



Jamboree
2027

JUEGO DEMOCRATICO NACIONAL

Objetivo: Permitir a las patrullas guías y scouts del país, realizar un juego a través del cual realizar su propuesta para conformar los módulos del Jamboree 2027.

Condiciones generales

- 🏴‍☠️ El juego democrático se puede realizar **hasta el 21 de junio**.
- 🏴‍☠️ Las actividades que se proponen dentro de cada módulo son una orientación previa a lo que finalmente se realizará en el Jamboree.
- 🏴‍☠️ El juego se puede realizar por una unidad en su propio grupo, o bien en coordinación con la unidad paralela.
- 🏴‍☠️ Al mismo tiempo, los distritos o zonas pueden organizarse y realizar la actividad de manera conjunta entre las unidades del territorio.
- 🏴‍☠️ Una vez realizado el juego, independiente de la modalidad que hayan decidido, **cada patrulla guía y scout**, a través de su guía de patrulla debe subir su respuesta al siguiente enlace: **Resultados Juego Democrático Nacional**.
- 🏴‍☠️ El juego debe realizar con un máximo de 20 participantes por equipo circunstancial. Si la actividad se realiza a nivel distrital o zonal, deben organizar grupos en esta proporción, por el diseño mismo del juego.
- 🏴‍☠️ Este juego democrático fue desarrollado por las guías y los scouts representantes de las patrullas y mesas zonales en la reunión del 28 de mayo de la Tropañía Nacional.
- 🏴‍☠️ Al ser un juego de piratas se puede motivar a que el día de realización guías y scouts lleguen caracterizados para su realización.
- 🏴‍☠️ Se sugiere llevar impresas las 10 propuestas de módulos para orientar la conversación de los y las jóvenes.



JUEGO DEMOCRATICO

“Bienvenidas y bienvenidos al “Buscador Herrante” el famoso barco pirata donde las valientes ideas son debatidas para conformar la hermandad pirata del Jamboree 2027”.

-  Las y los participantes se organizan formando un círculo de 10 jóvenes (pueden estar sentados en sillas) y el resto se ubica alrededor. Cada joven representa a una de las 10 propuestas que están en el anexo.
-  Entre todos, tanto los que están dentro del barco (“las ideas”) como los que están afuera (“las y los piratas”) pueden opinar en la fase de debate.
-  El objetivo de este debate es que planteen sus argumentos porque alguna idea debe salir del barco o porque debe quedarse.
-  Una persona adulta oficiará de Contramaestre, distribuyendo la palabra entre “las ideas” y “las y los piratas”, para que la conversación fluya.
-  Luego de unos minutos de debate se procede a la primera votación de eliminación. Votan todos y todas, tanto quienes hacen de “ideas” como quienes son “piratas”. Opción A: voto a mano alzada / Opción B: voto secreto en una cajita (que hay que llevar previamente, así como lápiz y papeles suficientes como para que cada joven emita su voto).
-  Se debe cuidar que el voto es en contra de una idea y no del o la joven que estaba representando esa idea.
-  Realizada la votación la idea más votada es eliminada del barco y el o la joven se salen del círculo y pasa a ser pirata (puede seguir jugando pero ahora desde el rol de pirata).
-  Se comienza una nueva ronda y se sigue así hasta que queden las 5 ideas que son la propuesta final de la o las patrullas como módulos para el Jamboree.
-  Si la patrulla tiene menos de 10 integrantes, una variación posible es que todos y todas sean piratas debatiendo acerca de las propuestas de módulos (nadie personificaría a las ideas) y de esta manera hacen las rondas de eliminación, tal como se describe desde el punto 4 en adelante.
-  Se invita a termina el juego con aplausos y gritos piratas.



MÓDULO DEPORTIVO

La consulta nacional lo piensa como un módulo de actividades varias, donde las patrullas puedan participar consigo mismas o con otras. Se puede incluir la versión clásica de los deportes tradicionales o adaptaciones al contexto scout o equipos grandes. Algunas propuestas son:

1. Guerra de pañolines / Torneo de pañolines
2. Fútbol y Fútbol Scout
3. Carreras, Circuitos de obstáculos y Yincanas
4. Vóleybol y sus variantes especialmente el "vóley toalla"
5. Captura la bandera
6. Juegos de agua y bombitas
7. Quemadas / Quemados incluyendo el "Cachipún alemán".
8. Escalpo
9. Caminata, Tracking y Raid
10. Escondidas, Pillo y Pinta
11. Juegos Nocturnos y Acecho
12. Básquetbol. Tanto tradicional como adaptado
13. Competencia de Nudos, Amarres y Pionerismo
14. Tirar la cuerda / Tira y afloja
15. Juegos en el Barro
16. Danzas, Bailes y Zumba
17. Átomo / Molécula
18. Búsqueda del Tesoro
19. Escalada y Muros
20. Bulldog / Perrito Bulldog
21. Guerra de Tótems y Báculos
22. Cachipún Scout / Gigante
23. Handball / Balonmano
24. Carros Romanos
25. Natación y Deportes Acuáticos
26. Artes Marciales, Sumo y Lucha
27. Mafeking / Mafeking
28. Juegos con pintura y polvos flúor
29. El Faro
30. Ping Pong / Tenis de mesa
31. Cazadores y Venados
32. La Sardina / Paquito y el ladrón
33. Saltar la cuerda (gigante)
34. La Araña / Garrapata / Cien pies
35. Ciclismo / Andar en bici
36. Juegos de confianza y trabajo en equipo
37. Tiro con arco / Arquería
38. Temáticas de cultura Pop (Reality Show, Escape Room, Pokémon, Mortal Kombat, Beyblade)
39. Otros deportes (Rugby, Tenis, Linao)
40. Actividades singulares (Yoga, Taca-taca, Catapultas, Parkour)

Propuesta de Módulo 2

MÓDULO DE SUPERVIVENCIA



Inicialmente fue propuesto como un módulo que pudiera abordar aspectos necesarios para la vida y la consulta nacional lo amplió como un módulo donde se pudieran abordar aspectos técnicos de salvataje y sobrevivencia. Algunas propuestas son:

1. Primeros Auxilios Clínicos, RCP, quemaduras, botiquín, maniobra de Heimlich, vendajes, picaduras de insectos y Manejo de Heridas.
2. Creación de Camillas con implementos improvisados.
3. Transporte de Heridos.
4. Simulacros, Rol Play y Escenarios de Emergencia y rescate o primera respuesta.
5. Supervivencia Básica, Refugios, Orientación en diferentes escenarios con y sin brújula, crear brújulas, manejo del fuego y filtración de agua.
6. Botánica de Supervivencia y Plantas Medicinales, alimentación en ambiente natural.
7. Rescate Especializado, Cuerdas y Nudos.
8. Protocolos y procedimientos en instituciones tales como bomberos.
9. Procedimientos de acción en salud física (como ayudar a un compañero con asma o con convulsiones o shock anafiláctico),
10. Procedimientos de contención emocional y Salud Mental (claves para pedir apoyo).
11. Si bien no tiene mucho que ver con supervivencia como tal, sugieren aprender acerca de Neurodiversidad (inclusión y diversidad).

Propuesta de Módulo 3

MÓDULO DE ESCULTISMO

Se plantea como un módulo donde se repasen y/o aprendan aspectos clásicos del escultismo asociados a cabuyería, pionerismo y especialidades en general. Algunas propuestas son:

1. Nudos, Amarres, Construcciones, miniconstrucciones.
2. Pionerismo en general.
3. Campismo, Supervivencia.
4. Tracking, Orientación.
5. Uso razonable de Fuego.
6. Claves (aplicado por ejemplo en un Escape Room Scout).
7. Signos de Pistas.
8. Especialidades (Ferias y Obtención) tener la posibilidad de obtener una especialidad durante el Jamboree.
9. Historia Scout o de BP, Ley, Promesa y Mística.
10. Realizar un Museo Scout entre todas las patrullas.
11. Primeros Auxilios y Rescate.
12. Creación y Tallado de Turcos.
13. Cocina Scout y Botánica.
14. Hacha y Cuchillo.
15. Otras Dinámicas o Juegos: "Guerra de colores", "Ping pong", "Cachipún gigante", "Carreta romana". "Yoga", "Masaje", "Pulseras de intercambio", "Taller de cueca". "Danzas", "Pasapalabra scout".





