Información general y actividades

XLVIII
FESTIVAL SCOUT

Índice

Objetivos 4
Equipo organizador 4
Horario general 5
Localizaciones del Festival 6
Alimentación 7
Actividades 8
Animación 9
Kotick 10
Punto Violeta 10
Información clave 10
Normativa del Festival Scout 11
Bases del certamen musical del Festival Scout 14
Contacto 16
Anexo actividades 17

En esta ocasión, nuestro Festival Scout se celebrará en Málaga, desde el viernes 28 de abril hasta el lunes 1 de mayo de 2023.

Málaga es la capital de la Costa del Sol, es la quinta ciudad de España en número de habitantes. Está situada en el sur de la Península Ibérica, en un privilegiado enclave natural. Su término municipal tiene una superficie de 398,25 kilómetros cuadrados y su población roza los 578.000 habitantes, aunque el área metropolitana se acerca al millón.

Los factores ambientales y geográficos que han incidido de un modo más notorio en el desarrollo y evolución de la ciudad han sido la influencia marina, la ubicación del municipio sobre dos valles fluviales (Guadalhorce y Guadalmedina), su orografía y su régimen climático.

El mar Mediterráneo baña sus costas y los Montes de Málaga la circundan, conformando una barrera montañosa que la defiende del frío, caracterizándose su clima por sus suaves temperaturas gracias al papel del mar como regulador térmico. Los meses más cálidos son julio y agosto y los más fríos suelen ser diciembre y febrero. En cualquier caso, las temperaturas medias oscilan son de 22,8º C de máxima y 13 ºC de mínima. La distribución de las precipitaciones en Málaga está bastante bien definida por las estaciones del año, correspondiendo la mayor pluviosidad al otoño y al invierno.

Málaga cuenta con un patrimonio natural de una gran riqueza medioambiental. El paraje natural de la Desembocadura del Guadalhorce, localizado dentro de una isla de 122 hectáreas delimitada por los brazos del río en su tramo final, es lugar de paso para cientos de especies migratorias y destaca por su gran valor ecológico. Por su parte, el Parque Natural de los Montes de Málaga tiene una superficie de 4.996 hectáreas, en las que podemos encontrar más de 230 especies vegetales y más de 160 vertebrados.

Lema: "Scouts a toda costa". Con este lema queremos fomentar la idea de que las personas scouts somos scouts ante cualquier circunstancia, llevemos o no nuestra pañoleta al cuello. Por eso, defendemos los valores y principios que hemos aprendido como scouts (educación por la acción, respeto al medio ambiente, feminismo, solidaridad, etc.), porque entendemos que así podremos construir un mundo mejor.

Objetivos

- Mantener un espacio de convivencia en el que se fomente los valores scouts.
- Potenciar el sentimiento de pertenencia hacia Scouts de España.
- Poner en valor y dar a conocer el patrimonio cultural e histórico malagueño.
- Realizar un servicio en beneficio de la sociedad malagueña.

Equipo organizador

Os presentamos al equipo organizador que está haciendo posible que este Festival salga adelante.

Rocío
Coordinadora

José Luis
Coordinador

Tomás
Subcoordinador

Juanlu
Secretario

Borja
Coordinador de Actividades

Andrei
Equipo de Actividades

Javier
Equipo de Actividades

Piñe
Equipo de Actividades

Laura
Equipo de Actividades

Fernando
Equipo de Actividades

Rocío
Equipo de Actividades

Jesús "Loris"
Coordinador de Logística

Daniel
Coordinador de Alimentación

Zorro
Coordinador de Infraestructuras

Álvaro
Coordinador de Voluntariado

José Ángel "Tete"
Coordinador de Kotick

Javi Goñi
Equipo Kotick

Antonio Rubio
Equipo Kotick

Alba
Coordinadora de Comunicación

Andrea
Equipo de Comunicación

Carmen
Coordinadora de Animación

Roxi
Equipo de Animación

Tetu
Equipo de Animación

Flavio "Gato"
Equipo de Animación

Enrique
Equipo de Animación

Horario general

Cualquier modificación del horario durante el Festival Scout será notificada a los contactos (o responsables) de los grupos scouts.

<table>
<tr><th>Hora</th><th>Viernes 28</th><th>Sábado 29</th><th>Domingo 30</th><th>Lunes 1</th></tr>
<tr><td>07:00</td><td rowspan="4"></td><td rowspan="3">Llegada de grupos y montaje de tiendas - Registro</td><td></td><td rowspan="7">Desayuno / Salida de grupos</td></tr>
<tr><td>08:00</td><td>Desayuno</td></tr>
<tr><td>10:00</td><td rowspan="3">Actividades</td></tr>
<tr><td>11:00</td><td rowspan="3">Actividades</td></tr>
<tr><td>12:00</td><td rowspan="7">Trabajo del Equipo y Staff</td></tr>
<tr><td>13:00</td><td rowspan="3">Comida</td></tr>
<tr><td>14:00</td><td>Comida</td><td rowspan="6">Recogida y salida de miembros del Equipo y Staff</td></tr>
<tr><td>16:00</td><td rowspan="2">Actividades</td><td rowspan="4">Certamen + Clausura</td></tr>
<tr><td>17:00</td></tr>
<tr><td>18:00</td><td>Inauguración</td></tr>
<tr><td>19:00</td><td rowspan="2">Llegada de grupos y montaje de tiendas - Registro (23:00)</td><td rowspan="2">Traslado a la zona de acampada</td><td rowspan="7"></td></tr>
<tr><td>20:00</td></tr>
<tr><td>21:00</td><td colspan="3">Cena</td></tr>
<tr><td>22:00</td><td>Actividades</td><td>Actividades</td><td>Fiesta</td></tr>
<tr><td>24:00</td><td colspan="3">Silencio</td></tr>
</table>

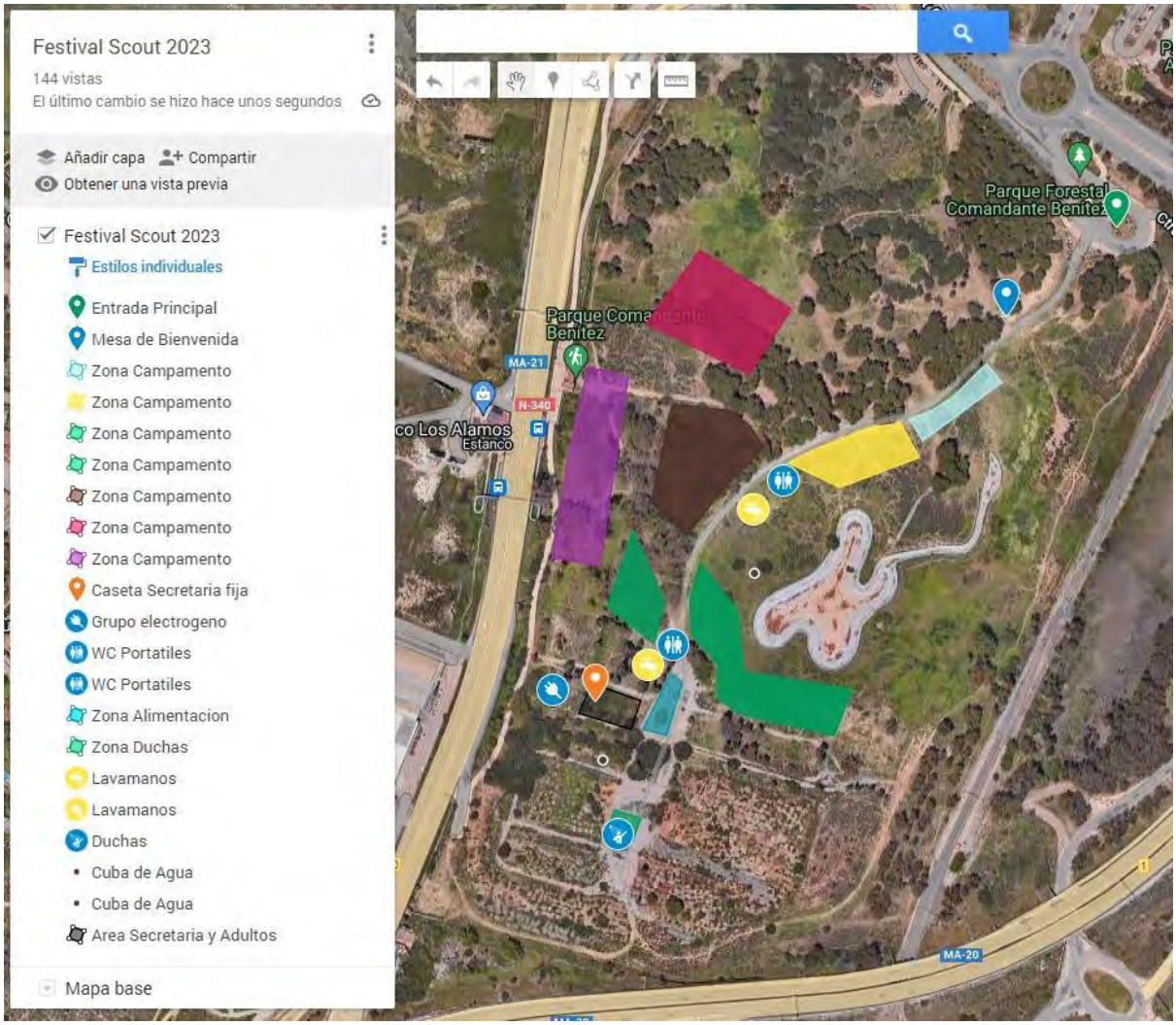
NOTA:

- Se debe respetar los horarios programados.

Localizaciones del Festival

Zona de acampada: Parque Forestal Comandante Benítez.

La acampada es por secciones para así facilitar a los y las educandos que puedan relacionarse con sus iguales el mayor tiempo posible ya que no hay nada más bonito que estrechar lazos con personas de tu misma edad y de todo el territorio nacional.



Inauguración: Plaza de la Merced.

El certamen se realizará junto al centro comercial Plaza Mayor a escasos 200 metros la zona de acampada.

Alimentación

El menú general de la actividad es el siguiente:

	Sábado 29 de Abril	Domingo 30 de Abril	Lunes 1 de Mayo
Desayuno		1 brick de batido 1 brick zumo melocotón 1 plátano 1 Bollo cuadrado	1 brick de batido 1 brick zumo piña 1 plátano 1 Bollo caña
Comida	1 bocata tortilla 1 bocata mortadela 1 pera	salchichas bratwurst con bolitas de patata y plátano deshidratado pan y fruta	1 bocata tortilla 1 bocata salchichón 1 manzana amarilla
Cena	carne de kebab de pollo al horno con arroz y mazorca maíz pan y fruta	1 bocata jamón york queso 1 bocata chorizo 1 manzana roja	

El menú vegano:

	Sábado 29 de Abril	Domingo 30 de Abril	Lunes 1 de Mayo
	Descripción	*Descripción*	*Descripción*
DESAYUNO		1 brick de batido 1 brick zumo melocotón 1 plátano 1 Bollo cuadrado	1 brick de batido 1 brick zumo piña 1 plátano 1 Bollo caña
COMIDA	1 bocata tortilla 1 bocata hummus 1 pera	salchichas veganas con bolitas de patata y plátano deshidratado pan y fruta	1 bocata tortilla 1 bocata fiambre veggie 1 manzana amarilla
CENA	pasta boloñesa con soja texturizada pan y fruta	1 bocata fiambre veggie y queso 1 bocata guacamole 1 manzana roja	

Gestión de dietas no basales y veganas

Las personas que hayan indicado en las inscripciones la necesidad de una dieta especial (alergias, intolerancias…) o vegana se les administrará una pulsera (diferenciada por colores en función de la dietas especiales y verde para vegana). Estas pulseras serán entregadas al/la responsable de grupo en el momento de la acreditación, en la secretaría.

Cuadrante y localizaciones por secciones:

Día	Localización	Sección
Viernes noche	Parque Comandante Benítez	Todas las secciones
Desayunos	Parque Comandante Benítez	Todas las secciones
Sábado mañana	Parque de Málaga	Colonia, Manada, Sección Scout y Unidad
	Castillo	Clan

Sábado cena	Parque Comandante Benítez	Todas las secciones
Domingo comida	Parque Comandante Benítez	Todas las secciones
Domingo cena	Lugar del Certamen Musical	Todas las secciones
Lunes	Picnic	

Actividades

Este año las actividades del Festival Scout están pensadas para realizarlas por secciones, empapándonos de la cultura, el arte y la naturaleza que nos ofrece la ciudad de Málaga. Por supuesto, habrá momentos y espacios que sí se mantendrán por grupos (la inauguración, el certamen, la clausura…).

El viernes noche realizaremos una "feria de talentos" dinamizada por el Equipo Serpentina, el cual ayudará a sacar a la luz a la artista que todos llevamos dentro. Los y las rovers nos proponen vivir el "espíritu de la feria", por eso deberemos llevar algún complemento típico de nuestras fiestas patronales y populares (desde un pañuelo a unos pendientes, pasando por la parpusa), todo ello acompañado por música y luces de colores, para vivir el ambiente de una verbena. Cada grupo tiene que traer pensados varios talentos: una canción, un baile, una danza, que puede hacer todo el grupo, una sección o educandos de diferentes secciones.

El sábado estaremos todo el día en el Casco Histórico de Málaga. Por secciones mediante diferentes juegos y dinámicas visitaremos los puntos más emblemáticos de la ciudad como el Muelle Uno, el teatro romano, el Soho, el Centro histórico: la catedral, la Calle Marqués de Larios, la Plaza de las Flores...
Esta actividad la realizaremos con ayuda del staff que os guiará por los diferentes espacios, aunque parte del peso de la actividad recaerá en los y las scouters.

El domingo por la mañana, siendo acordes a nuestro método, consideramos vital el servicio allá donde vamos, para dejar nuestra huella y el mundo un poquito mejor de como está. En esta ocasión, queremos dejar en mejor estado la Playa del Campo de Golf mediante la recogida de basura.

Cuadrante y localizaciones por secciones:

Día	Localización	Sección
Viernes noche	Parque Comandante Benítez	Todas las secciones
Sábado mañana	Puerta Oscura (Paragüitas)	Colonia
	Muelle 1 (Cubo de colores)	Manada
	Descubierta - todo centro	Sección Scout
	Playa malagueta.	Unidad
	Descubierta hasta el castillo.	Clan
Sábado tarde (17:15 terminan las actividades para ir a la Bienvenida)	Mismo / Parque de Málaga	Colonia
	Playa Malagueta.	Manada
	Parque de Málaga. Límite auditorio.	Sección Scout
	Centro	Unidad
	Parque de Málaga	Clan

Sábado noche	Benítez	Todas las secciones
Domingo mañana	Playa Campo de Golf	Todas las secciones

Queremos destacar para no olvidar que:

- Para el Talent Show: aquellos grupos asistentes desde el viernes, cada persona debe llevar algún complemento típico de su región acorde a su actuación.
- Los y las rovers deben llevar una camiseta de color claro para una actividad.

En el Anexo tenéis las fichas de las actividades.

Animación

Las medidas del escenario son 12 x 8 m.

Se realizará una prueba de sonido el domingo 30 en el espacio que aparece en el horario como "comida". Más adelante se os enviará desglosado el horario con el turno de cada uno para que os podáis organizar. Importante: una prueba de sonido NO es un ensayo.

Tenéis ya disponible el cancionero.

Este año ¡tenemos canción del Festival Scout! Escúchala en nuestro canal.

Kotick

Se han reducido al mínimo los desplazamientos durante la actividad.

En la mesa de inscripciones se os hará entrega de un tríptico con la información de seguridad importante a tener en cuenta y siempre a mano.

El principal traslado se realiza el sábado, para ir y volver al centro de Málaga. Este traslado se realizará en transporte público, tanto en tren como en autobús; para el cual necesitamos de vuestra más que necesaria colaboración y puntualidad. Se dividirán a las secciones pequeñas, que viajarán en bus, de las secciones grandes, que viajarán en tren.

El siguiente punto crítico sería el domingo, para llegar a la acción social, que sí será andando. Los grupos estarán constantemente acompañados por el personal staff para los recorridos.

Punto Violeta

Por primera vez y con la idea de mantenerlo, se ha establecido, junto al Observatorio de Género de Scouts de España el '**Punto Violeta**'.

Su objetivo es dar información y ser un lugar de encuentro seguro para aquellas personas que lo necesiten y quieran denunciar una situación vivida o vista. Se repartirán una guía de actuación a cada grupo para que la puedan comunicar a sus miembros.

El Punto Violeta estará situado durante todo el Festival en un lugar claramente indicado para su fácil localización.

Información clave

Durante el acto de bienvenida hay que llevar el polo del uniforme.
Durante la noche no hay luz eléctrica, por lo que cada grupo debe que llevar luz (pero no lumo gas).
En el kit, se hará entrega de una camiseta que se usará el domingo por la mañana.
En horario de silencio no habrá agua, por lo que no se podrán rellenar las cantimploras por la noche.
Habrá duchas, pero se utilizarán en casos excepcionales y de emergencia.
Usar los hashtag #FestivalScout2023 y #ScoutsDeCine cuando publiquéis en las redes sociales.
Llevar crema solar

NORMATIVA DEL FESTIVAL SCOUT
APROBADA POR EL SERVICIO DE EDUCACIÓN SCOUT
18 DE ENERO DE 2023

Fundamentación del Festival Scout

El Festival Scout proporciona un espacio de encuentro e intercambio entre diferentes grupos scouts, contingentes y Organizaciones Federadas, así como un espacio de convivencia scout.

En la actualidad, el Festival Scout es una de los eventos de ámbito estatal que reúne a más scouters y niños, niñas y jóvenes de todas las comunidades y ciudades autónomas asociadas a Scouts de España. Se realiza una vez por ronda solar en lugares que se ofrecen voluntariamente, bajo la organización de Scouts de España y gracias a personas voluntarias de todas las Organizaciones Federadas.

Dentro del Festival Scout se desarrollan una serie de actividades educativas que promueven el conocimiento del lugar y las relaciones entre personas de diferentes grupos scouts, contingentes y lugares, así como cualquier otra coherente con los objetivos de Scouts de España. Dentro de las actividades del Festival Scout se encuentra el certamen musical.

La organización y localización del Festival Scout será designada por el Servicio de Educación Scout a propuesta de las diferentes Organizaciones Federadas.

La fecha de celebración del Festival Scout será designada por el Consejo Scout en el momento de aprobar el calendario anual.

A continuación, se presentan las normas del Festival Scout, las cuales son de obligado cumplimiento para todas las personas.

Sobre nuestro comportamiento:

- Tendremos una actitud de respeto con todas las personas.
- Colaboraremos en las tareas de limpieza para dejar todos los lugares donde realicemos actividades mejor de como los encontramos.
- Participaremos activamente y nos involucraremos en las actividades programadas, tanto scouters como niños, niñas y jóvenes participantes.
- Respetaremos los horarios.
- Cuidaremos y respetaremos el entorno, tanto la zona de acampada como los lugares donde se desarrollen las actividades.
- Atenderemos en todo momento a las indicaciones de la organización para el correcto desarrollo del Festival Scout e informaremos de cualquier incidente, conflicto o duda que surja para su resolución.
- Ninguna persona podrá consumir ni tolerar el consumo de sustancias ilegales.
- Ninguna persona podrá consumir alcohol.
- Únicamente se consentirá el consumo de tabaco a las personas mayores de 18 años en los espacios habilitados para ello y nunca delante de ningún niño, niña o joven participante. Se habilitará un espacio para scouters y otro para jóvenes mayores de 18 años.
- Recordaremos en todo momento que somos scouts y que la Ley Scout es nuestra forma de actuar.
- Debemos recordar en todo momento que somos la imagen de Scouts de España y del escultismo español.

Sobre los contingentes y los grupos scouts:

- Cada grupo scout o contingente dispondrá de estas normas y de planos con la localización de los espacios del festival.
- Cada grupo scout o contingente se responsabilizará de los objetos personales depositados en su zona de acampada. Se recomienda que no se dejen objetos de valor dentro de las tiendas de campaña.
- Los y las scouters son las personas responsables y deberán estar pendientes de sus educandos y velar por el cumplimiento horario y normativo del Festival Scout.

- En caso de que un niño, niña o joven se pierda de su grupo, se atenderá a lo recogido en el plan de seguridad dispuesto por el equipo Kotick.
- Es obligatoria la asistencia a las reuniones de coordinación entre el equipo organizador y las personas responsables de los grupos scouts o los contingentes.
- Se dispondrá de un puesto de primeros auxilios, pero cada grupo scout o contingente es responsable de llevar su propio botiquín para los incidentes leves y la medicación de sus participantes.

