



Día Mundial del Pensamiento 2007

Actividades

La mayoría de estas actividades son apropiadas para grupos de edad de los 7 años en adelante. Hay algunas de ellas que son más adecuadas para los miembros más pequeños (de los 5 años en adelante), aunque algunas de las otras actividades también pueden ser apropiadas para este grupo. La mejor sugerencia es que usen su perspicacia al elegir la actividad que se adapte mejor a su grupo.

Toma la iniciativa

1. Identifique a una dirigente y a un dirigente por los que sienta admiración. Prepare carteles y distribúyalos indicando las razones por las que eligió a estos dirigentes particulares.
2. ¡JUEGUEN! el **juego de las sillas**: coloque sillas en círculo, todas muy juntas – una para cada jugador. Cada persona se para delante de la silla, la cual inclina hacia delante con una mano. Luego cada participante debe moverse hacia la siguiente silla, usando la misma mano. Continúe alrededor hasta que cada una llega a su lugar de inicio.

Discusión: ¿cómo previnieron que las sillas se cayeran. ¿Hubo alguien que tomó la iniciativa en el juego?

3. **Entreviste a una dirigente** en su comunidad. ¿Qué desafíos tiene que confrontar ella/él como dirigente? ¿Qué consejo daría a las aspirantes a dirigentes de la comunidad?
4. **Pequeñas pistas**: piense en un talento especial o conocimiento que pudiese compartir con los demás. Organice un evento y comparta sus conocimientos de forma interesante.
5. ¿Qué es lo que hace de una persona **un buen dirigente**? Piense en dirigentes en vuestra familia, comunidad y país. ¿Cuáles son los rasgos personales que todos ellos comparten?
6. **Liderazgo en acción**: dirijan la unidad o patrulla en turnos. **Discutan** cómo elegir a la dirigente. ¿Cuáles son los derechos y las responsabilidades de la dirigente?

7. *(Para las más pequeñas)* En grupos pequeños practiquen una línea de una canción fácil o de una rima infantil. Luego mezclen los grupos. Cada persona tiene ahora que enseñarle su línea a las otras. Al final, todas recitan juntas la rima o cantan la canción.
8. *(Para las pequeñas)* Dividirse por seisenas, patrullas o equipos y pararse una detrás de la otra en cada grupo. Todas se pondrán de un lado del salón o lugar de reunión. La primera persona es la líder, jefe de patrulla o seisenera. La jefe sale corriendo hasta el otro lado del salón y regresa a su grupo. La segunda persona agarra a la jefe por la cintura y sale corriendo con ella hasta el otro lado del salón regresando al grupo. La tercera persona agarra a la segunda por la cintura y todas salen corriendo hasta el otro lado y regresan. La actividad continua de la misma manera hasta que todo el grupo corre junto. Gana la patrulla/ grupo que regrese primero al punto de partida, todas agarradas.

Creecer

1. Organice un **Día de la Familia** e invite a la comunidad a una reunión.
2. ¡JUEGUEN! **el juego ¿Me quieres?**: un juego simple de identificación. Todo el mundo está de pie alrededor de la sala. Una persona es la Perseguidora y otra es la Corredora. La Corredora pregunta a uno de los jugadores «¿me quieres»? si la respuesta es "Sí", ese jugador se convierte en el Perseguidor y el primer Perseguidor pasa a ser el Corredor – un juego ¡muy rápido!
3. Organice un evento "**Divulgue la palabra y traiga un amigo**"
 - a. represente un *sketch* sobre la **amistad**
 - b. discutan la cuestión de la autoestima y cómo pueden apoyar a sus amigos en tiempos de necesidad.
4. Discuta **qué es lo que le hace diferente a una guía/guía scout**. Busque una forma creativa de promover los aspectos positivos del Guidismo entre el público. Esto lo puede hacer de muchas formas, tales como mediante dramatizaciones, venta de pasteles o un día de juegos.
5. ¡JUEGUEN! El juego del **círculo de amigos**: coloque sillas en círculo, una de ellas sin ocupar. La persona sentada a la izquierda de la silla libre se sienta en ella y dice «me estoy sentando...», la siguiente persona pasa a ocupar la silla vacía y continúa la frase «en la verde, verde hierba...»; la siguiente persona se mueve y dice «pienso todo el día...» y la cuarta persona se mueve y dice «en –aquí dice un nombre-». La persona nombrada debe saltar y tratar de ganar la silla vacía, pero las personas de la izquierda y la derecha no quieren perder a su amiga y por tanto tratan de retenerla, pero se verá si es lo suficientemente fuerte y rápida para llegar hasta su nueva amiga. El juego continúa con la persona de la izquierda de la silla vacía que se mueve y empieza nuevamente la frase «me estoy sentando...» etc.
6. *(Para las más pequeñas)* **Compartan sus secretos**. Agrúpense en parejas. Cada persona en la pareja se cuenta un 'secreto'. Los 'secretos' pueden ser por ejemplo el color o comida favorita. Reúnanse en grupos pequeños. Ahora cada persona le cuenta al grupo el 'secreto' de la pareja. ¿Hay alguien que comparta los mismos gustos o disgustos?
7. *(Para las pequeñas)* **Pies Divertidos**. Lleven a cabo carreras de 'tres-pies' invitando a amigas que aún no sean miembros del grupo a ser su pareja.

