



Muchos árboles hacen un bosque

Cinco actividades para trabajar el compromiso ambiental

El escultismo es una aventura que se vive en la naturaleza. Nuestros juegos, rutas y campamentos tienen lugar entre montañas, bosques, ríos y praderas. Allí aprendemos, compartimos y descubrimos quiénes somos. La naturaleza nos enseña a ser scouts.

Si la vida scout es como una planta que crece desde sus raíces, los árboles representan la fuerza de aquello que nos sostiene. Nos dan sombra en los días de ruta, madera para construir, frutos que recoger y paisajes que recordar. Nos acompañan en cada etapa de nuestra vida scout.

En el río, los castores se reúnen en torno al Gran Roble. En la selva, la Manada recorre senderos entre árboles altos y frondosos mientras vive sus cacerías. Los caballeros scout aprenden a servirse de la naturaleza con respeto y construyen sus lanzas con la madera de los árboles que les rodean. En la Esculta, los bosques se convierten en lugares donde aprender a vivir en la naturaleza, levantando construcciones y utilizando los recursos del entorno con responsabilidad. Y en el Clan, la madera de los árboles acompaña nuestra ruta, es sostén en nuestra horquilla y es impulso en el remo que mueve la canoa hacia nuevos horizontes.

En estas actividades, cada sección se acercará a un árbol diferente y descubrirá lo que puede aprender de él. Pero, al igual que nosotros aprendemos de los árboles, también tenemos la responsabilidad de cuidarlos, porque ser scout significa dejar el mundo mejor de como lo encontramos.

El chopo: Casitas para insectos.....	2
Melajo: Colecciónalos todos.....	6
Platanero: Regreso al pasado.....	9
Ailanto. 2045: Horizonte de supervivencia.....	12
Pino: Reducción del impacto.....	20



El chopo: Casitas para insectos	
Sección	Colonia
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer que los insectos forman parte importante del ecosistema y necesitan espacios donde refugiarse. - Identificar los árboles como hábitats para muchos seres vivos, incluso los más pequeños. - Colaborar en equipo para construir un refugio para insectos utilizando materiales naturales o reutilizados. - Comprender que pequeñas acciones humanas pueden ayudar a cuidar y proteger la naturaleza.
Duración	2 horas
Responsables	Scouters de Colonia

Kotick	
Posibles riesgos de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Pequeños cortes o pinchazos al manipular ramas, cañas o materiales naturales. - Posible presencia de insectos durante la recogida de materiales del entorno. - Golpes leves al manipular recipientes o estructuras. - Reacciones alérgicas en caso de picaduras de insectos si aparecen durante la actividad. - Resbalones o caídas si la actividad se realiza en terreno natural irregular.
Elementos de protección	<ul style="list-style-type: none"> - Supervisión constante de los scouts durante la recogida de materiales y la construcción. - Uso de materiales naturales recogidos del suelo evitando ramas puntiagudas o en mal estado. - Guantes de jardinería opcionales si se considera necesario. - Botiquín básico accesible durante la actividad. - Recordar a los educandos no introducir las manos en huecos naturales donde pueda haber animales.



Materiales

- Recipientes reutilizados (latas grandes, macetas, pequeñas cajas o cajones).
- Caja o estructura de madera si se decide construir un refugio grande.
- Cañas o tallos huecos.
- Ramas pequeñas.
- Piñas.
- Corteza de árbol caída.
- Hojas secas o paja.
- Cartón enrollado o tubos de cartón reutilizados.
- Cuerda, gomas o cordel para atar materiales.