Sobre las instalaciones:

- Todas las personas serán respetuosas con las instalaciones.
- La organización contará con material suficiente para cubrir las necesidades generales de higiene y limpieza de las personas participantes. Si surge alguna necesidad, hay que ponerse en contacto con las personas de la organización.
- Es obligatorio el uso adecuado de los contenedores de basura, separando los residuos según las posibilidades disponibles. Debemos colaborar en la recogida de basura y avisar al equipo organizador si los contenedores se encuentran llenos.
- Respetaremos las normas Kotick haciendo un uso adecuado de los elementos de protección.
- No está permitido entrar o salir del recinto donde se desarrolle la actividad sin permiso de la organización.

Sobre el certamen musical:

- Respetaremos las indicaciones de la organización en cuanto a nuestros asientos, evitando crear dificultades a otros grupos, contingentes o personas asistentes.
- Obedeceremos en todo momento al equipo Kotick dejando todos los pasillos libres, especialmente el acceso al botiquín, y cumpliendo cuantas indicaciones recibamos.
- En las maniobras de evacuación, ya sean reales o simuladas, no se podrá utilizar ningún elemento sonoro (bocinas, silbatos…) que pueda despistar a las personas de las indicaciones del equipo Kotick.
- Queda prohibida la ocupación temporal o permanente de las plazas de aparcamiento reservadas para vehículos de apoyo a la organización y vehículos sanitarios salvo por los vehículos autorizados. Tanto las plazas de aparcamiento como los vehículos autorizados estarán debidamente señalizados.

Sobre los desplazamientos y las rutas:

- Todas las personas participantes debemos permanecer atentas a las indicaciones del equipo Kotick y del personal de seguridad.
- Los grupos de personas nos desplazaremos, siempre que sea posible, acompañadas de personal del equipo Kotick, y de no ser posible, con autorización de estos.

Sobre la zona de acampada:

- Para acceder a la zona de acampada debemos tener los elementos de acreditación facilitados por la organización. Ninguna persona puede acceder sin estar debidamente acreditada. Para ello se establecerán controles de acceso.
- Los vehículos ajenos a la organización no pueden acceder ni circular por la zona de acampada.
- Todos los niños, niñas y jóvenes estarán siempre acompañados por scouters responsables durante la pernocta en la zona de acampadas.
- La zona de objetos perdidos se establecerá en la secretaría del Festival Scout. Es allí donde se debe acudir en caso de pérdida o de encuentro de objetos.
- En caso de cualquier incidente, se debe acudir a las personas del staff que estarán permanentemente en la zona de acampada. Ellas son las responsables de encontrar la solución adecuada.
- La hora de silencio será desde las 00:00 hasta las 7:00. En ese periodo de tiempo se debe respetar el descanso y no será posible el acceso a la zona de acampada.

Sobre el reparto de comidas:

- El reparto de comidas se realizará por filas. Cada grupo tendrá su fila asignada.
- Las personas con dietas de intolerancia o basales no omnívoras, tendrán una fila especial debidamente señalizada.

- Los niños, niñas y jóvenes con dietas de intolerancia o basales no omnívoras deben ir a recoger la comida acompañados de un scouter de su grupo.
- La organización del reparto de comidas podrá variarse en función de la organización del Festival Scout, del espacio disponible o de cualquier circunstancia que determine el equipo organizador. Los cambios serán comunicados a las personas responsables de los grupos scouts y los contingentes.

Sobre la uniformidad:

- Siempre que se utilice la uniformidad de Scouts de España deberá hacerse correctamente y como indica el reglamento de uniformidad vigente.

Faltas y sanciones

El incumplimiento de las normas dará lugar a las correspondientes sanciones. Los incumplimientos quedan recogidos en tres categorías: leves, graves y muy graves.

Se consideran faltas leves aquellas pequeñas acciones que no deben ser consentidas y cualquier incumplimiento de las normas no recogido en el resto de sanciones.

Por la comisión de faltas leves, la organización del Festival Scout advertirá verbalmente a la persona que la haya cometido. Las personas menores de edad estarán en todo momento acompañados por una persona responsable de su grupo scout o contingente.

Se consideran faltas graves:

- La acumulación de faltas leves.
- El no respeto a las horas de silencio.
- La no asistencia a las reuniones de coordinación marcadas por la organización.
- La desatención a las indicaciones dadas por el personal de la organización o las personas del equipo Kotick.
- Cualquier actitud que vaya contra la Ley Scout.
- La ausencia de scouters en las actividades de los educandos, incluida la pernocta.

Por la comisión de faltas graves, la organización del Festival Scout, a través del coordinador de Educación Scout, privará a la persona que cometa la falta de la participación en una actividad concreta. Las personas menores de edad estarán en todo momento acompañados por una persona responsable de su grupo scout o contingente.

Se consideran faltas muy graves:

- Las actitudes violentas o discriminatorias.
- La introducción o consumo en la instalación de sustancias ilegales.
- El consumo de alcohol.
- El consumo de tabaco por menores o de adultos delante de menores.
- Producir daños intencionados a las instalaciones de la actividad.
- Aquellas conductas que comprometan seriamente la buena marcha del Festival Scout.

Por la comisión de faltas muy graves, la organización del Festival Scout, a través del coordinador de Educación Scout, expulsará del Festival Scout a la persona que la cometa, además de las consecuencias que legalmente se puedan derivar de la falta cometida. Las personas menores de edad estarán en todo momento acompañados por una persona responsable de su grupo scout o contingente.

Se considera agravante la comisión de cualquier conducta recogida como falta siempre y cuando se cometa o se consienta de forma generalizada por una sección, por el grupo scout o por el contingente.

La existencia de circunstancia agravante en una falta hará que la falta eleve su grado y la sanción se aplique a la sección, grupo scout o contingente.

La aplicación de las anteriores sanciones respetará siempre las ratios establecidas en la legislación vigente donde se realice el Festival Scout. Si la expulsión de un scouter supone que el grupo scout o el contingente no cumpla las ratios exigidas, el grupo scout o el contingente deberá abandonar la actividad.

Los costes derivados de la expulsión correrán a cargo de las personas expulsadas o sus responsables, no correspondiendo en ningún caso a Scouts de España.

Aceptación de las normas

Las personas coordinadoras de los grupos scout o los contingentes, en el documento de Declaración Responsable, declararán que conocen y aceptan las normas del Festival Scout y que han informado de las mismas a sus scouter y niños, niñas y jóvenes participantes.

BASES DEL CERTAMEN MUSICAL DEL FESTIVAL SCOUT

APROBADAS POR EL SERVICIO DE EDUCACIÓN SCOUT
18 DE ENERO DE 2023

El certamen musical

El certamen musical es una actividad musical de formato competitivo a la que cada Organización Federada puede presentar un grupo scout o contingente que competirá conforme a un reglamento.

La competición consiste en la interpretación de una canción, que será valorada por un jurado y en la que se adjudicarán premios conforme a las presentes bases.

Bases del certamen musical

- Carácter del certamen musical
  El certamen musical tiene carácter educativo, potenciándose los valores de la Promesa y la Ley Scout bajo las bases de una competición sana.

- Características de la canción
- La temática de la canción será relativa al ambiente y valores que promueve el Escultismo.
- La canción tendrá una duración máxima de cuatro minutos desde que empiezan a sonar los primeros acordes o actuación previa, si la hubiera, hasta que acabe toda la actuación.
- La letra y la música deberán ser inéditas.
- Todas las canciones deberán de tener letra, pudiendo ser acompañadas o no de instrumentos musicales.
- Los instrumentos musicales a utilizar, así como todo lo que compone la puesta en escena, serán los propios del ámbito scout, en las actividades que desarrollamos al aire libre. No se podrán interpretar instrumentos eléctricos ni usar elementos escénicos que requieran alimentación eléctrica.
  Los instrumentos electroacústicos, es decir, aquellos cuya función electrónica sea única y exclusivamente la de amplificar el sonido (guitarras acústicas…) están autorizados.
  Se consideran instrumentos autorizados los siguientes:

Acordeón	Agogó	Armónica	Balalaika	Banjo	Bombo
Bongo	Botella de anís	Caja	Cajón	Calabaza	Carraca
Cascabel	Castañuelas	Cazú	Cencerro	Charango	Clarinete
Conga	Corneta	Crótalos	Cucharas	Fagot	Flauta de pico
Flauta dulce	Flauta travesera	Flautín	Gaita	Güiro	Guitarra
Laúd	Maracas	Oboe	Ocarina	Palo de lluvia	Pandereta
Pandero	Saxofón	Surdo	Tambor	Timbal	Timple
Triángulo	Trompeta	Ukelele	Viola	Violín	Xilófono

  Cualquier otro instrumento que se desee utilizar debe ser comunicado en el momento de la inscripción. La autorización o no de los instrumentos será resuelta por el Servicio de Educación Scout.

- La interpretación de la canción deberá ser rigurosamente en directo, no pudiéndose utilizar grabaciones.
- Las canciones participantes podrán ser interpretadas en cualquiera de las lenguas oficiales del estado. En caso de presentarse en una lengua diferente al español, deberán presentar junto a la inscripción, una traducción al español para la valoración de la letra.
- El montaje de la escenografía, junto con la entrada y salida del grupo, no podrá superar un máximo de 6 minutos. Por tanto, desde la entrada del grupo en el escenario para montar la escenografía hasta que el grupo sale del escenario una vez acabada la actuación con toda la escenografía, no podrá haber más de 10 minutos.

- Participantes

- Cada grupo scout o contingente participante en el certamen musical podrá presentar una canción a concurso.
- Cada canción podrá tener 50 participantes como máximo sobre el escenario. En caso de disponer de un espacio adecuado, este podrá ser utilizado por más miembros del grupo para hacer una puesta en escena para completar la actuación. Esta puesta en escena complementaria no será valorada por el jurado.
- Además de las 50 personas, cada grupo podrá subir al escenario hasta dos personas intérpretes de lengua de signos, que traducirán la canción. Estas se colocarán en los extremos del escenario vestidas de negro.
- El orden de participación se designará en un sorteo celebrado en un Servicio de Educación Scout anterior a la celebración del festival.
- Todas las personas participantes, tanto en la canción como en la posible puesta en escena, deben estar censadas en Scouts de España a través de alguna de sus Organizaciones Federadas.

- Jurado, puntuación y aspectos a valorar

El jurado estará formado por siete personas, tres expertas en música y cuatro expertas en escultismo, preferentemente con conocimientos musicales, seleccionadas por el Servicio de Educación Scout a propuesta del equipo organizador. Todas las personas del jurado tienen voz y voto. Ejercerá la secretaría del jurado una persona del Equipo Scout con voz, pero sin voto.

- Puntuaciones

La valoración del jurado será entre 1 y 10 puntos valorando cada uno de los siguientes aspectos:

- Contenidos pedagógicos. Se tendrá en cuenta que el mensaje tenga que ver con el escultismo y sus valores.
- Participación infantil y juvenil. Se valorará la participación protagonista de niñas, niños y jóvenes de las secciones que conformen cada grupo scout o contingente, primando ésta por encima de la participación de scouter, que preferentemente lo harán como acompañantes y apoyo.
- Interpretación. Se valorará la ejecución en el certamen musical de la parte instrumental y vocal.
- Letra. Se tendrá en cuenta la calidad compositiva de la letra en aspectos tales como la rima o el lirismo.
- Música. Se tendrá en cuenta la calidad de la musicalidad de la canción en cuanto a la composición, armonía y melodía, así como la adecuación de los instrumentos utilizados.
- Coreografía. Se tendrá en cuenta la propuesta coreográfica, tanto del coro como de las personas acompañantes de puesta en escena sobre el escenario, valorando su calidad y adecuación al contenido y mensaje de la canción.
- Puesta en escena. Se tendrán en cuenta los elementos de apoyo escénico que acompañan a la interpretación de la canción (disfraces, decorados, vestuario…), así como el acompañamiento a la canción. Se valorará la reutilización de materiales y la participación de miembros del grupo scout o contingente en su elaboración frente a los elementos comprados, así como la creatividad e imaginación.

Al finalizar el certamen musical, cada persona del jurado entregará a la persona que ejerce la secretaría su puntuación, en formato físico o digital, que será sumada para calcular la puntuación final.

- Premios
  El jurado establecerá los siguientes premios:

- Mejor canción. Canción mejor valorada en la suma total de puntos de todos los apartados que se valoran.

  Para la obtención de la puntuación del premio a la mejor canción se establecen los siguientes porcentajes:

  - Contenidos pedagógicos 25 %
  - Participación infantil y juvenil 20 %
  - Interpretación 15 %
  - Letra 15 %
  - Música 10 %
  - Coreografía 10 %
  - Puesta en escena 5 %

  La canción que obtenga el premio a la mejor canción queda automáticamente excluida de los siguientes premios excepto el premio especial del público.

- Mejor letra y música. Se obtiene con la suma de las puntuaciones de contenidos pedagógicos, letra y música

- Mejor puesta en escena. Se obtiene con la suma de las puntuaciones de participación infantil y juvenil, interpretación y coreografía y puesta en escena.

En el caso de varias canciones con opción a premio y con la misma puntuación, se le entregará el premio a todas.

La persona con la máxima responsabilidad de cada una de las Organizaciones Federadas, o persona en quien delegue, dará su voto para el premio especial del público y el premio a la mejor animación de la grada.

- Premio especial del público. Se obtendrá de los votos emitidos por las personas con la máxima responsabilidad de cada Organización Federada, o persona en quien delegue, presentes en el certamen musical. Cada Organización Federada votará por una única canción diferente a la suya.

- Premio a la mejor animación de la grada. Este premio supone el reconocimiento a una Organización Federada de los valores de respeto y apoyo dentro de una competición sana.

  Se obtendrá de los votos emitidos por las personas con la máxima responsabilidad de cada Organización Federada, o persona en quien delegue, presentes en el certamen musical. Cada Organización Federada votará por una única animación diferente a la suya.

  El ganador de este premio podrá recibir cualquiera de los otros premios que se entregan en el certamen.

Aceptación de las normas

Las personas coordinadoras de los grupos scouts o los contingentes, en el documento de Declaración Responsable, declararán que conocen y aceptan las normas del certamen musical y que han informado de las mismas a sus scouters y educandos participantes.

Contacto

Cualquier duda que tengáis, hacedla llegar a festival.scout@scout.es
Visita la página web del Festival: https://scout.es/festival-scout-2023/
Y síguenos en redes sociales con el hashtag #FestivalScout2023

ANEXO ACTIVIDADES

Viernes noche

Feria regional	
Compromiso:	Social
Objetivo:	1. Al final de la actividad los y las participantes serán capaces de conocer danzas, canciones y juegos de otros grupos. 2. Al final de la actividad los y las participantes serán capaces de identificar representaciones culturales de otras regiones. 3. Al final de la actividad los y las rovers serán capaces de plasmar sus expectativas sobre el Festival Scout.
Contenidos:	- Habilidades sociales y de relación interpersonal. - Intercambio cultural de las distintas regiones. - Introspección sobre las expectativas del Festival Scout.
Indicadores de evaluación:	1. Conocer al menos un nuevo juego/danza/canción desconocida. 2. Aprender al menos una representación cultural sobre la región de otro scout. 3. Haber compartido con otros y otras rovers símbolos de tu región de procedencia. 4. Conocer la procedencia de otros y otras participantes.
Duración:	2 horas
Responsable de la actividad:	Equipo de actividades y animación
Nº óptimo de Scouters:	1 por grupo
Nº aproximado de participantes:	260. Todas las secciones
Materiales necesarios:	Objetos de cada participante que sea representativo de la región territorial y scout 260 post-it 39 bolígrafos
Lugar de realización:	Campamento Benítez
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Recordar a los educandos y educandas traer un objeto representativo de la región. (Ejemplo: castañuelas, postal, prenda, bandera).
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Preparar el material y realizar la división de los grupos.
Desarrollo:	Los y las participantes se juntarán para tener un primer contacto en la noche de acampada, conocerse y aprender algo nuevo sobre otros y otras rovers que traigan de su lugar de origen. Además, reflexionarán sobre aquello que esperan del Festival. La actividad consistirá en 3 partes. 1. En la primera, cada grupo deberá presentarse diciendo su nombre y el objeto que ha traído de su región, así como lo que representa y el valor cultural que tiene (ejemplo: castañuelas, postal, prenda, bandera). En este sentido, el objeto también podría ser scout, relacionado con la OOFF o tradiciones del grupo. No se permitiría que fuera comida por cuestiones de alergia.

	2. La segunda parte consistirá en que los y las participantes del grupo presenten algún juego, danza o canción que creen que se pueden desconocer. La intención es crear un momento de distensión en el que intercambiar actividades tradicionales de otros grupos. En el caso de que no encuentren pequeños juegos (kung fu/numeritos/danzas/canciones nuevas, los staffs dinamizarían el grupo para llevar a cabo las conocidas. 3. La tercera parte consistirá en un momento de introspección en el que las y los rovers, se irán y escribirán en un post-it que deberán guardar hasta el último día, aquellas ideas o expectativas que tienen sobre cómo se va a desarrollar el Festival y aquello que esperan llevarse.

Colonia

Sábado mañana

Explorando otras colonias	
Compromiso:	Social
Objetivo:	1. Conocer otros grupos y castores. 2. Aprender a relacionarse con otros castores. 3. Compartir aficiones y gustos.
Contenidos:	- Convivir con iguales. - Respetar a los demás.
Indicadores de evaluación:	1. Saber el nombre de 5 castores de otros grupos scouts. 2. Conocer los gustos de otros castores. 3. Relacionarse desde el respeto.
Duración:	2 horas
Responsable de la actividad:	Javier Gerique y Laura Rodríguez
Nº óptimo de Scouters/Staff:	2 staff (1 coordinando y otro con el material)
Nº aproximado de participantes:	76
Materiales necesarios:	- 4 Ovillos de lana - 4 pelotas - 1 silbato - Megáfono
Lugar de realización:	Estatua del Comandante Benítez
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Las y los scouters acompañarán a sus colonias hasta el espacio verde, acompañados por Kotick y desarrollarán las actividades. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Tener el material de cada uno de los grupos. Se les entregará en el propio centro de Málaga

Desarrollo:	La actividad consistirá en un conjunto de juegos que comenzará en grupos pequeños que poco a poco se harán más grandes en cada pequeño juego. Los juegos acabarán cuando el organizador haga sonar el silbato. El staff de la base coordinará dónde tiene que ir cada grupo. Comenzará la actividad con una presentación y división. Se pondrán todos los niños en círculo y se dividirán en 8 grupos. Duración 5 minutos. Juego 1. Presentación de fiesta - 20 minutos. Divididos en grupos de 10 castores, intentar conseguir 8 grupos para jugar (adaptar el número dependiendo del número final de participantes). Explicamos que estamos terminando de preparar la super fiesta que es nuestro Festival Scout, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre. El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. Por ejemplo: - Yo soy Pablo y voy a llevar el postre. - Él es Pablo y va a llevar el postre y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos. - Él es Pablo y va a llevar el postre, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el jenga. Y así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes. Si están viendo que es muy complicado que recuerden todos los nombres, el scouter les ayudará un poco o hará recordar sólo los dos anteriores. Juego 2. LA TELARAÑA - 20 minutos. Seguimos en los mismos grupos que el juego anterior. Todas las personas formaran un círculo, luego se seleccionará alguna persona al azar y ella tomara el principio del ovillo de lana y lanzara (o indicará a quién quiere pasarlo y el staff ayudará a darlo) el resto de ovillo a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, grupo scout, comunidad Autónoma y deporte favorito. El otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el ovillo, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante y lograr formar una telaraña el staff/scouter tomará la decisión de deshacerla en orden inverso. El staff/scouter empezará diciendo algo positivo (eres alegre, me gusta tu peinado, que zapatillas más chulas, etc.) de la persona que empieza a deshacer la telaraña y este dirá algo positivo de la siguiente persona hasta deshacer por completo la telaraña. Juego 3. CANASTA REVUELTA - 20 minutos Se juntarán dos grupos de 10 castores, es decir, quedarán 4 grupos más grandes. En caso de ser 7 grupos finalmente, el grupo 7 se dividirá entre el grupo 1 y 2. El juego comenzará con una ronda de nombres todos en círculo. Todos los participantes forman círculos sentados en el suelo. El "coordinador" queda al centro, de pie. Las primeras veces el "coordinador" será un staff/scouter, las próximas veces será un castor ayudado por el staff/scouter. En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el "coordinador" ocupa su puesto. En el momento que el staff/scouter diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar un hueco y dejar a otro compañero al centro). Juego 4. BOTE BOTE - 20 minutos Seguiremos con la misma división que el juego anterior. Buscaremos un lugar amplio dónde puedan correr. El juego comenzará con todos en círculo y el staff/scouter que lleve el juego en el medio con una pelota. Esta persona dirá: "bote bote por…" y el nombre de uno de los niños que están jugando. A la vez tirará la pelota hacia arriba y el niño que han dicho tendrá que ir a buscar

dicha pelota, una vez que la coja dirá: "pies quietos" y todo el mundo se quedará parado. Este tendrá que intentar darle a una persona con la pelota. Si consigue darle a la persona golpeada deberá decir cuál es su película favorita.
Repetiremos el proceso, pero ahora lanzará la persona goleada, si no ha conseguido golpear a nadie, será esa persona la que lance la pelota.

