manada ficticia de los colores que le correspondan.

3 lápices rojos, naranjas, amarillos. Están contados para cortar por la mitad.

1 lápiz azules, blancos, negros, morados, verdes, rosas. Están contados para cortar en 3 trozos cada uno.

- Para el Grand Prix, será necesario triplicar los materiales de cada prueba, para realizar la gymkhana simultáneamente tres veces.
  1. Arte rupestre. Papel continuo y pintura t mpera, rotuladores, etc. 1,5 metros de papel por manada ficticia = 9 metros por gymkhana. 3 o 4 botes y un par de paquetes de rotuladores o l pices por gymkhana. Pintar n con las manos, as  que se recomienda un cubo con agua para que puedan lavarse al terminar.
  2. Confecci n. Cart n reciclado y/o cartulinas. 10 tijeras, 20 l pices, 2 botes de cola peque os o 1 grande, 60 metros de hilo/lana/pita. Un paquete de macarrones tipo penne o tibur n. Pintura (2 o 3 botes de distinto color, preferible marr n, rojo, negro, blanco o verde)
  3. Caza. Cartulinas A3 y/o folios A4 o grandes l minas de cart n. Previamente, se habr  unido con fiso la cartulina/folios o cart n en distintos tama os y se habr  dibujado en cada l mina un mamut. Se dise an distintos tama os. L pices y rotulador negro para pintar los mamuts. Durante la actividad, har n, al menos, 6 o 7 pelotas, cuantas m s mejor (si se tienen menos, habr  que recogerlas m s continuamente). Las pelotas pueden ser de ping-pong, o folios y papeles ya usados hechos bolas.
  4. Defensa. La pa oleta de cada lobato/a.
  5. Comunicaci n. Tarjetas preparadas previamente con palabras o frases relacionadas con el homo neanderthalensis. Tipo: cueva, fuego, hambre, peligro, dolor, 'Cuidado, viene un tigre', 'Hace fr o, haz fuego'...
  6. N madas. Una pa oleta o similar por participante para taparse los ojos.
- Para la guerra de clanes, no ser  necesario m s material que el que mismamente visten los y las participantes.

## Indicadores de evaluaci n

Han aprendido prejuicios hist ricos asociados al *Homo neanderthalensis*.

Han asimilado caracter sticas de la forma de vida de esta especie.

Han desarrollado conversaciones y relaciones con lobatos y lobatas de otros grupos scouts.

## Observaciones / Adaptaciones

Los y las scouters que desarrollen cada juego o prueba pueden a adir o restar complejidad seg n vayan analizando la dificultad que van desarrollando los y las lobatas al realizar los juegos, al igual que se pueden realizar repetidas rondas si el tiempo as  lo permite.



**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

Declarada de utilidad pública 6-3-1997 - Asociación miembro de la federación de Scouts de España (ASDE) - C.I.F. G-14057244  
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

Nombre de la actividad			Sección
La Mejor Sopa de Andalucía.			
Responsable de la actividad			N.º participantes
Marta Suárez (Cobra)			550
Tipo de actividad			Fecha / Hora
Gymkana			30/03/2025 10:00 a 13:00
Duración	Momento	Lugar	Recursos Humanos
3 horas	Mañana	Exterior	100 Scouters

## Objetivos y contenidos

Conocer diferentes festividades que tienen origen en Andalucía  
Tener creatividad  
Competir entre Secciones Scouts de manera sana  
Participar de manera activa

## Desarrollo

Esta actividad está basada en el Día de la Sopa de los Siete Ramales (El Burgo, Málaga). Para ello habrá varias partes.

Se dará el Premio a la Mejor Sopa de Andalucía.

La primera parte será dividir las Secciones Scouts en Comarcas, estas comarcas serán Secciones Scouts ficticias. Y cada Comarca se dividirá en pueblos, que serán las patrullas. Deberán ponerle nombre al pueblo, inventarse una festividad tradicional, comida típica, escudo (realizar físicamente), lema, ropa típica, etc. Su misión es atraer a la mayor cantidad de turistas de manera atractiva.