Desarrollo

Los scouts comenzarán contando una breve historia: *cerca de un estanque vive un gran chopo, un árbol que suele gustar mucho a los insectos porque su madera es blanda y en él encuentran muchos lugares donde refugiarse. Sin embargo, cada vez hay menos espacios naturales donde puedan esconderse o descansar, por lo que muchos insectos necesitan nuevos hogares. El chopo ha pedido ayuda a los castores para crear refugios donde estos pequeños animales puedan vivir. La misión del grupo será convertirse en "guardianes del chopo" y construir refugios para insectos.*

Tras esta pequeña ambientación se realiza una pequeña conversación para activar ideas previas: *qué insectos conocen, dónde creen que viven o por qué podrían necesitar refugios.*

Se puede aprovechar para explicar brevemente que muchos insectos se esconden en huecos de ramas, cañas o entre hojas secas, y que construir refugios les ayuda a encontrar lugares seguros donde vivir.

Tras esta introducción comenzamos con el taller. Se puede dividir a la colonia en pequeños equipos o, si se prefiere, se puede construir un único refugio grande entre todos. Los/as educandos/as tendrán que rellenar estructuras sencillas con diferentes materiales naturales que creen muchos huecos y espacios pequeños donde los insectos puedan refugiarse.

En función de la realidad de los grupos se podrán elegir diferentes opciones de refugios:

- Una opción sencilla consiste en usar recipientes reutilizados como latas grandes, cajas pequeñas o macetas. Los/as educandos/as rellenan el interior con materiales naturales: cañas o tallos huecos cortados, pequeñas ramas, corteza, piñas, hojas secas o cartón enrollado, creando capas y huecos. Es importante colocar los materiales de forma compacta para que no se caigan pero dejando pequeños espacios entre ellos. Esta opción permite que cada pequeño grupo construya su propio refugio.



- Otra opción consiste en hacer refugios naturales agrupando materiales del entorno. Se juntan pequeños haces de cañas, tallos huecos o ramas finas y se atan con cuerda o goma para mantenerlos unidos. Entre ellos se pueden añadir piñas, cortezas o trozos de madera para generar diferentes tipos de huecos.



- También se puede construir un refugio grande utilizando una caja o estructura con diferentes compartimentos preparada previamente por los scouts. Cada equipo se encarga de rellenar una parte del refugio con materiales distintos (cañas, ramas, piñas, hojas, cortezas), creando muchos tipos de escondites para distintos insectos.





Cuando los refugios estén terminados, el grupo decide dónde colocarlos. Se recomienda elegir lugares tranquilos, protegidos de la lluvia directa y cercanos a plantas o árboles. En entornos naturales pueden colocarse cerca de arbustos, árboles o zonas con flores. En entornos más urbanos pueden instalarse en jardines, patios, parques o zonas verdes, apoyados en una pared, una valla o colgados en un árbol.

Reflexión final: ¿qué insectos creen que podrían vivir en esos refugios? ¿por qué es importante ayudarles? Es importante recordar que los árboles, como el chopo, no solo son importantes por lo que vemos: su tronco, sus hojas o su sombra. También son importantes por toda la vida que esconden a su alrededor. El chopo, como árbol de ribera, ofrece refugio a muchos insectos que a su vez ayudan a las plantas, sirven de alimento a otros animales y mantienen el equilibrio del ecosistema. Con este taller los educandos han ayudado a crear nuevos hogares para esos pequeños habitantes invisibles, descubriendo que incluso en los lugares más pequeños puede haber vida si aprendemos a cuidarla.



Melojo: Colecciónalos todos

Sección	Manada
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el origen de la Sierra de Guadarrama y su riqueza natural - Analizar el impacto que tenemos en los espacios naturales y cómo minimizarlo
Duración	Dependiendo de la longitud de la ruta
Responsables	Scouters de Manada

Kotick	
Posibles riesgos de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Lesiones o molestias musculares - Pérdida - Deshidratación o golpes de calor
Elementos de protección	<ul style="list-style-type: none"> - Previo al comienzo de la ruta, recordar las normas de seguridad - Repasar la ruta previo al inicio y durante el transcurso - Hacer paradas de descanso - Hidratarse, beber agua y echarse crema solar.

Materiales	
	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Plantilla de bingo <input type="checkbox"/> Bolígrafo o rotulador <input type="checkbox"/> Brújula <input type="checkbox"/> Mapa de la ruta <input type="checkbox"/> Botiquín de primeros auxilios



Desarrollo

Esta actividad busca conocer la flora de la Sierra de Madrid, entender su origen geológico y la importancia que tiene en nuestro entorno.

