

DE AVENTURA LATITUD 0° ZONA DE AVENTURA LATITUD

RUMBO AL CANAPAS

Guía para preparar un ciclo de programa
orientado a CANAPAS



¡COMENCEMOS!

¿Cuál es el objetivo de este material?

Se acerca el Campamento Nacional de Patrullas (CANAPAS). Esta es una oportunidad para que las personas integrantes de la Tropa vivan una gran experiencia dentro del movimiento Guía y Scout, compartiendo con más de 1000 Guías y Scouts de todo el país.

Este material ofrece sugerencias para que la dirigencia de Tropa prepare a las patrullas en los temas clave antes del evento, aprovechando el último ciclo de programa del año. Así, las y los protagonistas estarán mejor preparados para tener una experiencia inolvidable.

¿Qué es el ciclo de programa en la Tropa?

El ciclo de programa dura de 3 a 4 meses. Durante este tiempo se planifican, realizan y evalúan actividades y proyectos de la Tropa. Las actividades se desarrollan de forma participativa y por fases.

¿Qué es el énfasis educativo de un ciclo de programa?

El énfasis educativo es el tema principal que la Tropa elige para un ciclo. Su objetivo es concentrar esfuerzos para que las y los protagonistas desarrollen actitudes, habilidades y conocimientos mediante el Método Guía y Scout.

¿Qué son los juegos democráticos?

Son juegos de simulación en los que las y los protagonistas asumen distintos papeles. En estos juegos se decide por mayoría qué actividades se realizarán durante el ciclo de programa.



¿SABÉS CUÁLES SON LOS TIPOS DE REUNIONES QUE PODEMOS ENCONTRAR EN UN CICLO DE PROGRAMA DE TROPA?

En un ciclo de programa generalmente se realizan diferentes tipos de reunión.

Reuniones de Patrulla

Cada semana, las Guías y los Scouts de una patrulla se reúnen para organizar actividades, aprender habilidades y fortalecer el compañerismo.

Las reuniones de patrulla son clave porque fortalecen el trabajo en equipo y permiten que las Guías y los Scouts aprendan a organizarse, asumir responsabilidades y resolver problemas en conjunto.

Para vos, como dirigente, apoyar estas reuniones significa acompañar el crecimiento de cada Guía y Scout, velar por la seguridad y asegurar que las actividades sean educativas y divertidas.

Con patrullas fuertes, la Tropa funciona mejor: hay más participación, mejor disciplina y las y los jóvenes llegan mejor preparados para actividades grandes, como el CANAPAS.

Reuniones de Tropa

Las reuniones de Tropa son espacios educativos esenciales porque permiten que las Guías y los Scouts aprendan y practiquen habilidades sociales, técnicas, de liderazgo y trabajo en equipo en un contexto real y significativo, enmarcado en la vivencia de la Promesa y la Ley Guía y Scout.

En resumen, las reuniones de Tropa transforman objetivos educativos en experiencias concretas que preparan a las y los protagonistas para la vida y para asumir retos con autonomía, responsabilidad y ética.



Reuniones de Guías de Patrulla

Los guías y subguías de las Patrullas se reúnen con sus dirigentes para preparar y coordinar actividades de la Sección, fortalecer el liderazgo y profundizar en diferentes temas que se desarrollarán en la Tropa.

Las reuniones de guías y subguías de patrulla son fundamentales porque preparan y acompañan el trabajo de las Patrullas, fortalecen el liderazgo juvenil y aseguran la coherencia educativa del grupo.

También ofrecen un espacio para la resolver conflictos que hayan surgido y brindar apoyo emocional, permitiendo abordar tensiones internas, compartir experiencias y consensuar soluciones.

Estas reuniones potencian el liderazgo juvenil, garantizan una mejor organización y aseguran que las Patrullas trabajen con seguridad, coherencia educativa y apoyo continuo.

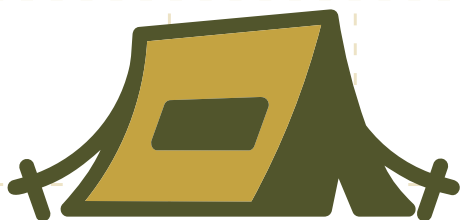


¿SABÉS CUÁLES SON LOS TIPOS DE REUNIONES QUE PODEMOS ENCONTRAR EN UN CICLO DE PROGRAMA DE TROPA?

Según la evaluación del ciclo anterior y la situación de la Tropa, el énfasis previo al CANAPAS será preparar a las Patrullas para participar en el XV CANAPAS (enero de 2026).