Juego 5. LOS CUMPLEAÑOS - 15 minutos
Para este juego nos juntaremos todos y necesitaremos la ayuda de todos los scouters disponibles para agilizar el proceso.
Con todos los niños atentos, se pueden colocar en círculo o aglomerados escuchando al staff que coordine la actividad. El objetivo del juego es conseguir una gran fila de castores ordenados.
Para ello, el staff les dirá que se dividan en grupos según el mes en el que cumplan años. Cuando el staff haga sonar el silbato los niños deberán buscar otras personas que cumplan años el mismo mes que ellos, quedarán divididos en 12 grupos.
La segunda parte será hacer que los niños se ordenen en una gran fila en orden en el que han cumplido años, es decir, el 1 de enero, el 2 de enero, etc.
Cuando lo hayan conseguido, se dará un fuerte aplauso.

Juego 6. YO SOY DE... - 20 minutos
Seguiremos todos juntos.
Este juego lo dinamizará el staff coordinador de la actividad. Para empezar, delimitará 3 zonas de juego. La izquierda, la derecha y el centro que estén separadas la una de la otra por bastante hueco.
El dinamizador irá diciendo diferentes parejas de cosas y los niños deberán posicionarse a un lado o a otro. Comenzarán el juego desde el centro e irán corriendo de un lado a otro.
Listado de pareja de cosas que pueden decir (libertad total para elegir más cosas):

Carne o Pescado	Perro o Gato	Vacaciones de Navidad o Semana Santa
Pizza o Hamburguesa	Calcetines Blancos o negros (de colores en medio)	Naranja o Limón
Playa o Montaña	Tobogán o columpios	Batman o Superman
Fútbol o baloncesto	Mates o Lengua	Finde en Scouts o en casa
Videojuegos o Película	Reyes Magos o Papa Noel	Dormir en tienda o al raso

Sábado tarde

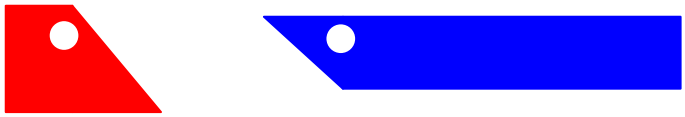
Directores de cine	
Compromiso:	Social

Objetivo:	1. Al final de la actividad los y las castores serán capaces de desarrollar sus habilidades artísticas. 2. Al final de la actividad los y las castoras serán capaces de conocer y disfrutar de juegos al aire libre.
Contenidos:	- Potenciación de la creatividad. - Habilidades para hacer manualidades. - Conocimiento cinematográfico. - Trabajo de la comunicación no verbal. - Trabajo en equipo.
Indicadores de evaluación:	1. Los y las castores han respetado el ambiente de cada momento de actividad (mayor tranquilidad en el taller y acción en los juegos). 2. Los castores y las castoras han sido creativos en la decoración de la claqueta. 3. Los y las castores han entrado en el mundo del juego a través del cine. 4. Los castores y las castoras conocen nuevas películas que han visto otros y otras castores. 5. Los castores y las castoras han trabajado en equipo durante el juego.
Duración:	2 horas
Responsable de la actividad:	Javier Gerique y Laura Rodríguez
Nº optima de Scouters/Staff:	2-3 con cada grupo
Nº aproximado de participantes:	76
Materiales necesarios:	• 1 trozo de cartón tamaño A3 (aproximado) por persona • Pintura negra, blanca, morada, verde, azul • 80 cartulinas negras • 80 cartulinas blancas • 50 tijeras diestras • 5 tijeras zurdas • 20 botes de cola • 50 pinceles • 20 reglas • 100 encuadernadores • Pack de rotuladores de colores por cada grupo • Vasos o recipientes con agua para limpiar y secar los pinceles • Folios • Botes para limpiar los pinceles/para poner los rotuladores • Fiso
Lugar de realización:	Monumento a Salvador Rueda
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Ayudarán a realizar la claqueta con la ayuda de los modelos. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	División de los y las castores en grupos de aproximadamente 15 participantes
Desarrollo:	Los y las castoras harán un taller de una claqueta de cine y además harán juegos al aire libre antes del certamen. Los y las castoras realizarán un taller para crear su claqueta de cine como directores y directoras de cine. Este taller lo realizarán siguiendo distintas fases: 1. Recortar un rectángulo de cartón

2. Recortar un rectángulo de 4 centímetros de ancho aproximadamente y la misma longitud que el del primer rectángulo.
3. Además, se recortará un triángulo rectangular pequeño con el cartón.

1 2 3

4. A continuación, haremos un agujero a las piezas 2 y 3.

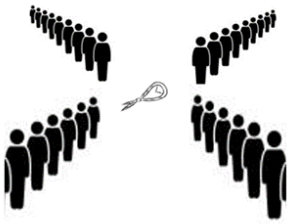


5. Pegaremos el recorte 3 al 1

6. Uniremos la pieza 2 y 3 con el encuadernador

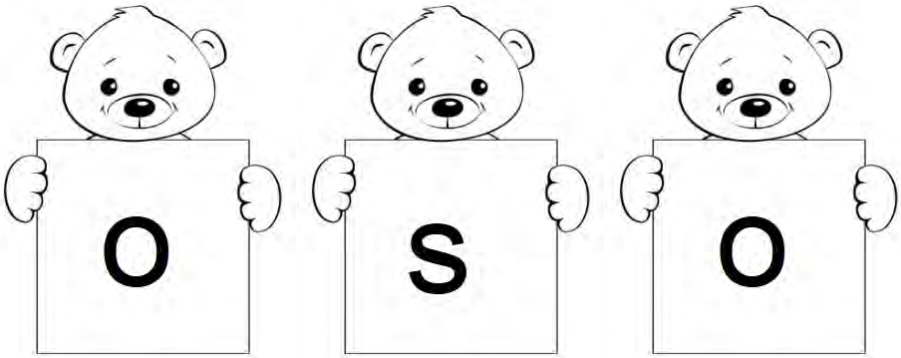
7. Decoramos con el nombre del festival, nombre del castor o castora, lugar de filmación, así como otros dibujos que quieran realizar.

Para la segunda parte de la actividad los y las castores harán un listado por grupos de películas que hayan visto y que conozcan la mayoría. Se escribirán todos en distintos papeles. Una vez tengamos todas, dividiremos el grupo en dos equipos. Jugaremos al juego de adivinar las películas. Esto consistirá en que en cada turno un miembro de un equipo saldrá, sacará un papel de la lista de películas y tendrá que realizar mímica para representar la película o el título, con la intención de que el resto de castores y castoras del equipo adivine la

	película. Sumará un punto si lo aciertan. Después, saldrá el siguiente equipo y así sucesivamente, ganará el equipo que más puntos tenga. Si sigue habiendo tiempo se jugará al pañuelo estrella: Para ello se juntarán los grupos en pares y se dividirán en 4 equipos iguales que se colocarán en fila con las piernas abiertas en formación estrella (foto 1) y a cada miembro del equipo se le asignará un número distinto. Habrá una pañoleta en el suelo en el centro de la formación, cuando estén todos listos se dice uno de los números y el miembro del equipo que lo tenga tiene que salir corriendo, dar una vuelta alrededor de todos los equipos, gatear por debajo de las piernas de los miembros de su equipo e intentar coger la pañoleta el primero. Se repetirá varias veces con distintos números. 

Sábado noche

Jugamos y sentimos	
Compromiso:	social y espiritual
Objetivo:	1. Al final de la actividad los y las castoras serán capaces de conocer y disfrutar de juegos nocturnos. 2. Al final de la actividad los y las castoras serán capaces de reflexionar sobre su experiencia con otros scouts en el festival.
Contenidos:	- Juegos nocturnos al aire libre. - Habilidades emocionales.
Indicadores de evaluación:	1. Los y las castoras han disfrutado y perdido miedo a jugar de noche. 2. Los y las castoras han reflexionado sobre cómo se están sintiendo en el festival Scout.
Duración:	Hora y media
Responsable de la actividad:	Scouters de colonia
Nº optima de Scouters/Staff:	5-6 por cada grupo de castores
Nº aproximado de participantes:	76
Materiales necesarios:	- Tarjetas con la palabra OSO - Linternas - 6 Ovillos de lana verde y 6 ovillos de lana morada
Lugar de realización:	Campamento Benítez
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Acompañar a aquellos y aquellas scouts que tengan miedo a la oscuridad. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	

Preparación previa:	División en 3 subgrupos.
Desarrollo:	La actividad tendrá 3 partes, comenzaremos jugando a un oso pita, después se jugará al farolillo y finalmente antes de dormir tendrán un momento de reflexión sobre cómo se lo están pasando en el festival. <u>Primer juego:</u> los y las castoras estarán divididos en 3 grupos. Varios scouters de cada grupo tendrán trozos de papel con la palabra OSO en su mano y deben esconderse y tocar cada cierto tiempo un silbato. Los y las castores de cada grupo deben tratar de encontrarlos guiados por el sonido del silbato. Si lo encuentran recibirán uno de los OSOS de manos del dirigente. Los y las scouters pueden estar moviéndose continuamente o escondidos en un sitio fijo. Consiste en conseguir la mayor cantidad de OSOS.  <u>Segundo juego:</u> este juego se realizará de la misma forma por grupos, jugaremos a farolillo. Este juego consiste en que todos los y las scouters estarán en una línea colocados y los castores estarán en otra línea aproximadamente a unos 50 metros. Habrá linternas encendidas/luces esparcidas en el suelo cerca de los scouters, los y las castoras tendrán que acercarse a cogerlas y llevarlas hasta la línea de salida. Los scouters solo tendrán una linterna para intentar alumbrar a los y las castores que se acerquen a conseguirlas, teniendo que adivinar quienes son, si aciertan su nombre los niñas y niños tendrán que volver a la línea de salida y empezar de nuevo. <u>Tercera dinámica:</u> los tres subgrupos pasarán a ser 6 grupos, cada grupo se sentará en un círculo en el suelo y tendrán dos ovillos de lana. Uno de color verde y otro morado: el ovillo de color verde responderá a la pregunta: ¿qué es lo que más te está gustando del festival? y el ovillo morado responderá a la pregunta: ¿qué te gusta de ver a otros scouts de otros lugares de España? Esta dinámica consistirá en que un castor se atará la lana al dedo, responderá la pregunta y se lo pasará a otro castor o castora para responder también.

Manada

Sábado mañana

El gran Puzzle de Málaga	
Compromiso:	social
Objetivo:	1. Fomentar el uso de juegos clásicos en lobatas y lobatos que puedan interesarles para el desarrollo de su infancia. 2. Promover una participación activa de lobatas y lobatos separadas de su vida en manada para que puedan conocer a otras iguales. 3. Conseguir un gran objetivo común mediante pequeños esfuerzos individuales
Contenidos:	- Interacción de lobatas y lobatos entre sí de manera individual. - Desarrollo de las/los educandos mediante el juego. - Consecución de un gran proyecto mediante pequeños logros.
Indicadores de evaluación:	1. Todas las lobatas y lobatos han pasado por los distintos juegos para conseguir piezas del puzzle. 2. Se han juntado lobatas y lobatos de distintos grupos para realizar juegos. 3. Se ha completado el puzzle gigante con el mapa de Málaga
Duración:	2 horas y media (se puede ajustar a lo que tengamos).
Responsable de la actividad:	Fernando Sixto y Alberto Piñeyroa
Nº óptimo de Scouters/Staff:	Las scouters irán con sus educandos en todo momento.
Nº aproximado de participantes:	350 lobatos y lobatas
Materiales necesarios:	Materiales para el gran puzzle: • Imagen de referencia • Cartones o placas de un material que cumpla como sostén y guía de las piezas • Papel/cartón/cartulinas para las piezas del puzzle Materiales de los juegos: • Palos para el mikado • 4 folders • 4 fotocopias de puntuación del mikado • Celo fino • Maderas de las torres Jenga • Canicas • 15 Aros Hula hop • 5 tizas • Paquetes de folios reciclados (para los aviones) • Cuerda para saltar a la comba • Vendas • Cartulinas • Chinchetas para "poner la cola al lobo" • 4 reglas • 4 bolígrafos • 4 Sacos para las carreras.
Lugar de realización:	Centre Pompidou
Pautas, recomendaciones para Scouters:	En esta actividad, los equipos de manada tendrán que dividirse entre quienes estén llevando pruebas o juegos y quienes estén atent@s de sus lobatas/os. Apoyarán al staff en la realización de las actividades.

	Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Habrá que preparar y montar las zonas donde se realizarán los distintos juegos, además de seleccionar qué Viej@s Lob@s estarán en cada prueba.
Desarrollo:	La actividad consistirá en un conjunto de juegos que comenzará en grupos pequeños que poco a poco se harán más grandes en cada pequeño juego. Los juegos acabarán cuando el organizador haga sonar el silbato. El staff de la base coordinará dónde tiene que ir cada grupo. Comenzará la actividad con una presentación y división. Se pondrán todos los niños en círculo y se dividirán en 8 grupos. Duración 5 minutos. En esta actividad, se les explicará a las/los lobatas/os que tienen que realizar un gran puzzle de la ciudad de Málaga, que situaremos en una zona céntrica y/o visible. Para poder completarlo, deberán pasar por los distintos juegos de manera que consigan todas las piezas tras realizarlos. Los juegos propuestos son clásicos para niñas y niños: - Las canicas (canicas, cartones) - batería de juegos de canicas: "El bombardero": Colocamos el Aros Hula hop en el suelo y pintamos el contorno con una tiza. Quitamos el aro, cada uno de los jugadores coloca el mismo número de canicas en el centro del círculo (tres, cuatro o cinco). El objetivo de este juego es que las canicas salgan del círculo y así eliminar al contrincante, las canicas que toquen el aro serán del jugador que las haya sacado. El juego se acaba cuando no quedan canicas en el círculo. "El círculo": Colocamos el Aros Hula hop en el suelo y pintamos el contorno con una tiza. Quitamos el aro, y con una tiza hacemos una línea alejada del círculo como referencia de tiro, también podemos poner una marca. Dentro del mismo colocamos las canicas que queramos apostar. Los jugadores por turnos intentarán sacar las canicas del círculo para quedarse con ellas, si consigues sacar alguna canica podrás seguir tirando mientras que si fallas tendrás que esperar tu turno. El juego terminará cuando no queden canicas en el círculo. "El gua o choya": Colocamos el Aros Hula hop en el suelo y pintamos el contorno con una tiza. Quitamos el aro, y en el centro dibujamos un círculo con tiza. El jugador que consiga meter la canica dentro del agujero se queda todas las canicas que no hayan conseguido entrar. También podemos alejar nuestras propias canicas y sacarlas del círculo para así no perderlas. "Seis hoyos": En este juego pueden jugar de cuatro a seis jugadores. Colocamos el Aros Hula hop en el suelo y pintamos el contorno con una tiza. Quitamos el aro, dentro dibujamos seis círculos. Los círculos se enumeran del uno al seis. Después se traza una línea a unos 5 metros del círculo. Cada jugador tiene un turno para tirar. El objetivo es que el jugador intenta colocar la canica en el agujero que elija y así sucesivamente se va determinando la posición de cada jugador, se vuelve a tirar las canicas, pero esta vez se comienza en el nº 1 y así hasta el circulo nº 6, cada vez que se introduzca la canica en el agujero el jugador puede volver a tirar y si no se pierde el turno. Cuando un jugador le da a una canica de un adversario, obtiene dos turnos. Gana el jugador que logre meter todas las canicas en todos los hoyos. "El túnel": Este juego consiste en introducir una canica desde una determinada distancia en un túnel hecho con cartón. Pueden participar tantos jugadores como se quiera. Todo depende del ingenio de los jugadores. Gana el jugador que más canicas meta por el túnel.

- Mikado (mesas y listado de puntuación impreso (metido en un folder y este pegado con celo a la mesa):

Preparación: La preparación de una partida es muy sencilla, necesitando únicamente los palillos y una superficie plana. Para comenzar, uno de los jugadores sujeta todos los palillos en su mano, haciendo que las puntas de los mismos toquen la mesa o el suelo. A continuación, suelta el conjunto de palillos, los cuáles se distribuyen de manera aleatoria sobre el terreno. Una vez que ha cesado el movimiento de los palillos, comienza la partida.

Funcionamiento del juego: Los jugadores irán retirando los palillos uno a uno, moviendo únicamente un palillo en cada turno. En el turno de un jugador este debe decidir qué palillo quiere extraer, y, tocando únicamente dicho palillo, sin mover ningún otro, hacerlo. En caso de que alguno de los otros jugadores detecte el movimiento de otro palillo, o, que el jugador toque un palillo diferente al que quiere extraer, este perderá el turno.

Habitualmente se permite el uso de uno de los palillos extraídos previamente como ayuda para sacar el resto de palillos de futuras rondas. Asimismo, cuando un jugador extrae un palillo del montón también acaba su turno, pero, estas reglas pueden modificarse antes de comenzar la partida.

Ganador

Los palillos utilizados en este juego cuentan con diferentes diseños, otorgando una puntuación distinta a cada uno de ellos. Habitualmente los palillos vienen divididos de la siguiente forma:

1 palillo especial Mikado con líneas azules en espiral de 20 puntos.
5 palillos mandarín con el dibujo Azul-Rojo-Azul de 10 puntos.
5 palillos Bonzen con el dibujo Rojo-Azul-Rojo-Azul-Rojo de 5 puntos.
15 palillos Samurái de color Rojo-Amarillo-Azul de 3 puntos.
15 palillos Kuli de color Rojo-Azul de 2 puntos.

- Torre de Jenga (cartón para apoyarlo):

Apila los bloques en grupos de 3 para construir la torre. Primero, saca los bloques de Jenga de la caja y sobre una superficie plana. Luego, apila los bloques en conjuntos paralelos de 3 hasta que hayas construido una torre de 18 bloques de altura. Cada nueva capa de bloques paralelos se gira 90°; a lo largo del eje horizontal desde la última capa.

Endereza la torre con las manos o con un objeto plano. Antes de jugar, asegúrate de que la estructura sea resistente. Las capas de bloques deben entrelazarse para que la torre se mantenga erguida sin ningún soporte externo. Usa las manos o un objeto plano y sólido para alisar los lados. Empuja las piezas que sobresalgan.

Reúne cualquier número de jugadores alrededor de la torre. No hay un número máximo estricto de jugadores y, de hecho, ¡puedes jugar Jenga solo! Para que el juego sea competitivo, busca al menos otro jugador. Haz que todos se sienten en círculo alrededor de la estructura de bloques. Si solo juegas con otra persona, siéntense uno frente al otro en lados opuestos de la torre.

Saca un bloque sin derribar la torre. Estabiliza las manos y con cuidado toma un bloque de cualquier nivel por debajo del último nivel completado, lo que significa que no puedes tomar ni de la fila superior de 3, ni de la fila en progreso por encima de ella. Busca el bloque que esté más suelto, o que sea más fácil de quitar, o que perturbe menos la estabilidad de la torre. Empuja o tira del bloque, según el ángulo y la ubicación en la pila.