Se realizará una ruta por la Sierra de Madrid. Cuanta más vegetación y fauna más variadas haya en la zona de la ruta, más interesante será la actividad.

Por ejemplo, se propone el Camino Schmidt.

Previo a la actividad se habrá hecho un tablero de bingo con diferentes especies vegetales de nuestra sierra. Adicionalmente se puede incluir también fauna que se pueda visualizar durante la ruta, incluso accidentes geológicos.

Ejemplos de flora: Abedul, pino albar, acebo, enebro común, tejo común, encinas, roble melojo, dedalera, azucena silvestre, trébol de agua.

Ejemplos de fauna: Lagarto verdinegro, lagartija carpetana, águila culebrera, alondra común, abubilla común, carbonero garrapinos, corneja negra, golondrina común, cigüeña blanca, milano común, martín pescador, urraca, corzo, conejo.

En la página web oficial del Parque Nacional Sierra de Guadarrama hay mucha información detallada que puede resultar útil para llevar a cabo la actividad.

www.parquenacionalsierraquadrarrama.es

Durante la ruta, además, se les hará preguntas a la manada sobre el origen de la Sierra de Guadarrama y curiosidades de esta, como las siguientes:

- **¿Qué extensión tiene el Parque Nacional?** Perímetro de 275 km contando con una superficie 33.960 hectáreas.
- **¿Cuál es el origen de la Laguna Grande de Peñalara?** Se puede explicar por qué se considera un área protegida. - Única laguna de origen glaciar de Madrid, en la que todavía se conservan restos glaciares.
- De media, **¿cuántos grados de temperatura media hay de menos en la Sierra respecto al área metropolitana de Madrid?** Se puede aprovechar para explicar factores que propician esta diferencia.
- **¿De dónde proviene el agua de Madrid?** - La mayoría proviene de embalses situados en la Sierra, lo que también afecta a la buena calidad de ella.
- **¿Qué especies o ecosistemas se quiso proteger al declarar a esta Sierra Parque Nacional?** El ecosistema de alta montaña mediterránea y especies como el pino albar, el águila imperial y la mariposa isabelina.
- **¿Por qué llueve más por la Sierra que en el área metropolitana?** La mayoría de las borrascas entran a la península por el noroeste, y van descendiendo. Al llegar a la Sierra se encuentran



una barrera y descargan, dejando pasar menos y con menos precipitación al área metropolitana.

Al finalizar la actividad, se reflexionará con la Manada sobre la importancia de la Sierra de Guadarrama, la suerte de tenerla, el impacto que podemos tener en ella, y cómo cuidarla y disfrutar de ella de manera sostenible, de acuerdo a la Ley Scout.



Platanero: Regreso al pasado	
Sección	Sección Scout
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la calidad del aire de nuestro barrio - Analizar la evolución del entorno urbano y el impacto humano en el ecosistema local. - Conectar con la historia del barrio y valorar su transformación.
Duración	3 horas
Responsables	Scouters de Sección Scout

Kotick	
Posibles riesgos de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Lesiones o molestias musculares - Si hay exposición al sol continuada: leves mareos e indisposiciones (dolor de cabeza, etc.) - Cortes, contusiones, punciones, heridas superficiales leves....
Elementos de protección	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer claramente unas normas de seguridad para el taller - Asegurarse de que los materiales de fortuna usados no revistan peligrosidad (puntas sobresalientes, sujeción, etc.) - Asegurarse de la estabilidad del mobiliario (mesas, bancos, sillas...) - Prever acceso a agua - Adoptar las medidas habituales y adecuadas a la edad contra la excesiva exposición al sol. - Llevar botiquín.

