



GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE Encuentros territoriales y vida de subcampo

1^{er} CAMPAMENTO NACIONAL DE GUÍAS Y SUBGUÍAS DE PATRULLA
26 al 29 de octubre de 2017

Santiago,
4 de octubre de 2017

Dirección Ejecutiva • Circular **Nº 22/2017**

**A todos los miembros del Equipo Nacional,
Comité Ejecutivo, miembros directivos del Equipo Nacional,
Directores de Zona, miembros de los Consejos de Zona,
Dirigentes y Guiadoras de todas las Ramas,
Guías y Subguías de Patrulla que participarán del Campamento,**

Amigas y amigos,

En pocas semanas viviremos el 1^{er} Campamento Nacional de Guías y Subguías de Patrulla y queremos compartir con ustedes algunas importantes noticias para asegurar que cada Consejo de Unidad aproveche al máximo el evento. Las próximas semanas serán claves no sólo para conseguir todo lo necesario, sino también para repasar aspectos claves sobre lo que hace único a este Campamento: la participación de guías y scouts en sus roles de Guías y Subguías de Patrulla. ¡La aventura ya ha comenzado!

En esta circular te podrás informar sobre:

- La asignación de subcampos de cada Consejo de Unidad.
- La disponibilidad de mesas para los Consejos de Unidad.
- Los Encuentros Territoriales: resumen y actividades seleccionadas por Distritos y Zonas.
- El Juego Democrático del Campamento: modalidad y preparación por Consejo de Unidad. Además, el Concurso de Cosplay.
- El Programa para adultos que acompañan a guías y scouts.
- El Código de Conducta para todos los adultos que participen en el Campamento, independiente de su rol o función.

Asignación de subcampos

En base a los Consejos de Unidad registrados en el Campamento y cuyos pagos ya se encuentran validados, hemos realizado la asignación de cada Consejo de Unidad a uno de los 12 subcampos del Campamento Nacional. En los próximos días el o la responsable de cada subcampo se pondrá en contacto con los responsables de delegación para darles la bienvenida. De todas maneras, pueden escribirnos a vidadesubcampo@guiasyscoutschile.cl si tienen consultas o si luego de un par de días, no son contactados.

Disponibilidad de mesas para los Consejos de Unidad

En cada subcampo existirá un número limitado de mesas que podrán ser utilizadas por los Consejos de Unidad. Como anticipamos, la cantidad de mesas disponibles es limitada y no serán suficientes para que todos los Consejos de Unidad reciban una, de modo que hemos previsto su entrega de manera prioritaria a los Consejos que realizan un viaje más largo para llegar a la Hacienda Picarquín, asegurando que sean ellos y ellas quienes en primer lugar cuenten con este equipamiento.

Las mesas que queden disponibles luego de esta asignación, se repartirán entre los Consejos de Unidad de otras ciudades más cercanas a Picarquín.

Por esto, cada Consejo de Unidad debe tomar las precauciones para contar con mesas para su lugar de acampada, ya que solo se entregarán a los Consejos de Unidad que asisten desde regiones lejanas a Picarquín.

No se ha previsto repartir otro tipo de infraestructura para los Consejos de Unidad, por lo que tanto los asientos, pisos, toldos y otras indumentarias para los sectores de acampe, son responsabilidad de cada Consejo de Unidad.

Los Encuentros Territoriales: Resumen y actividades seleccionadas por Distritos y Zonas

En poco más de un mes, se han realizado 26 Encuentros Territoriales, actividad fundamental para la realización de nuestro gran Campamento. En los Encuentros, Consejos de Compañía y de Tropa de diferentes lugares del país presentaron a sus pares de otros Grupos sus ideas de actividades, las sometieron a la opinión y finalmente, eligieron una en conjunto.

Terminados los encuentros, tenemos entonces 26 actividades pre seleccionadas para ser ejecutadas durante el Campamento. Estas actividades corresponden a las elegidas con la mayoría de los votos en cada encuentro, salvo algunos casos particulares donde la actividad seleccionada no cumplía con las condiciones para ser ejecutada en el lugar y espacio de tiempo disponible. En otros casos, se realizaron ajustes menores a las actividades para simplificar los materiales requeridos. Al final de esta circular podrán encontrar el listado de las actividades por territorio.



Es importante recordar que todos los Consejos de Unidad que pertenecen al mismo territorio deben participar del Juego Democrático de su subcampo presentando la actividad seleccionada en su Encuentro Territorial.

El Juego Democrático del Campamento: Modalidad y preparación de cada Consejo de Unidad

El Juego Democrático seleccionado para el evento será una gran Comic-Con.

¿Qué es una Comic-Con? Es una gran conferencia donde los amantes de los comics, las películas, las series, los videojuegos y otras formas de arte y entretenimiento se reúnen a compartir experiencias y mostrar sus creaciones. Además, abundan los disfraces de personajes de comics o películas.

El día viernes 27 de octubre, en el segundo día del Campamento Nacional, todos los subcampos realizarán esta actividad, donde cada Consejo de Unidad presentará su propuesta de actividad territorial. Las actividades ganadoras serán ejecutadas al día siguiente en el mismo subcampo.

En cada subcampo se preparará un espacio donde cada Consejo de Unidad podrá instalar un pequeño puesto donde presentarán su actividad. También habrá lugares de entrevistas y fotos. Una vez preparados los puestos, comienza la conferencia y cada participante podrá recorrerla para conocer las propuestas disponibles. Cada guía y scout podrá votar por su actividad favorita.