Es importante conversar con las Guías y los Scouts al respecto, de modo que por consenso los principales aspectos a trabajar sean:

- 
- **Fortalecer la correcta aplicación del sistema de Patrullas:** asesorar a la Patrulla para que se organice de la mejor manera posible para participar en el campamento.
 - **Practicar técnica Guía y Scout:** trabajar en la correcta instalación de tiendas, realización de nudos y amarres, construcciones básicas y cocina en campamento.
 - **Estar a salvo del peligro en el campamento:** garantizar un entorno seguro durante el CANAPAS. Esto incluye, entre otros temas: seguridad física, como el uso correcto del equipo y las normas de higiene, y seguridad emocional, como promover el cuidado mutuo, establecer reglas de convivencia de la Patrulla y valorar el estado de salud de cada participante antes del campamento.



TODO OCURRE EN LAS REUNIONES...

¿Sentís que hay demasiadas cosas que trabajar en tan poco tiempo? Si es así, es normal sentirse así.

Por eso, queremos ayudarte con algunos temas que sugerimos puedan incluirse en el ciclo de programa previo al CANAPAS, entre los meses de setiembre y diciembre.

¡Y hay más! En esta guía te anexamos unas reuniones ya preparadas para cada tema, que podés adaptar a la realidad de la Tropa que dirigís.

Primero lo primero: cada tema debe tratarse en el tipo de reunión adecuado. Observá el siguiente cuadro.

Reuniones de Patrulla

Temas que sugerimos tratar

- Evaluar el funcionamiento de la Patrulla.
- Establecer las normas de convivencia de la Patrulla.
- Conocer las normas de seguridad en campamento.

- Practicar la ejecución correcta de nudos: cuadrado, vuelta escota, ballestrinque, leñador, aguja, silla de bombero y as de guía.
- Evaluar si conocen la lista de equipo necesario para un campamento de 4 días y 3 noches.
- Practicar la ejecución correcta de amarres: cuadrado, redondo, diagonal y trípode.
- Aprender a hacer un menú para un campamento de 4 días y 3 noches y cómo calcular su presupuesto.

Reuniones de Tropa

Temas que sugerimos tratar

- Conocer cuáles son las partes esenciales de un Rincón de Patrulla.
- Evaluar si conocen la distribución adecuada del Rincón de Patrulla.

Reuniones de Guías y Subguías de Patrulla

Temas que sugerimos tratar

- Identificar los aspectos básicos para el buen funcionamiento de una Patrulla.
- Repasar los pasos para preparar adecuadamente una Patrulla para el CANAPAS.
- Aprender a ejecutar correctamente diferentes nudos: cuadrado, vuelta escota, ballestrinque, leñador, aguja, silla de bombero y as de guía.
- Aprender a ejecutar correctamente diferentes amarres: cuadrado, redondo, diagonal y trípode.
- Conocer las normas de seguridad en campamento.



EJEMPLOS DE REUNIONES DE PATRULLA





REUNIÓN MODELO #1



Evaluando el funcionamiento de nuestra Patrulla

Nombre de la Patrulla:		
Fecha:	Lugar:	Horas: _____ a _____
Nombre de la persona que dirige:		
Asistentes:		
Apertura (5 min) • Saludo y grito de la Patrulla. • Lectura breve o reflexión. • Palabras de bienvenida.		
Juego activo: El pañuelo movido (10 min) Materiales: un pañuelo o una pañoleta. Instrucciones: • La Patrulla forma un círculo. • La persona que dirige le asigna un número a cada integrante (1, 2, 3...). • Se coloca un pañuelo o pañoleta en el centro del círculo. • Quien dirige dice dos números de los asignados al azar, por ejemplo: 2 y 5. • Los Scouts o las Guías con esos números corren al centro para agarrar el pañuelo o pañoleta. • El primero que toma el pañuelo o pañoleta regresa a su lugar sin que el otro lo toque.		
Actividad central: Evaluemos el funcionamiento de nuestra Patrulla (45 min) Materiales: 5 hojas blancas con una pregunta cada una, 5 cuadros de papel por participante, 1 rollo de cinta adhesiva.		
Explicación inicial: • El o la Guía de Patrulla explica que van a valorar cómo funciona la Patrulla. • Cada uno responde las preguntas en un cuadro de papel. Para cada pregunta, dibujan: * Una carita feliz si están de acuerdo. 😊 * Una carita neutral si están más o menos de acuerdo. 😐 * Una carita triste si no están de acuerdo. ☹️ Además, deben escribir por qué respondieron así. • Pegan sus respuestas con cinta adhesiva en la hoja correspondiente.		