La segunda consistirá en una Gymkana, en las diferentes pruebas irán consiguiendo puntos.

*Hay varias pruebas escritas, dependiendo del tiempo que tengan se harán más o menos pruebas, el orden se puede elegir.*

Estas pruebas se harán en Secciones scouts ficticias (Comarcas) y serán:

\* *Es importante apuntar los puntos por prueba y patrulla, puesto que después se hará recuento y si lo hacen los educandos pueden hacer trampas, del recuento se encargan los Scouters de esa Sección Scout ficticia*

- Duelo de pañoletas/Mafeking - La patrulla de la Sección scout que más pañoletas consiga tendrán 100 puntos, la que menos 10 puntos.
- 4 esquinas - La patrulla de la Sección scout que más pañoletas consiga tendrán 100 puntos, la que menos 10 puntos.
- Beso placaje - La patrulla de la Sección scout que más pañoletas consiga tendrán 100 puntos, la que menos 10 puntos. Se harán simultáneamente varios besos placaje y se irán contando cuantas rondas van ganando cada una.
- Juego de Kim - Cada prueba será 20 puntos para la patrulla ganadora, la última conseguirá 2 puntos por prueba.
- El quema/el matar - Se harán simultáneamente varios quemados, las patrullas ganadoras competirán entre ellas (tipo liga de fútbol) y la patrulla que gane tendrá 100 puntos, la que menos 10 puntos.
- Muralla China - La patrulla de la Sección scout que más personas consiga tendrá 100 puntos, la que antes desaparezca 10 puntos.
- Juego de la estrella - Se ponen por patrullas formando una estrella en círculo formando filas mirando hacia el centro, las patrullas en filas tendrán las piernas abiertas y se pondrá en el centro del círculo una pañoleta por patrulla. Cuando se pite con el silbato el último de cada fila saldrá corriendo dando una vuelta al círculo completo hasta volver de donde ha salido y tendrá que pasar por debajo de las piernas de su patrulla y coger una de las pañoletas del centro lo más pronto posible. Se harán varias rondas y se irá apuntando que patrulla gana en cada ronda, la patrulla que más rondas gane tendrá más puntos, la que no gane o gane menos rondas tendrá menos puntos.

Ejemplo de puntuaciones:

Patrulla ganadora: 100 puntos

2ª Patrulla: 80 puntos

3ª Patrulla: 60 puntos

3ª Patrulla: 40 puntos

5ª Patrulla: 30 puntos

6ª Patrulla: 10 puntos

Posteriormente se hará un recuento de puntos y los puntos que consigan se transformará en dinero (*importante: no es físico, se harán las cuentas en un papel conforme vayan gastando*).

Con este dinero empezarán la subasta de ingredientes para crear su propia sopa del pueblo. Los alimentos están en folios dibujados para que sepan cuáles son y tengan recuento de todos. Deberán apuntar cuánto les ha costado en el folio (esto lo pondrán los scouters encargados de la subasta). Se permite el trueque de alimentos en el caso de que quieran realizarlo, posterior a la subasta.

Una vez se realice la subasta de todos los ingredientes se procederá a realizar la receta de la sopa. Esta sopa debe de ser original y deberán de ponerle un nombre y hacerle

publicidad para ganar el concurso de sopas a la Mejor Sopa de Andalucía. Deberán presentarla frente al resto de Secciones Scouts y los Scouters decidirán qué Pueblo gana.