Al final de la actividad, los organizadores de la Comic-Con contarán los votos e informarán los tres primeros lugares.

¿Cómo presentar la propuesta de nuestro Territorio?

Para participar de la Comic-Con, cada Consejo de Unidad debe preparar una presentación que entusiasme a guías y subguías de patrulla para realizar esa actividad, pueden hacerlo usando comics, afiches, representaciones, etc. También pueden llevar disfraces que hagan más atractiva la presentación. Se dará un tiempo breve antes de comenzar el Juego Democrático para que los Consejos de Unidad preparen su puesto y afinen los últimos detalles.

Los Consejos de Unidad pueden realizar ajustes a la propuesta ganadora de sus Territorios, como ambientarla en base a una película, juego, comic u otro tema. Sin embargo, es necesario respetar lo siguiente:

- La actividad a presentar debe mantener el espíritu de la actividad seleccionada, de forma de respetar la elección democrática realizada por el territorio.
- Se debe mantener la cantidad de participantes y la duración definida.
- Los ajustes no pueden requerir materiales adicionales a los definidos.



Invitamos a guadoras y dirigentes a apoyar y orientar a los Consejos de Unidad en la preparación de esta propuesta, siguiendo las indicaciones ya descritas.

*Broche de oro para la Comic-Con:
Concurso de cosplay*

¿Qué es el cosplay? Cosplay es una abreviación de "Costume Play" y consiste en usar disfraces y accesorios para representar a un personaje específico de algún videojuego, película, cómic, etc. Para cerrar la Comic-Con, cada subcampo realizará un concurso de cosplay, donde todos los guías y subguías de patrulla que tengan un disfraz podrán competir en una de estas categorías:

- Mejor disfraz individual
- Mejor disfraz grupal

*Aspectos importantes a tener en cuenta para la
ejecución de la actividad ganadora por subcampo*

El sábado 28 de octubre, durante el tercer día del Campamento, cada subcampo realizará las actividades seleccionadas el día anterior. Dependiendo de los tiempos que requieran estas actividades y la cantidad de participantes que admitan, es posible que en cada subcampo se ejecute más de una actividad elegida durante el juego democrático.

Dentro de las actividades pre seleccionadas existen varias que consideran el uso de pintura, por lo que se recomienda que los participantes consideren llevar ropa que pueda ser manchada. Otras actividades, consideran realizar muestras gastronómicas, por lo que también se recomienda que los Consejos de Unidad estén preparados para esto.

Al final de esta circular encontrarán todas las actividades pre seleccionadas por los Territorios, podrán mirar las opciones de actividades que se han propuesto y así que así sus Consejos de Unidad estén mejor preparados para la realización de cualquiera de ellas. Sin embargo, no sabremos hasta terminados los Juegos Democráticos cuáles de estas propuestas serán realizadas en el Campamento!

*Recuerden entonces preparar y conseguir los siguientes implementos para las
actividades de Vida de Subcampo*

- Preparar con anticipación el material para presentar la actividad territorial.
- Preparar con anticipación disfraces que puedan usar durante la Comic-Con y el concurso de Cosplay.



- Considerar que cada participante tenga una polera blanca que pueda ser manchada y pintada. Asimismo, considerar ropa que pueda ser manchada con pintura.
- Se recomienda que cada participante cuente con una botella plástica desechable de 500 cc con tapa, dado que varias actividades propuestas consideran su uso.

Programa de adultos

De manera adicional a las actividades preparadas para niños, niñas y jóvenes que participan del Campamento, el programa contempla espacios de conversación y capacitación para dirigentes y guadoras que acompañan a los Consejos de Unidad. Estos espacios consideran la participación de todos los adultos acompañantes, quienes cumplirán un rol muy importante tanto en el Juego Democrático como en la ejecución de las actividades. De modo que es fundamental que cada Consejo de Unidad asista con 2 dirigentes o guadoras que los acompañen, quienes podrán participar de todas las actividades del programa de adultos, independiente de su nivel de formación o la Rama en la que se desempeñen en sus Grupos.

Código de Conducta para adultos en eventos nacionales

El Campamento Nacional de Guías y Subguías de Patrulla es una actividad donde celebraremos el espíritu del Movimiento Guía y Scout. Por esto, es fundamental que todos quienes participen de este compartamos un Código de Conducta, el cual nos comprometemos a conocer y respetar.

Para apoyar esta importante dimensión del evento, se ha conformado un Equipo de Política de Enfoque de Derechos (EPED), quienes colaborarán para garantizar que el Campamento sea un espacio seguro para cada niña, niño y joven. Sin embargo, cada una de las personas que participemos del evento debemos velar por promover los derechos de los niños, prevenir y protegerlos de cualquier vulneración de sus derechos, y como primer paso, debemos conocer el Código de Conducta, que encontrarán en las siguientes páginas.

Todo el equipo del Campamento de Guías y Subguías de Patrulla los está esperando, para que sigamos viviendo la aventura.

¡Buena Caza!