Materiales	
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fotos antiguas impresas. <input type="checkbox"/> Cámara <input type="checkbox"/> Cartulinas, pegamento, tijeras y rotuladores. <input type="checkbox"/> Impresora. <input type="checkbox"/> Cartulina blanca <input type="checkbox"/> Vaselina <input type="checkbox"/> Bridas, cinta aislante <input type="checkbox"/> Lupas 	



Desarrollo

Dividiremos a la sección por patrullas, a cada una se le dará un sobre con 4 fotos antiguas (de hace 40 años) de puntos específicos del barrio. Deberán de identificar los distintos lugares y acudir allí.

Dependiendo del barrio será más sencillo o difícil identificar las zonas. Las patrullas irán acompañadas de scouters que podrán colaborar y podrán consultar a los vecinos y vecinas del barrio.

Una vez lleguen a los puntos específicos deberán de realizar una foto intentando ser lo más parecida a la antigua.

Adicionalmente, mientras caminan por el barrio, deberán de realizar fotos a zonas donde la naturaleza esté resistiendo (un árbol entre cemento, solares con hierbas...). O zonas donde la naturaleza ha desaparecido por completo (un parque que ahora es un parking, edificios que ocupan un antiguo parque etc).

Una vez se consigan todas las fotos, se deberán imprimir. Cada patrulla deberá de hacer un collage con la foto antigua y la foto actual. Durante la realización del collage se irán lanzando preguntas para debatir y reflexionar sobre el tema.

Ideas de preguntas:

- ¿Qué elemento se repite en casi todas las fotos antiguas que ya no está en las nuevas?
- ¿Creéis que el barrio es más habitable ahora que antes?
- ¿Dónde han ido los pájaros e insectos que vivían en esos espacios que ahora son bloques de pisos?
- Si pudiéramos diseñar el barrio de dentro de otros 40 años, ¿qué espacio le daríamos a la flora?

Cada patrulla expondrá su collage y contará las similitudes y diferencias que han encontrado.

Además de las fotos, cada patrulla llevará **tarjetas de control de calidad del aire**. Para prepararlas se recortan cuadrados de cartulina blanca (para que se vea bien el contraste) y se cubren con una capa generosa de **vaselina**. Estas se deberán colocar en sitios estratégicos del barrio.

Ideas de zonas de colocación

- Zona con mucho tráfico (Cerca de un semáforo o calle principal)
- Zona verde (En un parque o jardín, lo más lejos posible de los coches)
- Zona de control (En el interior del local, para comparar con el exterior).
- Otras zonas como parking, paradas de autobús, puerta de un colegio...

Cada patrulla anotará dónde han colocado cada tarjeta. Es importante fijarlas con cinta aislante o bridas para que no se vuelen.

Tras dejar pasar **una semana**, se recogen las tarjetas y se analizan en el local con lupas (si es posible).



Se propondrán una serie de preguntas, temas, sobre los que debatir.

Preguntas:

- ¿Qué tarjeta está más oscura o tiene más motas negras? ¿Por qué creéis que es?
- En las zonas donde había árboles entre la carretera y la tarjeta, ¿está la tarjeta más limpia que donde no había nada?
- Si esto es lo que se queda en un papel con vaselina en una semana, ¿qué creéis que pasa en nuestros pulmones a lo largo de los años?



Ailanto. 2045: Horizonte de supervivencia

Sección	Unidad Esculta
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Desarrollar una mayor conexión con el entorno natural, valorando el papel que desempeña en su bienestar y en el equilibrio del planeta.</i> - <i>Adquirir conocimientos básicos sobre habilidades de supervivencia y vida en la naturaleza, aprendiendo a utilizar los recursos del entorno de forma respetuosa y sostenible.</i> - <i>Reflexionar sobre la importancia de la cooperación y la construcción de comunidad para afrontar los retos ambientales y sociales del mundo actual.</i>
Duración	4 horas
Responsables	Scouters de Esculta