Jamboree
2027

Propuesta de Módulo 4

MÓDULO DE FERIA

Se plantea como un módulo con diversos stand tanto desde organizaciones externas como levantadas por las mismas patrullas, donde se pueda exponer y conocer de diferentes temáticas y que sea de recorrido libre. Algunas propuestas son:

1. Stand donde se puedan hacer Trueques e Intercambio de recuerdos, implementos Elementos y otros artículos de tipo Scout.
2. Stand donde se pueda comprar recuerdos scout por parte de expositores externos.
3. Stand que hablen de la Historia, Museo y Presentación de Identidad de cada Grupo (su historia, fotos antiguas del grupo, artículos que representen el nombre de la patrulla).
4. Stand o espacios donde se realicen dinámicas de Integración, Patrullas Circunstanciales.
5. Un espacio más libre para poder socializar entre las patrullas.
6. Stand de Gastronomía o donde se realicen actividades tipo Masterchef.
7. Stand de Juegos tradicionales de Campamento, o actividades Deportivos y de Entretenimiento tales como trivia scout o ruletas de desafíos.
8. Espacio con música como un "mini carrete".
9. Stand de Cultura Regional, Costumbres y Danzas (stand de aspectos culturales de cada región, presentación de la flora y fauna local, danzas tradicionales de cada región).
10. Stand de Instituciones externas: servicios públicos, militares, marinos, astronomía.
11. Stand de programas internacionales.
12. Stand de Especialidades y Temáticas "Mundo Scout".
13. Stand temáticos tales como: diversidad, ecología, naturaleza, cómo cuidar la fauna.



MÓDULO DE INTERCAMBIO CULTURAL

Se plantea como un módulo con diversos stand, con alguna similitud a la feria, pero especializado en poder conocer aspectos de las diferentes regiones del país de donde vienen las patrullas, principalmente organizado por las mismas patrullas, a menos que aborde aspectos de culturas específicas que podrían estar a cargo de expositores externos. Algunas propuestas son:

1. Trueque e Intercambio de Objetos Físicos.
2. Conocer la Historia, Costumbres, Mitos y Realidades de los grupos y las Zonas Geográficas:
 - "Conocer las historias de los grupos".
 - "Conocer tradiciones de otros grupos".
 - "Que nos enseñen cosas de sus regiones".
 - "Modismos" / "Legua nativa, conversar y convivir".
 - "Datos curiosos".
 - "Conocer de la cultura Rapa Nui".
 - "conversatorio de leyendas y mitos de la zona".
 -
3. Danzas, Gritos y Cultura Scout, bailes típicos de las zonas del país (~10%).
4. Ferias Regionales, Stands y Presentaciones de Grupo según sus zonas o cosas típicas.
5. Juegos Interactivos, Trivias sobre las regiones y Dinámicas Rompehielo.
6. Gastronomía, Comidas Típicas y Masterchef.
7. Arte, Murales y Expresiones Visuales Colectivas.
8. Conocer de culturas específicas como la Rapa Nui.
9. Una idea que conecta con la Vida de Subcampo es la formación de Patrullas Circunstanciales o alianzas y Mezcla de Unidades, tener actividades de la rutina en patrullas circunstanciales o pasar todo el día juntas 2 patrullas.
10. Espacios de Conversación, Convivencia o Comidas compartidas y aprovechamiento de los Tiempos Libres.



Propuesta de Módulo 6

MÓDULO DE EXCURSION O RAID



Se plantea como un módulo donde salir a caminar por el recinto del Jamboree con actividades al paso. Algunas propuestas son:

1. Caminatas, Tracking, Senderismo y Exploración General.
2. Una propuesta es que tenga una temática de Búsqueda del Tesoro o tipo One Piece.
3. Otra propuesta es que pueda ser una caminata de Supervivencia con integración de temáticas de Primeros Auxilios, darle a la caminata un sentido de ir en rescate simulado.
4. Actividades al paso tipo Juego de Pistas o acertijos, Claves y Orientación (brújula y mapa), Raid Clásico con pistas.
5. Actividades al paso de Interacción, Mezcla de Grupos y Patrullas Circunstanciales.
6. Actividades al paso asociados a la Naturaleza: profundización en Flora, Fauna, Cerros y Ríos.
7. Actividades al paso del tipo Juegos Físicos, Competencias, Obstáculos y Escondidas, guerras de pañolines, de pintura o barro, juegos tradicionales o escalada.
8. Actividades al paso de Escultismo Técnico (construcción de puentes o pasarelas),
9. Actividades al paso de Cantos.
10. Actividades al paso de Reciclaje.
11. Actividades al paso de Fotografía, o que sea un Raid Fotográfico.
12. Una versión alternativa que apareció en las propuestas es un Raid Nocturno con pistas, desafíos, descubrir la fauna nocturna, Acecho y Juegos de Noche