Pedro Pavez Gutiérrez
Jefe de Campo
Guías y Scouts de Chile


Juan Pablo Menichetti W.
Encargado Vida de Subcampo
Guías y Scouts de Chile



Listado de actividades seleccionadas por Territorio

Encuentro Territorial Zona Aconcagua	
Distritos participantes:	Llay-Llay, San Felipe.
Descripción de la actividad:	<p>Master Chef Scout</p> <p>La idea es realizar una competencia de cocina con lo que tengan a mano y cocinando lo que estimen conveniente, en donde pueden adornar la cocina y ambientarla según a ellos les parezca apropiado. Todo esto, con un jurado que evalúe. La actividad se realiza por equipos que reúnen a dos Consejos de Unidad.</p>
Duración y participantes:	2 horas, todo el subcampo.
Materiales requeridos:	Ninguno.

Encuentro Territorial Zona Antofagasta	
Distritos participantes:	Coloso, La Portada.
Descripción de la actividad:	<p>Juegos del Hambre</p> <p>Juego ambientado en la película y libro del mismo nombre, los participantes serán distribuidos a una distancia equidistante del centro donde se ubicara la "cornucopia" que contendrá bombas de agua y botellas modificadas para lanzar agua en chorro, a la señal los participantes podrán correr a buscar su "armamento" o refugiarse para "sobrevivir", finalmente quien este seco al final será el ganador.</p>
Duración y participantes:	1 hora, ½ subcampo.
Materiales requeridos:	Bombas de agua.

Encuentro Territorial Zona Atacama	
Distritos participantes:	Copayapu, Huasco, Localidad Incaripe.
Descripción de la actividad:	<p>Imperial Chess Scout</p> <p>Se conformaran equipos que tengan la cantidad suficiente para conformar un "ejercito de ajedrez", con las 16 piezas que corresponden al juego, se enfrentaran en modalidad de torneo a otros equipos hasta que quede un ganador.</p>
Duración y participantes:	1 hora, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Corona de rey y reina, cartón piedra, yeso para demarcar.

Encuentro Territorial Zona Bío Bío - Ñuble	
Distritos participantes:	Ñuble.
Descripción de la actividad:	<p>Terrest acuat</p> <p>Se realizara en tres módulos, donde guías y scouts tendrán que sobrepasar obstáculos y responder preguntas relacionadas al Movimiento Guía y Scout y de cultura general para llegar al siguiente módulo. Las actividades serán acuáticas y terrestres. Lo ideal es dividir el subcampo en equipos circunstanciales y que todo el equipo pase por el</p>



	circuito de obstáculos. Los obstáculos los encontrarán al momento de avanzar de un módulo a otro, dichos obstáculos consistirán en actividades físicas, con o sin agua.
Duración y participantes:	1 hora, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Nylon transparente, malla raschel, lava loza, cuerda plástica.

Encuentro Territorial Zona Bío Bío – Nahuelbuta	
Distritos participantes:	Nahuelbuta.
	<p style="text-align: center;">Guerra de Pintura</p> <p>Se delimitará un campo de juego por cada 2 Consejos de Unidad participantes, cada campo de juego tendrá una división al medio, la que no puede ser atravesada por los participantes. Cada Consejo de Unidad contará con 4 bombitas de pintura por jugador, a la señal comenzarán a lanzárselas al equipo contrario y a evitar que les peguen a ellos. Al final del encuentro, el equipo más manchado se queda en el campo de juego y el más limpio cambia a otro campo de juego.</p> <p>Al final de todas las rondas, el equipo más limpio gana todo el torneo. Se necesitan dirigentes y guadoras a cargo del arbitraje de cada campo de juego.</p>
Duración y participantes:	1 hora, ¼ del subcampo
Materiales requeridos:	Bolsas de basura, bombas de agua, pintura lavable, cuerda para dividir el campo de juego.

Encuentro Territorial Zona Bío Bío – Interprovincias	
Distritos participantes:	Concepción, Río Andalién, Talcahuano.
	<p style="text-align: center;">Splatoon Kart</p> <p>Carrera de carros romanos mientras hay una guerra de pintura. Los carros se confeccionarán con 3 coligües formando un triángulo. Equipos de 6 personas, con un conductor, 4 empujando, 1 protector (que tendrá el escudo de cartón). Gana el equipo que llega primero a la meta, siempre y cuando sea el más limpio.</p>
Duración y participantes:	2 horas, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Bombas de agua, pintura lavable, cartón piedra, coligües, cuerda.

Encuentro Territorial Zona Bío Bío – Los Ángeles	
Distritos participantes:	Bío Bío.
	<p style="text-align: center;">Rescátala si puedes</p> <p>El juego consta de 8 postas las cuales se irán pasando en equipos circunstanciales mixtos de un Consejo de guías y un Consejo de scouts.</p> <p>Cada posta dura aproximadamente 15 minutos y están pensadas para 40 participantes.</p>



	Los módulos son: Multi-gacelas 3000, tela araña, arte mortal, quémalo si puedes, cascabel, twerk party, una batalla a colores, water and mud.
Duración y participantes:	2 horas, todo el subcampo.
Materiales requeridos:	Pelotas de ping pong, Botellas plásticas 500 cc, cuerda, coligües, pintura lavable, malla raschel, cartón piedra.

Encuentro Territorial Zona La Frontera	
Distritos participantes:	Ñielol, Cautín.
Descripción de la actividad:	Guerra de Pintura Los participantes estarán "armados" con bombas de agua y botellas desechables que contendrán pintura al agua o anilina, diluida con agua potable, cuando se dé la señal, comenzara una batalla de pintura, generando tres tipos de ganadores: 1° el más pintado, 2° el menos pintado y 3° el mejor pintado.
Duración y participantes:	1 hora, ½ subcampo.
Materiales requeridos:	Pintura lavable, bombas de agua.