## Recursos materiales

Cartulinas (Una por pueblo) TOTAL: 108.  
Bolígrafos (Tres por pueblo) TOTAL: 325  
Rotuladores de Colores (4-5 paquetes por comarca) TOTAL: 90  
Pegamento (Tres por comarca) TOTAL: 60  
Tijeras (Tres por comarca) TOTAL: 60  
Témperas (en el caso de que haya) TOTAL: 60  
Papel celofán (en el caso de que haya) TOTAL: 190  
Papeles de colores varios (en el caso de que haya) TOTAL: 60  
Folios (20-25 por comarca.) TOTAL: 1 paquete de 500  
Objetos varios para el juego de Kim (Silbato, pañoleta, algún muñeco, trapo, etc.) De lo que tengan los scouters en las pañoletas o in situ.  
Pelota. TOTAL: 18  
Folios con los alimentos dibujados. (1 por comarca) TOTAL: 18 impresiones.

## Indicadores de evaluación

Aprenden que en Andalucía hay diversas festividades y el origen de una de ellas  
Tienen creatividad para crear un pueblo con sus tradiciones y una sopa  
Sabían competir sanamente entre ellos  
No hacen trampas en la duración de la actividad  
Participan de manera activa en todas las fases de la actividad.

## Observaciones / Adaptaciones

Para que la división de las secciones scouts sean realistas, viendo los grupos que hay inscritos se dividirán a los educandos en números empezando por el número que se indique. Esta numeración se pasará en el momento en que termine la inscripción y se sepa el número real de asistentes.



**Crustáceos de cuerpo alargado:**

Bogavante



Cigala



Gamba



Langosta



Langostino



**Crustáceos de cuerpo corto:**

Cangrejo de mar



Buey de mar



Centollo



Nécora



Percebe



**Moluscos bivalvos:**

Almeja fina y chirla



Berberecho



Coquina



Mejillón



Navaja



Ostra



Vieira



**Moluscos univalvos o gasterópodos:**

Lapa



Bigaro



Cañadilla



Búsano



**Moluscos cefalópodos:**

Calamar



Pota



Pulpo



Sepia





# VEGETABLES



Eggplant



Bell Pepper



Broccoli



Cauliflower



Lettuce



Mushroom



Yellow Onion



Red Onion



Beetroot/ Beet



Artichoke



Radish



Red Cabbage



White Cabbage



Napa Cabbage



Fennel



Carrot



Cucumber



Corn



Celery



Asparagus



Red Chili



Green Chili



Garlic



Spring Onion



Tomato



Turnip



Pea



Zucchini



Sweet Potato



Potato



Arugula



Ginger



Squash



Brussels Sprout

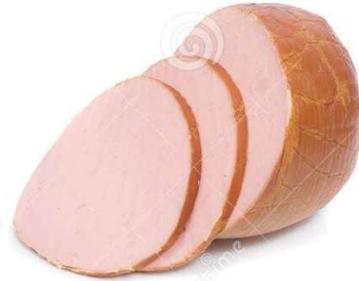
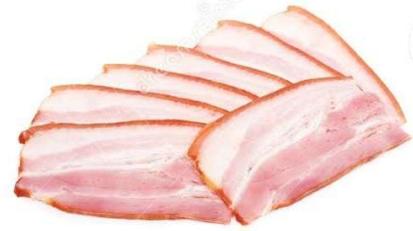
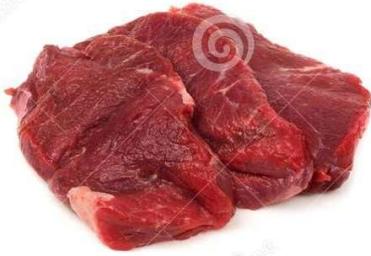


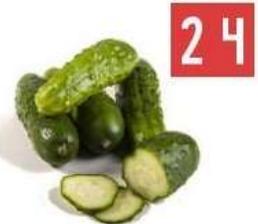
Leek



**SCOUTS**  
Construir un Mundo Mejor

**ASDE**  
Scouts de Andalucía







Nombre de la actividad			Sección
Festival carnavalesco			
Responsable de la actividad			N.º participantes
Olmo Chiara (Abeja)			300 escultas
Tipo de actividad			Fecha / Hora
Yincana y juego de interpretación			30/03/2025, 10:00 a 13:00
Duración	Momento	Lugar	Recursos humanos
3 horas	Mañana	Exterior	30 scouters

## Objetivos y contenidos

- Trabajar en equipo y buscar puntos de consenso con otras personas.
- Promover el conocimiento del Carnaval de Cádiz y su significado histórico.
- Fomentar la creatividad y la expresión de las ideas propias a través de la música.

