



SCOUTS
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España

Sección Educativa

Colonia Castores

Ámbito

Educación para la paz y el desarrollo

Título

“Cooperaciones galácticas”

Tipo

Gran actividad

Lugar

Espacio abierto al aire libre

Duración

4 horas

Objetivos Educativos

- Favorecer la integración y el trabajo cooperativo.
- Propiciar el trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común.
- Fomentar la capacidad de organización.

Desarrollo

Esta gran actividad se basa en “Los Hombres de Negro” (Men in Black). Los castores serán estos detectives encargados de cuidar a los marcianos y velar por la seguridad del planeta. En primer lugar deberán

uniformarse:

- Camiseta/traje: Sobre una camiseta blanca cada uno dibujará una chaqueta de un traje y una corbata a adornar a su gusto. Eso junto con unos pantalones negros es su uniforme, que deberán llevar a partir de ese momento.



-Gafas: La plantilla impresa en cartulina, la pintan, recortan y pegan. A las patillas se les hace un par de agujeros y se pasa y anuda un trozo de hilo elástico. Las gafas protegen la memoria (hace que no se nos borre) cuando usamos el flasheador con un humano.

-Flasheador: será un matasuegras. Borra los recuerdos más recientes. Es necesario usarlo con las gafas protectoras. Es importante que una vez borrado ese recuerdo (el del marciano), este se sustituya por otro, o el vacío de ese espacio de la memoria puede trastornar y volver loco al humano.

Introducción sobre los hombres de negro:

Durante muchos años los extraterrestres han vivido en la Tierra, mezclados con los seres humanos, sin que nadie lo supiese. Los Hombres de Negro son agentes especiales que forman parte de una unidad altamente secreta del gobierno, a una agencia que autoriza, controla y vigila la actividad alienígena del planeta tierra y del resto de la galaxia; su misión consiste en

controlar a los alienígenas, de modo que los seres humanos no se den cuenta de que los alienígenas están ahí.

Gymkana:

Contexto:

Los castores tienen una nueva misión: E.T. quiere volver a su planeta y deben ayudarlo a volver. Se le proporcionará una lista con los marcianos que hay en la Tierra, pero deben saber que están en su forma humana aunque llevan una característica relacionada con su personaje.

Preparación previa:

Para esta actividad es necesaria la participación de seis scouts, cada uno colocado en una de las pruebas. Éstos se colocarán separados por el campamento en sitios aleatorios. Entre ellos se reparten los diferentes roles de marcianos y se disfrazan según su ficha.

Desarrollo:

Primero deberán buscar a E.T., que les dirá: *“Vine con la gente otros de mi planeta para investigar La Tierra, pero me perdí y se fueron sin mí. Para volver a mi planeta necesito: una bicicleta, una manta y una linterna. Tengo un amigo en la Tierra, mi maestro, que se llama Yoda (no conozco su nombre humano), él podrá ayudarlos.”*

Cuando encuentran a Yoda este les dirá: *“Pobre E.T., es demasiado despistado. Creo que puedo ayudarlos en algo, pero antes de eso necesito que me ayudéis a mí: he perdido a mi gato y lo echo mucho de menos. Si pudierais encontrarlo, yo os daría la manta que necesitáis”.*

Para buscar al gato deberán encontrar a Alf porque le gusta comer gatos, a lo mejor lo ha visto o se lo ha comido.

Alf *“MMMMMMmmmmm....¡GATO! ¡Qué delicioso! Pero hace días que no como uno, tengo un hambre increíble. De hecho, ahora tengo ganas de comer gato. Puedo ayudarlos, pero solo mi conseguís traerme ese gato peludo gigante que ronda por aquí. Lo escucho gritar muchas veces a lo lejos, pero me da miedo y yo solo no puedo atraparlo. Si me ayudáis, os diré donde conseguir la bicicleta”.*

Tienen que buscar a Chewbacca, lo reconocerán por sus gritos y la peluca. Le pueden explicar las cosas, pero él solo dice “UUUH” porque entiende, pero no habla el idioma. Por señas deben decirle que él es más fuerte que Alf y que como pretenda cazarlo se lo va a comer él. Irá con ellos a convencer a Alf de que deje de comer gatos si los Hombres de Negro encuentran para él una peluca.

Tienen que buscar a Kodos, lo reconocen por su peluca rubia, sus carcajadas y las babas.