Kotick	
Posibles riesgos de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Caídas o tropiezos durante pruebas físicas o al moverse por el campamento - Cortes o pinchazos al manipular troncos, ramas o herramientas - Quemaduras o accidentes con fuego (taller de fuego / cocinillas) - Beber agua no potabilizada - Mal uso de materiales de construcción (vivac, compostera) - Uso incorrecto de recursos o información durante el juego
Elementos de protección	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitar zonas de juego, revisar obstáculos y usar calzado seguro - Usar guantes, supervisión y enseñar cómo usar herramientas correctamente - Mantener fuego controlado, supervisión constante y usar utensilios de protección. Se hará en un espacio seguro y siempre con un extintor a mano. Se practicará la técnica pero en cuanto funcione se apagará. - Se utilizará agua potable para la potabilización. Para simular la eficacia de los filtros se manchará con cosas comestibles como especias. - Supervisar construcción de vivac o compostera, guías paso a paso - Explicar normas y objetivos de cada prueba, supervisión constante



Materiales

Materiales generales del juego:

- Mapas del campamento
- Hojas o tarjetas que representan recursos (alimentos, agua, materiales, herramientas)
- Cronómetro o reloj para medir tiempos de pruebas

Materiales para las pruebas de competición (fase 1):

- Troncos y cuerdas (prueba de fuerza)
- Cuerda de pita s para delimitar distancias y circuitos
- Puzzles, acertijos, objetos de juego, fichas o tarjetas (prueba de ingenio)
- 3 barajas de cartas (prueba de equilibrio)
- Brújula, mapas, señales de referencia (prueba de orientación)

Materiales para los talleres de supervivencia (fase 2):

- 4 palets, 2 alcotanas, 1 paquete de clavos, 8 bisagras y 2 metros de malla metálica. (taller compostaje)
- Recipientes para agua, filtros improvisados, termos o cacerolas, agua segura para prácticas (taller potabilización de agua)
- Un rollo de cuerda de pita o cordino y 6 rafias, (taller vivac)
- Hojas, bolígrafos, tarjetas de rol, espacio para discusión (taller resolución de conflictos)
- Ejemplos de noticias (taller fake news)
- Yesca segura, cuerda, 4 perchas y navaja (taller energía/fuego)

Desarrollo

La actividad se plantea como un juego límite de supervivencia en el que la esculta tendrá que enfrentarse a diferentes desafíos para garantizar su supervivencia como comunidad. Se escoge el árbol del ailanto porque es un árbol que resiste a la contaminación y que hace de la crisis oportunidad, contribuyendo a la descarbonización y purificando el entorno.

A lo largo de la actividad, los escultas reflexionarán sobre algunas de las crisis ambientales, climáticas, sociales y de recursos que afectan y pueden afectar cada vez más a nuestro entorno. Al mismo tiempo, desarrollarán y pondrán en práctica distintas habilidades de supervivencia y vida en la naturaleza, aprendiendo a utilizar los recursos de manera responsable y a organizarse colectivamente para afrontar situaciones complejas.

Año 2045.



Durante las últimas décadas el mundo ha experimentado cambios profundos. El aumento de las temperaturas, los fenómenos climáticos extremos, la escasez de recursos naturales y la creciente polarización entre sociedades han generado un contexto global cada vez más inestable. El acceso al agua, a la energía o a los alimentos se ha vuelto más difícil en muchos lugares del planeta, y las comunidades se enfrentan al reto de reorganizarse para poder sobrevivir.

En este escenario, pequeños grupos de personas han comenzado a formar comunidades que buscan nuevas formas de vivir, aprender a aprovechar los recursos del entorno y recuperar conocimientos sobre la naturaleza

En esta actividad, la esculta se ambientará dentro de una de estas comunidades. Deberán organizarse en diferentes facciones, explorar el entorno, conseguir recursos y aprender habilidades que les permitan adaptarse a un mundo en crisis.

