



ASOCIACIÓN SCOUTS DE COLOMBIA - REGIÓN BOGOTÁ
GRUPO SCOUT 78 "SAN JOSÉ MANYANET"
MANADA NAZARET



CAMPAMENTO VIRTUAL DE LOBATOS "MI VECINO TOTORO"
JULIO 11 – 12 DE 2020

Estimados Viejos Lobos:

Si estás leyendo este documento, es porque has aceptado la invitación a participar, junto a la Manada Nazaret, de esta aventura de un Campamento Virtual para Lobatos, o bien porque te enteraste de que realizamos este evento y quieres replicarlo en tu Manada. Sabemos que una de las consecuencias de la Pandemia por COVID-19 ha sido el confinamiento y, por ello, la imposibilidad de continuar con las actividades, al aire libre, de cada una de nuestras manadas.

A pesar de esta situación, el mundo moderno tan virtualizado nos ha permitido superar los obstáculos y reinventar, temporalmente, nuestra manera de hacer las cosas. De este modo, hemos podido continuar las actividades, desde casa, de manera virtual. Sin embargo, la realización de eventos tales como un campamento, podrían representar un gran reto.

Este modelo de Campamento Virtual ha sido diseñado con un objetivo muy especial: integrar varias Manadas para que los Lobatos puedan conocerse, compartir entre ellos y divertirse para fortalecer los valores de la hermandad, el cuidado del otro y de la vida en la naturaleza; y por medio de esta integración, fortalecer la Región Bogotá.

Por otro lado, también queremos que esta integración permita unir esfuerzos y experiencias, porque sabemos que juntos, saldremos adelante.

Recibe un fuerte saludo de mano izquierda,



SC. JORGE MARTÍNEZ COMBELLAS, I.M.

Fao de la Manada Nazaret

Subjefe de Manada | Grupo 78 "San José Manyanet"

@: jorge@grupo78.org





Fondo Motivador:

Hemos elegido como Fondo Motivador de este Campamento Virtual la película animada japonesa "Mi Vecino Totoro", de Estudios Ghibli. Esta película narra la historia de dos hermanas: Satsuki y Mei, que se mudan junto a su padre al campo para estar más cerca del hospital donde tienen internada a su mamá. En sus aventuras por el bosque, se encuentran con Totoro, el gran espíritu protector del bosque. Una película infantil muy especial, que resalta los valores de la familia, la hermandad, la protección al más pequeño, la belleza que representa la vida en medio de la naturaleza y el valor de cuidarla, en un ambiente que valora la fantasía, la imaginación y la independencia de los niños.

Cronograma:

El Campamento Virtual está diseñado para comenzar el sábado, 11 de julio, a las 9:00 a.m. y finalizar el domingo, 12 de julio, a las 11:00 a.m.

Sábado 11 de julio:

9:00 a.m.	Protocolo y bienvenida.
9:30 a.m.	Juego Rompehielos: "Con tu nombre".
10:00 a.m.	Cine-Foro: "Mi Vecino Totoro".
12:00 m.	Descanso – Almuerzo.
2:00 p.m.	Juego: "Las Siete Maravillas".
2:30 p.m.	Cine – Foro: "Mi Vecino Totoro".
3:30 p.m.	Juego: "Pictionary".
4:00 p.m.	Descanso – Refrigerio.
4:15 p.m.	Manualidad: Elaboración de Máscaras o Disfraces.
5:00 p.m.	Ceremonia: Paso de Manada a Tropa.
6:00 p.m.	Descanso.
7:00 p.m.	Preparando juntos la Comida
7:30 p.m.	Comida.
8:00 p.m.	Armamos el Cubil.
9:00 p.m.	Fiesta de Disfraces. (hasta las 11:30 p.m., depende de la motivación y energía de los lobatos).