MÓDULO DE CONVERSATORIOS Y HABILIDADES DE LIDERAZGO

Se plantea como un módulo con espacios para conversar de temas de interés, o bien asociados a temas emocionales, de crecimiento personal y desarrollo de habilidades de liderazgo tales como autoestima, confianza, respeto, etc. Algunas propuestas son:

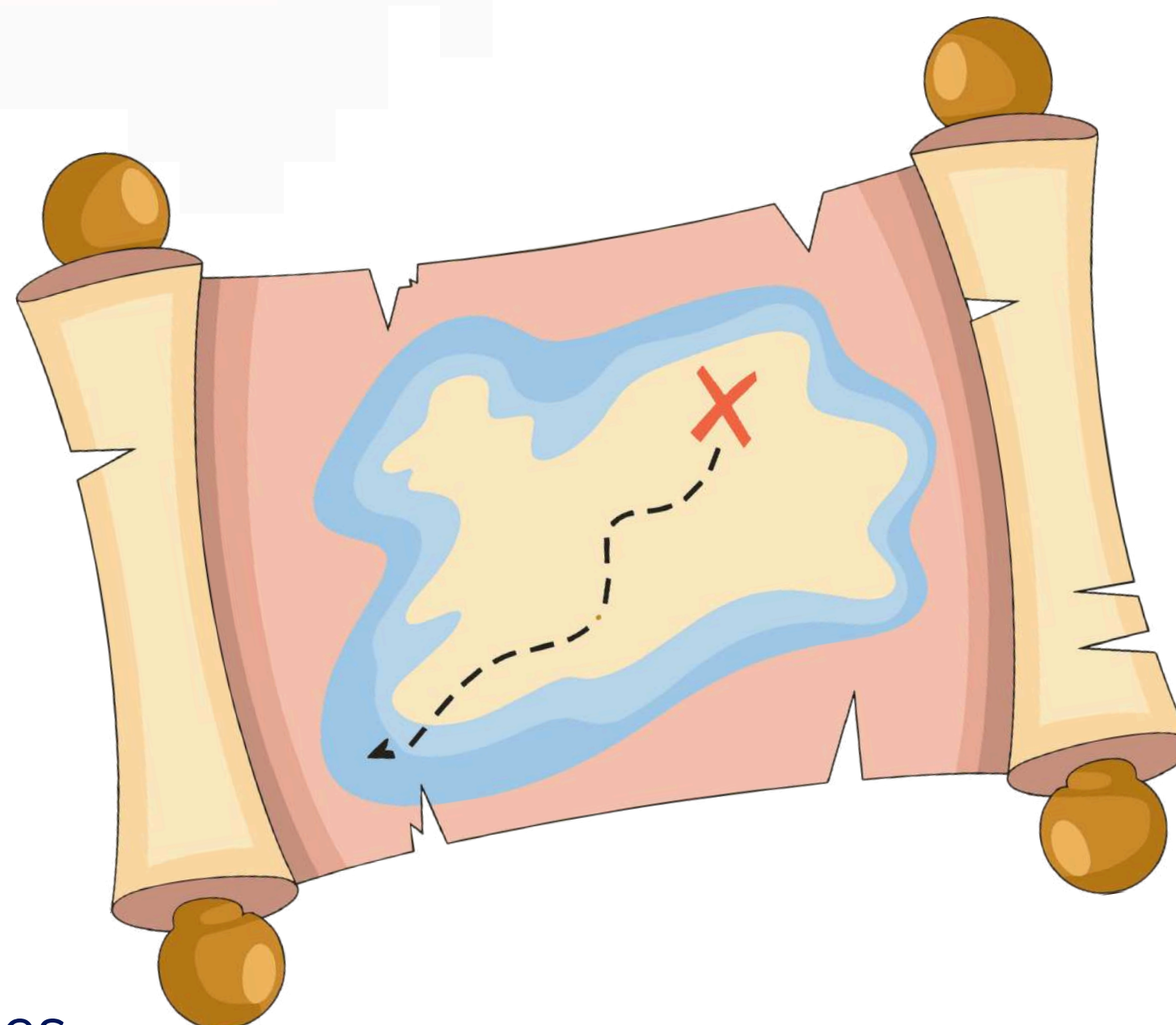
1. Actividades de Confianza y autoconocimiento, tales como lazarillos y un Circuitos a Ciegas, campo minado, ciego/sordo/mudo, trencito ciego o dibujo a ciegas.
2. Taller sobre Comunicación, Trabajo en Equipo y Resolución de Problemas.
3. Resolución de Desafíos tipo Escape Room.
4. Taller sobre las redes sociales, con juegos como el teléfono o de mímica.
5. Conversatorios de temas más personales, como el manejo de las emociones o un Corazón Abierto.
6. Debates con temas de desarrollo personal como la autoestima o el respeto a los demás y Salud Mental apoyo emocional grupal.
7. Conversatorios con sentido de género.
8. Conversatorios de temas de interés ejemplo: ecología.
9. Conversatorio sobre el impacto scout en el mundo.
10. Se puede complementar con dinámicas de Campamento y Juegos Tradicionales Adaptados como un ludo humano gigante o juegos tipo la mafia, el impostor o encontrar al asesino.
11. Se puede complementar con Patrullas Circunstanciales, Rompehielos (como el juego del reloj) y Socialización, juegos para conocer características de los otros jóvenes, murales de mensajes y recuerdos, reloj de citas o correo romántico.