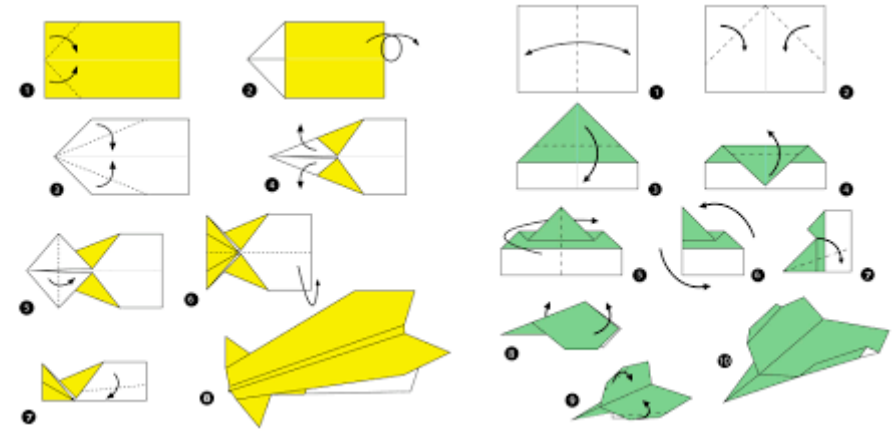
Coloca cada bloque que hayas sacado de regreso encima de la torre, perpendicular a la última fila. El jugador que haya tirado del bloque lo vuelve a colocar en la parte

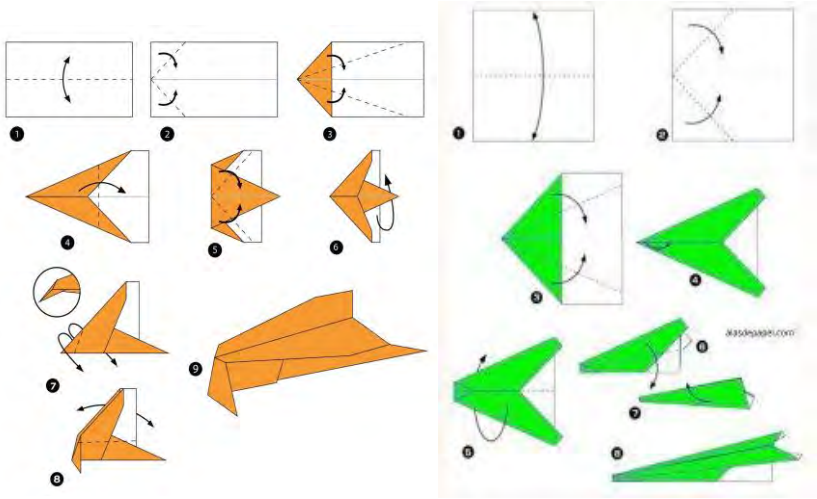
superior de la torre para continuar con el patrón de capas en grupos de 3. Apílenlos ordenadamente para que la torre se mantenga fuerte. A medida que avanza el juego, la torre crecerá más y más hasta que se tambalee y se vuelva inestable.

Jueguen hasta que se caiga la torre. El ganador del juego es la última persona que haya colocado con éxito un bloque en la parte superior de la torre sin derribarla. Por el contrario, el perdedor es el que haga caer la torre. Sea cual sea el resultado, ¡reconstruyan la torre para volver a jugar!

- Lanzar aviones de papel (mesa para hacer los aviones, aros, cuerda):

Cada lobato hará un avión de papel, se llevan ejemplos. Todos los lobatos del equipo tienen que conseguir que su avión pase volando por un anillo colocado a 5 metros.





- Salto de comba (combas y canciones impresas):

"**Saltando con canciones"**: Este juego, se empieza realizando un círculo con todos los participantes. Dos de ellos se encargarán de mover la comba en círculos, cada uno desde un extremo. Empezará a sonar una melodía repetitiva (en función de la canción y de su velocidad, la dificultad puede variar).

Se empezará a cantar en voz alta, y cada uno de los jugadores deberá ir entrando a la comba y saltar el tiempo que dure la melodía.

Si un jugador falla al saltar, este deberá ocupar el lugar de uno de los que mueven la cuerda. El objetivo del juego es saltar a la cuerda el mayor número de veces posible sin equivocarse.

Una canción clásica que se utiliza mucho en este juego es la de "Al pasar la barca":

Al pasar la barca, me dijo el barquero: las niñas bonitas no pagan dinero.
Al volver la barca me volvió a decir: las niñas bonitas no pagan aquí.
Yo no soy bonita ni lo quiero ser.
Las niñas bonitas se echan a perder.

Como soy tan fea yo lo pagaré.
Arriba la barca de Santa Isabel.

"Entran pares e impares": Se hacen dos grupos: los pares y los impares. También funciona con música; alguien la estará controlando, y la irá activando y parando. Cuando empiece la música, dirá, "entran los pares", y cuando pare la música, deberán salir. Después, hará lo mismo con los impares (irá intercalando pares e impares para que tengan que estar atentos a cuándo entrar).

Es un juego que debe hacerse con una cuerda grande, para que puedan saltar más niños; eso sí, idealmente que no entren más de tres por tanda, para evitar que se hagan daño.

"El juego de las preguntas": Este juego de la comba puede hacerse a edades diferentes, según el nivel de las preguntas. Se van haciendo preguntas a las lobatas; el que conteste correctamente, deberá entrar a la comba, y salir cuando se indique. Otra variante y que permite trabajar más la concentración es: hacer preguntas sobre cálculos matemáticos, por ejemplo, "¿10+12?"; el que acierte deberá entrar y hacer los mismos saltos que la respuesta sin fallar, en este caso, 22.

"Una dola": Este otro juego de la comba es bastante rápido. Consiste en lo siguiente; se canta la siguiente canción, titulada "Una dola":

Una dola,
tela, catola,
quila, quilete,
estaba la reina,
en su gabinete,
Vino Gil,
Apagó el candil,
candil, candilón,
cuenta las veinte,
que las veinte son,
policía y ladrón.

Mientras se cantan las dos primeras palabras salta el primero, con las dos palabras siguientes el segundo, con las dos palabras siguientes, el tercero… y así sucesivamente. El que se tropiece es eliminado.

"El juego para conocerse": En este juego, también se harán preguntas. El que dirige el juego hará preguntas a los niños para saber quién empieza a saltar: por ejemplo, "¿quién es el más pequeño?", o "¿quién tiene más hermanos?".

La manada tendrá que ponerse de acuerdo para saber quién es el que empieza a saltar. En caso de "empate", deberán entrar todos juntos.

"El que salte más tiempo": En este juego de la comba irá saltando una lobata cada vez. Gana el que haga más número de saltos sin tropezar con la cuerda.

"Un salto más cada vez": En este juego, se trata de que vayan saltando un poco más cada vez. Así, el primero hace un salto y sale rápido, el segundo, dos y sale, el tercero, tres... hasta que alguno falla. Y se vuelve a empezar. Puede hacerse con equipos y que gane el que llegue más lejos en cuanto al número de saltos.

"Primero, los pequeños": En este juego, se trata de que primero los lobatas se ordenan en fila en función de su edad. Para hacerlo más retador y divertido, se puede hacer lo siguiente: no podrán hablar a la hora de ordenarse (deberán usar los gestos). Una vez se ordenen por edad, empezarán a saltar en orden (saltar hasta que se cansen y salir, para dejar paso al siguiente).

"Primero, los que empiecen por A": Este juego es igual que el anterior, pero en este caso, las lobatos deberán ordenarse según su nombre, siguiendo el orden de las letras del abecedario (primero, el que empiece por A, B, C...). También deberán ordenarse antes sin hablar, usando únicamente el lenguaje no verbal (esto es opcional).

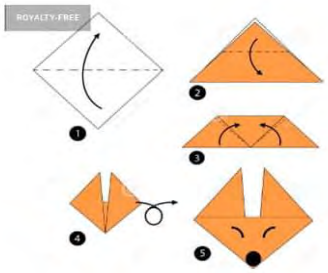
"Decir cosas buenas del otro": El último juego que os proponemos de saltar a la comba, consiste en lo siguiente: se hace una fila y van entrando los lobatas (solo saltará uno cada vez). Cuando entra, deberá decir algo positivo del que tiene detrás

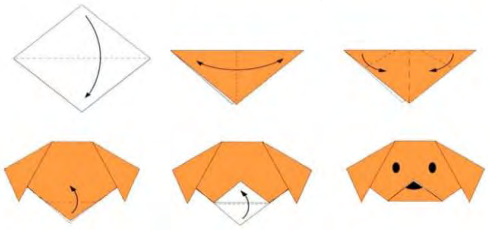
(por ello, deberá haberse fijado en quién es). Por ejemplo, "Berta es simpática". Cuando lo haya dicho, sale, entra el siguiente y hace lo mismo.

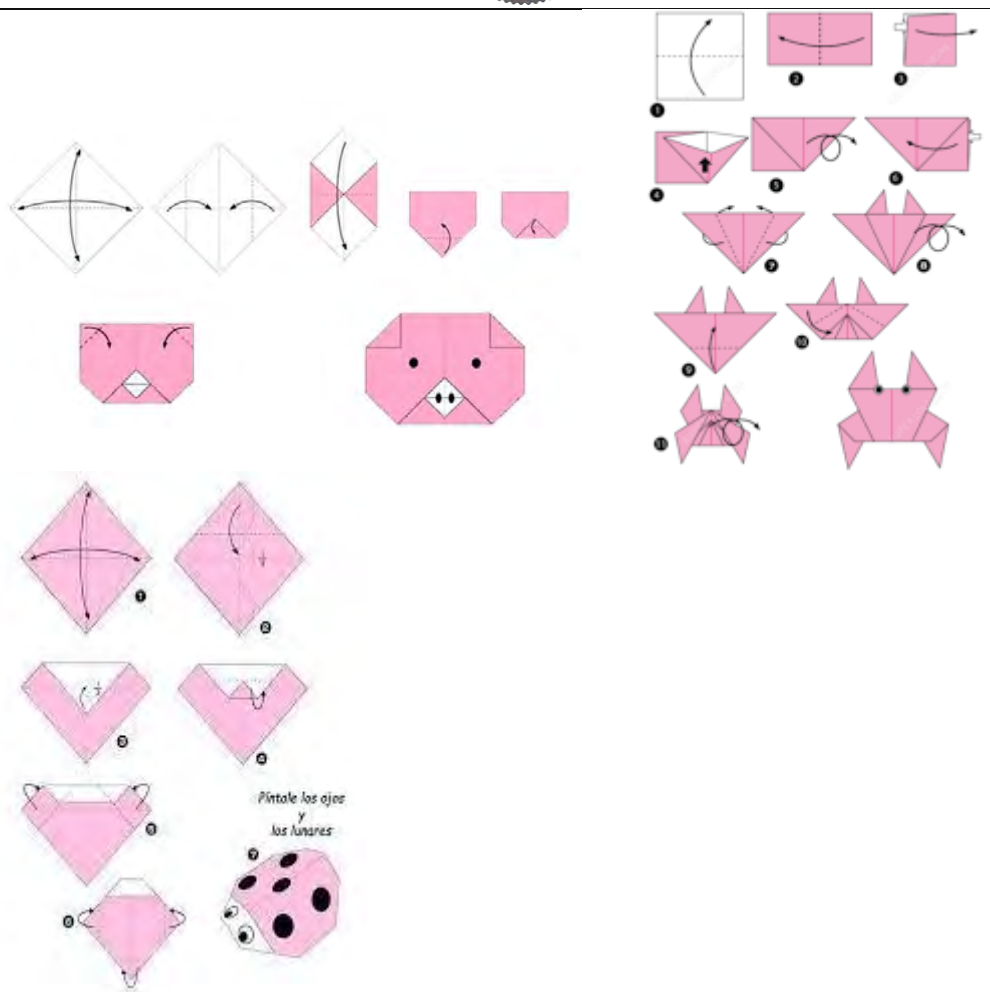
- Poner la cola al lobo (dibujo del lobo, cola del lobo, retales, celo, regla)

Lo primero que hay que hacer es tapar los ojos de la primera lobata. Para ello, utiliza una tela oscura o su pañoleta y cubre completamente los ojos del participante para prevenir que haga trampa. Dale vueltas al primer lobato cuyos ojos se encuentran vendados. Recuerda que debes girar en un círculo estacionario entre cinco y diez veces. Un poco de desorientación le añade humor y dificultad al juego.
Deja que le ponga la cola al burro.
Todas participan una vez. Utiliza un bolígrafo para escribir las iniciales del lobato en cada lugar donde las colas fueron colocadas, según se vayan colocando.
Determina qué cola está en la "mejor posición". El "ganador" es el jugador cuya cola está más cerca de la "X".

- Papiroflexia (3 mesas, folios de colores, tijeras, rotuladores): os pongo ejemplos







- Carrera de sacos (sacos):

Pondremos un límite al que tengan que llegar saltando con los sacos y los pies juntos.

Sábado tarde

El barco	
Compromiso:	Medioambiental
Objetivo:	1. Fomentar el trabajo en equipo entre lobatas y lobatos de distintos grupos unidas en una manada ficticia. 2. Reflexionar sobre la necesidad de compartir recursos y proyectos de distintas manadas ficticias para lograr el objetivo común.
Contenidos:	- Gestión de recursos. - Trabajo en equipos. - Consecución de un objetivo o proyecto común.
Indicadores de evaluación:	1. Las manadas han realizado las pruebas exitosamente, demostrando un buen trabajo en equipo. 2. Las manadas han colaborado entre sí para conseguir reparar el barco.
Duración:	2 horas y media (se puede adaptar al tiempo que dispongamos)
Responsable de la actividad:	Fernando Sixto y Alberto Piñeyroa

Nº optima de Scouters/Staff:	Se necesitará la participación de todas/os las/los scouters de manada disponibles.
Nº aproximado de participantes:	350 lobatas y lobatos.
Materiales necesarios:	• 16 Cartulinas A2 para los recursos (2 rojas, 2 azules, 2 amarillas, 2 verdes, 2 negras, 2 marrones, 2 naranjas, 2 moradas) • 2 Cuerdas de 3 m (para remarcar la zona de excavación). • 6-8 aros
Lugar de realización:	La Malagueta
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Puede existir la situación en la que alguna manada ficticia tenga a lobatas/os de un grupo sin scouter del mismo. Por favor, que todas las scouters de cada manada ficticia estén atentas a su agrupación al completo. De la misma manera, si hay lobatas/os que requieran una atención especial de scouter de su grupo real, hacedlo saber a la organización con tiempo. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Se tendrá que preparar todas las zonas de las distintas pruebas y/o juegos, además de entregar a cada scouter encargado los materiales que darán a las manadas como recompensa a la realización de su prueba.
Desarrollo:	La actividad será un gran juego de gestión de recursos: se harán manadas ficticias que competirán entre ellas en distintas pruebas para conseguir los materiales necesarios que les permitan arreglar el barco. Unas 12 manadas de 30 aproximadamente. Si resultan grupos muy grandes, podríamos dividirlos en 14 manadas de 24-25, que tampoco está mal. Aunque en este último caso, diría que deberíamos meter otro juego/prueba. Al final, tendrán que compartir sus recursos para llegar a completar el objetivo. Nada más comenzar, se formarán las manadas ficticias y se explicará el juego a los grupos formados dentro de la propia ambientación: "Somos una misión de exploración de las lejanas selvas del Seeonee. Habéis venido a Málaga para conocer lo que alberga esta ciudad multicultural durante los próximos días. Lamentablemente, debido a la contaminación de las costas y del cielo, habéis acabado chocando con restos en el mar y encallando en la playa, con vuestro barco destrozado. Por fortuna, habéis naufragado en una zona con muchos recursos, aunque sería conveniente usarlos con cautela, ya que más personas pueden necesitar de ellos. Para mayor conveniencia, tenemos cerca un mercado ambulante que puede ayudarnos a gestionar estos recursos o a darnos herramientas y materiales elaborados para poder arreglar nuestro barco." Una vez terminada esta introducción, se envían a las manadas a las distintas bases donde están las pruebas. Para realizarlas, deberán esperar a que llegue a esa base otra manada distinta contra la que competirán (se intentará que en las distintas pruebas compitan manadas que aún no hayan coincidido). Tras realizar la prueba o juego, se les dará una cantidad de materiales según hayan logrado los objetivos. En cada juego que realicen se les dará un recurso tanto al ganador como al perdedor (ej.: ganador 2 de hierro, perdedor 1 de piedra). Será de forma aleatoria el material que se les dé, teniendo en cuenta que la cantidad del ganador sea mayor.

RECURSO	COLOR	COSTE
 FUEGO	Rojo	2 de agua

AGUA	Azul	2 de arcilla
TRIGO	Amarillo	2 de fuego
ARCILLA	Verde	2 hierro
PIEDRA	Negro	2 de madera
MADERA	Marrón	2 piedra
TELA	Naranja	2 de trigo
HIERRO	Morado	2 de tela

Se podrá comprar cualquier recurso pagando su coste, en el caso de necesitar un recurso y no tener el suficiente material para pagar su coste, deberán realizar una mini prueba. (ej. Dime 2 máximas de Baloo) para conseguir el material que les queda para pagar. Si necesitan más de 1, deberán realizar más de una prueba.

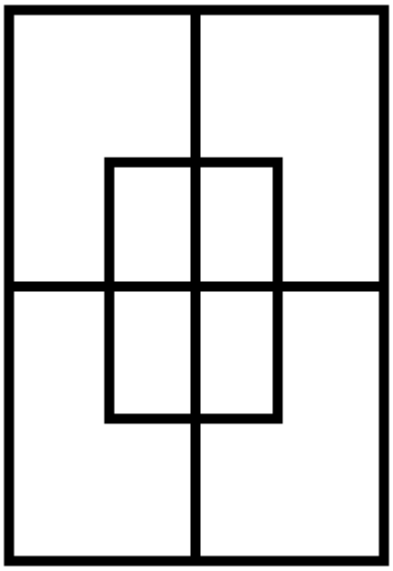
Las distintas pruebas serán:

- Ajedrez humano: cada lobato decide qué figura del ajedrez quiere ser (32 lobatos en total). Se colocan en fila mirando enfrentados los dos equipos (pero no en el orden de las figuras del ajedrez). Se pide que un lobato salga como voluntario para tocar las manos y chocar a un lobato del equipo contrario. Si al lobato que toca es un peón, solo éste le persigue hasta su base (si le pilla, se elimina, si por el contrario se salva… se elimina al que le han dado el puño), Las torres, alfiles y caballos (sale a perseguir su pareja, quien está detrás), si es la reina corren todas las figuras a excepción de los peones y el rey (7 piezas contra una) y si toca al rey corre todo el equipo. Gana quien elimine al rey.
- Excavación: se ponen unas cuerdas delimitando el perímetro, donde se excava lo máximo posible y ven quien ha cavado más en la arena (metiéndose un scouter dentro del hoy para ver quien ha sacado más arena).
- Piedra, papel o tijera: fila de aros, dos grupos. Cada grupo en uno de los inicios de los aros. Con los pies juntos, las y los lobatos van saltando y cuando se encuentran en un mismo aro con la persona del equipo contrario… juegan a piedra, papel o tijera. Quien gana continúa saltando, quien pierda se elimina y sale una persona del equipo contrario. Si llega al aro de salida del equipo contrario, vuelve a su base y sigue jugando. Gana el equipo que más lobatas mantenga.
- Pelea de serpientes: dos manadas, se dividen en parejas, haciendo una fila. Uno delante del otro. El que está delante tiene las manos libres y el de detrás las pone en su cintura, este tiene la pañoleta entre el pantalón y la camiseta como lucha scout. Entre todos jugarán a lucha scouts,

	cuando quitan la pañoleta a otra pareja, esta se mete entre medias de la pareja que les ha ganado y apoyan las manos en la cintura de la persona que está delante. Así hasta que solo quede una pareja. - Desliar el nudo: las dos manadas hacen dos círculos mirando al interior y se dan las manos, haciendo un gran nudo. Los y las scouters comprobarán que todas las manos están entrelazadas. Se tienen que dar vueltas y unir unas a otras. A la cuenta de 3, 2, 1… deben deslizarse sin soltarse para volver al círculo inicial. - Lobos y ovejas: serán dos manadas las que se enfrenten. La manada que haga de ovejas deberán sentarse y entrelazarse entre ellas, para intentar que no les separen. La otra manada, los lobos, se encargarán de sacar una a una a cada oveja. Solo cuando esté suelta del todo contarán como una oveja cazada. Deberán extraer el máximo número de ovejas en un tiempo determinado (5 min). Luego se cambiarán los papeles. La manada que más ovejas haya conseguido cazar ganará. (No valdrá pegar, morder… obvio) Cuando las manadas hayan pasado por todas las pruebas, deberían tener materiales suficientes para crear herramientas o una parte del barco en el puesto del mercader, quien indicará qué materiales son necesarios para dichos componentes. En este momento, deberían darse cuenta que no pueden construir el barco solos o que no tienen materiales suficientes para ello, por lo que se les dará un tiempo para que se junten las distintas manadas y compartan sus herramientas y materiales para conseguir el juego. Podrán, en caso de necesidad intercambiar en el mercado material que les sobre por algún material que necesiten.