## Desarrollo

### Parte 1: formación de unidades ficticias

#### *División*

(10 minutos)

Como es habitual, la actividad empezará con la división de los y las escultas asistentes en diferentes unidades ficticias, que en esta actividad se llamarán **agrupaciones**. Cada agrupación estará formada por entre 12 y 15 escultas de varios grupos scouts, haciendo siempre que todo el mundo tenga al menos a otra persona de su mismo grupo en la agrupación. Para ello, se pedirá a los equipos de scouters de las Unidades asistentes que dividan a sus escultas en parejas y en tríos antes de la actividad.

A su vez, las agrupaciones formarán parte de distintos concursos simultáneos en función del nº final de inscritos.

Para la división, se cortarán cintas de raso de colores, de tal manera que haya un color por cada agrupación. El día anterior a la actividad se repartirán las cintas a los grupos,

de manera que en cada Unidad real haya como mucho 3 cintas del mismo color, para que no coincidan en los equipos, y la mañana de la actividad será responsabilidad de los equipos de scouters colocar las pulseras como mejor consideren. La actividad empezará formando un gran círculo, y serán los y las escultas quienes se dividan por agrupaciones en función de los colores de las pulseras que lleven puestas. Una vez se hayan formado las agrupaciones, tendrán que formarse los concursos. Para ello, se pedirá que se dividan de tal manera que en cada concurso todas las agrupaciones lleven colores diferentes.

### *Ambientación por agrupaciones*

(10 minutos)

A partir de este momento cada agrupación tendrá a una o un scouter designado, que se encargará de echarles una mano y dinamizar su trabajo durante la actividad.

Las agrupaciones de cada concurso se separarán para que haya suficiente espacio, y en cada concurso las agrupaciones deberán decidir cuál es su nombre, así como una pose o grito que consideren apropiado. Finalmente se volverán a reunir las agrupaciones con sus respectivos concursos, y se presentarán.

## **Parte 2: una historia carnavalesca**

### *Juego de máscaras*

(15 minutos)

Para triunfar en el Carnaval es imprescindible un buen disfraz: eso lo sabían ya por el siglo XVIII, cuando las fiestas de máscaras se empezaron a popularizar. En esta prueba, su objetivo será encontrar parejas de cartas dadas la vuelta, pero se hará a modo de carrera de relevos. Irán hacia la zona central e intentarán levantar dos cartas iguales: si lo hacen se llevarán las cartas y, si no, volverán a su agrupación y podrán dar al resto la información que hayan encontrado.

Una vez se acaben las parejas, se contarán por agrupaciones y podrán elegir un tema para su actuación. Los temas que se presentarán son:

1. Cambio climático
2. Bullying
3. Pobreza infantil
4. Depresión y enfermedades mentales
5. Ciberacoso
6. Desigualdad
7. Violencia de género
8. Falta de oportunidades
9. Migración
10. Gordofobia y TCAs

En cada concurso habrá la misma selección de temas, y en todos sobrarán algunos, de manera que todas las agrupaciones tengan algo de capacidad de elección.