Estas son las preguntas

1. ¿Todos o todas participamos y tenemos la oportunidad de opinar?
2. ¿Sabemos claramente qué tareas o roles tiene cada miembro?
3. ¿Nos ayudamos cuando alguien de la Patrulla tiene un problema?
4. ¿Cumplimos las actividades y acuerdos que decidimos?
5. ¿Nos divertimos y sentimos que la Patrulla es un lugar seguro para hablar?

Revisión y decisiones:

- Toda la Patrulla lee las respuestas.
- Identifiquen cuáles preguntas tuvieron más caritas felices 😊 y cuáles más caritas tristes ☹️.
- Elijan los 2 temas con más caritas tristes ☹️.
- Decidan 2 acciones concretas para mejorar en esos temas. Escriban esas decisiones.
- Escriban quién hará cada acción y cuándo se hará.

Juego o dinámica (5 min)

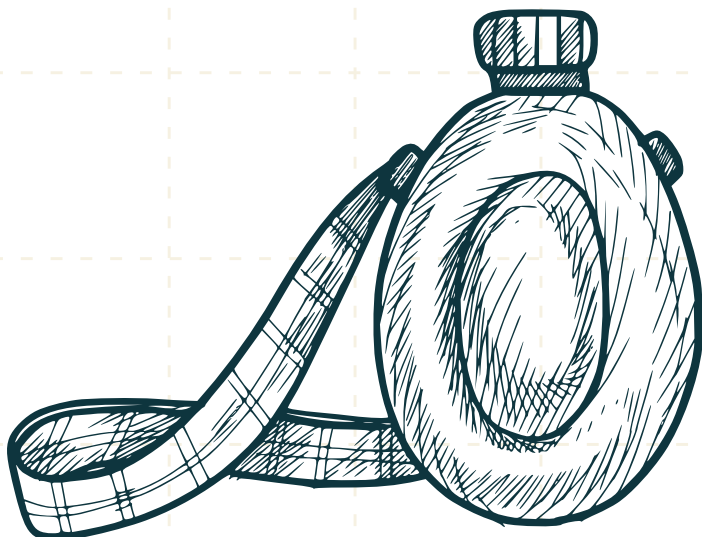
- Práctica del grito de Patrulla.

Cierre y acuerdos (10 min)

- Repartir tareas o formar comisiones para la próxima actividad de Tropa.
- Comentarios finales del o la Guía de Patrulla.
- Oración o reflexión final.

Algunos consejos para quien dirige la reunión

- Asegurate de tener todos los materiales preparados para la reunión.
- Mantené las instrucciones simples y claras.
- Animá a todas las personas a participar, sin presionar.
- Distribuí la responsabilidad de organizar las actividades entre varios miembros de la Patrulla.
- Respetá lo que cada persona diga y escribí las acciones acordadas en un papel para revisar en la próxima reunión.





REUNIÓN MODELO #2



Establezcamos normas de Patrulla

Nombre de la Patrulla:		
Fecha:	Lugar:	Horas: _____ a _____
Nombre de la persona que dirige:		
Asistentes:		
Apertura (5 min) • Saludo y grito de la Patrulla. • Lectura breve o reflexión. • Palabras de bienvenida.		
Juego activo: El espejo (10 min) Materiales: espacio amplio. Instrucciones: • La Patrulla se forma en parejas. Una persona hace movimientos sencillos y la otra los imita como un espejo. • Después de 2 minutos, intercambian roles. • Al terminar, preguntan: ¿Qué pasa si uno no coopera con el otro?		
Actividad central: Creemos normas de convivencia (45 min) Materiales: Papelitos, fichas de cartulina o Post-it®, marcadores permanentes, hoja grande de papel o cartulina.		
Explicación inicial: • El o la Guía de Patrulla explica que van a decidir normas para convivir mejor como Patrulla. • Dividan la Patrulla en parejas (o parejas y tríos, según sea la conformación). • Cada pareja o trío recibe 4 fichas (papelitos) y un marcador. • En cada ficha, escriben una norma importante (una idea por ficha), por ejemplo: "Llegar a tiempo" o "Escuchar sin interrumpir". • Las parejas o tríos pegan sus fichas en la pared o en una cartulina.		

Revisión:

- Cada pareja o trío explica sus 4 normas en 1 minuto.
- Toda la Patrulla discute cada norma y decide si la aceptan, la modifican o la rechazan. Para eso, usen votación simple: levantando la mano al preguntar ¿Aceptar? ¿Modificar? ¿Rechazar?

Selección final:

- Elijan entre 6 y 8 normas para la Patrulla.
- Para cada norma, escriban:
 - * Qué significa (en una frase corta).
 - * Qué pasa si alguien no la cumple (consecuencia justa y clara).
 - * Quién vigilará que se cumpla (por ejemplo: Guía o subguía de Patrulla o todos)

Registro:

- Copien las normas en una hoja grande o póster con el título "Normas de la Patrulla".
- Pidan a cada integrante de la Patrulla que firme debajo si está de acuerdo.