Encuentro Territorial Zona Iquique	
Distritos participantes:	Cavanha Iquique, Cerro Tarapacá, Alto Hospicio.
Descripción de la actividad:	Sabores De Nuestro Norte En una primera parte se propone una feria con stands de productos comestibles de la zona norte (puede ser de todas las regiones). En segunda instancia, participar en una yincana con pruebas que pongan en jaque los conocimientos sobre estas mismas degustaciones.
Duración y participantes:	2 horas, todo el subcampo.
Materiales requeridos:	Globos, harina, papel, plumones.

Encuentro Territorial Zona Del Libertador	
Distritos participantes:	Cachapoal, O' Higgins, Colchagua, Cipreses.
Descripción de la actividad:	Neon Nights Fiesta Electrónica, con ambientación fluor, se regalaran pulseras brillantes y se utilizara polvo fluorescente para la ambientación.
Duración y participantes:	2 horas, todo el subcampo.
Materiales requeridos:	Pulseras glow, polvo fluorescente.

Encuentro Territorial Zona Magallanes	
Distritos participantes:	Punta Arenas
Descripción de la actividad:	Juego de Acecho Gran juego de acecho tipo pirata dormido. La misión es acercarse a una persona con ojos vendados y deben extraerle un objeto que se encuentra cercano. La persona



	acechada puede efectuar 3 disparos con una botella plástica con agua y si le acierta al acechador lo elimina. La idea es que antes se expliquen técnicas de acecho y se hagan prácticas preparatorias para el juego. Los mismos guías y scouts hacen el taller.
Duración y participantes:	1 hora, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Botellas plásticas 500 cc.

Encuentro Territorial Zona Maule	
Distritos participantes:	Curicó, Talca, Linares.
Descripción de la actividad:	Búsqueda del Tesoro Las patrullas deberán esconder en partes estratégicas del campamento sus báculos, deberán competir con una guerra de pañolines hasta poder encontrar los tesoros de los otros Consejos de Unidad.
Duración y participantes:	1 hora, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	No requiere.

Encuentro Territorial Zona Norte Verde	
Distritos participantes:	Diaguitas, Coquimbo.
Descripción de la actividad:	La pista jabonosa Cada integrante se lanza a la pista y a la vez recogerá pañolines, la patrulla perdedora se deberá meter al barro, si hay empate a través de guerra de pañolin.
Duración y participantes:	1 hora, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Nylon transparente, lavalozas, baldes.

Encuentro Territorial Zona Reloncaví	
Distritos participantes:	Puerto Montt
Descripción de la actividad:	Fiesta Fluor Esta fiesta se hará en los horarios de la noche. Tendrá varias actividades (concurso de disfraces, mejor pareja de baile, etc.). Los niños pueden ir disfrazados o de polera blanca y al final de la noche lanzaremos pinturas.
Duración y participantes:	2 horas, todo el subcampo.
Materiales requeridos:	Pulseras glow, polvo fluorescente.

Encuentro Territorial Zona Los Ríos	
Distritos participantes:	Valdivia
Descripción de la actividad:	Color War Se dividirán a los participantes en 20 grupos circunstanciales de 16 personas cada uno. Cada equipo se diferenciará con un brazalete de color pegado en el brazo para evitar confusiones entre los grupos (cada equipo tendrá un color o dibujo distinto).



	<p>Deberán conseguir 10 tesoros (pelotas, pañolines, etc.) y ubicarlos dentro de un círculo de 3 metros aproximadamente el cual será denominado "base", deberán ubicar su base con distancia respecto a los demás equipos.</p> <p>El equipo deberá organizarse y delegar a 5 personas que cuiden la base y sus tesoros quienes serán llamados "protectores", mientras que los demás deberán salir a conseguir la mayor cantidad de tesoros al resto de las bases, estos se llamaran "cazadores".</p> <p>Los cazadores deberán atravesar el campo de juego e ir lanzando bombas con agua y pintura a los demás jugadores y de igual forma recibirá manchas de pintura. Cada jugador contara con dos bombas de agua y pintura (por ello la ropa blanca).</p> <p>Cuando un cazador llegue a una base que no sea la de su equipo, deberá desafiar a uno de los protectores a una pelea de pañolines que consiste en ponerse el pañolín en la parte trasera del pantalón (a una altura adecuada) para posteriormente iniciar la pelea intentando quitarle el pañolín a la otra persona (sin agresividad). Si gana el protector, su contrincante deberá retirarse de la base con las manos vacías y continuar jugando, mientras que si gana el cazador, este podrá elegir uno de los tesoros que este dentro del círculo y podrá llevárselo a su base. Cabe recalcar que una vez finalizada la pelea de pañolines deberán devolverse estos para evitar su pérdida una vez finalizado el juego. Finalmente ganará el equipo que haya conseguido obtener la mayor cantidad de tesoros incluyendo los suyos. Pasará por cada base un adulto contabilizando los tesoros de cada equipo para definir al ganador.</p>
Duración y participantes:	2 horas, todo el subcampo.
Materiales requeridos:	Cuerda, bombas de agua, pintura lavable, cartulina de colores.