MÓDULO DE JUEGO DE CIUDAD

Se plantea como un módulo donde se pueda simular una aventura tipo juego de ciudad, ya sea dentro de Pícarquín o en algún otro espacio fuera. Algunas propuestas son:

1. Búsqueda del Tesoro, Pistas, Claves y Acertijos. Esta es la mecánica preferida por los jóvenes para recorrer la ciudad o el recinto, buscando resolver enigmas paso a paso.
2. Conocer alguna Ciudad cercana, Museos o Museos de Ciencia y Lugares Históricos todo fuera de Pícarquín.
3. Podría llevar Misiones Imposibles, Rallys, Postas y Desafíos por Estaciones.
4. Podría llevar Fotografía (foto misión, rally fotográfico, fotos temáticas).
5. Podría llevar entrevistas e interacción con desconocidos.
6. Se puede complementar con Juegos Clásicos Físicos (quemados, captura la bandera, juegos intelectuales, o de fuerza), Persecución y Deportes Adaptados.
7. O bien se plantea que el juego tenga una temática especial (Terror, Apocalipsis, Hogwarts, Juegos de Rol, y Cultura). Es decir, ideas inmersivas donde el juego tiene una narrativa de ficción, misterio o personajes.
8. Servicio Comunitario, Inclusión, Ecología y otras habilidades.
9. Podría complementarse con Integración Scout, Mezcla de Subcampos y Patrullas Circunstanciales, usar las regiones del país como estaciones.
10. O bien podría ser una simulación de Juego de Ciudad Interno en Pícarquín o el subcampo





