



## **Programa Aniversario 102 Rama Caminantes**

Con el fin de motivar a los grupos a que implanten el método y formen clanes de caminantes, el equipo zonal de la rama a puesto en sus manos el programa de la rama caminantes referente al encuentro zonal 2011, sin dejar de recordar unas palabras de Baden Powell .

La felicidad está al alcance de todos, ricos o pobres. Sin embargo, comparativamente, muy pocas personas son felices. Creo que la razón de esto es que la mayoría no se da cuenta de la felicidad aunque la tenga al alcance de su mano.

¿Habéis leído The Blue Bird de Maeterlinck? Es la historia de una muchachita llamada Myltyl y su hermano Tyltyl, quienes se propusieron encontrar "El Pájaro Azul de la Felicidad". Vagaron por todo el país buscando y rebuscando sin jamás encontrarlo, hasta que al fin se dieron cuenta de que no tenían que haber vagado: La felicidad, el pájaro azul, estaba ahí donde quiera que ellos escogieran para hacer el bien a sus semejantes, en su propia casa.

Si vosotros meditáis y aplicáis el profundo significado de esta leyenda, ésta se reduce a ayudaros a encontrar la felicidad a vuestro alrededor sin tener que ir a la luna para encontrarla.

Hay muchas personas que ven en su ocupación trabajo, como una molestia. Y no hacen otra cosa que pensar en los días de fiesta en los cuales podrán gozar. Con frecuencia, cuando los días de fiesta llegan, llueve, hace frío o tienen morriña, y aquellos días tan deseados, se convierten en un positivo fastidio.

La verdad es que no hay que posponer la felicidad para el futuro y que hay que gozar de la vida todo el tiempo. El hombre cuerdo no atesora para un Cielo vago en un futuro borroso. Se da cuenta de que él puede edificar su propio Cielo aquí en este mundo y ahora mismo; y que cuanto mejor es el Cielo que aquí se construya, mejor será el que obtenga en el futuro. Y así eventualmente entrará en el verdadero Cielo que él mismo se haya preparado: El Cielo de descanso, de paz y de acción de gracias , pues lo que hoy nos queda en estos 102 años es solo ser felices.

## Actividades del encuentro:

### ♣ Viernes 30 de octubre

#### ♣ Actividad 1: Bienvenida

Se les dará la bienvenida a todos los caminantes participantes del evento con el fin de motivarlos en su entrega al 100 para que el evento salga de la mejor manera.

#### ♣ Actividad 2: Juego del FBI.

El juego consiste en que se envía a un joven o equipo fuera del aula o salón.

Los que están en el salón deben desorganizar algunas cosas con el fin de que cuando regrese el joven que había salido, que es el FBI, averigüe qué ha sido cambiado o desorganizado.

Podrán participar tantos jóvenes dependiendo del tiempo que tengan

#### ♣ Actividad 3: Besar al otro

El facilitador pide a las personas que formen círculos de 7 u 8 personas y pide que cada uno piense en una parte del cuerpo humano. Cuando todos hayan pensado en esa parte del cuerpo, se les dice: "ahora, van a besarle al compañero de la 4 derecha esa parte pensada".

#### ♣ Actividad 4: El restaurante.

Esta actividad consiste en formar grupos de un máximo 15 personas. Cuenta una historia sobre un restaurante y dale nombre a los grupos, los grupos deben tener el nombre de cosas o personas que hay en el restaurante, por ejemplo: los platos, los cubiertos, los meseros, las mesas, las sillas etc., y hasta el mismo restaurante.

Después de haber organizado los grupos y darles el nombre, comienza a contarle las reglas.

El juego consiste en que a medida que tú vas contando la historia y vas

diciendo el nombre de un grupo, éste se debe ponerse de pie y sentarse luego, si algún miembro del equipo no se pone de pie, queda eliminado del juego...

Ejemplo: "iba yo por toda la calle y de repente vi un restaurante al frente, (los del equipo con el nombre restaurante se deben poner de pie) y entré y había allí un mesero (los del grupo mesero se deben colocar de pie) y así sucesivamente."

Gana el último equipo que sobreviva....

♣ **Sábado 1 de octubre**

♣ **Actividad 5: juego de estaciones.**

Los caminantes serán separados en equipos circunstanciales mezclados, se realizarán cuatro estaciones dentro de la ciudad, en cada una habrá un dirigente o guiadora con un módulo de juegos los cuales serán:

➤ **Modulo 1: TEATRO DE PALABRAS**

Material: pedazos de cartulina o papel y lápiz o pluma.

Formación: se escribe en las cartulinas palabras que puedan ser teatralizadas, como por ejemplo, orquesta, ciclista, aguatero, etc. En seguida se cortan todas las letras de la palabra y se aumentan todas con el mismo número, de modo que cada palabra tendrá un número especial. Entonces se distribuyen las letras entre todos los participantes.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores se agrupan por palabra, y verificado cual es la palabra, ensayan la mímica correspondiente para presentarla ante la comisión jurado, que escoge el grupo que mejor teatralizo su palabra.

### ➤ **Modulo 2: ENHEBRAR LA AGUJA**

Material: agujas e hilos para cada par de participantes.

Formación: el juego es disputado en parejas. Se trazan dos líneas paralelas, con una distancia de diez a quince metros. Detrás de una se línea. Los uno de la pareja tiene en sus manos la aguja, y el otro el hilo.