Encuentro Territorial Zona Santiago Cajón del Maipo	
Distritos participantes:	Puente Alto poniente, Las Vizcachas
Descripción de la actividad:	<p>Pista de obstáculos</p> <p>Este juego consiste en un circuito de 3 pruebas donde el equipo cuyos 8 integrantes terminen primero será el ganador.</p> <p>Detalle del circuito:</p> <p>La patrulla se situará en la base donde esperarán su turno y animarán al patrullero que deba realizar el circuito.</p> <p>1.- Cuerpo a tierra: será aproximadamente un tramo de 10 metros donde el patrullero deberá pasar por una pista de plástico mojada y resbalosa sin tocar el techo que se confeccionará con piola a 25 cm del suelo.</p>



	<p>2.- Al salir de la prueba anterior el participante deberá cursar una cancha con círculos marcados con yeso, saltando de círculo en círculo son pisar fuera, si cae debe devolverse al inicio y volver a pasar.</p> <p>3.-cruzar el tronco será la última prueba y de equilibrio donde cada vez que caigan deberán iniciar de nuevo hasta lograr hacerla perfectamente.</p> <p>Cumpliendo estas pruebas podrá volver a la base donde dará el pase a un nuevo patrullero hasta pasar los 8.</p>
Duración y participantes:	1 hora, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Nylon transparente, madera, lavalozas, yeso.

Encuentro Territorial Zona Santiago Cordillera	
Distritos participantes:	Manquehue, Los Leones, Apoquindo, Vitacura
Descripción de la actividad:	<p>6 sentidos</p> <p>La actividad consiste en 5 módulos diferentes que representan los 5 sentidos y los participantes podrán poner a prueba cada una de sus cualidades, al completar los módulos, se reconocerá el sexto sentido que consiste en ser Guía o Scout.</p>
Duración y participantes:	1 hora, ½ subcampo.
Materiales requeridos:	Lana, Baldes, madera, nylon transparente.

Encuentro Territorial Zona Santiago Centro	
Distritos participantes:	Cerro Huelen, Santiago Centro y Providencia.
Descripción de la actividad:	<p>Los juegos de la hambruna</p> <p>En el campo de juego, habrá distribuidas botellas plásticas, baldes de agua con pintura, brochas ("cuchillos") y cartones ("escudos"), además los jugadores llevaran una lana amarrada en algún lugar visible. El juego consiste en manchar con pintura una parte considerable del torso de los demás para eliminarlo. Una vez eliminado deberá entregar 1 lana. Este juego es individual (es decir, las guías y los scout de una misma patrulla pueden atacarse, o aliarse con otros de otras patrullas), gana la persona que tiene más lanas. Los lugares para cargar pintura están protegidos, es decir no pueden atacarse ahí dentro, sin embargo no pueden estar más de 20 segundos aprox.</p>
Duración y participantes:	1 hora, ½ subcampo.
Materiales requeridos:	Lana, botellas plásticas, pintura lavable, cartón piedra

Encuentro Territorial Zona Santiago La Florida	
Distritos participantes:	Peñimahuida, Bellavista, Mapurayen
Descripción de la actividad:	<p>Guerra de Arañas</p> <p>Se hacen grupos de 8 a 15 personas, en el cual forman una araña. Los demás participantes tienen que pasar arriba de</p>



	estas arañas, tomar con sus brazos las piernas de los contrincantes y tratar de botar al equipo contrincante.
Duración y participantes:	1 hora, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Cinta de colores diferentes.

Encuentro Territorial Zona Santiago Maipo	
Distritos participantes:	San Bernardo, El Bosque, Valle del Maipo.
Descripción de la actividad:	Master Chef: Scout Edition Se entregan las mismas verduras a los participantes de las disponibles en el Campamento y deberán utilizar su creatividad para crear diferentes platos
Duración y participantes:	2 horas, todo el subcampo.
Materiales requeridos:	Cartulinas, plumones, papel celofán.

Encuentro Territorial Zona Santiago Norte	
Distritos participantes:	Recoleta, Conchalí, Renca, La Cañadilla, Quilicura, Huechuraba, Chacabuco.
Descripción de la actividad:	Juego Divergente Hay 6 estaciones, con dos equipos por estación. Depende de cómo lo hagan en cada estación, le van a dar a cada niño un papel que diga muy bien, bien o más o menos (con emojis). La persona que tenga más de un "muy bien" es divergente y el que tenga en todas las estaciones muy bien es 100% divergente. <ul style="list-style-type: none"> • ERUDICIÓN: Se van a hacer preguntas aleatorias a los participantes de la estación. El encargado estará a unos cuantos metros de todos los participantes con un pañolín en la mano. Luego el dirá la pregunta y quienes sepan la respuesta van a correr a agarrar el pañolín, el primero que lo agarre podrá decir la respuesta. • SIN FACCIÓN: carreras de velocidad, retos entre participantes aquel que logre vencer a todos ganara. • OSADÍA: captura la bandera. Ambos equipos deberán buscar una base, lo ideal para los lados contrarios, y dejar su báculo ahí. El equipo deberá sacar el báculo del equipo contrario y llevarla a su base para ganar. • VERDAD: todos sentados en un círculo, una persona tiene que decir acerca de él 4 oraciones pero una tiene que ser mentira. El resto tiene que discutir cual es la oración de mentira y cuando lleguen a un acuerdo decirla. • ABNEGACIÓN: para este juego tendrán que completar el siguiente circuito. En un cuadrado grande dibujado en el suelo cada equipo deberá sacar una canaleta por persona y una pelota de pingpong, luego de que todos tienen las canaletas y la pelota tienen que llevar la pelota sujetándola con las canaletas (sin que la pelota toque el suelo ni las manos) hasta donde hay unos hilos. En parejas deberán