Sábado noche

Las tres llaves del camerino	
Compromiso:	(social/ambiental)
Objetivo:	1. Alcanzar las tres llaves. 2. Moverse entre la oscuridad. 3. Conseguir acuerdos. 4. Respetar los turnos.
Contenidos:	- Realizar una actividad nocturna. - Reptar por el suelo. - Trabajar en equipo.
Indicadores de evaluación:	1. Conseguir las tres llaves. 2. No ser pillado. 3. Respetar al vencedor y al que pierde.
Duración:	1 hora y media
Responsable de la actividad:	Fernando Sixto y Alberto Piñeyroa
Nº optima de Scouters/Staff:	Todos los scouters de manada
Nº aproximado de participantes:	350
Materiales necesarios:	• 36 cascabeles
Lugar de realización:	Campamento Benítez

Pautas, recomendaciones para Scouters:	Acompañar a aquellos y aquellas scouts que tengan miedo a la oscuridad. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Dividir a la manada en 12 grupos (3 por cuadrado), encontrar una superficie plana.
Desarrollo:	La manada tendrá que conseguir las tres llaves, para poder acceder al camerino La actividad empieza explicando a la manada que tiene que ayudar al equipo serpentina a entrar al camerino y prepararse para la gran actuación del día siguiente. Para ello necesitan muchas llaves pero estas están custodiadas por unas personas que se hacen pasar por dormidas. La actividad consiste en ir a por los cascabeles que se encuentran en el centro:  En el centro estarán los guardianes de las llaves y limitarán su espacio de captura con lumos. La manada tendrá que demostrar sus capacidades de camuflaje para conseguir las tres llaves. Llegar sin ser visto e irse con los cascabeles sin hacer ruido hasta el lugar en el que se encuentren a salvo. Cuando consigan los cascabeles se unirán dos grupos para ir a por 6 cascabeles.

Sección Scout

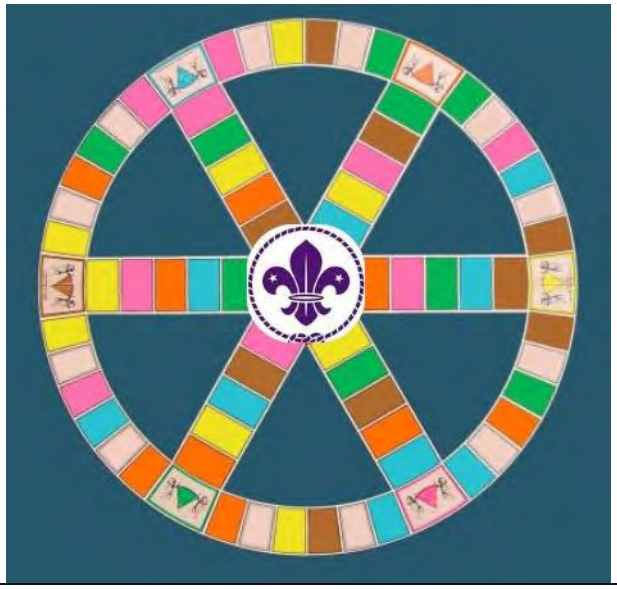
Sábado mañana

Descubierta a la malagueña	
Compromiso:	Social y Medioambiental
Objetivo:	1. Dar a conocer a las personas participantes los lugares y curiosidades de la ciudad de Málaga mediante dinámicas proactivas. 2. Fomentar el trabajo entre patrullas de distintos grupos para llegar a un objetivo común. 3. Promover el uso de tecnologías en actividades de manera responsable.
Contenidos:	- Trabajo en pequeños grupos. - Descubierta de ciudad y el conocimiento del entorno. - Desarrollo de la creatividad.
Indicadores de evaluación:	1. Los grupos han demostrado conocer hacia dónde tenían que ir o qué ver para completar su lista. 2. Los grupos formados por patrullas creadas han colaborado para completar su lista usando sus conocimientos o imaginación. 3. Se han realizado fotos de las pruebas tal como han pedido las personas responsables de la actividad.
Duración:	2 horas y media
Responsable de la actividad:	Andrei Pineda y Fernando Sixto
Nº óptimo de Scouters/Staff:	Para esta actividad solo necesitaremos uno o dos staff para ir controlando el perímetro, y las y los scouters acompañarán a sus scouts.
Nº aproximado de participantes:	496
Materiales necesarios:	• Un mapa impreso del centro de Málaga con los puntos indicados de las pistas por patrulla (además de confirmar que cada scouter lleva un móvil operativo para la actividad)
Lugar de realización:	Centro Histórico
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Llevad móvil con suficiente batería para la actividad y memoria para realizar fotos y vídeos. Si os encontráis a otros grupos, se permite recomendaciones para pasar pruebas de la lista, pero evitad que todos los grupos acaben haciendo las mismas fotos o videos en los mismos sitios. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Se informará a las personas que vayan como scouters de los grupos formados, a través del propio mapa, en qué zona se limitará la actividad y se les guiará brevemente para que tengan ciertas referencias que les sirva al grupo a completar sus listas (sin darle como tal la solución de cada punto). Cada grupo tiene que ser equivalente a 2 patrullas juntas (10-16 scouts), si se forman demasiados grupos, deberíamos subir un poco los números como a 3 patrullas por grupo (15-24 scouts).
Desarrollo:	La actividad consistirá en un conjunto de juegos que comenzará en grupos pequeños que poco a poco se harán más grandes en cada pequeño juego. Los

	juegos acabarán cuando el organizador haga sonar el silbato. El staff de la base coordinará dónde tiene que ir cada grupo. Comenzará la actividad con una presentación y división. Se pondrán todos los niños en círculo y se dividirán en 8 grupos. Duración 5 minutos. Se realizará un juego de pistas de ciudad por el centro de Málaga en el que los scouts, divididos en grupos (uniendo dos patrullas reales de distintas "tropas" y con al menos un scouter por grupo), irán buscando calles, comidas o monumentos representantes de la cultura malagueña. Esta búsqueda no será clásica de: encuentra *** plaza o busca .... monumento, sino que se les pedirá que encuentren: ● Un monumento de origen romano ● Los límites antiguos del mar y la ciudad. ● Monumentos u objetos de origen árabe. ● Monumentos u objetos de origen griego. ● Monumentos u objetos de origen fenicio. ● Algún cartel o pintura que muestre los distintos tipos de cafés malagueños. ● Un "invasor espacial" o pequeño alienígena (hay marcianitos del juego arcade clásico por distintas zonas del centro). ● Un lugar de cine o de actuaciones. ● Más ideas que se nos puedan ocurrir tras la visita Para corroborar que han cumplido todos los objetivos, cada vez que encuentren algo de la lista, deberán de sacarse una foto el grupo entero con el móvil del scouter, que mandará la foto a quien organiza la actividad y esta persona decidirá si ha cumplido con el objetivo de la lista a partir de un emoji.

Sábado tarde

Juegos de mesa en vivo	
Compromiso:	(social/ambiental)
Objetivo:	1. Promover un trabajo en equipo y una competitividad sana entre todas las secciones scouts participantes. 2. Dar a conocer los distintos objetivos del festival mediante la realización de juegos y concursos.
Contenidos:	- Trabajo en equipo. - Competición sana. - Respeto a la naturaleza (mar Mediterráneo). - Conozco los tiempos y ritmos de otras personas.
Indicadores de evaluación:	1. Se han realizado todos los juegos y concursos de manera satisfactoria y con un buen ambiente entre los distintos grupos participantes. 2. Las participantes de los juegos y concursos han demostrado conocer los objetivos del festival al pasar por las distintas pruebas.
Duración:	2 horas
Responsable de la actividad:	Fernando Sixto y Andrei Pineda
Nº optima de Scouters/Staff:	48
Nº aproximado de participantes:	496
Materiales necesarios:	● 2 ceras de pintura de cara de cada color (azul, verde, amarillo, rosa, marrón, naranja, rojo y morado) ● 8 dados grandes de cartón (hay que hacerlos)

	• Un tablero grande del trivial (hay que hacerlo) • 2 micrófonos • Tarjetas de personajes • Un "kahoot" • 8 Cartulina A2 (2 amarillas, 2 verdes, 2 azules y 2 rojas), se dividirán en cuatro trozos cada una. • Folios • Bolígrafos
Lugar de realización:	Palmeral de Las Sorpresas
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Acompañar a los educandos. Y guiar en las actividades. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Dividiremos a los scouts en 6 grupos para realizar tres juegos simultáneos (6 grupos, para que en cada prueba se enfrenten siempre grupos distintos. De esa manera, podemos gestionar las pruebas en 3 turnos de la siguiente manera: Siendo los concursos 1, 2 y 3 y los grupos ordenados de A a F, se enfrentarían - 1er turno. Concurso 1: A vs B; Concurso 2: C Vs D; Concurso 3: E vs F. - 2º turno. Concurso 1: E Vs D: Concurso 2: A Vs F; Concurso 3: C Vs B. - 3er turno. Concurso 1: C Vs F; Concurso 2: E Vs B; Concurso 3: A Vs D. A los grupos se les indicará en qué orden rotar tras cada concurso. A, C y E rotan en un sentido; B, D y F rotan en sentido inverso).
Desarrollo:	Los y las educandos realizarán un gran juego de mesa en vivo, por un lado, jugarán a un kahoot, a un trivial y a un pueblo duerme, teniendo siempre como testigo el mar Mediterráneo. La primera parte consistirá en el trivial donde los 2 grupos de scouts creado anteriormente se dividirá de nuevo en 4 equipos (20 scouts aprox.) de distinto color (azul, verde, amarillo, rosa, marrón, naranja, rojo y morado) y se les dará 15 minutos para pintarse en la cara algo característico que les diferencie de los otros equipos con una cera del color correspondiente a su porta quesitos, y a crear un grito o danza. Tras esto, cada equipo tirará un dado para decidir quién empieza, el grupo que saque el número más alto. Después de su tirada, el juego pasa a la izquierda (en el sentido de las agujas del reloj). Si dos o más equipos empatan para la tirada más alta, tienen que volver a tirar para ver quién comienza. 

CATEGORÍAS DE LAS PREGUNTAS

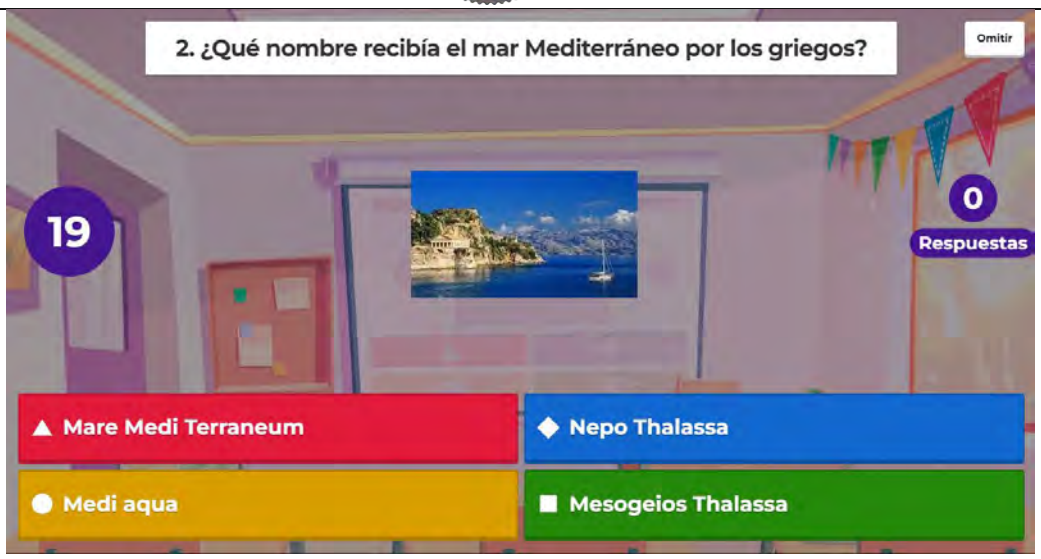
- Geografía (Azul)
- Arte y Literatura (Marrón)
- Historia (Amarillo)
- Entretenimiento (Rosa)
- Ciencias y Naturaleza (Verde)
- Deportes y Pasatiempos (Naranja)
- Cultura Malagueña (Rojo)
- Scouts (Morado)

REGLAS DEL JUEGO

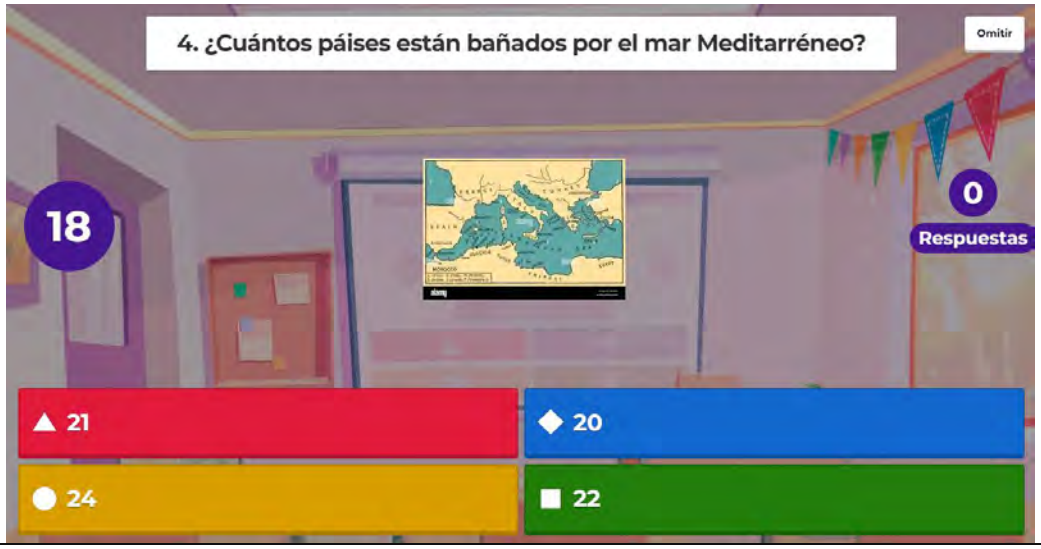
El trivial consistirá en tirar un dado, elegir a qué dirección moverse, y responder a una pregunta del color de la casilla en la que hayan caído tras la tirada. Puedes volver a moverte si respondes correctamente a la pregunta. Puedes seguir rodando, moviéndote y contestando preguntas hasta que te equivoques. Se pueden ganar piezas de queso respondiendo correctamente a las preguntas, pero sólo se puede ganar un quesito cuando se está en un espacio con una cuña de quesito dibujada. El equipo que consiga rellenar completamente su quesito o el que más quesitos lleve cuando acabe el tiempo ganará.

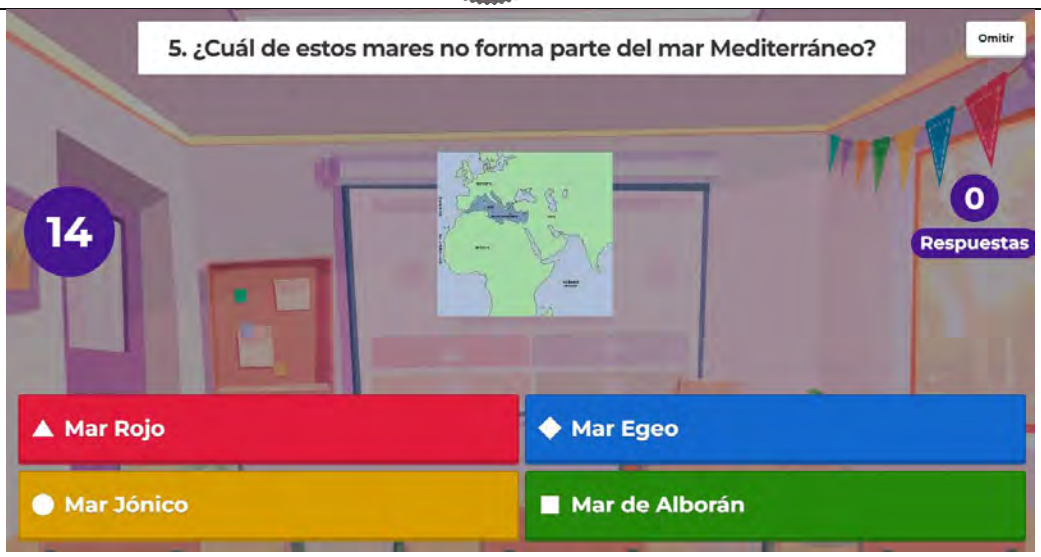
El segundo juego consistirá en un concurso de preguntas sobre el mar Mediterráneo a modo kahoot.

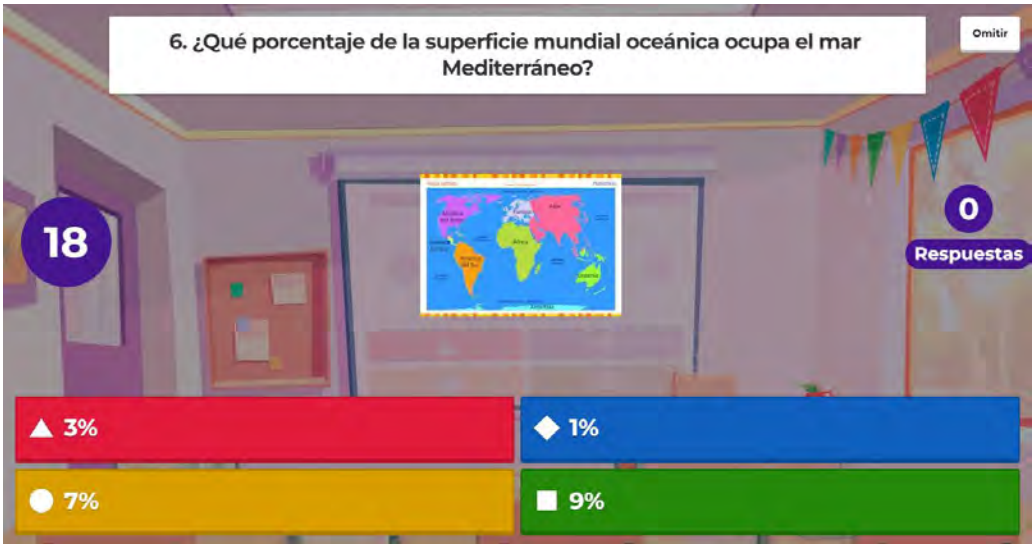
Los dos grupos que se enfrentan, por separado se dividirán en 8 equipos (10 scouts aprox.) de distinto color (azul, verde, amarillo, rosa, marrón, naranja, rojo y morado) y se les dará 15 minutos para pintarse en la cara algo característico que les diferencie de los otros equipos con una cera del color correspondiente a su porta quesitos, y a crear un grito o danza. Tras esto se les explicará las reglas del juego.


2. ¿Qué nombre recibía el mar Mediterráneo por los griegos?
Omitir
19
0
Respuestas
Mare Medi Terraneum
Nepo Thalassa
Medi aqua
Mesogeios Thalassa

3. Para los griegos, ¿qué era el Okeanos?
Omitir
17
0
Respuestas
El agua que alcanzaba las marismas
El agua que llegaba a Chipre
El agua que superaba Gibralta
El agua del Delta del Nilo


4. ¿Cuántos páises están bañados por el mar Meditarréneo?
Omitir
18
0
Respuestas
21
20
24
22


5. ¿Cuál de estos mares no forma parte del mar Mediterráneo?
Omitir
14
0
Respuestas
Mar Rojo
Mar Egeo
Mar Jónico
Mar de Alborán


6. ¿Qué porcentaje de la superficie mundial oceánica ocupa el mar Mediterráneo?
Omitir
18
0
Respuestas
3%
1%
7%
9%

7. ¿Cuántos km de costa tiene el mar Mediterráneo?
Omitir
11
0
Respuestas
50.000 kilómetros de costa
48.000 kilómetros de costa
46.000 kilómetros de costa
52.000 kilómetros de costa

8. ¿Cuál es el total de islas que se encuentran en el mar Mediterráneo?
Omitir
18
0
Respuestas
8.850 islas.
8.700 islas.
8.800 islas.
8.750 islas.