Aunque el juego límite plantea un escenario de supervivencia, es importante recordar que tiene un fin educativo. En todo momento estarán garantizadas la seguridad y las necesidades básicas de los educandos, independientemente de los recursos que consigan durante el desarrollo del juego. El objetivo es reflexionar sobre los desafíos del mundo actual y comprender cómo la cooperación, el conocimiento y el respeto por la naturaleza pueden ayudarnos a construir comunidades más resilientes

Para comenzar la actividad, los escultas se dividirán en facciones de entre cuatro y cinco personas. El número total de facciones dependerá del tamaño de la unidad. Cada una de ellas representará a un grupo que trata de organizarse para sobrevivir en este contexto incierto.

A cada facción se le asignará el nombre de un recurso o elemento natural que simbolice una habilidad o conocimiento especial dentro del juego. Por ejemplo, algunas comunidades podrán estar vinculadas al agua, la electricidad, la madera, la energía o los alimentos. Este elemento representará su área de especialización y podrá darle una pequeña ventaja en las pruebas relacionadas con ese recurso.

El objetivo de cada facción será conseguir los recursos necesarios para garantizar su supervivencia a lo largo del día. Entre los recursos que deberán obtener estarán:

- Una fuente de energía o fuego que les permita cocinar alimentos y calentarse,
- Materiales para cocinar y herramientas
- Agua potable,
- Alimentos.
- Ropa de abrigo y mantas.
- Materiales suficientes para construir un vivac donde refugiarse por la noche.

Para conseguir estos recursos, los escultas podrán hacerlo de dos maneras. Por un lado, por todo el campamento estarán escondidas tarjetas que representarán recursos (alimentos, herramientas, materiales, etc.) que las facciones podrán encontrar buscando. Por otro lado, podrán participar en diferentes pruebas, que les permitirán obtener recursos adicionales.



La actividad se desarrollará en dos fases. En la primera fase, los escultas deberán demostrar sus habilidades individuales y de equipo a través de una serie de pruebas de competición. En función de cómo resuelvan estas pruebas, cada facción obtendrá más o menos recursos. En la segunda fase, las pruebas se transformarán en talleres de supervivencia, donde aprenderán técnicas concretas relacionadas con la vida en la naturaleza y la gestión de recursos. Estos talleres no solo les permitirán obtener recursos, sino también adquirir conocimientos para afrontar los retos del juego. El cambio de la fase 1 a la fase 2 se realizará a las dos horas del juego.

Durante todo el juego, las facciones podrán moverse libremente por el campamento, buscando recursos escondidos o participando en las pruebas y talleres. También podrán repetir las pruebas tantas veces como quieran para intentar conseguir más recursos y mejorar sus posibilidades de supervivencia.

Fase 1. Pruebas de habilidad.

Durante la primera parte del juego, las facciones podrán participar en una serie de pruebas rápidas de competición diseñadas para poner a prueba diferentes habilidades. Cada prueba representará una capacidad útil en un contexto de supervivencia.

Las facciones tendrán dos horas para recorrer el campamento, buscar recursos escondidos y participar en estas pruebas tantas veces como quieran para mejorar su puntuación. Al finalizar esta fase, las facciones que hayan obtenido mejores resultados en cada prueba recibirán recursos adicionales relacionados con la habilidad que han demostrado.

Las seis pruebas propuestas son las siguientes:

1. Prueba de fuerza

Cada equipo deberá lanzar un tronco a una distancia determinada. Se valorará la distancia alcanzada.

Recurso obtenido: materiales de construcción (troncos, cuerdas o lonas) que podrán utilizar posteriormente para el vivac.

2. Prueba de ingenio

Los equipos deberán resolver una serie de acertijos, enigmas o adivinanzas en el menor tiempo posible.

Recurso obtenido: herramientas

3. Prueba de equilibrio

Los participantes deberán construir el castillo de naipes más alto posible en un tiempo limitado.

Recurso obtenido: rafias

4. Prueba de rapidez

Se organizará un pequeño circuito con obstáculos que los equipos deberán completar en el menor tiempo posible



Recurso obtenido: alimentos.

5. Prueba de orientación

Los equipos deberán encontrar varios puntos señalados en el campamento utilizando una brújula.

Recurso obtenido: acceso a mapas o pistas que indiquen dónde encontrar recursos escondidos.