	<p>formar un camino estrecho con los hilos cosa que la pelota pueda rodar por encima de estos. Después de que la pelota pase por todos los hilos de las parejas, esta pelota tiene que llegar a un balde rodando por la mitad de las canaletas de cada integrante. Cuando la pelota llega al balde termina el circuito y deberán repetirlo 3 veces. En caso de que la pelota se caiga tienen que volver a empezar la etapa en la que están.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CORDIALIDAD: en esta estación deberán completar una yincana en la cual deberán ganar los materiales para plantar un poroto. Hay dos equipos (15-16 personas por equipo), para comenzar el primero de cada equipo hará 10 petróleos y luego correrá hasta donde habrán unos algodones junto con un frasco de tempera en el suelo, el niño tendrá que ponerse pintura en la nariz y recoger el algodón del suelo sin ayuda de alguna parte del cuerpo solo agacharse hasta que se le pegue el algodón en la nariz. Luego de que ya recogió el algodón lo guarda y deberá ir dando vueltas de carnero hasta un plato con trozos de limón, tiene que comerse un cuarto del limón y podrá seguir. Después de comérselo corre hasta un plato de harina en donde deberá buscar un poroto que cuando lo encuentre tiene que guardarlo igual que el algodón. Luego deberá correr donde está todo el equipo, 2 integrantes tendrán un báculo a la altura de los hombros, el equipo estará a un lado del báculo y una persona al otro lado para recibir al niño que está haciendo la carrera, el equipo tiene que pasar al niño por arriba del báculo hacia el otro lado y cuando ya haya pasado tiene que hacer un bottle flip para poder terminar su turno. Cuando termina, comienza el otro hasta que todos los integrantes pasen. En la parte del limón el último participante en pasar se lleva con sí un vaso. Cuando terminan y tienen el vaso, los algodones, los porotos y el agua de la botella del bottle flip deberán plantar el poroto en el vaso y ganan.
Duración y participantes:	2 horas, todo el subcampo.
Materiales requeridos:	Pelotas de pingpong, canaletas de PVC, cuerda, tempera, algodón, limones, harina, porotos, vasos plásticos, botellas plásticas 500 cc

Encuentro Territorial Zona Santiago Oeste	
Distritos participantes:	Quinta Normal Cerro Navia, Quilamapu, Maipú Nuevo Extremo, Pila del Ganzo, Talakanta.
Descripción de la actividad:	<p style="text-align: center;">The extreme colors</p> <p>Esta actividad busca fomentar el trabajo en equipo, compartir con otras Guías y Scouts. Se crean 4 grupos donde se mezclarán los Consejos de Unidad. Luego se les entregará un distintivo a cada equipo (rojo, azul, verde,</p>



	<p>morado).</p> <p>Las actividades se realizan en 2 módulos circunstanciales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El primero consta de un enfrentamiento de los colores rojo y azul, se utiliza el tradicional juego captura la bandera usando báculos, con disparos de agua con pintura en con botellas desechables. • El segundo consta de que el equipo verde y morado se enfrentan en una gymkana extrema donde los equipos deberán pasar por diferentes pruebas secuenciales Cuando los equipos terminen las pruebas deberán cambiarse de modulo entre sí.
Duración y participantes:	1 hora, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Pintura lavable, botellas plásticas 500 cc, harina, cuerda.

Encuentro Territorial Zona Santiago Oriente	
Distritos participantes:	
Descripción de la actividad:	<p>Silla de tres patas</p> <p>La actividad se realiza en equipos de 10 personas. Cada equipo se amarra uno al otro con una cuerda. Al iniciar el juego, los equipos realizan peleas de pañolín entre ellos. Cuando alguien pierde, el ganador corta la cuerda que lo une a su equipo y lo amarra al suyo. Terminado el tiempo, gana el equipo que tenga la mayor cantidad de gente conectada.</p>
Duración y participantes:	30 minutos, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Cuerda, tijeras.

NOTA: está actividad fue ajustada en base a la descripción recibida. Se ha intentado mantener la idea de la actividad original, la cual por razones de legibilidad no logró ser comprendida.

Encuentro territorial Zona Santiago Sur	
Distritos participantes:	San Joaquín, San Miguel, La Granja, La Cisterna, Pedro Aguirre Cerda.
Descripción de la actividad:	<p>El árbol en el laberinto</p> <p>Cada Consejo de Unidad recibirá un mensaje en clave morse en el cual le indicará que deben rescatar a alguien de su patrulla, que se encuentra dentro del laberinto. El equipo escogerá a un "guerrero" para rescatar a la guía o el scout atrapado. Para ingresar al laberinto, cada "guerrero" debe hacer una búsqueda de petróleo sin caerse para demostrar ser digno de enfrentarse al laberinto. Una vez que ingresan al laberinto, estos no pueden tocar las paredes, sino se harán parte de éstas. El laberinto al tener vida propia creará una telaraña la cual los "guerreros" deberán cruzar. Una vez que lleguen al centro del laberinto se encontrarán</p>



	<p>con un enorme árbol, donde a los pies de éste encontrarán los patrulleros secuestrados. Para rescatarlos deberán soltarlos de las ramas de la cual son prisioneros. No olvidar tomar una de las llaves ya que con ella el cofre abrirá. Deben tener cuidado porque al momento de acercarse a las llaves o a los patrulleros el árbol los atacará con sus enormes ramas (juego pollitos adentro, pollitos a fuera). Una vez que salga del centro el "guerrero" con el patrullero a su lado deberán hallar el cofre el cual un tesoro (a elección) ha de sacar. Con el tesoro en mano deberán encontrar la salida, si estos no salen en un tiempo determinado el árbol los atraparé y parte del laberinto serán.</p>
Duración y participantes:	1 hora, todo el subcampo.
Materiales requeridos:	Cuerda, cartón piedra, dulces como premio (tesoro).