Juego o dinámica (5 min)

- Realicen un mini desafío de coordinación: pasar una pelota usando solo los pies mientras están en formación en círculo.

Cierre y acuerdos (10 min)

- Asignen tareas: quién hará el póster, quién lo pegará en el local (si tienen), quién recordará las normas al inicio de cada reunión.
- Comentarios finales del o la Guía de Patrulla.
- Oración o reflexión final.

Algunos consejos para el o la Guía de Patrulla

- Animá a todas las personas a participar, sin presionar.
- Asegurate de que las normas sean claras y fáciles de recordar.
- Revisá las normas en la próxima reunión para ver si funcionan o requieren modificaciones.





REUNIÓN MODELO #3

Organizándonos como Patrulla para el CANAPAS

Nombre de la Patrulla:		
Fecha:	Lugar:	Horas: _____ a _____
Nombre de la persona que dirige:		
Asistentes:		
Apertura (5 min) • Saludo y grito de la Patrulla. • Palabras de bienvenida.		
Juego activo: Carrera de relevos con mochila (10 min) Materiales: 2 mochilas, sillas u otro objeto para marcar hasta dónde correr. Instrucciones: • Se divide la Patrulla en 2 equipos. • Un participante de cada equipo corre con una mochila ligera hasta un punto y regresa, pasa la mochila al siguiente hasta que todos participen. • Si un equipo tiene menos integrantes que el otro, una persona debe correr dos veces. • Al finalizar, comentan: ¿Qué ayuda al equipo a ganar?		
Actividad central: Planeemos la participación en el CANAPAS (45 min) Materiales:		
Explicación inicial: • El o la Guía de Patrulla explica que van a organizarse para el CANAPAS: roles, materiales, menú y tareas. • Usen 4 estaciones (mesas o zonas) con una tarjeta en cada una: * Roles y responsabilidades * Materiales y equipo * Menú para el CANAPAS * Tareas que debemos realizar antes del CANAPAS		

Proceso:

- Dividan la Patrulla en 2 grupos. Cada grupo empieza en una estación (5 min por estación).
- En cada estación, escriben ideas y decisiones en la tarjeta:
 - * Roles: quién será responsable de qué (equipo, comida, primeros auxilios, tiendas, fuego, actividades).
 - * Materiales: lista de cosas necesarias y quién las llevará.
 - * Menú: Qué nos gustaría comer en el CANAPAS.
 - * Qué tareas o actividades debemos hacer para prepararnos.

Rotación:

- * Después de 5 min, roten a la siguiente estación y añadan ideas o mejoren lo escrito por el equipo anterior.

Puesta en común:

- Vuelven todos y revisan las 4 tarjetas.
- Discuten y acuerdan una versión final de cada tarjeta.
- Anoten 3 acciones prioritarias que deben hacerse esta semana y quién las hará.

Registro:

- Redactan un plan corto con:
 - * Lista de roles con nombres.
 - * Lista de materiales con responsables.
 - * Hora y lugar de encuentro para la salida.
 - * 3 tareas urgentes antes del CANAPAS con fecha y responsable.

Juego o dinámica (5 min)

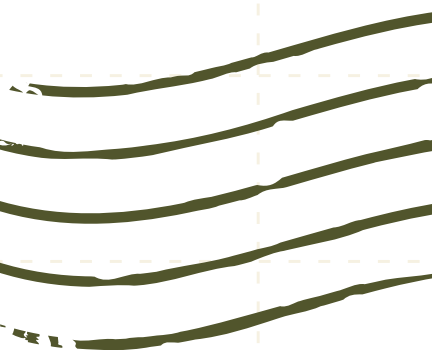
- Simulación rápida: práctica de montaje de tienda (si hay material) o repaso de cómo armar mochilas correctamente.

Cierre y acuerdos (10 min)

- Confirman las 3 tareas urgentes y quién las cumple.
- Comentarios finales del o la Guía de Patrulla.
- Oración o reflexión final.

Algunos consejos para quien dirige la reunión

- Asegurate de que todos entiendan sus tareas y plazos.
- Revisá el plan en la siguiente reunión y confirmá que las tareas están hechas.
- Mantené la lista de materiales en un lugar visible y actualizala si falta algo.