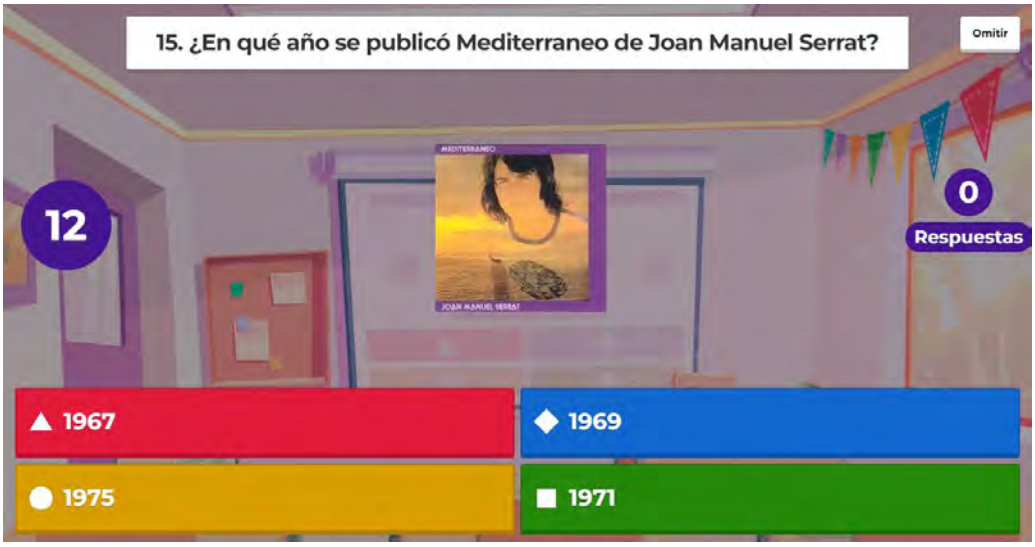
9. ¿Sabes cuál es su punto más profundo del mar Mediterráneo?
Omitir
17
0
Respuestas
La Fosa de Tonga
La fosa Challenger
La fosa de Calipso
La Fosa Romanche

10. La salinidad del mar Mediterráneo es superior a la del océano Atlántico
Omitir
11
0
Respuestas
Verdadero
Falso

11. ¿Sabes cuál es porcentaje de la biodiversidad marina en el mar Mediterráneo?
Omitir
18
0
Respuestas
2%
25%
6%
12%

12. Ese 6% como se puede explicar en especies
Omitir
18
0
Respuestas
13.000 especies
20.000 especies
15.000 especies
10.000 especies

13. ¿Cuál es una de las especies vegetales más importantes del mar Mediterráneo?
Omitir
17
0
Respuestas
Laurencia obtusa
Algas rojas
Codium bursa
Posidonia oceanica



REGLAS

En cada turno se les mostrará una pregunta con 4 repuestas posibles y cada grupo tendrá que decidir, en un tiempo limitado, cuál es su respuesta grupal. Tendrán un trozo de cartulina del color correspondiente a cada opción de respuesta y, tras el final del tiempo dado para responder, tendrán que levantar la cartulina del color de la respuesta que quieran dar. El equipo que más haya acertado ganará el juego. El staff deberá ir apuntando los aciertos de cada equipo.

El tercer juego consistirá en un pueblo duerme pero como juego de rol en el que puedan hacer alianzas, defenderse, etc.
Dividiremos a los dos grupos de scouts en 8, donde cada grupo creará su pueblo. Cada scout tendrá un personaje y tendrán que ir descubriendo qué está ocurriendo en el pueblo.

HISTORIA

Hace miles de millones de años, los seres vivos vivían en ecosistemas jerarquizados donde cada cual vivía tranquilo y sereno. Un día los sabios descubrieron que algo le estaba pasando al ecosistema, empezaron a ver basuras en los bosques, el río parecía más la ciénaga de Shrek. Los sabios se quedaron perplejos y reunieron a todo el pueblo para llegar al fondo del asunto. ¿quién estaba ensuciando su gran ecosistema?

PERSONAJES

4 lobos: tendrán que mostrarse como personas muy listas y educadas. matarán a una persona cada ronda. son los cómplices de los pueblerinos, su propósito es matar a todos los habitantes (excepto a los pueblerinos) para destruir totalmente el ecosistema.

3 bruja: muy mística y misteriosa: tendrá 2 pociones, una de revivir, y otra de matar, que solo podrá utilizar 1 vez.

1 cupido: les lanza sus flechas a dos personas y estas quedaran enamoradas. si une muere, el otre también.

1 cazador: si muere tiene la oportunidad de matar a otro personaje con él.

	7 sabios: tendrán que investigar y llegar al fondo del asunto 4 pueblerinos: ¡tendrán que inventarse una profesión para pasar desapercibidos porque ¡¡¡efectivamente son los responsables de ensuciar el ecosistema!!! Tendrán que intentar no ser descubiertos mientras los lobos matan a los demás. MODO DE JUEGO Primero se hará la repartición de roles, donde les daremos un papel a cada niño con un mensaje detallado de quién es su personaje y qué rol cumple en la historia. El pueblo se dormirá y los lobos y pueblerinos se conocerán entre ellos, cupido hará parejas y se conocerán entre ellas. Tras esto el pueblo se despierta y en cada ronda tendrán 10 minutos para levantarse y hablar entre ellos para hacer estrategias o lo que quieran. Tras los 10 minutos el pueblo se volverá a dormir y primero se despertarán los lobos y elegirán a una persona que morirá esa noche, después se levantará la bruja, se le contará quién ha muerto y si quiere hacer uso de alguna de sus opciones. Tras esto el pueblo se levanta, y tendrán 10 minutos para hablar y acusar a alguien para que muera. Y así sucesivamente.

Sábado noche

Strateggo	
Compromiso:	social y ambiental
Objetivo:	1. Promover un trabajo en equipo y una competitividad sana entre todas las secciones scouts participantes. 2. Participar en una actividad nocturna.
Contenidos:	- Trabajo en equipo. - Conocimiento y aprovechamiento del terreno. - Estrategia en tiempo real.

Indicadores de evaluación:	1. Los equipos han realizado estrategias para lograr sus objetivos mediante su esfuerzo común grupal. 2. Todas las secciones scouts y sus scouters han participado en el juego.
Duración:	1 hora y media
Responsable de la actividad:	Andrei Pineda y Fernando Sixto Peregrín
Nº optima de Scouters/Staff:	Todas las disponibles
Nº aproximado de participantes:	496 scouts
Materiales necesarios:	• Fichas de roles
Lugar de realización:	Campamento Benítez
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Acompañar a aquellos y aquellas scouts que tengan miedo a la oscuridad. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Espacio amplio y con lumos

Desarrollo:	Es un juego de estrategia para grandes grupos donde cada participante tiene un rol y, por turnos, deben conseguir capturar a la persona del otro equipo que sea la bandera.
	
	Es un juego de estrategia que se desarrolla entre dos ejércitos, uno de color rojo y otro verde. Las tarjetas que se reparten están diferenciadas por el color, y en cada una de ellas apuntados los diferentes rangos que habrá (los mismos en cada equipo), los rangos los conocerá el grupo completo.
	Los equipos comenzarán cada uno desde un extremo, los scouters se repartirán por el campo con linternas, habrá un staff que será el que dé las señales.
	El juego comienza cuando los grupos están colocados y han decidido la estrategia a seguir. El staff da la señal de comienzo "atacamos", todas las scouts se mueven, solamente arrastrándose para que el juego sea más largo. Tras un tiempo establecido el staff dice "tiempo", todos permanecen en su sitio, si alguien ha pillado a otro del equipo contrario levantan la mano, los scouters irán alumbrando donde se levante la mano y comprobarán si el que ha atacado elimina al otro o no (según los rangos que aparecen al final), el que pierda se elimina del juego.
	Tras los ataques y la comprobación del scouter se deja un tiempo para que se distribuyan, luego se grita de nuevo "atacamos", y así sucesivamente, hasta que un equipo se quede sin la pieza fundamental la bandera.
	Los rangos:
	
	- Todas las scouts tienen un rango asociado. En la mayoría de los casos el rango sólo sirve para determinar el resultado de los enfrentamientos con los contrarios, con excepciones:
	
	  - La bomba: sólo puede ser eliminado por el artificiero pero ella elimina a cualquier otra pieza que la toque.
	  - El espía: elimina la pieza con mayor rango, el mariscal, pero el espía pierde en cualquier enfrentamiento con otra pieza y con el mariscal.
	
	Las piezas son de mayor o menor rango en el orden siguiente:

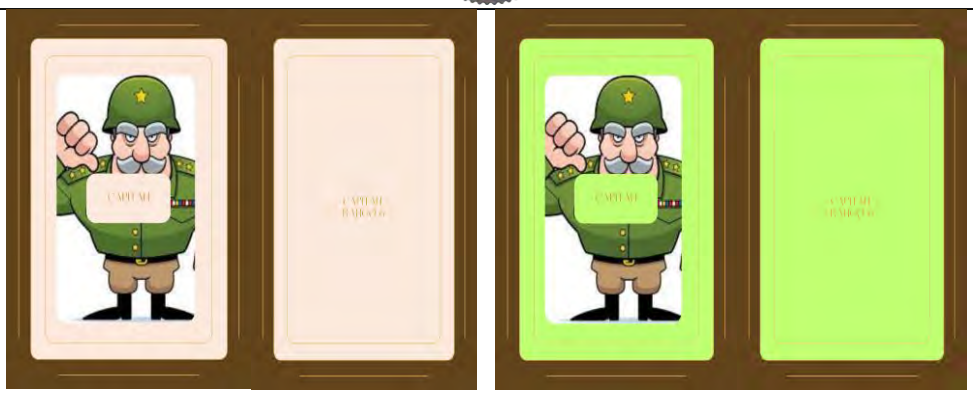
- Rango 10: Mariscal, solamente habrá uno en cada equipo.

- Rango 9: General, solo habrá uno por equipo.

- Rango 8: Coronel, habrá 2 por equipo.

- Rango 7: Comandante, habrá 3 por equipo.

- Rango 6: Capitán



- Rango 5: Teniente

- Rango 4: Sargento

- Rango 3: Granada, habrá 3 en cada equipo, es el que elimina a la bomba

- Rango 2: Exploradora

- Rango 2: Explorador

- Rango S: Espía, elimina al Mariscal.

- Bandera: habrá solamente una, es el objetivo del rival, la mayor protegida por el equipo.

- Alcaldesa: neutraliza a los contrincantes, ni la eliminan ni elimina.

- Bombas: elimina a cualquiera

- Tanque: lo neutraliza el general

Unidad

Sábado mañana

Ahora te toca a ti	
Compromiso:	(social/ambiental)
Objetivo:	1. Promover una participación activa fuera de sus unidades. 2. Promover la improvisación y la capacidad organización y ejecución de tareas sencillas por parte de los escultas.
Contenidos:	• Interacción entre educandos. • Desarrollo de diferentes animaciones por parte de los escultas de manera espontánea. • Pérdida del miedo a hablar a grandes grupos.
Indicadores de evaluación:	1. Se llevan a cabo diferentes animaciones danzas promovidas por educandos de forma espontánea. 2. La participación de las mismas es de forma activa sin necesidad de insistir por parte de los scouters. 3. Los escultas interaccionan entre diferentes unidades.
Duración:	2 horas
Responsable de la actividad:	Alberto Piñeyroa y Javier Gerique
Nº óptimo de Scouters/Staff:	30
Nº aproximado de participantes:	434
Materiales necesarios:	• Folios • Bolis • Preguntas • Respuestas • Cuerda larga (soga) • 2 jarras/ baldes/ recipientes • Vasos
Lugar de realización:	Playa de la Malagueta (Málaga)
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Explicaciones breves y cortas de los diferentes juegos. Que todo el grupo participe de forma activa Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	No se necesita preparación previa más que el lugar donde se vaya a realizar no haya mucha gente.

Desarrollo:	Consiste en que los escultas en una primera parte pierdan un poco el miedo a hablar en público y empiecen a animarse los unos a los otros, entren en calor. La segunda parte que se conozcan y conozcan nuevos juegos. Comenzaremos con un círculo grande en el que se realizarán diferentes danzas típicas de scouts, los staffs comenzarán con algunas pensadas y luego se animará a que algún esculta saque su lado más animado. Ejemplos: - Pelota de Ping-pong: Yo soy pelota de ping pong Y boto, boto, boto por todo mi salón Y si te toco, botas botas, botas, botas, botas Yo soy pelota de ping pong Y boto, boto, boto por todo mi salón Y si te toco, botas botas, botas, botas, botas - Piojo Juancho Y todos saltando / (el grupo repite) que viene el piojo Juancho / (el grupo repite) Que horror / (el grupo repite) Que hacemos / (el grupo repite) Sacamos el matapiojos / (el grupo repite) Sacudimos el matapiojos / (el grupo repite) Se lo echamos al compañero / (el grupo repite) Le rascamos la cabeza / (el grupo repite) Se cansa con más y menos efusividad. - Cremita cocodrilo ¿Qué pasa con mi brazo que no se mueve? Esta tan tiezo como un compás Aceite de cocodrilo le voy a echar Pa´ que se menee Pa´ que se menee de aquí para allá ¿Qué pasa con mi brazo que no se mueve? Esta tan tiezo como un compás Aceite de cocodrilo le voy a echar Pa´ que se menee Pa´ que se menee de aquí para allá - La vaca: Yo tengo una vaca flaca, yo tengo una vaca flaca, / (el grupo repite) que come mucho y no hace caca, / (el grupo repite) ¿Qué le ocurre a la vaca flaca? / (el grupo repite) ¿Qué le ocurre a la vaca flaca? / (el grupo repite) que come mucho y no hace caca, / (el grupo repite) que come mucho y no hace caca. ¡Oh yeah! Está enferma la vaca flaca, / (el grupo repite) está enferma la vaca flaca, / (el grupo repite) que come mucho y no hace caca, / (el grupo repite) Ya se ha muerto la vaca flaca, / (el grupo repite) ya se ha muerto la vaca flaca, / (el grupo repite) comía mucho, no hacía caca, / (el grupo repite) Me he comprado otra vaca, / (el grupo repite) me he comprado otra vaca, / (el grupo repite) que come mucho y sí hace caca, / (el grupo repite) que come mucho y sí caca.

	Una vez esté la gente ya animada pasaremos a conocernos. En primer lugar, dividiremos la zona de juego como si fuera España, en cada región en el que haya al menos un grupo participante de cada OOFF se colocará donde corresponde a nivel geográfico su comunidad. En cada puesto se realizará un juego típico de allí. Los escultas deberán ser divididos por grupos de aproximadamente 10/15 personas intentando no coincidir del mismo grupo. En cada puesto se encontrará un scouter y en caso de ser posible un staff. Ejemplos de actividades a realizar en cada región: - 3 palos: Se colocan 3 pañoletas a cierta distancia y cada participante debe saltar con un pie en cada hueco solamente. Cada vez que se salte la separación entre pañoletas será más grande. Quien no pueda pasarlo quedará eliminado. - Beso asesino: se divide en dos grupos, unos son las letras del abecedario y otros números. En el medio se queda una persona quien debe decir un número y letra, quienes deben salir a besar la letra al número y el número a la letra. Uno besará al del medio y otro a la otra persona, quien primero bese gana y el otro se colocará en el medio. - Bordón: En círculo agarrados de la mano, cuando el que está en el medio grita ya, deben estirarse y girar. En caso de que rompa por algún lado o toque a la persona que está en el medio quedan eliminados. - Manos locas: Dos equipos. Se colocarán folios con diferentes palabras por el suelo, se les realizará una pregunta cuya respuesta es una palabra que está en el suelo, deben tirarse sobre la respuesta correcta. Aquellos que se tiren en la palabra errónea y la última persona en tirarse será quienes queden eliminados. - Zurrúscame la pelleja: Uno se la queda, y tiene una pañoleta agarrada con el brazo estirado. Este debe decir una pregunta, el resto en fila irán pasando uno por uno respondiendo a esa pregunta, agarrando la pañoleta, cuando acierte quien ha hecho la pregunta dirá zurruscame la pelleja, entonces todo el mundo deberá correr en dirección contraria al que pregunta, hasta un límite, y quien ha acertado debe dar con la pañoleta suavemente al resto. Quien ha acertado es quien dice la siguiente pregunta. - Pañuelo doble: dos equipos, se enumeran, igual que el pañuelo normal. La diferencia es que existen dos personas que tienen un pañuelo, en este caso una pañoleta. Los números salen y deben ir a atar al equipo contrario un nudo en un brazo (de cualquier persona del equipo contrario, estos deben dejarse) luego debe ir a desatar el nudo que hizo su contrincante en el brazo del de su equipo, y correr otra vez al otro equipo con la pañoleta y hacer un nudo en una pierna, volver otra vez a tu equipo a desatar el nudo de la pierna del de la persona de tu equipo, y para finalizar debes realizar un último nudo sobre el brazo de la persona que está en el medio, quien antes termine todo esto gana. - Guerra scout: todos contra todos. Se colocan la pañoleta en el culo, que se vea, agarrada al pantalón, sin atar. Consiste en quitarse la pañoleta los unos a los otros. Una vez que te la quitan estas eliminado. Se debe realizar en una zona acotada. - Relevos mareados: Dos equipos, dos filas. Se sale de uno en uno. Deben llenarse la boca de agua, girar 8 vueltas sobre sí mismo tocando con un dedo el suelo, e ir corriendo hasta donde este el balde o jarra y tirar el agua que tengan, volver hasta tu fila y dar el relevo al siguiente. Gana quien más agua consiga llenar y en caso de empate quien antes termine. - Melé: dos equipos, unos hacen un círculo agarrados y agachados, el otro equipo debe saltar por encima y caer entre las piernas de cada uno. La melé debe aguantar. Cuando ya han saltado todos estos se moverán para que los que están agarrados se caigan.

Sábado tarde

Ahora te toca a ti	
Compromiso:	Social
Objetivo:	1. Conocer la ciudad de Málaga, su gente y sus tradiciones. 2. Desarrollar la capacidad de orientación.
Contenidos:	- Trabajo en pequeños grupos. - Conocimiento sobre la historia de Málaga. - Interacción con la ciudadanía.
Indicadores de evaluación:	1. Todos los grupos han pasado por todos los puntos históricos. 2. Todos los grupos han respondido, sin ayuda del móvil, las preguntas llave. 3. Han aprendido sobre la historia de Málaga.
Duración:	2 horas
Responsable de la actividad:	Alberto Piñeyroa y Javier Gerique
Nº optima de Scouters/Staff:	30
Nº aproximado de participantes:	434
Materiales necesarios:	• Papel • Bolígrafos • Pelotas • Rollo de pita • 10 tijeras diestras • 3 tijeras zurdas • 2 baldes • 5 cajas de tizas • 24 Conos de dos colores (12 de un color y 12 de otro) • Jeroglíficos • Preguntas
Lugar de realización:	Centro Histórico
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Los educandos no deben llevar/usar el móvil en todo el recorrido. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	En cada uno de los sitios históricos marcados se realizará cada prueba, allí deberán estar 2 staffs. En cada prueba se necesita un material específico (no todas tienen material), este debe estar preparado para cuando lleguen los diferentes grupos poder comenzar la prueba con la mayor brevedad posible.
Desarrollo:	Los y las educandos realizarán una descubierta por Málaga, con la ayuda de los y las malagueñas. En esta actividad los escultas conocerán lugares principales de la ciudad, así como sus costumbres. Así mismo durante la actividad se les dará unos personajes de diferentes civilizaciones que han pisado tierras malagueñas. Estos personajes les van a servir para la actividad nocturna. Ya que tendrán que encontrar al resto de miembros de su civilización. Las familias están compuestas por 22 personas, que, en el transcurso del tiempo, hasta la actividad de la noche deberán encontrarse.

Las civilizaciones son: iberos, fenicios, cartagineses, romanos, germanos, bizantinos, musulmanes, genoveses, judíos, cristianos. De cada civilización existirán dos familias, la verde y la blanca.

Existirá un mapa donde se les marcarán los lugares donde están las diferentes pruebas:

- Alcazaba
- Catedral
- Estatua de Picasso
- Pompidou
- Ayuntamiento
- Parque Málaga
- Plaza constitución
- Muelle Uno

En cada uno de estos lugares se realizará una pequeña actividad prueba, pero no podrán comenzar dicha prueba sin antes haber conseguido adivinar una de las cuestiones que se le dará al inicio con un número asignado. Por lo tanto, no podrás realizar la prueba 1, sin antes haber conseguido la pregunta 1. La respuesta deberán hallarla preguntando a la ciudadanía.

Preguntas:

1. ¿En qué consiste la festividad de Málaga, el día de su patrona?
2. ¿Dónde vive Antonio?
3. ¿Cuál es el mejor punto para ver los pasos de semana santa?
4. ¿De qué está hecho el bocadillo favorito de los malagueños?
5. Defíneme la palabra Guarrito y Merdellón (lenguaje autóctono)
6. ¿Qué característica tiene la calle Larios?
7. ¿Dónde podrías conseguir unos chanquetes?