Encuentro Territorial Zona Valparaíso	
Distritos participantes:	Valparaíso, Viña Del Mar, José Francisco Vergara, Marga Marga, Villa Alemana, San Antonio.
Descripción de la actividad:	Taller De Arquería Crearemos un arco y un tiro al blanco por patrullas, donde conocerás lo divertido de trabajar en equipo y lo difícil que es dar en el blanco.
Duración y participantes:	2 horas, ¼ del subcampo.
Materiales requeridos:	Tubos de PVC, cuerda, papel lija, cinta adhesiva, sierra escolar, lana, cartón piedra.

NOTA: esta actividad fue seleccionada en el encuentro territorial de la Rama Guías. Las tropas de la Zona Valparaíso pueden escoger esta actividad o contactar al equipo zonal de programa para obtener detalles de la actividad seleccionada por los scouts.



CÓDIGO DE CONDUCTA PARA CAMINANTES Y ANIMADORES ADULTOS

(Aplicable igualmente a todo miembro de la Asociación, empleado, personal proveedor externo, personas naturales de cualquier organización que participan en el evento, funcionarios de cualquier servicio o institución y cualquier persona que visite el evento)

La Asociación de Guías y Scouts de Chile tiene como propósito contribuir a la educación de niñas, niños y jóvenes para que participen en la construcción de un mundo mejor donde las personas se desarrollen plenamente y jueguen un rol activo en la sociedad. De este modo, el Movimiento Guía y Scout pone a las y los jóvenes en el centro de su acción, animándolos a insertarse activamente en el mundo y preocupándose por el desarrollo integral de las personas, donde cada quien alcance su pleno potencial. En el contexto de la realización del 1^{er} Campamento de Guías y Subguías de Patrulla, evento nacional, se consideran las siguientes normas internas a ser respetadas por todas las personas que participen en actividades con niñas, niños y jóvenes de la Asociación de Guías y Scouts de Chile en concordancia con la Política de Enfoque de Derechos de la organización.

Relaciones interpersonales

- Tratar a todos, niñas, niños, jóvenes y adultos, con igual dignidad y respeto.
- Ser un ejemplo a seguir por los demás.
- No tomar parte en un comportamiento o contacto inapropiado, físico, verbal o sexual.
- No hacer comentarios insinuantes o amenazar a una niña, niño o joven, ni siquiera en broma.
- No utilizar lenguaje ofensivo o inapropiado personalmente o al escribir o llamar por teléfono.
- No realizar ni permitir actitudes, acciones o actividades que atenten contra la integridad de las personas, ya sea física, psíquica o moralmente, o que afecten su estabilidad emocional.
- Procurar que en todo momento otros adultos sepan dónde se encuentra y lo que está haciendo.
- Recordar que otros pueden malinterpretar sus acciones, incluso si tiene buenas intenciones.
- No confiar sólo en su buen nombre para protegerse.
- Recordar este código en momentos delicados, por ejemplo, al ayudar a una persona que ha sido intimidada, afligida o maltratada.

Prevención de abusos

- Siempre hay más de un adulto presente con niñas, niños y jóvenes.
- Si un adulto se reúne a solas con un niño, niña o joven, debe hacerlo a la vista de otros adultos.
- Animar a los demás a cuestionar las actitudes o comportamientos que no les gustan.
- No realizar ni permitir situaciones inaceptables en la relación de confianza entre adultos y niñas, niños o jóvenes, por ejemplo, contactos de índole sexual.
- Evitar ser arrastrado a situaciones inapropiadas de búsqueda de atención por parte de niños, niñas y jóvenes, tales como rabietas, caprichos o enamoramientos.
- Tomar con seriedad la expresión de niñas, niños o jóvenes de sus inquietudes y



temores.

- No prometer a un niño, niña o joven que mantendrá en secreto una situación conversada.
- Al ver situaciones de maltrato o abuso, actuar de inmediato y animar a otras personas a hacer lo mismo.
- Denunciar inmediatamente cualquier maltrato o abuso que vea o de que tome noticia.
- No restar importancia al abuso.
- No permitir la realización de actividades abusivas, por ejemplo, ceremonias de iniciación o acciones de intimidación.
- No dejar que las acusaciones, sospechas o dudas sobre el abuso no se denuncien.

El Campamento cuenta con un equipo de apoyo especializado para intervenir en situaciones de vulneraciones de derechos de niños, niñas y jóvenes, quienes pudieran declarar ser sobrevivientes de algún tipo de violencia o encontrarse en una situación de maltrato. Este equipo está preparado para intervenir en situaciones de abuso durante el evento.

Ante cualquiera de las situaciones descritas, contactar inmediatamente a un miembro del Equipo de Política de Enfoque de Derechos, en la Aldea del Encuentro, a través de alguna persona encargada de área o subcampo, o a través de los distintivos que utilizan estas personas.