EJEMPLOS DE REUNIONES DE TROPA



XV CANAPAS 2027
ZONA DE AVENTURA LATITUD 0°



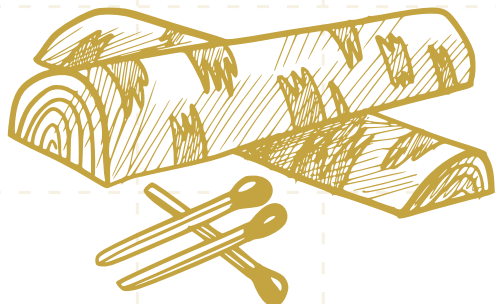
REUNIÓN MODELO #1



Conozcamos las partes esenciales de un Rincón de Patrulla

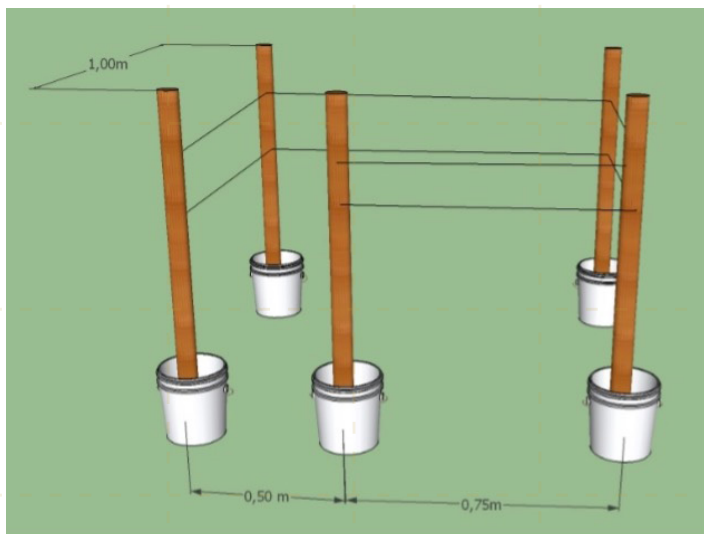
Fecha:	Lugar:	Horas: _____ a _____	
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
15 min	Rutina Inicial Oración. Saludo a la bandera. Inspección.		Hojas de inspección.
120 min	Rally: Rincón de Patrulla. El rally consistirá en 5 bases de 15 minutos cada una en las que las patrullas aprenderán las partes mínimas básicas que deben tener los rincones de Patrulla.		
	Base 1. Tiendas de campaña. Se tendrán al menos dos tipos de tiendas de campaña y a la vez dos equipos montarán la tienda paso por paso y la desmontarán lo más rápido posible. Luego las patrullas deberán replicar el montaje que hicieron los equipos.		2 tiendas de campaña con estacas. 2 mazos.
	Base 2. Kit de observación. Se ponen unas 35 imágenes de utensilios de cocina y se ponen detrás d una manta o plástico oscuro. Se coloca la patrulla alrededor y a la señal levantan la manta por dos minutos y se pone otra vez. Deben hacer la lista con la mayor cantidad de objetos que puedan identificar y luego marcar aquellos que sean adecuados/necesarios para un campamento.		
	Base 3 Se tienen tres bolsas plásticas: Verde, transparente y negra en el extremo de un campo. Se les explica que en la bolsa transparente van los elementos que se pueden reciclar, en la negra los no aprovechables y en la verde los orgánicos. Al otro extremo se tienen las botellas plásticas, las latas, el papel el cartón y las naranjas. Deben comerse la naranja y luego, en el cartón colocar todos los elementos (incluyendo las cáscaras) de tal forma que no se caiga nada y hacer un recorrido con giros y si es posible con obstáculos llevando los desechos de un extremo al otro. Si se cae cualquier cosa deben iniciar recorrido. Al llegar a la meta deben de disponer correctamente de los desechos. El puntaje es por tiempo y por disposición correcta de desechos.		12 botellas plásticas. 12 latas. Papeles de periódico hechos bodeques. Cartón grande. 1 naranja por Guía o Scout. Desechos no reciclables.