6. Prueba de creatividad

Cada equipo deberá diseñar una solución creativa para un pequeño problema de supervivencia

utilizando materiales limitados

Recurso obtenido: mantas y sacos de dormir.

Una vez transcurridas las dos horas, se realizará un pequeño recuento y las facciones que hayan obtenido mejores resultados en cada prueba recibirán recursos adicionales. Empieza así la segunda fase del juego.

Fase 2. Talleres de supervivencia ante las crisis

Después de la primera fase de competición, los escultas pasarán a los talleres de supervivencia, donde aprenderán habilidades útiles y reflexionarán sobre diferentes crisis que afectan al mundo. Cada taller se centrará en un tipo de crisis y enseñará cómo actuar de manera responsable con la naturaleza y los recursos. Los talleres se harán en diferentes puntos del campamento, y los equipos podrán moverse libremente entre ellos, participando tantas veces como quieran.

Taller 1: Crisis de residuos – Compostaje

La acumulación de residuos y la gestión inadecuada de los mismos es uno de los problemas ambientales más importantes. La basura contamina la tierra y el agua, y al mismo tiempo se pierden recursos que podrían reutilizarse. En este taller, los escultas aprenderán a cerrar ciclos mediante el compostaje, transformando restos orgánicos en nutrientes útiles para la tierra. Cada equipo construirá una compostera con materiales disponibles en el campamento, clasificando correctamente los residuos y combinando materia seca y húmeda. Se construirá con trozos de palets. Primero se tienen que montar las cuatro paredes, pero uniéndolas con bisagras. Las bisagras deben ser resistentes, ya que van a estar expuestas a la climatología. Una vez estén las cuatro paredes montadas, hay que construir el techo, que solo debe fijarse con bisagras a una de las paredes a modo de tapadera. Al ir construyendo las paredes y el techo, los listones no tienen que ir pegados, deben dejar un espacio entre ellos para que respire el compost. Cuando esté la estructura de madera, se tiene que forrar por dentro con una malla metálica que sirva para retener el compost al tiempo que permite que entre el oxígeno. La compostera debe dejarse al aire libre a la sombra.



Taller 2: Crisis hídrica – Potabilización de agua

El acceso al agua potable es limitado en muchas partes del mundo, y la escasez de agua es una de las crisis más graves de nuestro planeta. En este taller, los escultas aprenderán a hacer agua potable mediante técnicas simples como filtrado, decantación y hervido. Cada equipo probará estas técnicas para asegurarse de que el agua que preparen sea segura para beber.

Taller 3: Crisis habitacional – Construcción de vivac

La falta de vivienda segura afecta a millones de personas, y saber construir un refugio adecuado puede marcar la diferencia en la supervivencia. En este taller, los escultas aprenderán a construir un vivac utilizando materiales naturales del entorno y algunos elementos del campamento. Cada facción levantará su propio refugio, buscando protegerse del viento, la lluvia y el frío.

Taller 4: Crisis de escalada bélica – Resolución pacífica de conflictos

La escalada de conflictos y la violencia dificultan la convivencia y la cooperación en comunidades y sociedades. En este taller, los escultas aprenderán herramientas básicas para resolver problemas de manera pacífica. Mediante dinámicas de rol-play, cada equipo deberá negociar soluciones a conflictos simulados, practicando la escucha, el diálogo y la búsqueda de consensos.

Taller 5: Crisis de polarización y desinformación – Fake news

La desinformación y la polarización dificultan la toma de decisiones y generan conflictos innecesarios. En este taller, los escultas aprenderán a identificar información fiable y a distinguir noticias falsas de



fuentes confiables. Se analizarán ejemplos de fake news y los equipos practicarán técnicas de verificación y análisis crítico, discutiendo cómo la información incorrecta afecta a la comunidad y a la toma de decisiones.