Opina

1. Únase a la discusión en línea con las **representantes de la ONU** y averigüe más sobre ellas.
2. Averigüe cómo afecta a las niñas y las jóvenes uno de **los mensajes clave de la AMGS**.
3. ¡JUEGUEN! El juego **Gritar, opinar**: divida a las participantes en dos equipos. Cada equipo se sitúa uno frente al otro. Un miembro de cada equipo corre alrededor de los equipos y se sitúa detrás del grupo opositor. Cada equipo decide sobre el título de una película, programa de la televisión o canción y al contar hasta tres, ambos grupos dicen sus títulos al mismo tiempo. La persona de cada equipo que está parada atrás debe tratar de adivinar el título.

Discutan: ¿cómo decidió cuál era la mejor forma de comunicarse con la persona de cada equipo?

4. Conduzca un **sondeo** entre sus coetáneos y la comunidad más amplia para averiguar las cuestiones que les afectan. Actúen de forma que puedan lograr un cambio positivo dentro de la comunidad.
5. **Investigue** en la prensa local para ver de qué manera **actúan los periódicos** para aportar al cambio en la comunidad. Trate de entrevistar a un activista de la localidad. ¿Existen semejanzas entre estas cuestiones nacionales y las cuestiones en otro país?
6. Planee una actividad para uno de los **Días mundiales de acción**.
7. ¡JUEGUEN! El juego **Háblame**: cada persona se sienta en un círculo. La persona en el medio es la Srta. Habladora, ella se acerca a uno de los miembros del círculo y le pide que le hable. La Srta. Habladora puede hablar de forma graciosa o muy seria pero la persona a quien ella se dirige no debe moverse, sonreír o fruncirse. Si lo hace se convierte en la Srta. Habladora.
Discutan» ¿Cuál fue la manera más fácil de hacer que la persona haga una mueca? ¿Qué fue mejor, ser la Srta. Habladora o la persona que le escuchó?
8. (Para las pequeñas) **El desafortunado siete**. Formen un círculo. Empiecen a contar hasta diez. Cada persona en su turno dice un número en el orden y al llegar a diez se inicia nuevamente el conteo desde uno. PERO, a quien le corresponda decir 'siete' debe quedarse en silencio. A medida que el conteo recorre el círculo, gradualmente aumenten la velocidad al contar. Se darán cuenta que no es fácil no decir 'siete'. ¿Cómo te sientes cuando no se te permite decir lo que quieres? ¿Te sientes fuera del grupo?
9. (Para las más pequeñas) **Personitas de papel**. En un plato de papel cada niña dibuja su autorretrato. Luego se ponen todos los platos en el piso. Hagan un círculo alrededor de las **personitas de papel** y piensen en sus hermanas Guías de todo el mundo.

Colecta de fondos

1. «**Envíen un penique con sus pensamientos**». La Jefa Guía Mundial, Olave Baden-Powell, escribió en 1932 una carta a las primeras guías exhortándoles a donar un penique por sus pensamientos en el Día Mundial del Pensamiento. Ustedes pueden continuar con esta tradición usando nuestra tarjeta especialmente diseñada "**Expreso mi inquietud con monedas**". Descargue la

hoja de la sección recursos, péguela en una tarjeta y coloque sus monedas en los espacios disponibles para el efecto, en las semanas cercanas al Día Mundial del Pensamiento.

2. Renuncie en el DMP **a una cosa que realmente le guste** y el dinero que hubiese utilizado para comprar dicha cosa done para que alguien menos afortunado se beneficie.
3. Celebre **una noche internacional** y vístase con los colores que usen otras guías/guías scouts en otras partes del mundo. Cobren la entrada al evento.
4. Organice una **venta** de los artículos que vuestros vecinos ya no los quieran.

¡Cuéntenos sobre ello! No se olvide de dejar sus relatos de éxitos e informes sobre los eventos en la casilla de comentarios en nuestras páginas en el sitio Web.