	Base 4 Zona de herramientas. Se venda los ojos a la mitad de los miembros de las patrullas. Ellas(os) deben ir a recoger 5 cañas o palos y traerlos donde el resto, deben colocarlos en bases de tal forma que quede formado un rincón de herramientas para finalizar con una cerca alrededor. Se hace por tiempo.		5 cañas o pedazos de madera de 1 metro de alto. 5 tarros de pintura con piedras, arena y tierra. Mecate piernilla. Pañoletas.
	Base 5 Buscando sombra. Se colocan tres toldos de diferentes formas (para que vean) algunos modelos de cómo hacerlos. Se pone una banderilla de un color diferente afuera de cada toldo. En el centro de cada toldo se colocan piezas de cartón con una forma geométrica distinta. Se les da una hoja con instrucciones de la siguiente forma, por ejemplo: • Rojo, 4 triángulos, 1 rectángulo, 2 círculos. • Verde, 1 triángulo, 3 rectángulos, 2 círculos. • Azul, 1 triángulo, 2 rectángulos, 2 círculos. Así con toda la patrulla formando un círculo con los brazos entrelazados a la altura del codo, deben poner en cada toldo lo que corresponde de acuerdo con las instrucciones. Se hace con 4 o 5 combinaciones más, seguidas y se mide el tiempo en que tardan en hacer las combinaciones. Se les da la siguiente combinación y salen a armarla. Al tenerla lista gritan y así hasta tener todas las combinaciones completas.		3 toldos armados. 6 cartones con forma de triángulo. 6 cartones con forma de rectángulo. 6 cartones con forma de círculo. 1 banderita de color rojo. 1 banderita de color verde. 1 banderita de color azul.
5 min	Cinco minutos del dirigente La importancia de un buen rincón de patrulla para acampar. Se habla muy rápido sobre estos haciendo participar a las guías y los scouts.		
10 min	Juego activo por equipos. Tres pases. Usando una bola de tenis cada Patrulla debe hacer tres pases entre diferentes miembros para contabilizar un punto. Las otras Patrullas tratan mientras tanto de quitar la bola para contabilizar desde cero pases y así en el tiempo dispuesto.		Bola de tenis.
5 min	Rutina Final. Saludo a la bandera. Oración.		

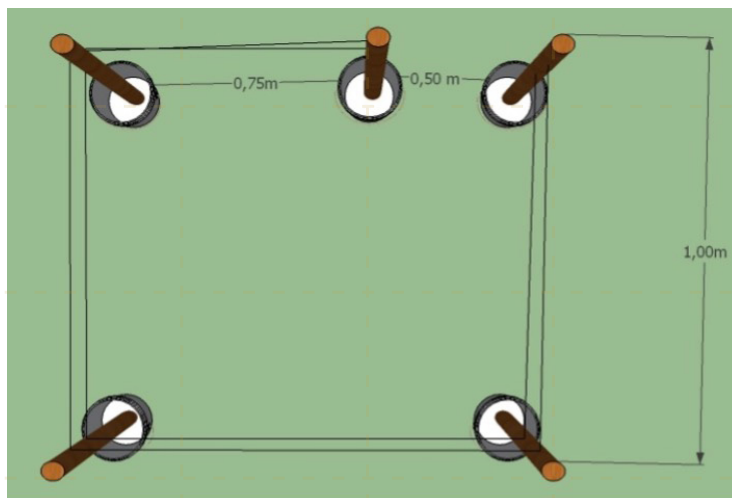




Anexo para la Base 4



Vista en perspectiva



Vista desde arriba



Anexo de puntajes²

Base 1

Patrulla	Tiempo de armado (min:seg)	Calidad de armado (1-10)

1er lugar en tiempo: 50 puntos
2do lugar en tiempo: 35 puntos
3er lugar en tiempo: 20 puntos
4to lugar en tiempo: 5 puntos

1er lugar en calidad: 50 puntos
2do lugar en calidad: 35 puntos
3er lugar en calidad: 20 puntos
4to lugar en calidad: 5 puntos

Base 2

Patrulla	Cantidad de memorizados correctos	Cantidad que son de campamento correctos

1er lugar en cantidad memorizados: 50 puntos
 2do lugar en cantidad memorizados: 35 puntos
 3er lugar en cantidad memorizados: 20 puntos
 4to lugar en cantidad memorizados: 5 puntos

1er lugar en campamento correctos: 50 puntos
 2do lugar en campamento correctos: 35 puntos
 3er lugar en campamento correctos: 20 puntos
 4to lugar en campamento correctos: 5 puntos

²Hojas de puntajes de inspección aparte.

Los valores de puntajes deberían decirse en Consejo de Guías de Patrulla. Acá se ponen valores solo como referencia.