Domingo, 12 de julio:

9:00 a.m.	Inicio de actividades. Juego "Dame 3".
9:30 a.m.	Juego: "El Objeto Valioso".
10:00 a.m.	Conociendo YUNGA.
10:50 a.m.	Cierre y Despedida.
11:00 a.m.	Fin del Campamento Virtual.





Breve explicación de cada una de las Actividades:

1. Juego "Con Tu Nombre".

Es un juego rompehielos para presentarse, funciona en cualquier escenario, por lo que, la modalidad virtual no representa un impedimento para su realización.

Cada uno de los participantes del Campamento Virtual deberá presentarse con una frase muy simple: Me llamo..., me gusta..., y me gustaría conocer... donde lo que le gusta y gustaría conocer debe empezar con la misma letra de su nombre.

Por ejemplo: Me llamo **F**ao, me gustan las **F**iestas y me gustaría conocer **F**inlandia.

2. Cine – Foro: "Mi Vecino Totoro".

El cine foro tiene dos partes, a las 10:00 a.m. se verá la película, y a las 2:30 p.m. se tendrá la reflexión con los Lobatos.

La película está disponible en Netflix, puede ser retransmitida a través de la plataforma virtual Zoom, de manera que los Lobatos que no tengan Netflix en sus hogares, puedan ver la película sin problema.

La reflexión de la película debe buscar resaltar los valores más importantes que los lobatos hayan identificado.

Durante el tiempo de reflexión se les puede invitar a dibujar el personaje que más les gustó de la película, o la escena, para que luego compartan con los demás por qué escogieron este personaje y/o escena.

Sinopsis de la Película

"Mi vecino Totoro" cuenta la historia de dos niñas, Satsuki y Mei, que se han trasladado al campo a vivir con su padre, mientras su madre se recupera de una grave enfermedad en un hospital cercano. El padre aviva la imaginación de sus hijas con fábulas e historias mágicas sobre duendes, fantasmas y espíritus protectores de los hogares. Sus hijas descubren la existencia de los "conejillos de polvo"; de este modo aprenden que hay seres que no todos pueden ver, como los espíritus del bosque, solamente visibles para aquellos de corazón puro. Las hermanas Satsuki y Mei se enfrentan a un mundo rural y a su vez mágico. Alentadas por la curiosidad observan todo y cuanto sucede ante ellas, obligan a los "duendes del polvo" a abandonar su recién adquirida vivienda, persiguen bellotas a través del bosque, cruzan túneles misteriosos que llegan a madrigueras ocultas en el seno del árbol milenario. Dentro de este árbol descubren a un extraño ser al que la pequeña Mei identifica como un "Totoro".

Más adelante, cuando se extravía camino del hospital para ver a su madre, su hermana mayor, Satsuki la busca desesperada y pide ayuda a Totoro. Éste parece feliz de poder colaborar, con su ayuda y la del Nekobasu (un gato-autobús viviente) encuentran a Mei rápidamente. Cuando Mei, intentando





llegar al hospital para ver a su madre, se extravía, Despierta Mei después, como no podía ser menos, en mitad del bosque y enfebrecida, tratando de explicar a su comprensivo padre y hermana la causa de su fugaz desaparición. Ninguno de los dos la reprende y su hermana mayor la cree: ese árbol ancestral no puede albergar otracosa que los seres –espíritus del bosque- que la niña dijo ver. Y ambas se invitan a volver a verlo. Entre tanto, disfrutan del campo, conocen a sus vecinos, van a la escuela (teniendo derecho a ello o no), escuchan las historias de su anciana vecina, y esperan a que llegue su padre, casi siempre ausente, en la parada del autobús, mientras la lluvia se adueña de la noche. En ese contexto las dos hermanas no tardarán en reencontrarse con el misterio.

Cuando Mei, intentando llegar al hospital para ver a su madre, se extravía, Satsuki recurre a Totoro, el rey del bosque, para que le ayude a encontrar a su hermana pequeña. Será Totoro, un ser extraordinario que sólo un niño puede entender con racionalidad indiscutible, precisamente porque es un ser que pertenece únicamente a su mundo, el de los sueños y los juegos aquel en que un gatobús acude en tu ayuda si crees en él y te dejas guiar por su rumbo.