Taller 6: Crisis energética – Fuego y gestión de recursos

La escasez y el uso ineficiente de la energía afectan la vida de las personas y el equilibrio del medio ambiente. En este taller, los escultas aprenderán a encender fuego de manera sin tener mechero. Se utilizará una percha para hacerlo mediante la técnica de fricción llamada taladro de arco

Materiales necesarios

- Un arco (un palo flexible con cordón fijado en ambos extremos)
- Un husillo (palo recto)
- Una tabla de fuego (pieza plana de madera seca)
- Un bloque de soporte (una pieza dura de madera para aplicar presión sobre el husillo)

Procedimiento:

- Atar firmemente el hilo al arco (percha).
- Crea una muesca en la tabla de fuego y haz una pequeña depresión para el husillo.
- Envuelve el husillo con el cordón e insértalo en la tabla de fuego.
- Sostén el bloque de soporte sobre el husillo y tira del arco de un lado a otro para hacer girar el husillo en la tabla de fuego.
- Concéntrate en mantener una presión y velocidad constantes hasta que se forme humo.
- Transfiere el polvo producido a tu paquete de yesca para encender. La yesca es el material inicial que se enciende a partir de las pequeñas chispas producidas durante la fricción. La yesca ideal es seca, esponjosa y puede estar hecha de materiales como hierba seca, pelusa de tu ropa, virutas de corteza o pequeñas astillas de madera.



Al final de la actividad, se animará a los escultas a compartir todo lo que han conseguido durante el juego, los alimentos, el agua, las herramientas... De esta manera, podrán preparar juntos la comida y disfrutar de una comida colectiva. Por la noche, todos los escultas dormirán juntos en los vivacs contruidos de forma colaborativa.



Pino: Reducción del impacto

Sección	Clan
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el impacto que tiene un campamento scout - Encontrar medidas para reducir nuestro impacto
Duración	Se irá haciendo a lo largo de todo el campamento
Responsables	Scouters de Clan

Kotick	
Posibles riesgos de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Lesiones o molestias musculares - Si hay exposición al sol continuada: leves mareos e indisposiciones (dolor de cabeza, etc.) - Cortes, contusiones, punciones, heridas superficiales leves....
Elementos de protección	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer claramente unas normas de seguridad para el taller - Asegurarse de la estabilidad del mobiliario (mesas, bancos, sillas...) - Prever acceso a agua - Adoptar las medidas habituales y adecuadas a la edad contra la excesiva exposición al sol. - Botiquín

Materiales	
	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Báscula <input type="checkbox"/> Cámara de fotos/Móvil <input type="checkbox"/> Cronómetro



Desarrollo

La actividad propuesta se divide en dos partes.

La primera parte hace un análisis de distintos elementos que generan impacto. Estos son: residuos, luz, agua, energía e impacto paisajístico.

- **Residuos:** se deberá tirar la basura por separado en tres tipos de bolsa, de orgánico, de envases y de cartón. Cada vez que se tire la basura, se pesará antes cada tipo de residuo y al final del día se hará un balance de cuántos kilos de cada tipo de residuo se han generado en el campamento.
- **Luz:** por la noche, se hará una fotografía, con la mayor calidad posible del cielo sin encender las luces y otra con las luces encendidas, para analizar el impacto que las luces del campamento tienen en el paisaje.
- **Agua:** para analizar el consumo de agua, se medirá el consumo en la ducha (15 litros por minuto en cada ducha), en grifos(10 litros por minuto) y en vater(8 litros cada cisterna) Estos datos son genéricos, pero ayudarán a hacer una aproximación del consumo diario de agua.
- **Energía:** Se hará un cálculo del consumo de cada electrodoméstico que se utilice cada día en el campamento.
- **Impacto paisajístico:** Se hará una foto al comienzo del campamento, otra a mitad en el mismo punto y otra al final del campamento y se valorará la degradación del suelo y la vegetación en la zona del campamento.

La segunda parte consiste en buscar al menos una medida de cada elemento para reducir tanto el consumo como el impacto en el campamento.

Por último, deberán revisar las medidas para reducir el impacto que ya tienen implementadas y reflexionar en cómo sería el campamento si no se pusieran en práctica.