Desarrollo: a la señal de partida, salen de sus posiciones, y sin tocarse las manos, tratan de enhebrar la aguja. En el momento en que lo logren, tomen la mano del compañero y corren hacia la línea de partida de los que tienen la aguja. El primer equipo en terminar gana el modulo

### ➤ **Modulo 3: confusión de zapatos**

Material: zapatos de los participantes.

Formación: se traza dos líneas paralelas a una distancia de diez metros. Detrás de una de las líneas, la de partida, están alineados los participantes. Detrás de la otra, los zapatos de los participantes, todos revueltos, pero no amarrados o abotonados

Desarrollo: el dirigente de una señal de partida, y todos corren a la línea de llegada, y cada uno procura calzarse su zapato. Este

debe ser amarrado o abotonado según la necesidad. En seguida, se vuelve a la línea de partida. El primer equipo que pase la línea de partida debidamente calzado con sus zapatos será el vencedor.

➤ **Modulo 4: Sedientos**

Material: vasos con agua y cucharillas de dulce.

Formación: el juego se realiza por pares dentro del equipo. Se trazan dos líneas paralelas. Detrás de una de ellas estarán los jugadores y en la otra línea los vasos con las cucharitas.

Desarrollo: a la señal de partida, la pareja saldrá en tres pies y uno le tendrá que dar el agua al otro con la cucharita sin derramar nada al terminar deberá devolverse y darle el relevo a la otra pareja. El equipo que termine primero gana.

**Actividad 6: Juego de ciudad Conociendo San Clemente**

- ❖ Los participantes se reunirán en sus respectivos clanes. La actividad cuenta con cuatro estaciones dentro de la ciudad, estas serán ubicadas en lugares típicos de san clemente. Para poder empezar este juego los caminantes recibirán una hoja en la cual estará escrita la historia de la ciudad por lo tanto los jóvenes tendrán que analizar esta reseña para concluir cuales son las estaciones en orden según la historia de san clemente.

En cada una de las estaciones habrá un dirigente o guiadora, al momento que los caminantes lleguen a la estación correspondiente recibirán un mensaje en clave, estos mensajes tendrán una tarea que cumplir en el lugar, al momento que cumplan la tarea podrán dirigirse a la otra estación.

El clan que cumpla con todas la tareas en las estaciones será el ganador.

(La historia será entregada el día del evento)

### ❖ **Peña de Clanes: " black and white fest"**

**Tendencia:** Los hombres tendrán que ir en su totalidad vestidos de color negro. Las mujeres deberán ir vestidas de color blanco.

**Desarrollo:** En esta actividad cada uno de los clanes participantes deberán realizar una representación la cual no tiene una idea es a libre elección manteniendo los márgenes de respeto y buen vocabulario, el cual no debe ser mayor a 15 minutos ni menor de 7 minutos.

Después de la actividad vendrá un compartir entre todos los participantes dando un pie a un plenario para hacer una pequeña evaluación a lo recorrido del encuentro.

Para terminar la actividad se pondrá música de fiesta para que compartan entre los caminantes de los distintos distritos.

Necesidades: Amplificación, artículos para decorar

### Actividad de servicio

Hora de inicio: 11:00 hrs

Descripción: Con motivo de la celebración del aniversario de la localidad de San Clemente, se realizara una maratón el día domingo 2 de octubre, a partir de las 12:00 hrs. donde los caminantes participantes harán una intervención social.





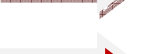


Desarrollo: Los caminantes se situarán en dos puntos específicos dentro del tramo de esta maratón, en los cuales deberán cumplir con la función de hidratadores de los corredores que participen de esta.

Punto 1: Chile nuevo.




Punto 2: Plaza de armas de San Clemente.









## **Cronograma Aniversario 102 Rama Caminantes**

### ♣ **Viernes 30 de septiembre**








- |           |   |                                   |
|-----------|---|-----------------------------------|
| 20:00 hrs |    | Llegada al lugar                  |
| 21:00 hrs |    | Bienvenida                        |
| 21:30 hrs |    | Dinámicas para conocerse          |
| 22:00 hrs |  | Actividad 2 <b>juego del FBI</b>  |
| 22:30hrs  |  | Actividad 3 <b>Besar al otro</b>  |
| 23:00 hrs |  | actividad 4 <b>El restaurante</b> |
| 23:30 hrs |  | Despedida del día                 |

### ♣ **Sábado 1 de octubre**

- |           |   |                     |
|-----------|---|---------------------|
| 08:30 hrs |  | Levantada           |
| 09:00 hrs |  | Desayuno            |
| 10:00 hrs |  | izamiento por villa |

11:00 hrs		Inicio de actividades por rama
11:30 hrs		Actividad 5
13:00 hrs		Almuerzo
15:00 hrs		Actividad 6
18:30 hrs		Regreso a las villas
20:00 hrs		"Fogata de Clanes"
22:00 hrs		Fiesta.
00:00 hrs		Despedida del día

♣ Domingo 2 de Octubre

08:30 hrs		Levantada
09:00 hrs		Desayuno
10:00 hrs		izamiento por villa
11:00 hrs		Actividad de servicio
12:30 hrs		Clausura por rama
13:00 hrs		Almuerzo
14:00 hrs		Clausura del evento