Supervisión de niños y jóvenes

- Siempre informar a padres, niñas, niños, jóvenes y otros adultos acerca de las medidas de cuidado y protección.
- Dos o más adultos supervisan y están presentes durante todo el tiempo en todas las actividades donde niñas, niños o jóvenes estén involucrados.
- Utilizar alojamiento para dormir separado para niños, niñas, jóvenes y adultos.
- Ubicar las carpas de guías y dirigentes a una distancia tal que permita la supervisión de las actividades y de las condiciones de salud física y emocional de niñas, niños y jóvenes.
- Respetar y hacer respetar el derecho de niñas, niños y jóvenes a la privacidad e intimidad personal.
- No participar en ni permitir bromas que tengan como objetivo burlarse o reírse de otras personas.
- No permitir, entre niñas, niños o jóvenes, manifestaciones de acoso, amenaza, agresión, chantaje, rechazo, persecución o exclusión.

Cuidado de la higiene y la salud

- No consumir ni permitir el consumo de alcohol durante el Campamento.
- No consumir ni permitir que se consuman drogas.
- No tomar parte en juegos de contacto físico con niñas, niños o jóvenes.
- Respetar y hacer respetar los horarios de descanso y de alimentación de niñas, niños y jóvenes.
- Prever turnos separados en el uso de duchas para niños o niñas, jóvenes y adultos.



Responsabilidad de pioneros, caminantes y animadores adultos en la relación con niñas, niños y jóvenes

Compromiso

A todos los pioneros, caminantes y adultos – sean miembros de la Asociación de Guías y Scouts de Chile o colaboradores de instituciones externas que participen del evento-, se les entrega este documento, y se les exige acusar recibo y comprensión del código de conducta, que orienta el comportamiento que debe observar y mantener durante su estadía en el encuentro.

Cada persona como sujeto de protección

Este Código de Conducta busca que ningún niño, niña o joven sea objeto de cualquier tipo de violencia o abuso. El término abuso infantil se utiliza para describir una variedad de formas en que las personas perjudican a niños y jóvenes. Los jóvenes son más vulnerables pues no tienen la misma experiencia que los adultos para poder identificar lo que está bien o mal, y actuar o reaccionar en consecuencia.

OMMS y AMGS

La preparación para la promoción de los derechos de niñas, niños y jóvenes, así como la prevención del maltrato y protección de las personas en dichas situaciones, son importantes tanto en la Organización Mundial del Movimiento Scout como en la Asociación Mundial de las Guías Scouts. En todos sus eventos mundiales se requiere que los adultos asuman un compromiso como el indicado aquí.

¿Qué es una vulneración de derechos?

La Asociación de Guías y Scouts de Chile considera una vulneración de derechos a la afectación, perturbación o menoscabo en el ejercicio de derechos de niños, niñas y jóvenes. La vulneración de derechos implica impedir, limitar, restringir o menoscabar el pleno desarrollo físico y emocional de niños y niñas, su acceso a la salud, a la educación y en general a condiciones de vida digna, produciendo daños o consecuencias negativas en el ámbito físico o psicológico.

Formas de abuso

Intimidación, maltrato físico, abuso emocional, negligencia, abuso sexual, discriminación.

Intimidación

Acciones o comportamientos negativos intencionales hacia una persona que se repiten durante un período de tiempo. Por ejemplo: apodosos o burlas, alardes sobre dinero o posesiones, obligar a hacer cosas degradantes, ignorar deliberadamente a determinadas personas. La intimidación a menudo describe una forma de acoso cometido por un agresor que está en una posición de poder física o socialmente superior.

Maltrato físico

Causar deliberadamente lesiones corporales a una persona, o saber que está teniendo lugar el maltrato y no prevenirlo ni denunciarlo. Ejemplos: golpear, sacudir, empujar, pellizcar, quemar o morder, dar sustancias tóxicas, drogas o alcohol o intentar sofocar o ahogar a un niño, niña o joven.



Abuso emocional

Acciones, palabras o comportamientos que perjudican el estado emocional de una persona joven y dañan su autoestima. Ejemplos: en forma constante amenazar, mostrarse enojado, sarcástico o crítico. Es típico de una persona que desea mostrar poder y control sobre otra.

Negligencia

No atender a las necesidades esenciales de una niña, niño o joven cuando se ha aceptado o le ha sido confiado hacerse cargo de su cuidado. Ejemplos: alimentación inadecuada, condiciones de vida inseguras, falta de educación y atención médica, dejar a niños cuidar de sí mismos sin supervisión adecuada.

Abuso sexual

Cualquier acto por el cual una persona atenta contra la integridad del niño, niña o joven para la satisfacción de las necesidades sexuales propias o de alguien más, constituye ataque sexual, y por tanto un delito. Incluye la exhibición de imágenes pornográficas, conversaciones insinuantes de tipo sexual, incitaciones a tocamientos o a la masturbación.

Discriminación

Diferencia arbitraria en el trato de una persona, fundada por razones de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición social.

Responsabilidades

La Asociación de Guías y Scouts de Chile en conjunto con la Jefatura del Campo del evento, en virtud de lo detallado en el presente Código de Conducta, tomarán las medidas necesarias en torno a la entrega de antecedentes a la justicia, realización de denuncias en los organismos que correspondan y aplicación de sanciones internas, las que pueden ser desde amonestaciones verbales o escritas, expulsión del evento, derivación de antecedentes a Corte de Honor del territorio respectivo, entre otras.