Kodos: *“WAJAJAJA!! Así que queréis mi peluca eh...Yo quiero conquistar la Tierra, no ayudarlos a vosotros a que siga así. A menos que me ayudéis con mi problemilla de las babas...Me siento muy mal, porque en mi planeta todos babean, pero aquí no y la gente me mira mal. A lo mejor podríais ayudarme encontrando a alguien que babee como yo...”*

Deben buscar al perro (K9), lo distinguen por su falda y casco.

K9: no puede decirles nada, no habla. Pero saca un telegrama en el que pone *“Yo no soy tan baboso, pero desde que mi dueño me abandonó estoy buscando otro, así que estaré encantado de ayudarlos. Pero, antes de eso, tenéis que ayudarme a coger mis juguetes. Estaba jugando con ellos y se me han quedado atrapados”.* K9 habrá escondido una serie de materiales por la zona, entre los que se encuentra la linterna.

Llegados a este punto ya tienen todo lo que necesitan, así que tienen que volver atrás.

Tienen la linterna y a K9. Van a Kodos y le dan el perro, el cual le salta encima y se pone a jugar con él y babearlo.

Kodos: *“WAJAJAJA ¡Por fin un amigo como yo! Ya me da igual lo que piense de mi la gente, así que tomad la peluca. Muchas gracias, chicos ¡ahora soy feliz!”*

Ahora ya tienen la linterna y la peluca rubia.

Vuelven a Chewbacca y al darle la peluca se la pone muy contento.

Tienen: linterna y Chewbacca con peluca rubia.

Alf: en cuánto lo ven aparecer con Chewbacca sale corriendo y se esconde, pero consiguen atraparlo. Chewbacca lo pone contra la pared y lo amenaza, a lo que Alf contesta *“vale, vale, ¡no volveré a comer gato! Tomad la bicicleta (escoba), tomadme a mi, haced lo que queráis, pero ¡quitadme a este bicho de encima! Os juro que no he visto más gatos que este por aquí.”*

Tienen: Chewbacca con peluca, linterna y bicicleta.

Van a buscar a Yoda, que se pone muy feliz a ver a Chewbacca, diciendo que era a él al que estaba buscando. Les da su manta o sudadera como ofrenda por ese gran favor que le han hecho.

Van a E.T., le dan todos los materiales y se va a su planeta. Y ¡todos felices!

Sugerencias y observaciones

Un scouter que conozca la actividad deberá acompañar a los castores como Hombre de Negro y apoyarlos.

Materiales

Para taller:

- Pintura de tela negra
- Témperas de colores
- 1 Camiseta blanca por persona
- Pinceles, vasos y platos (para pintar)
- Impresión de gafas de sol
- Tijeras
- Rotuladores
- Pegamento
- Elástico
- Papel transparente

-1 matasuegras por persona

Para la gymkana:

- Tarjetas con las características de los marcianos (2 copias)
- Copia de actividad para los marcianos
- 2 pelucas de colores
- Escoba
- Linterna
- Manta/sudadera

Evaluación

- ¿Han conseguido el objetivo de la gymkana? ¿Con facilidad o con dificultad?
- ¿Han trabajado bien en la resolución de conflictos?
- ¿Ha habido disputas en la toma de decisiones?
- ¿Se han organizado adecuada y equitativamente?
- ¿Qué rol ha asumido cada castor?



ALF

PLANETA DE ORIGEN: MELMAC

CARACTERÍSTICAS:

Le gusta comer gatos y toca el saxofón.



E.T.

PLANETA DE ORIGEN: CASA

CARACTERÍSTICAS:

No puede parar de señalar todo
lo que hay a su alrededor.



KODOS

PLANETA DE ORIGEN: RIGEL VII

CARACTERÍSTICAS:

Siempre está babeando y tiene una gran carcajada.
No sabe si es chico o chica.
La última vez que lo vieron era un hombre con una peluca rubia.



CHEWBACCA

PLANETA DE ORIGEN: KASHYYYK

CARACTERÍSTICAS:

Nadie entiende lo que dice
En su forma humana tiene muy poco pelo,
así que le gusta ponerse pelucas de colores.



K-9

PLANETA DE ORIGEN: WARNER

CARACTERÍSTICAS:

No puede hablar, pero te escribe lo que quieras.

Cree que su casco y su falda le protegen.



YODA

PLANETA DE ORIGEN: desconocido

CARACTERÍSTICAS:

Tiene 800 años. Habla dándole la vuelta a las frases.

Como veis en la foto, tiene las orejas muy picudas.

En su forma humana, tiene las orejas MUY grandes.

Le gusta ponerse una capucha que le cubra la cabeza.