Las dos hermanas que protagonizan la película de Miyazaki representan respectivamente la niña que deja poco a poco la infancia atrás, Sitsaky, y la hermana pequeña que vive en la más absoluta inocencia y pureza de la niñez, Mei. Mientras Sitsaku empieza a afrontar las responsabilidades de un adulto, su prioridad máxima es la de cuidar de su hermana Mei, risueña y jovial quien sólo piensa en jugar y proclama su creencia en un mundo de hadas que no está al alcance de los más adultos.

Esconde Mi vecino Totoro, bajo su narración aparentemente simple, un soberbio cuento sobre la infancia y sus maravillas, lleno de lirismo y sencillez, desposeído de pretensiones y de ideales más allá que los del ecologismo y la bondad del ser humano.

3. Juego “Las Siete Maravillas”:

Es una versión del “Rey Manda” adaptado al entorno virtual a distancia. Se irán nombrando siete objetos que los Lobatos seguramente tendrán en sus casas, uno a uno se nombrarán y deberán ir a buscarlos.

Los siete objetos pueden ser: un vaso de plástico no desechable, un rollo de papel higiénico, una almohada, una media de color gris, una fruta, una galleta, una servilleta.

4. Juego: “Pictionary”.

Este tradicional juego consiste en grupos compitiendo entre ellos, de cada grupo un participante debe ver una tarjeta con el nombre de una cosa, objeto, animal, etc; y comenzará a dibujarlo; sus compañeros de equipo deben adivinar lo que dibuja. Tienen un tiempo determinado para adivinar y ganar el punto.

Bajo modalidad virtual, en la plataforma Zoom, se puede jugar fácilmente desde la función compartir pantalla, pues cuando se activa esa función, Zoom pregunta lo que se va a compartir, entre las opciones está un Tablero Blanco, tipo pizarra, sobre la cual se puede dibujar. De este modo, se puede





motivar a los lobatos a dibujar, si necesidad de crear una competencia entre Manadas, para que todos los demás adivinen el elemento dibujado.

5. Descansos: refrigerio y comida:

Tanto para el descanso de la tarde, para tomar onces, como para la comida en la noche, se invitará a los Lobatos a que preparen sus onces y comida favoritas y compartan con los demás Lobatos lo que están comiendo.

6. Manualidad: "Elaboración de Máscaras o Disfraces."

La elaboración de máscaras o disfraces será con material de reciclaje que tengan los Lobatos en sus casas. La idea es premiar con reconocimientos los mejores y más creativos disfraces.

7. Ceremonia de Paso.

La Manada Nazaret tiene dos Lobos Solitarios: Yuliana y Salomé. Muchas ceremonias de Manada o de Grupo tienen lugar en Campamentos, por ser éste una ocasión especial. Por este motivo, escogimos una actividad muy especial, como este Campamento Virtual, para que den su Gran Salto de Manada a Tropa.

En este momento ingresarán los demás integrantes del Grupo 78 a la sala de Zoom.

Todos los integrantes del Grupo serán parte y testigos de la Ceremonia de Despedida, es decir, no se separarán las diferentes Ramas del Grupo.

Una vez las dos Lobo Solitario digan por última vez su Promesa de Lobato y con ello cierren su ciclo en la Manada, serán presentadas al Jefe de Grupo; luego de este momento, se separarán en salas independientes la Tropa y el resto del Grupo, para que la ceremonia de bienvenida en Tropa sea exclusiva de los Scouts.

La familia de las niñas será cómplice de este momento, y serán sus mamás y/o familiares, quienes entregarán la Insignia de Paso y el Puente de Tropa, que previamente se les ha hecho llegar.