## *iCuidado con la censura!*

(30 minutos)

Esta parte es esencialmente un "captura la bandera", y cada agrupación competirá por capturar el tema que más interesante les parezca. Todas las personas participantes tendrán que ponerse la pañoleta por detrás del pantalón, y si alguien se la quita tendrán que quedarse quietas durante 15 segundos. Las "banderas" serán cartulinas con los nombres de los temas, y no se podrá tirar de ellas para evitar rotura, pero si la persona que las lleva pierde la pañoleta deberá entregarla a quien se la haya quitado. Cada equipo empezará con el tema que les corresponda de la prueba anterior. Los temas sobrantes se quedarán en el centro, y si una agrupación pierde el suyo no podrá seguir compitiendo hasta que haya cogido otro. De la misma manera, cuando robe un tema, deberá llevar el suyo corriendo hacia el centro. No habrá "bases" para cada agrupación sino que podrán organizarse como quieran.

A los pocos minutos, se anunciará una nueva regla: ¡el Carnaval tiene también detrás una historia larga de censura, por lo que tienen que tener cuidado para evitarla! En este momento el equipo de scouters que esté con ese concurso se unirá al juego y atacará a las agrupaciones que quiera. Cuando robe una bandera, la romperá y ese tema ya no se podrá usar por ningún equipo. Lo positivo en esta parte es que las agrupaciones hagan el intento de negociar y defenderse entre todas de la censura, ya que serán más.

Al finalizar el tiempo, cada agrupación deberá tener un tema con el que tendrán que ir al concurso de la tercera parte.

## **Parte 3: Concurso Oficial de Unidades Carnavalescas**

En la última parte de la actividad se celebrará el concurso. Para ello, las agrupaciones se irán de nuevo a espacios separados. Cada agrupación deberá componer un pequeño popurrí en base a alguna canción que ya conozcan (si quieren se pueden atrever con algo más complejo, como un pasodoble o un cuplé, pero no es obligatorio), y luego lo tendrán que interpretar delante de las otras.

### *Composición*

(45 minutos)

De la parte anterior habrán obtenido un tema: a partir de este deben preparar lo que quieran cantar. La idea es que hagan una reflexión sobre el tema, se pongan de acuerdo en cómo enfocar la canción y la escriban y ensayen un poco. No debe durar más de un par de minutos, por lo que se les insistirá en que se planteen una letra con una cierta profundidad antes que algo extenso (es mejor 30 segundos muy buenos que 2 minutos muy improvisados).

Se les dejará también pintura de cara por si quisieran ambientar su actuación algo más.

### *Interpretación*

(30 minutos)

Cada agrupación tendrá unos dos minutos para interpretar la letra que hayan preparado frente al resto del concurso, contando también con un par de minutos entre actuación y actuación. Se fomentará entre las otras agrupaciones que animen, y también tendrán el papel para las votaciones, de manera que puedan aprovechar los entretiempos.

## Valoración

(15 minutos)

Una vez todas las agrupaciones hayan interpretado sus temas, se procederá a deliberar entre scouters pero también entre agrupaciones. Cada agrupación deberá valorar a las otras y dar las puntuaciones que considere. Las categorías que puntuarán serán:

- **Música:** si la letra ha sido divertida e irónica, y si han cantado bien.
- **Espíritu scout:** si la actuación representa bien los valores que compartimos.
- **Originalidad:** si han sido capaces de sorprender y de dar una perspectiva sobre el problema del que han hablado que ha hecho reflexionar a las demás personas.

Para cada categoría, deberán dar desde el 1 (la nota más baja) hasta el número de agrupaciones de su concurso menos uno. Es decir, si hay 6 agrupaciones, cada una dará a las demás, en cada categoría, una puntuación del 1 al 5, sin poder repetirse.

Una vez se sumen todas las puntuaciones, se nombrará a la agrupación ganadora.

## Recursos materiales

- Cinta de raso de diferentes colores.
- Cartulinas de colores para los temas.
- Folios y bolígrafos o rotuladores para escribir las letras de las canciones, y algo de material de papelería en general.
- Pintura de cara y toallitas.

## Indicadores de evaluación

- Conoce la relevancia cultural y social del Carnaval de Cádiz.
- Es capaz de trabajar en equipo y colaborar con su agrupación.
- Participa en los debates dando su opinión sobre los temas que surgen.
- Puede expresar a través de la música y de la interpretación su punto de vista.