Base 3

Patrulla	Tiempo de recorrido (min:seg)	Disposición correcta (1-10)

1er lugar en tiempo: 50 puntos
 2do lugar en tiempo: 35 puntos
 3er lugar en tiempo: 20 puntos
 4to lugar en tiempo: 5 puntos

1er lugar en calidad: 50 puntos
 2do lugar en calidad: 35 puntos
 3er lugar en calidad: 20 puntos
 4to lugar en calidad: 5 puntos

Base 4

Patrulla	Tiempo de armado (min:seg)	Calidad de armado (1-10)

1er lugar en tiempo: 50 puntos
 2do lugar en tiempo: 35 puntos
 3er lugar en tiempo: 20 puntos
 4to lugar en tiempo: 5 puntos

1er lugar en calidad: 50 puntos
 2do lugar en calidad: 35 puntos
 3er lugar en calidad: 20 puntos
 4to lugar en calidad: 5 puntos





REUNIÓN MODELO #2



Conozcamos la lista de equipo necesaria para un campamento de 4 días y 3 noches

Fecha:	Lugar:	Horas: _____ a _____	
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
15 min	Rutina Inicial Oración. Saludo a la bandera. Inspección.		Hojas de inspección.
15 min	Juego Activo. Variación de Quemados. En un campo amplio rectangular. Dentro están todas las Patrullas. En un tiempo determinado se turna la posesión de la pelota entre éstas. El objetivo del juego es “quemar” con la pelota a los miembros de las otras Patrullas, dando con la pelota en el cuerpo a las o los contrincantes, pero quien tiene la pelota NO puede moverse de su sitio. Podrá tirar la pelota a alguien o hacer pase a los compañeros o las compañeras que sí podrán moverse, pero al tener la pelota queda inmóvil en ese punto. Gana la patrulla que logre más “quemados”.		Bola de hule no muy pesada.
20 min	Relevo de obstáculos. Se hace una ruta con obstáculos (se sugiere aprovechar elementos que ya estén en el lugar y se puede hacer lo complicada que se considere). Cada patrulla se coloca en filas y a la orden, cada miembro debe hacer el recorrido y recoger una ficha que tiene el nombre de uno de los elementos del equipo de Patrulla que deben llevar al CANAPAS. Deben regresar por los obstáculos y hasta que llega donde su Patrulla puede salir el siguiente miembro de la Patrulla. Gana la patrulla que termine primero, pero deben al final revisar la lista y aprender lo más que puedan de esta (todos).		1 juego de fichas por patrulla con nombre de los elementos que deben llevar al CANAPAS.

³Una forma de hacer esta actividad más rápido es haciendo dos “cancha” y poner a jugar a las 4 patrullas y luego cambiar los equipos, en cuyo caso necesitaría el doble de material.

15 min	Acueducto. Desde una botella de 2 litros deben llevar agua en vasos desechables pequeños y botellas plásticas en un recorrido de relevos, recorriendo unos 5 metros cada miembro de Patrulla, pasando alternadamente: 1. De botella 2 litros a vaso. 2. De vaso a botella. 3. De botella a botella. 4. De botella a vaso. 5. De vaso a botella. 6. De botella a vaso. 7. De vaso a vaso. 8. De vaso a botella de 2 litros (meta). Gana la patrulla que lo haga más rápido y que lleve más agua.		Por patrulla 2 botellas de 2 litros 4 vasos desechables pequeños 4 botellas pequeñas.
20 min	Lista de equipo en clave murciélago y abuelito. En rincón de Patrulla, el o la Guía y Subguía de Patrulla les enseñan a usar la clave murciélago y abuelito, escribiendo en esta clave la lista de equipo de patrulla. Al pasar 15 minutos, el dirigente sonará el silbato una vez y deberán ir dónde él o ella, y escribir la palabra de la lista que les diga en la clave que indique. Gana la patrulla que tenga más aciertos más rápido. Irán todos.		
5 min	Cinco minutos del dirigente Por qué es importante el equipo de patrulla en campamento. Se habla muy rápido sobre esto haciendo participar a las Guías y los Scouts.		
25min	Juego por equipos. Derribando la pelota Se hacen dos círculos (con cal o tiza o mecate): uno más pequeño (2 m de diámetro) y otro más grande de 6 metros de diámetro. En el centro se coloca una botella de 2 litros llena de agua (tapada). El objetivo del juego es que una Patrulla debe defender la botella (esta entre el círculo pequeño y el grande) y la otra Patrulla intenta derribar la botella, lanzando pelotas para que caiga. La Patrulla de afuera no puede entrar al círculo grande. La patrulla dentro del círculo no puede salir de la circunferencia grande y no puede entra al círculo pequeño. La patrulla de adentro puede tomar la pelota, rechazarla y puede lanzarla lejos. Al medio tiempo se alternan y la patrulla que defendía pasa a atacar y viceversa. Gana la patrulla que tire más veces la botella del adversario y que le hayan derribado la menor cantidad de veces la botella.		4 pelotas de hule. 1 botella de 2 litros llena de agua.con tapa. Tiza, mecates o cal.
5 min	Rutina Final. • Saludo a la bandera. • Oración.		