8: Armemos el Cubil:

Para esta actividad puede invitarse a la familia de los Lobatos, para que sea una actividad familiar. El objetivo es armar una carpa dentro de la habitación, o decorar un cubil, etc; para que los Lobatos se sientan durmiendo en campamento en sus casas. Se puede armar una especie de vivac con cobijas y sábanas, tirar el colchón al piso para simular un sleeping bag, etc. Se reconocerán los mejores cubiles y más creativos.

9. Fiesta de Disfraces:





Esta será la actividad nocturna del Campamento Virtual; simulando lo que sería estar en torno a una fogata.

Algunas de las actividades que pueden realizarse:

- Juego: Construir un Cuento.
Un Viejo Lobo comienza una frase para construir un cuento, la que sea. Luego otro viejo lobo añade una frase, luego un lobato, luego, otro, y así sucesivamente. La idea es lograr que todos participen e ir tomando nota del cuento que se construye, de modo que al final se haga lectura de éste y ver si tuvo o no sentido.
- Canción La Flor Roja.
De manera virtual, compartir la canción "La Flor Roja", como manera de recuperar su canto y danza en torno al fogón en campamentos.
- Festival de Talentos.
Será una oportunidad única para que los lobatos nos muestren sus talentos, que muchas veces no comparten en Manada, tales como tocar un instrumento, mostrar sus mejores dibujos y obras de arte, cantar sus canciones favoritas, etc.
- Canciones tradicionales Scout: se puede aprovechar para enseñar una o dos canciones: Anikuni, Oh que feliz, etc.

10. Juego: "Dame 3."

Este es un juego – dinámica rompehielos. Consiste en incentivar la creatividad, memoria y despertar el conocimiento en los Lobatos.

Se le va diciendo la frase dame tres... a varios lobatos, intentando que todos participen.

Si se les dice dame tres países, deben nombrar tres países distintos; o tres colores, o tres animales, etc; también puede ser tres risas, entonces tendrán que reírse de tres maneras distintas; o tres aplausos, o tres ejercicios, o tres muecas, etc.

11. juego: "El Objeto Valioso."

Aprovechando que los Lobatos están en sus casas, se les invita que busquen el objeto más valioso que tengan, lo mejor es que sean objetos, y libremente los muestren a los demás Lobatos y vayan explicando por qué es un objeto valioso para ellos.

12. YUNGA: "Insignia de la Biodiversidad".





La Manada Nazaret le presentará a las otras Manadas lo que han ido trabajando de la Insignia de la Biodiversidad de YUNGA en torno al Aire. Se hará la presentación y darán las instrucciones para la primera actividad de Tierra.

La idea es, para la Manada Nazaret, continuar el desarrollo de las Actividades de YUNGA; y para las Manadas invitadas, motivar a Lobatos y Viejos Lobos a la realización y obtención de la Insignia de la Biodiversidad.

13. Evaluación con el juego "El Semáforo."

Se le pedirá a los Lobatos buscar tres objetos, o tres papeles de colores, o una combinación de objetos, papeles, cartones, etc, con los colores del semáforo: Verde, Amarillo y Rojo.

Se les harán preguntas para evaluar el Campamento Virtual:

- Les gustó el campamento.
- Les gustó la película.
- Les gustó compartir con otras Manadas.
- Cualquier otra pregunta que puedan hacer los Viejos Lobos.

Si la respuesta es afirmativa, muestran el color verde. Si es negativa, rojo. O si no saben qué contestar, es más o menos, etc. muestran el amarillo.

14. Despedida y Cierre.

Se hará entrega del Certificado Virtual a cada Lobato que se haya destacado durante el Campamento Virtual.

Se invitará a un Viejo Lobo de cada Manada a dar unas palabras de despedida a los Lobatos.

Se invitará a un Lobato de cada Manada a dar unas palabras de despedida a los demás Lobatos.

Agradecimiento a todos por su presencia e invitación a seguir desarrollando actividades juntos.