## Observaciones / Adaptaciones

En la reunión previa que se haga con los grupos se preguntará por la asistencia de escultas con necesidades especiales de atención educativa o con movilidad reducida. En función de lo que se comente se harán las modificaciones que se consideren oportunas y se avisará a las y los scouters, actualizando la ficha de la actividad.

## División en concursos

Para facilitar la participación se agrupará a las agrupaciones en varios **conCURSOS** diferentes, de manera que no tengan que competir todas contra todas. El objetivo es que cada concurso tenga alrededor de 5 o 6 agrupaciones. La siguiente tabla muestra la distribución de concursos en función del número de agrupaciones que se acaben formando.

Asistentes	Agrupaciones	COUC #A	COUC #B	COUC #C	COUC #D	COUC #E
180	<b>15</b>	5	5	5		
192	<b>16</b>	6	5	5		
204	<b>17</b>	6	6	5		
216	<b>18</b>	6	6	6		
228	<b>19</b>	7	6	6		
240	<b>20</b>	5	5	5	5	
252	<b>21</b>	6	5	5	5	
264	<b>22</b>	6	6	5	5	
276	<b>23</b>	6	6	6	5	
288	<b>24</b>	6	6	6	6	
300	<b>25</b>	5	5	5	5	5
312	<b>26</b>	6	5	5	5	5
324	<b>27</b>	6	6	5	5	5
336	<b>28</b>	6	6	6	5	5
348	<b>29</b>	6	6	6	6	5
360	<b>30</b>	6	6	6	6	6

Desde 360 hasta 450 personas se mantendrá la última división, aumentando el número de personas por agrupación.



Nombre de la actividad			Sección
Celebrando el Cascamorras de Granada			
Responsable de la actividad			N.º participantes
Alejandra Atienza			293 rovers
Tipo de actividad			Fecha / Hora
Juego + Debate			Domingo 10:00 a 13:00
Duración	Momento	Lugar	Recursos Humanos
3h	Mañana	Exterior	47 scouters

## Objetivos y contenidos

Conocer una de las fiestas tradicionales de Granda con historia religiosa a través del juego.

Conocer los orígenes religiosos de las fiestas andaluzas y crear una opinión crítica acerca de cómo se ha desarrollado esta festividad a lo largo de los años.

Debatir con otros rover para conocer diferentes opiniones y puntos de vista sobre cómo se vende la cultura Andaluza en España y los diferentes estereotipos que se crean a partir de ello.

## Desarrollo

### Juego bingo para que se conozcan (15 minutos)

¿Pija o quinqui?	Sección favorita	Trend más odiado
Animal favorito	¿Piedra Papel O tijera?	Fiesta popular que más te gusta
País al que viajarías	¿Hamburguesa o pizza?	¿Leer o cine?
Mes de tu cumpleaños	¿Agua o zumo?	Un superpod er

## **10-15 minutos para que las representantes rovers se presenten.**

### **Jugar al cascamorras (adaptación de la fiesta de Guadix)**

Intro sobre la historia del cascamorras + preparación (20-30 minutos)

Una vez introducida la historia del cascamorras se dividirá a los rover entre los bastetanos y varios cascamorras y arlequines (proporción 70-30 aprox). *210 rovers bastetanos - 90 cascamorras* y *arlequines*

Los rover bastetanos tendrán que pintarse la cara y los brazos (preferentemente de negro) de forma que se les reconozca desde lejos fácilmente. Se agruparán en un sitio con la Virgen de la Piedad, la cuál tendrán que custodiar de los arlequines y el cascamorras.

Los bastetanos tendrán varios botes de pintura a mano para poder manchar al cascamorras y los arlequines cuando se acerquen a la Virgen de la piedad.

El cascamorras y los arlequines tendrán que caracterizarse con pintura de colores asemejandose a los bufones y arlequines en los que se inspira esta historia.