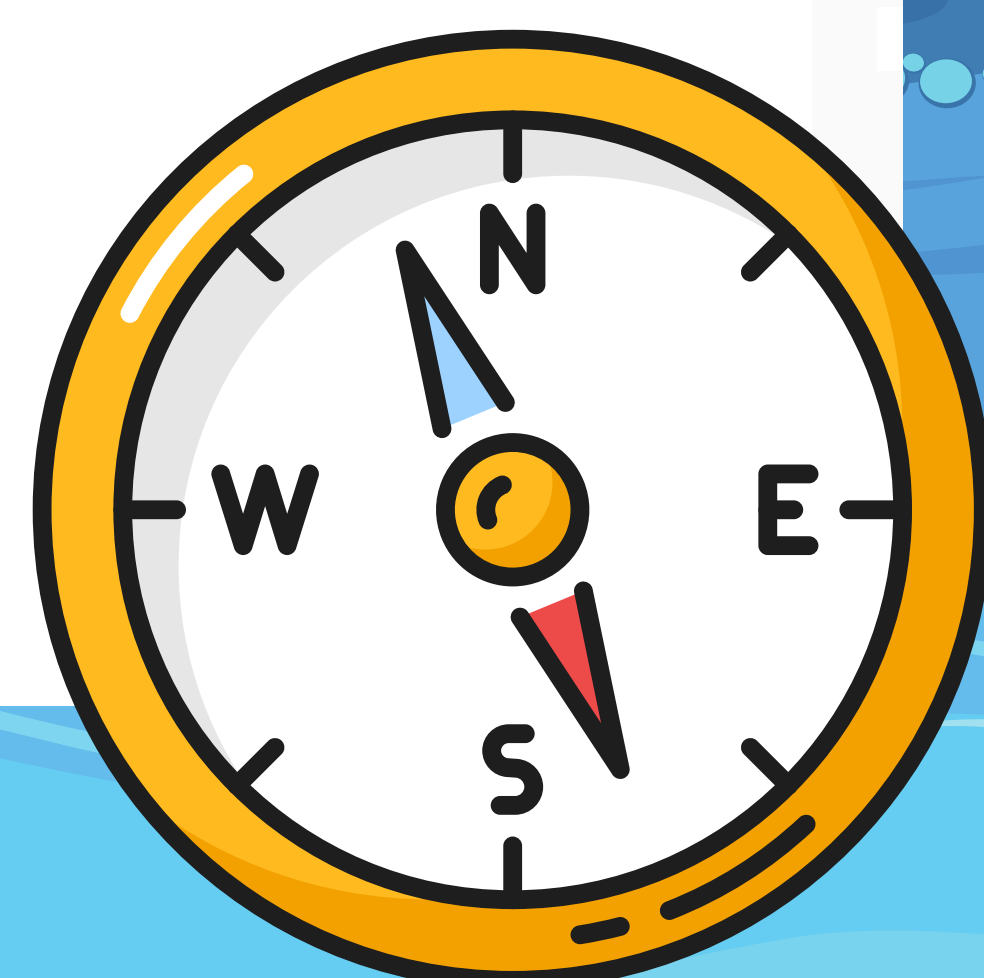
Jamboree
2027

Propuesta de Módulo 9

MÓDULO DE ARTES

Dentro de este módulo se plantean actividades que permitan a las patrullas profundizar más en la forma de trabajar en equipo y fortalecer los liderazgos de cada joven en el cargo que le corresponde dentro de la patrulla. Algunas propuestas son:

1. Dibujo, Pintura (o pintar piedras que decoren Picarquín, o talleres de técnicas de pintura).
2. Grafitis (salir a decorar algún lugar cercano a Picarquín con grafitis legales), Muralismo.
3. Lienzos o estampados de ropa.
4. Música, Canto, Danza y Coreografías (batallas de rap o freesyle, baile Kpop, taller de danzas folclóricas, taller de percusión corporal, crear instrumentos).
5. Festival de talentos o noche de talentos (tipo Go Talent).
6. Manualidades (origami, globoflexia o como para intercambio en el mismo Jamboree), Creación de Recuerdos (talleres de chapitas o pines) y Bisutería (taller de pulseras de hilo), arte reciclado.
7. Teatro, Expresión Corporal o expresión en mímica, Maquillaje y Desfile temático de disfraces elaborados (outfits temáticos).
8. Escultura, Modelado, Arcilla y Tallado.
9. Turcos y Artesanía Scout Tradicional (turcos en distintos materiales, banderines de cuero).
10. Arte Textil, Costura y Tejido (ejemplo: patchwork o mandalas de hilo o atrapasueños).
11. Fotografía.
12. Literatura, talleres de creación de poemas y cuentos o diarios de campamentos ilustrados y Medios Audiovisuales.
13. Animación, cine, video clips, Youtubers o streaming, hacer videos de bailes y compartirlos.
14. Arte Ecológico y con la Naturaleza.





Propuesta de Módulo 10

MÓDULO DE ACTIVIDADES DE PATRULLA

Dentro de este módulo se plantean actividades que permitan a las patrullas profundizar más en la forma de trabajar en equipo y fortalecer los liderazgos de cada joven en el cargo que le corresponde dentro de la patrulla. Algunas propuestas son:

1. Cambio de Roles o asignación temporal de estos.
2. Profundización de los Cargos y Organización Interna de la Patrulla, conversatorios sobre los cargos, o sobre la organización de la patrulla, talleres para cada guardián, integración de los cargos.
3. Trabajo en Equipo o juegos que motiven el trabajo en equipo, Unión y Confianza (misiones de confianza), actividades que fortalezcan la confianza en parejas.
4. Actividades de resolución de problemas.
5. Convivencia, Conversatorios y consejos entre patrullas, espacios para analizar cómo están como patrulla y Corazón Abierto para hablar de cómo nos sentimos.
6. Interacción y Patrullas Circunstanciales según temáticas.
7. Juegos diversos: de roles o bien juegos de mesa.
8. Juegos, Competencias y Dinámicas de Campamento.
9. Escultismo, Supervivencia y Talleres Técnicos (construcciones, nudos y amarre, primeros auxilios, claves, orientación, signo de pista, refugios).
10. Crear canciones o guerra de danzas scouts, Historia, Gritos y Hacer turcos de patrulla, Hacer un TALLY, Taller de Estampados según la patrulla, Talle de Ley y Promesa.
11. Cocina y Gastronomía de Patrulla, incluso intercambiando patrullas.