Pruebas

1. Alcazaba: Deberán realizar una representación con mímica de 3 momentos históricos de la vida, el resto deberá adivinarlo. Por último, todos juntos deberán realizar una representación y alguien de la calle debe adivinar lo que es, puede ser una película, algo histórico…
2. Catedral: Gran premio de Málaga de F1. Penúltima carrera de la temporada, quien queda primero gana el campeonato. Se dividirán en grupos de 7 personas. Cada grupo es un coche (4 ruedas, 1 alerón delantero, 1 alerón trasero y 1 volante) El grupo estará rodeado por una cuerda pita, que no puede romperse y 5 de los miembros deberán estar tocándola y el que queda deberá estar en el medio. Aquellos que están tocando la cuerda deberán tener los ojos tapados, y el que se encuentra en el centro será quien les guíe. Se deberá realizar una vuelta a la catedral.
3. Estatua de Picasso: Deberás descifrar este jeroglífico si tú quieres continuar. (Imágenes cuadros Picasso Word adjunto) ¿que ves? ¿qué representa?...

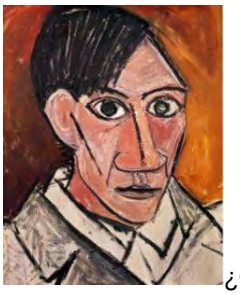
¿A quién está mirando?

¿Qué acto representa?

¿Qué objeto ve?

¿En qué estado está la mujer?

¿Qué arte se ve reflejada?


¿Quién es?

4. <u>Pompidou</u>: La patata caliente. Se dividirán en dos grupos, cada grupo formará un círculo. Se les realizarán preguntas con respuesta numérica, y no podrán pasar la patata caliente (balón) hasta que adivinen el número exacto. El equipo que le explote la patata caliente perderá un miembro del grupo que deberá permanecer sentado (como en el juego de bomba). Para poder decir una respuesta deberás tener la pelota en la mano. Un staff contará como en el juego de bomba, y aunque se cambie de equipo la pelota no retornará la cuenta.
   Preguntas:
   - ¿Año en el que comenzaron los scouts en Andalucía?
   - ¿Cuántos grupos de Scouts de España hay en Andalucía?
   - ¿Número del primer grupo de Scouts de España en Málaga?
   - ¿nº de habitantes que tiene Málaga según el instituto de estadística de Andalucía a fecha de 2022? *579.076*
   - ¿Cuánto suman los años de los fallecimientos de BP y Olave? 3918

	- ¿Cuántos scouts según la OMMS hay en el mundo? 36,5M - ¿En cuántos países existe el movimiento scouts? 163 - ¿Cuántos escultas participamos en el festival? 438 - ¿Cuántos educandos han venido al festival? 1647 - ¿Cuántos años tiene el grupo más antiguo del mundo? 115 - ¿Cuántos km separan Gijón de Málaga? 930 km - ¿Cuántos ml de sangre se recogen cuando donas? 450ml - ¿Cuántos festivales lleva Bipo? 4 - ¿En qué año scouts de España fue declarada de utilidad pública? 1977 - ¿cuándo se fundó Scouts de España? 1912 - ¿cuántos grupos hay en España? 310 5. Ayuntamiento: Furor tradicional, en el que se le darán puntos tanto por cantar al unísono como por la puesta en escena. (amor, corazón, barco, flor…). 6. Parque Málaga: 3 en raya. Se dividirán en dos grupos (dos tableros) y estos a su vez en otros dos grupos, blancas y negras. Cada grupo se pondrá a una distancia de unos 15m del tablero, dibujado en el suelo, y justo al lado estarán las 6 fichas (3 de cada color). Cada equipo debe intentar hacer 3 en raya, pero para poder salir a colocar la pieza en el tablero antes debe enfrentarse, de forma individual a piedra, papel, tijera. Solo cuando ganes podrás salir corriendo a colocar tu pieza. El juego termina cuando uno consigue el 3 en raya, pudiendo mover las fichas ya puestas en el tablero hasta conseguirlo. 7. Plaza Constitución: Palabras encadenadas. Mismo juego que la cadena de ropa, pero esta vez con palabras. Se dará una temática y se deben encadenar palabras hasta llegar lo más lejos posible en 2′. Opciones: a. Las palabras se pintan con tiza en el suelo b. Se escriben en trozos de folio c. Cada persona es una palabra y se van colocando en cadena, un staff debe acompañar cada fila para revisar que cada palabra es correcta. 8. Muelle Uno: Te toca construir. Con el material que encuentres por la zona deberás construir un barco lo suficientemente resistente como para que flote al menos 1 minuto con un objeto que se le colocará. // ¿sabes de nudos?

Sábado noche

Talentos ocultos	
Compromiso:	(social)
Objetivo:	1. Dar a conocer los talentos de cada esculta. 2. Relacionarse con escultas de otros grupos. 3. Interpretar de forma improvisionada.
Contenidos:	- Dar a conocer nuestras facetas. - Realizar una improvisación con personas que conocemos desde hace pocas horas.
Indicadores de evaluación:	1. Realizar una representación solo o acompañado. 2. Interpretar e improvisar con personas que acabamos de conocer.
Duración:	2 horas
Responsable de la actividad:	Javier Gerique y Alberto Piñeyroa
Nº optima de Scouters/Staff:	Todas las scouters de esculta

Nº aproximado de participantes:	434
Materiales necesarios:	• Altavoz pequeño portátil y si es con micrófono mejor • Disfraces varios • Cartones con números de puntuación
Lugar de realización:	Campamento Benítez
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Deben ayudar al staff a llevar muy bien el control del tiempo y que el resto de participantes que no estén actuando estén atentos, animados. Los 3 voluntarios que quieran hacer de jurado simplemente deberán dar puntuación como en los JJOO en saltos de trampolín, que suben un cartón con la puntuación que dan. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Los staff que lleven un poco el hilo conductor (presentadores) de las diferentes actuaciones deberán ser carismáticos, sin miedo a hablar en público. Tienen un papel muy importante, animar entre unos y otros y que el público esté entregado.
Desarrollo:	La esculta realizará diversos juegos en los que demostrarán sus talentos ocultos. Durante todo el día los escultas han tenido tiempo para encontrar a sus familiares y juntarse a preparar una pequeña actuación (libre) para presentar en este fantástico got talent. En primer lugar, por la mañana, antes de salir de la zona de acampada, a cada participante se le dará un papelito, y durante el día de forma individual deberá buscar a su familia. Una vez llegado el momento de la velada, se les sentaran por familias, cada familia tiene su raza blanca y raza verde. Se les deberán sentar a un lado las familias de la raza blanca y al otro lado las de la raza verde. Durante el desarrollo de las diferentes actuaciones se jugará un poco con la animación, las familias y las razas para mantener despierto a los escultas. Los presentadores (varios staff turnándose, pero diciendo que es el mismo, pero que cambia de vestuario) irán dando paso a cada familia, que con anterioridad le habrán dicho el nombre específico de su actuación. En primer lugar, se explicarán las normas de puntuación en función de las categorías: siendo 10 cumple con éxito y 0 no lo cumple. - Animación: el público se une a la actuación - Baile/ coreografía: Los escultas deberán demostrar sus buenas psicomotricidades. - Valores scouts: la actuación representa valores. También deberá presentar al jurado: Pepe, Pepa y Pepi. Una vez vayan pasando las diferentes familias los presentadores deberán realizar alguna prueba tipo: - Las familias blancas deberán dar palmas a este ritmo, mientras las familias verdes deberán chascar los dedos. Cuando baje la mano derecha (a la derecha están los blancos) las familias blancas deberán parar, lo mismo con la mano izquierda y las familias verdes, y cuando suba la mano, hacer más fuerte o más rápido... Cuando ya hayan pasado todas las familias, pasarán turno de los jueces y darán premio al mejor baile, mejor animación y mejores valores scouts.

Clan

Sábado mañana

El arte andaluz	
Compromiso:	Social.
Objetivo:	1. Introducir a figuras famosas andaluzas relevantes, así como su bandera.
Contenidos:	- Conocimiento sobre actrices del cine andaluz (malagueñas). - Conocimiento sobre una destacada bailaora flamenca andaluza (gaditana). - Conocimiento sobre un destacado cantante andaluz (onubense). - Conocimiento sobre un destacado pintor andaluz (sevillano). - Conocimiento sobre un destacado poeta andaluz (granadino). - Conocimiento sobre una destacada fotógrafa andaluza (almeriense). - Conocimiento sobre una figura destacada en la historia de Andalucía, creador de la bandera y del himno actual Andaluz (malagueño). - Trabajo en equipo.
Indicadores de evaluación:	1. ¿Han descubierto la procedencia de famosos/as que no conocían? 2. ¿Se ha conseguido el objetivo principal de la actividad? 3. ¿Se lo han pasado bien? 4. ¿Ha habido buen clima de trabajo? ¿Y de colaboración? 5. ¿Se ha podido realizar la actividad correctamente? 6. ¿Les ha gustado la actividad? 7. ¿Se ha echado en falta algún material? 8. ¿Qué se puede mejorar?
Duración:	2,5/3 horas
Responsable de la actividad:	Rocío Aguirre y Laura Rodríguez
Nº optima de Scouters/Staff:	7/8
Nº aproximado de participantes:	262

Materiales necesarios:	• 30 papeles con frases famosas del cine
	• 5 Grapadoras
	• 10 tesa film
	• 5 paquetes de grapas
	• 1 Recipiente que contenga las frases del cine
	• 276 cartulinas de colores variados tamaño folio
	• 624 cartulinas blancas tamaño folio
	• 72 cartulinas verdes tamaño folio
	• 12 cartulinas blancas tamaño folio con escudo de la bandera de Andalucía
	• 5 packs pinturas de cara
	• 35 bolígrafos
	• 48 Papelitos con las adivinanzas de los diferentes sitios
	  ○ 4 Papelitos adivinanzas Árbol Borracho (para los grupos 1 y 4 de los dos grandes grupos de 140)
	  ○ 4 Papelitos adivinanzas La Farola (para los grupos 1 y 4 de los dos grandes grupos de 140)
	  ○ 4 Papelitos adivinanzas Estación María Zambrano (para los grupos 2 y 5 de los dos grandes grupos de 140)
	  ○ 4 Papelitos adivinanzas Catedral (para los grupos 2 y 5 de los dos grandes grupos de 140)
	  ○ 4 Papelitos adivinanzas Pasaje Chinitas (para los grupos 3 y 6 de los dos grandes grupos de 140)
	  ○ 4 Papelitos adivinanzas Universidad (para los grupos 3 y 6 de los dos grandes grupos de 140)
	  ○ 12 Papelitos adivinanzas Alcazaba (Para los 12 grupos existentes en total)
	  ○ 12 Papelitos adivinanza final (Málaga) (Para los 12 grupos existentes en total)
	• 80 rotuladores de colores

Lugar de realización:	Málaga-Centro-Alameda-Castillo
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Tendrán que acompañar a sus educandos en todo momento. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Se dividirán a las rovers en dos grandes grupos (ya que se realizarán dos gymkanas simultáneamente) de 131 y 131. A su vez, estos pequeños grupos se dividirán en 6 grupos (1 grupo de 21 y 5 grupos de 22).

Desarrollo:	Gymkana sobre los distintos artes existentes junto con figuras reconocidas, además de descubrir monumentos importantes de Málaga y conocerla un poco. Realizaremos una gymkana que consta de 7 postas. En cada posta se hablará de una figura relevante andaluza relacionados con los diversos artes existentes. Estas postas son: 1. Cine: introduciremos a Pepa Flores (Marisol) (la que cantaba la vida es una tómbola) como actriz malagueña. Una de las dotes de una buena actriz teatral es la improvisación, por lo que pondremos a las rovers a prueba en este aspecto. Dividiremos el pequeño grupo en grupos de 3 o 4 rovers (en el caso de los grupos de 22 va a haber cuatro grupos de 4 y dos grupos de 3; mientras que en los grupos de 23 va a haber tres grupos de 3 y 3 grupos de 4) y cada grupo cogerá del recipiente indicado un papel al azar con una frase famosa del cine, pero deberán representar algo completamente diferente a la película original. Tendrán 5 minutos para plantear lo que van a hacer y como máximo 2 minutos para representarlo frente a los demás grupos. (20') Esta actividad la realizarán (por el orden en el que se muestra a continuación) las patrullas número 2,5,3,1,4 y 6. **"Mi nombre es Bond, James Bond"** **(Agente 007 contra el Doctor No, 1962)** **"¡Estoy volando!"** **(Titanic, 1997)** **"Que la fuerza te acompañe"** **(Star Wars, 1977)** **"Dar cera, pulir cera"** **(Karate Kid, 1984)** **"¡Ya están aquii…"** **(Poltergeist, 1982)** **"Houston, tenemos un problema"** **(El sexto sentido, 1999)** **"En ocasiones, veo muertos"** **(El sexto sentido, 1999)** **"Sigue nadando, sigue nadando…"** **(Buscando a Nemo, 2003)** **"¡Ya están aquii…"** **(Poltergeist, 1982)** **"Tú mataste a mi padre. No, yo… soy tu padre"** **(Star Wars el imperio contraataca, 1980)** **"Sayonara, Baby"** **(Terminator 2: El juicio final, 1982)** **"Elemental, mi querido Watson"** **(Las aventuras de Sherlock Holmes, 1939)**

	"Oh, capitán, mi capitán" **(El club de los poetas muertos, 1989)**
	"Mi casa… Teléfono…" **(ET el extraterrestre, 1982)**
	"¡Hasta el infinito y más allá!" (Toy Story, 1995)
	"Sigue el camino de las baldosas amarillas" **(El mago de Oz, 1939)**
	"A Dios pongo por testigo de que nunca volveré a pasar hambre" (Lo que el viento se llevó, 1980)
	"¡Buenos días princesa!" **(La vida es bella, 1997)**
	"Un gran poder conlleva una gran responsabilidad" (Spider-Man, 2002)
	"Mi tesooroo…" **(El señor de los anillos, 2002)**
	"Tú eres buena, tú eres lista y eres importante" **(Criadas y señoras, 2011)**
	"Hakuna Matata, ¡Vive y sé feliz!" **(El Rey León, 1994)**
	"Le haré una oferta que no podrá rechazar" **(El Padrino, 1972)**
	"- ¿Después de tanto tiempo? **Siempre" (Harry Potter, 2002)**
	"Arrasa con lo que veas, y generoso no seas" **(Piratas del Caribe 2003)**
	"¡Está vivo! ¡Está vivo!" **(Frankenstein, 1931)**

“La vida es como una caja de bombones, nunca sabes lo que te va a tocar” (Forrest, Gump, 1994)

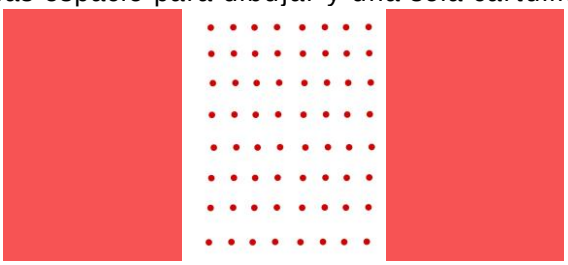
“Siempre nos quedará París” (Casablanca, 1492)

“Ese es mi secreto capitán, siempre estoy furioso” (Los vengadores: la Era de Ultrón, 2015)

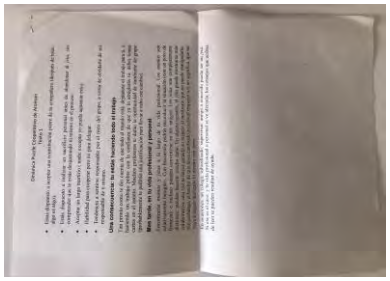
“Buenos días… Y por si no volvemos a vernos: buenos días, buenas tardes y buenas noches.” (El Show de Truman, 1998)

2. Baile: introduciremos la figura de Lola Flores (Cádiz), una de las grandes bailaoras de flamenco entre otras cosas. Una de las cosas que usan (y que nos viene muy bien para el calor) las bailaoras flamencas son los abanicos, por lo que, en esta prueba, deberán crear un abanico de papel y decorarlo a su gusto. (20’). Esta actividad la realizarán (por el orden en el que se muestra a continuación) las patrullas número 5,3,1,4,6 y 2.

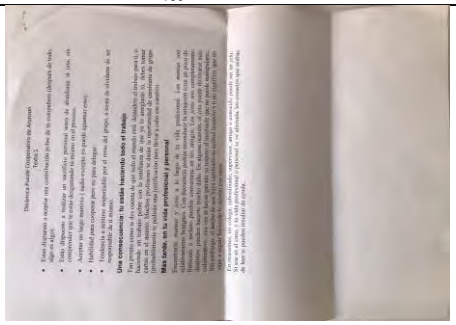
Paso 1: Dibujamos en el folio lo que queramos, en mi caso sólo dibujé lunares en el folio blanco (en el caso de los materiales, he puesto dos cartulinas blancas para que tengan más espacio para dibujar y una sola cartulina de color).



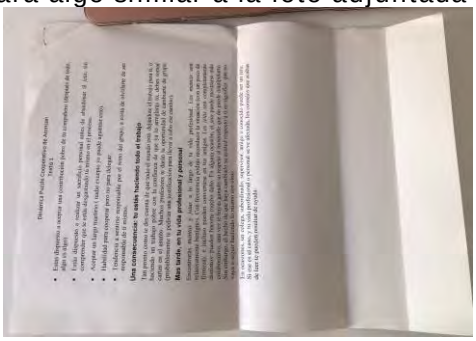
Paso 2: Doblamos los folios por la mitad (teniendo el folio horizontalmente) de la manera en que se muestra a continuación. En este caso he cogido un folio en sucio para no malgastar folios (ya que el abanico lo hice sin hacer fotos al proceso.



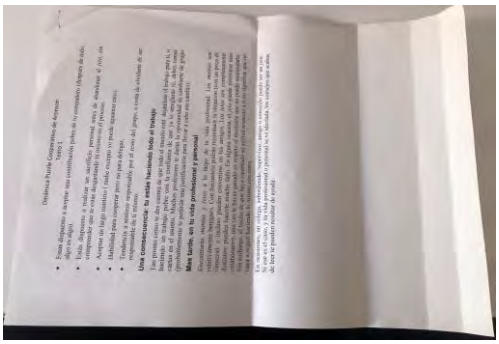
Paso 3: Doblamos una de las mitades nuevamente por la mitad. Resultando algo similar a la foto que se adjunta a continuación:



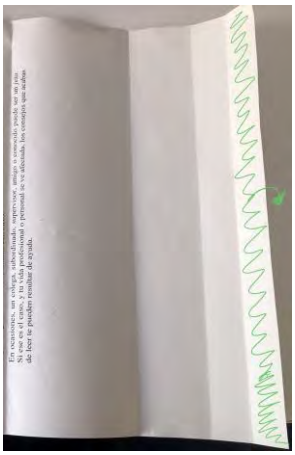
Paso 4: De nuevo, volvemos a doblar la mitad resultante en otras dos mitades. Como resultado nos dará algo similar a la foto adjuntada a continuación:

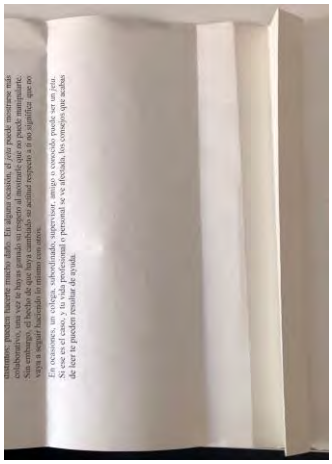


Paso 5: Por última vez, volvemos a doblar la mitad resultante en otras dos mitades. Como resultado nos dará algo similar a la foto adjuntada a continuación:



Paso 6: A continuación, doblamos la mitad resultante (marcada en verde) para el otro sentido (como muestra la flecha verde dibujada). El resultado nos daría algo parecido a la imagen de la derecha.



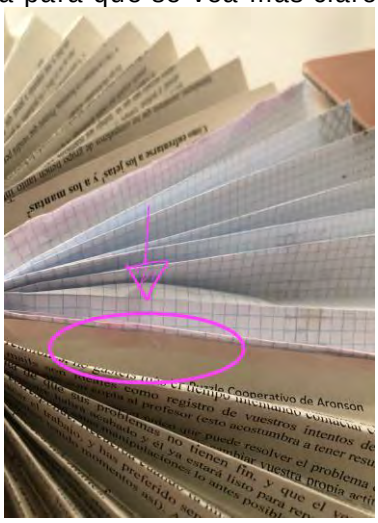


Paso 7: Continuamos doblando una vez por delante y otra vez por detrás de la misma forma que hemos doblado anteriormente. A continuación, os dejo el resultado que queda la doblar el folio entero:

Paso 8: Juntamos en uno de los extremos el folio y lo grapamos. A continuación, os dejo el resultado al juntarlo y al graparlo:

Paso 9: Repetimos los pasos anteriores con los otros dos folios restantes.