Además los cascamorras tendrán que construirse su porra para defenderse (cuerda con un pañuelo/pañoleta atado a un extremo)

Juego del cascamorras (45 minutos)

Los arlequines y el cascamorras tendrán que ir a recuperar la Virgen de la Piedad (scouter con libertad de movimiento) y los bastetanos tendrán que custodiarla y defenderla. Para detener a los cascamorras y arlequines tendrán que llegar hasta ellos y pintarlos de negro.

Los arlequines y cascamorras podrán volver a 'casa' y probar suerte de nuevo en caso de ser marcados por los bastianos.

Los arlequines y cascamorras podrán defenderse con su porra, en caso de tocar a algún bastetano con su porra estos tendrán que volver a su punto de 'casa'.

*Note: La virgen será un/a scouter caracterizado y podrá ir moviéndose libremente para darle más dinamismo al juego. Ayudaría bastante que los scouters se implicaran en la actividad y los rovers se dividan en grupos con diferentes estrategias en los que los scouters participen y supervisen ya que el campo de juego es bastante amplio.*

Reencuentro + limpieza (15 minutos)

Se dirá a todos los rover y scouter por el medio posible (grupo de whatsapp) que se ha acabado el juego y se les deja unos minutos para poder limpiarse.

## Reflexión sobre el cascamorras y otras fiestas religiosas andaluzas

Se harán debates en pequeños grupos (10-15 rovers) a poder ser con 1 scouter por grupo mínimo y se intentará llegar a conclusiones y acciones si es posible:

- Recordar la base religiosa y la disputa de la Virgen de la Piedad. (20-30 minutos)  
¿Qué piensan de la disputa y la solución impuesta por los pueblos?  
¿Qué otras soluciones podrían haber sacado estos pueblos para solucionar el conflicto de la virgen?
- ¿Qué piensas sobre la popularidad que tienen las fiestas andaluzas hoy día? (20-30 minutos)  
¿Crees que este tipo de fiestas populares influyen en la opinión que otras comunidades autónomas tienen de Andalucía?
- ¿Qué fiestas populares conocéis y por qué medios las habéis conocido? (15-20 min)

## Recursos materiales

- Altavoz/Megáfono
- Walki-talkies (si hay disponibles)
- 1 rollo de cuerda de pita
- Pintura de colores que se pueda limpiar fácil
  - Pintura negra para 200 rovers (6 - 7 botes de pintura negra de témpera)
  - Pinturas de colores para 90 rovers (ejemplo: 2 rojo, 2 blanco, 1 azul, 1 verde 1 amarillo de témpera)
- Toallitas 10 paquetes
- Disfraz de virgen: corona, tela blanca/azul...
- Atrezzo o disfraces de bufones (pelucas, gorros, narices, etc.) *No es imprescindible*
- Bingo impreso (150 dos por página, uno por rover)
- Recompensa para ganadores de bingo (algún snack para compartir)

## Indicadores de evaluación

Conoce una de las fiestas tradicionales de Granda con historia religiosa a través del juego. Conoce los orígenes religiosos de las fiestas andaluzas y crea una opinión crítica acerca de cómo se ha desarrollado esta festividad a lo largo de los años.

Debate con otros rover y conoce diferentes opiniones y puntos de vista sobre cómo se vende la cultura Andaluza en España y los diferentes estereotipos que se crean a partir de ello.

## Observaciones / Adaptaciones

**Info extra para scouters interesados (agradecería que se leyera):**

- <https://es.wikipedia.org/wiki/Cascamorras>

- <https://quadix.es/turismo/fiestas-y-tradiciones-guadix/el-cascamorras-guadix/>
- <https://www.bazaturismo.com/fiestas-y-tradiciones/cascamorras/>
- <https://quadix.es/turismo/fiestas-y-tradiciones-guadix/el-cascamorras-guadix/>