Paso 10: Una vez tengamos los tres abanicos, los pegamos con tesa film (en mi caso he usado uno rosa para que se vea más claro dónde lo he puesto).



Paso 11: Pegamos los abanicos con tesa film para juntar las tres partes y crear un mango del abanico con mayor consistencia.

¡Y ya tenemos nuestro abanico finalizado! (Usando los materiales puestos en el paso 1). tenemos nuestro abanico finalizado.

Un ejemplo de cómo podrían quedar con las dos cartulinas blancas y una de un color cualquiera (tal y como he puesto en los materiales del federal) (en este caso roja) sería este:

3. Canto: introduciremos la figura de Manuel Carrasco (onubense), un reconocido cantante andaluz. Al igual que este artista, nuestras rovers desarrollarán su habilidad de canto para superar esta prueba. Para ello, jugaremos a un furor (donde se dividirá el grupo en 2 y la persona encargada de llevar a cabo la prueba dirá una palabra; el grupo que primero levante la mano, tendría prioridad para responder. Cuando les dé la palabra, el grupo deberá cantar una canción con la palabra nombrada por la persona encargada de la prueba; en caso de no tener idea de ninguna, pasará como rebote al otro equipo). (10′) Esta actividad la realizarán (por el orden en el que se muestra a continuación) las patrullas número 3,1,4,6, 2 y 5.

	Amor: canciones como, por ejemplo: *amor por ti (*Fran Ocaña) [...amor, amor, amor, lo que me corre por las venas es amor,], *La noche del amor* (el Rey León) [...Es la noche del amor,], ... Vida: canciones como, por ejemplo: *Así es la vida si (*Camila Cabello y Ed Sheeran) [...así es la vida si, yeah that just live baby...], *Me gusta la vida* (Funambulista) [...a mi gusta la vida, culpable de sentir lo confieso,], Día: canciones como, por ejemplo: *La mordidita* (Ricky Martin) [...llegó la fiesta, pa' tu boquita, toda la noche, todito el día,], *La playa* (La oreja de Van Gogh) [...si pudiera volver a nacer, te vería cada día amanecer...], Noche: canciones como, por ejemplo: *La noche del amor* (el Rey León) [...Es la noche del amor,], *Mi gran noche* (Raphael) [...Qué pasará, que misterio habrá, puede ser mi gran noche,], ... Corazón: canciones como, por ejemplo: *Amante bandido* (Miguel Bosé) [...Seré tu amante bandido, ¡bandido! Corazón corazón malherido,], *Colgando en tus manos* (Carlos Baute y Marta Sánchez) [...que mi corazón está colgando en tus manos, cuidado...], ... Cuerpo: canciones como, por ejemplo: *Adrenalina* (Wisin, Jennifer López y Ricky Martin) [...es que tu cuerpo, es pura adrenalina que por dentro me atrapa,], *Cuerpo triste* (Estopa) [... ¿dónde vas? cuerpo triste, por donde entraste salistes...], ... Sol: canciones como, por ejemplo: *Rayos de Sol* (Jose De Rico y Henry Méndez) [...quiero rayos de sol, tumbados en la arena...], *Bajo el mismo Sol* (Álvaro Soler) [...Yo quiero que este, sea el mundo que conteste, del este hasta oeste, y bajo el mismo sol...], ... Cara: canciones como por ejemplo: *Cara B* (SFDK y Beret) [...no sé qué pasa mañana, la vida no es tan cara...], *Ropa Cara* (Camilo) [...Ahora quiere que me ponga ropa cara, valenciaga,...],... Canción: canciones como, por ejemplo: *La Canción* (Bad Bunny y J. Balvin) [...Penaba que te había olvidao, pero me pusieron la canción,], *La última Canción* (Rels B.) [...Y esta es la última canción que te canto. Porque duele, pero no es para tanto...], ... Cama: canciones como por ejemplo: *Tu jardín con enanitos* (Melendi) [...yo tan sólo quiero ser las cuatro patas de tu cama...], *Me gusta* (Shakira, Anuel AA) [...Pero quieres arreglar todo en la cama...],... Gente: canciones como por ejemplo: *Mi gente* (J Balvin, Willy William) [...toda mi gente se mueve, mira el ritmo cómo los tiene...], *La gente* (Lágrimas de Sangre) [...a veces se junta la gente sincera,...],... Labios: canciones como por ejemplo: La miel en los labios (Aitana) [...con la miel en los labios...], *Labios compartidos* (Lágrimas de Sangre) [...labios compartidos, labios divididos mi amor...],... Loco: canciones como, por ejemplo: Mi Reina (Henry Méndez) [...loco pensando, que llegue el fin de semana.], *El Beso* (Pablo Alborán) [...me llaman loco, por rogarle a la luna detrás del cristal...], ...

Luna: canciones como, por ejemplo: Con la luna llena (Melendi) [...jugando un parchís con la luna llena.], *Hijo de la Luna* (Mecano) [...dime luna de plata, ¿qué pretendes hacer, con un niño de piel?], ...

Hombre: canciones como, por ejemplo: Tu enemigo (Pablo López) [...Si estos idiotas supieran, que yo soy el hombre, más rico del mundo así...], *Dos hombres y un mismo destino* (David Bustamante) [...por el amor de esa mujer, somos dos hombres con un mismo destino...], ...

Luz: canciones como, por ejemplo: Qué tienes tú (DVICIO, Jesús Reik, Mau y Ricky) [...tengo mis manos, tengo la luz por si no me ves...], *Y por fin ya veo la luz* (Enredados) [...Y por fin ya veo la luz, ya la niebla se ha marchado...], ...

Boca: canciones como, por ejemplo: Tu boca (Rosario Flores) [...sí sí sí sí, lo que quiero es que me bese tu boca...], *Por la boca vive el pez* (Fito y Fitipaldis) [...alguien dijo alguna vez, por la boca vive el pez...], ...

4. Pintura: introduciremos la figura de Velázquez (Sevilla), un reconocido pintor andaluz. Al igual que hacía Velázquez con su pintura, las rovers deberán pintarse las caras unas a otras además de darle un significado a la pintura realizada. (10') Esta actividad la realizarán (por el orden en el que se muestra a continuación) las patrullas número: 1,4,6,2,5 y 3.

5. Poesía: introduciremos la figura de Federico García Lorca (Granada), un reconocido poeta andaluz. Para superar esta prueba, las rovers sacarán su lado más poeta. Deberán elegir entre todo un tema/emoción que tratar en el poema, para luego persona por persona ir componiendo un poema grupal. (15') Esta actividad la realizarán (por el orden en el que se muestra a continuación) las patrullas número: 4,6,2,5,3 y 1.

6. Blas Infante: se les dará una cartulina verde, blanco y verde con las que las Rovers tendrán que formar la bandera de Andalucía (la bandera será del tamaño 3x3 folios). Además, se introducirá la figura de Blas Infante, político promotor del andalucismo (matado al inicio de la guerra Civil) así como la creación del himno de Andalucía. En ella tendrán que escribir mensajes positivos relacionados con Andalucía. (15'). Esta actividad la realizarán (por el orden en el que se muestra a continuación) las patrullas número: 6,2,5,3,1 y 4.

Por último, realizarán todos los grupos a la vez la prueba final, la cual se explica a continuación:

7. Fotografía: introduciremos la figura de Amalia López Cabrera (Almería), que fue la primera mujer fotógrafa de España. Para esta prueba deberán encontrar sitios importantes dentro de Málaga, descritos mediante adivinanzas, en donde se tendrán que hacer una foto. Esta actividad terminará en la Alcazaba. (40')

Rutas para los grupos:

1 y 4: tiempo total de ruta: 32 minutos.

1º sitio: árbol borracho (desde estación cercanías se tarda 9 minutos)

Un ejemplar importante quizá sea un árbol macho

cerca está de la Marina nuestro Palo.....

2º sitio: La Farola (desde el árbol borracho se tarda 7 minutos).

Toda vestida de blanco, vive cerca de las olas por la noche te ilumina, se trata de la.....

2 y 5: tiempo total de ruta: 35 minutos.

1º sitio: Estación María Zambrano (desde la estación de cercanías se tarda 8 minutos).

En honor a una mujer que pensó sobre lo humano, nuestra estación de tren se llama María.....

2º sitio: Catedral (desde la Estación María Zambrano se tarda 20 minutos).

Sólo hicieron una torre, se quedaron sin la "guita".

El sitio que debéis buscar, también llamado "la manquita".

3 y 6: tiempo total de ruta: 36 minutos.

1º sitio: Pasaje Chinitas (desde la estación de cercanías se tarda 14 minutos).

Es un rincón muy coqueto, una calle pequeñita, la visitan los turistas es el pasaje.....

2º sitio: Universidad (la de la plaza del Ejido) (desde el pasaje chinitas se tarda 14 minutos).

Antes era de Correos, ya no es de su propiedad,

ese bonito edificio es ahora de la .....

3º sitio de todos los grupos: mirador de la alcazaba (los grupos 1 y 4 están a 16 minutos, los grupos 2 y 5 están a 7 minutos y los grupos 3 y 6 están a 8 minutos).

Era un hermoso palacio sobre la ciudad se alzaba. Lo han restaurado hace poco, y se llama la.....

Adivinanza final: Málaga (la cual se encontrarán todos los grupos en la alcazaba).

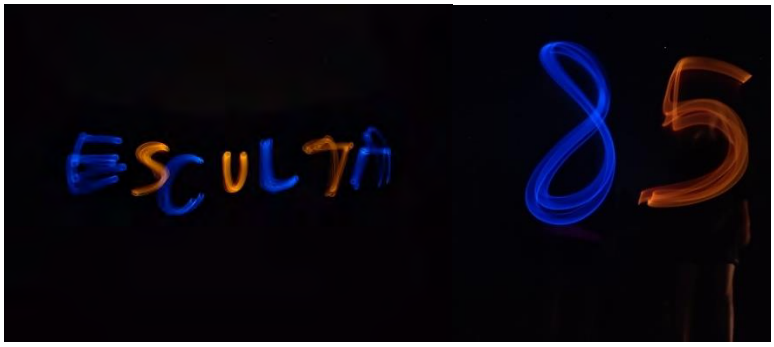
Y hasta aquí llega el resumen de la siempre denodada, que es muy noble y muy leal ¡adivina! es nuestra.....

Sábado tarde

Me visto con muchas emociones	
Compromiso:	Social.
Objetivo:	1. Exponer mensajes positivos sobre las demás y llevarse un bonito recuerdo.
Contenidos:	- Expresión de las emociones. - Desarrollo de la empatía, así como el sentimiento de amistad y pertenencia. - Creación de lazos entre rovers. - Trabajar la creatividad.
Indicadores de evaluación:	1. ¿Se ha conseguido el objetivo principal de la actividad? 2. ¿Se lo han pasado bien? 3. ¿Ha habido buen ambiente? (Clima de trabajo y colaboración) 4. ¿Se ha podido realizar la actividad correctamente? 5. ¿Les ha gustado la actividad? 6. ¿Se ha echado en falta algún material? 7. ¿Qué se puede mejorar?
Duración:	1h30/2h
Responsable de la actividad:	Rocío Aguirre y Laura Rodríguez
Nº optima de Scouters/Staff:	1 o 2
Nº aproximado de participantes:	262
Materiales necesarios:	• Camisetas lisas antiguas (Cada rover la tiene que llevar de casa) • 200 rotuladores para telas • Altavoz
Lugar de realización:	Parque Málaga
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Tener el material (rotuladores, altavoz y mesas listos).
Desarrollo:	Esta es una actividad que tiene como fin la cohesión de la rama Rover de Scouts de España, en la que los educandos se escribirán mensajes positivos en una camiseta que traigan; con el fin de llevársela como un bonito recuerdo. Haremos un círculo grande para explicar la actividad. Las rovers deberán tener preparada la camiseta lisa que deben traer. Se repartirán por las mesas y las sillas que estarán preparadas por la zona, donde se encontrarán los rotuladores. Ahí cada rover se podrá mover libremente por la zona con el fin de que el resto le escriba/firme/dibuje algo positivo sobre ella/algún pensamiento/vivencia del festival, (Nada negativo). Mientras estén compartiendo y escribiendo sus ideas, la persona encargada de la actividad pondrá música de fondo emotiva, para crear ambiente (Para ello habrá una lista de canciones previamente hecha en un pen drive o en el móvil). Así cada educando tendrá su camiseta dedicada por sus compañeras como un recuerdo personalizado y emotivo que podrá conservar para siempre. Hablaremos sobre lo que es ser Rovers y el Foro al finalizar la actividad.

Sábado noche

Las luces del festival	
Compromiso:	social y para la salud
Objetivo:	1. Al final de la actividad los y las rovers serán capaces de utilizar el móvil como herramienta creativa. 2. Al final de la actividad los y las rovers serán capaces de disfrutar de un juego nocturno al aire libre.
.Contenidos:	- Desarrollo de habilidades artísticas. - Utilización del lightpainting. - Trabajo en equipo y reparto de tareas.
Indicadores de evaluación:	1. Se han conseguido realizar las fotos. 2. Se ha trabajado en equipo para conseguir el objetivo. 3. Han conocido una nueva herramienta de fotografía en el móvil. 4. Han disfrutado con el juego.
Duración:	1 hora y media
Responsable de la actividad:	Rocío Aguirre y Laura Rodríguez
Nº optima de Scouters/Staff:	1 por grupo
Nº aproximado de participantes:	262
Materiales necesarios:	• Linternas y dispositivos móviles • Luces de la feria del viernes
Lugar de realización:	Campamento Benítez
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Recordatorio de que los y las rovers lleven linterna, así como luces de colores que puedan tener. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Tener un lugar oscuro y espacioso.
Desarrollo:	Tendrá dos partes. En la primera las rovers pintarán con luces utilizando la cámara del móvil y después jugarán a farolillo. Los y las rovers estarán divididos/as en 13 grupos para facilitar el desarrollo de las actividades, por lo que habría 20 en cada uno. La actividad estará conformada por dos partes. 1. La primera parte consistirá en que los distintos grupos deberán crear una foto con luces en movimiento, estas luces expresarán el lema "scouts a toda costa" así como otras frases, dibujos o mensajes que quieran transmitir. Esta técnica se llama *"light painting"*. Para realizar esta técnica tendríamos 2 opciones en función del teléfono: 2. a. Marcar el modo de larga exposición en los ajustes de la cámara. Configurar en los ajustes de neustra cámara una velocidad de obturación muy lenta, entre 10 y 30 segundos para que dé tiempo a dibujar y dejar la ISO a 50 o 100. Además, el móvil deberá estar lo más quieto posible y que sea de noche. Ejemplo:



3. La segunda parte consistirá en jugar a farolillo por equipos. Este juego consiste en que cuatro o cinco personas estarán sentadas con linternas en una posición, y el resto de participantes estarán a unos 150 metros de distancia. La intención es que las personas participantes vayan avanzando hasta conseguir llegar a apagar las linternas sin que las personas que ligan lo eviten. Para evitarlo, las personas que ligan dirán el nombre de las personas a las que reconocen, y estas tendrán que volver a la línea de salida para comenzar de nuevo el camino hacia las linternas.

    a. En esta línea, los y las rovers podrán jugar a otra versión, parecida al del escondite inglés. Consiste que dos personas ligan, y tendrán una o más pañoletas en el suelo. Dirán "al escondite inglés sin mover las manos ni los pies", permitiendo en ese momento que las personas participantes avancen hasta la(s) pañoleta(s) sin que las personas que ligan se enteren, cojan la pañoleta y escondiendo el objeto, lo lleven hasta la línea de salida. Entonces, ganarán.

Domingo mañana

Acción Social – La orla de las destacadas	
Compromiso:	(social y ambiental)
Objetivo:	1. Conocer mujeres influyentes a lo largo de la Historia 2. Dar a conocer aquellas mujeres influyentes que no aparecen en la Orla 3. Conocer referentes en los diferentes áreas del conocimiento
.Contenidos:	- Igualdad de oportunidades y de derechos para acceder a la educación. - Respeto hacía todas las personas, sin importar género u origen. - Educar en la igualdad.
Indicadores de evaluación:	1. Hablar sobre mujeres que han sido influyentes a lo largo de la historia. 2. Conciencia crítica y respetuosa hacia las personas que nos rodean. 3. Dar testimonio de los conocimientos que hemos adquirido.
Duración:	Todo el domingo
Responsable de la actividad:	Borja I. Pomeda Gutiérrez
Nº optima de Scouters/Staff:	Todos los participantes
Nº aproximado de participantes:	2.115
Materiales necesarios:	• Papel continuo • Folios de colores

	• Post-it • Unidad didáctica relacionada con la Orla • Tijeras • Bolígrafos • Rotuladores
Lugar de realización:	Campamento Benítez
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Dar visibilidad al espacio Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Colocaremos el papel continuo en una superficie plana y elevada para que puedan escribir y conocer a las diferentes mujeres influyentes.
Desarrollo:	En el campamento Benítez pondremos la orla de las mujeres influyentes para que puedan reconocer y dar a conocer. En colaboración con la Campaña Mundial por la Educación en la Semana Mundial por la Educación (SAME) 2023, desarrollaremos dos actividades: 1. Colocar a las mujeres en función de su área de conocimiento, explicando después porque son fundamentales en esa área. 2. Dar a conocer las educandas a las mujeres influyentes que conocen y no aparecen en la orla.

Acción Social – Málaga cómo te quiero	
Compromiso:	(social y ambiental)
Objetivo:	1. Fomentar la concienciación respetuosa con el medioambiente entre los y las participantes trabajando con el concepto de basura en la naturaleza y su impacto, inculcando en ellos el sentido de responsabilidad ciudadana. 2. Trabajar en equipos colaborativos aportando soluciones e ideas para el cambio y la mejora de la situación del medioambiente respetando y valorando las opiniones de los demás y llegando a acuerdos para la toma de decisiones en la creación de sus prototipos y la presentación de los mismos. 3. Motivar a los y las participantes sobre su capacidad de realizar cambios en su entorno inmediato.
.Contenidos:	• Contacto directo con la naturaleza por medio de la limpieza. • Ser conscientes del impacto de tirar un deshecho al suelo. • Cuidar el medio ambiente y proteger nuestro entorno.
Indicadores de evaluación:	1. Motivación por el respeto al medioambiente limpiando y recogiendo la basura y poniendo en valor el impacto de la acción de cada participante, desarrollando una responsabilidad ciudadana. 2. Colaborar en equipos por medio de la resolución de conflictos por medio de ideas y respetando el medioambiente, valorando las opiniones de los demás y llegando a acuerdos para la toma de decisiones en la creación de sus prototipos y la presentación de los mismos. 3. Ser capaz de demostrar el cambio realizado en el entorno, limpiando la basura producida previamente y por terceros.
Duración:	2 horas
Responsable de la actividad:	Borja I. Pomeda Gutiérrez

Nº optima de Scouters/Staff:	Todos los participantes
Nº aproximado de participantes:	2.115
Materiales necesarios:	• Bolsas de basura • Guantes • Palos
Lugar de realización:	La Frontera Playa
Pautas, recomendaciones para Scouters:	Ellas y ellos van a ser los que tengan que estar pendientes de sus educandos y tendrán que evitar que se expongan a la playa. Apoyarán al staff en la realización de las actividades. Por favor, informad en actividades.festivalscout@scout.es de aquellas/os educandas/os que deban necesitar una atención más personalizada o que la organización de la actividad deba estar más atenta de lo normal.
Descripción de la actividad:	
Preparación previa:	Reunimos a las participantes por secciones (grupos de edad) para que puedan ir saliendo de manera escalonada para realizar la limpieza de las inmediaciones del campamento Benítez y de la playa de La Frontera. Les explicaremos que hay que evitar tocar objetos punzantes y con deshechos biológicos.
Desarrollo:	Desde el campamento Benítez realizaremos una limpieza del entorno hasta llegar a la playa de La Frontera. El domingo por la mañana siguiendo con los Objetivo generales del Festival y con nuestra afirmación de Construir un Mundo Mejor, dejaremos mejor de lo que nos hemos encontrado las inmediaciones de la zona de acampada y una de las playas que se encuentran cerca de la ciudad de Málaga.