Anexo de puntajes⁴



Juego: Variación de Quemados

Patrulla	Cantidad de quemados

1er lugar: 50 puntos

2do lugar: 35 puntos

3er lugar: 20 puntos

4to lugar: 5 puntos

Relevo de obstáculos

Patrulla	Tiempo de recorrido (min:seg)

Para que cuente deben llevar bien descrito lo observado al final, si no, no cuenta.

1er lugar en tiempo: 50 puntos

2do lugar en tiempo: 35 puntos

3er lugar en tiempo: 20 puntos

4to lugar en tiempo: 5 puntos



Acueducto

Patrulla	Tiempo de recorrido (min:seg)	Cantidad de agua (altura)

1er lugar en tiempo: 50 puntos

2do lugar en tiempo: 35 puntos

3er lugar en tiempo: 20 puntos

4to lugar en tiempo: 5 puntos

1er lugar en cantidad: 50 puntos

2do lugar en cantidad: 35 puntos

3er lugar en cantidad: 20 puntos

4to lugar en cantidad: 5 puntos

⁴ Hojas de puntajes de inspección aparte.

Los valores de puntajes deberían decidirse en Consejo de Guías de Patrulla. Acá se ponen valores solo como referencia.

Derribando la botella

Patrulla	Botellas derribadas	Botellas que les derribaron	Diferencia

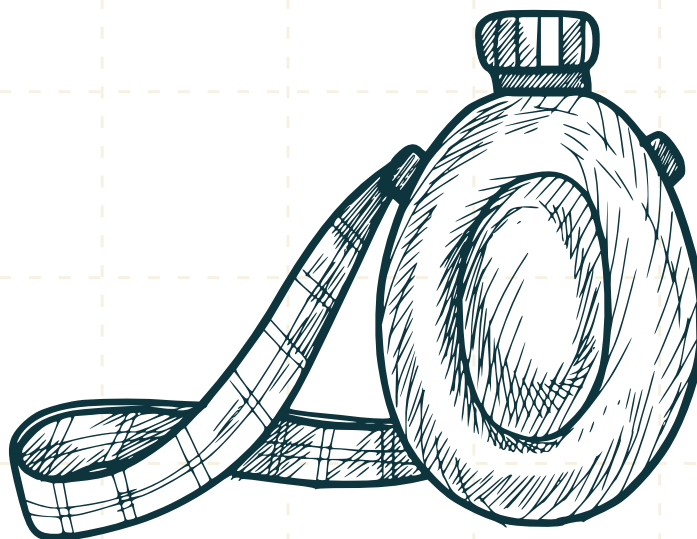
Gana la patrulla con mayor diferencia.

1er lugar: 50 puntos

2do lugar: 35 puntos

3er lugar: 20 puntos

4to lugar: 5 puntos





REUNIÓN MODELO #3



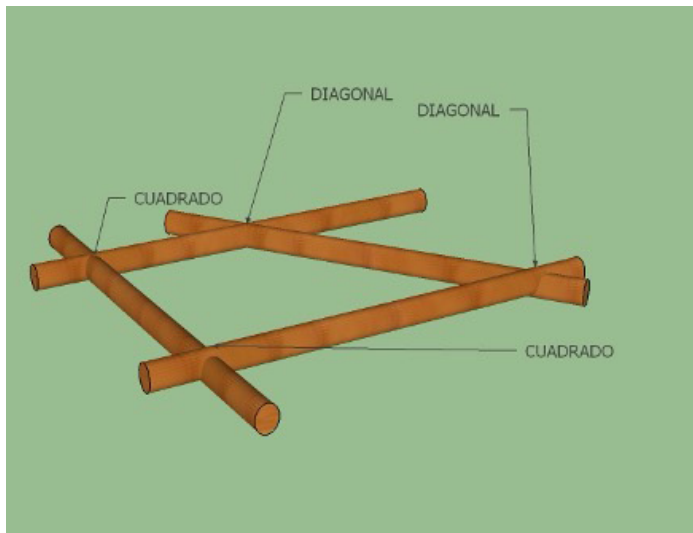
¡Practiquemos amarres cuadrado y diagonal!

Fecha:	Lugar:	Horas: _____ a _____	
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
15 min	Rutina Inicial Oración. Saludo a la bandera. Inspección.		Hojas de inspección.
15 min	Juego Activo. Reses y vaqueros. En un área rectangular, se forman las Patrullas. En el área interna, se coloca una de las Patrullas (vaqueros) y las otras Patrullas se colocan en un extremo del rectángulo (reses). A la orden de salida, las reses deben pasar al otro lado sin ser capturadas por los vaqueros. Capturan a las reses levantándolas del piso y contando hasta tres y salen del área. Si en 30 segundos no los logran levantar la res pasa. Se repite el procedimiento tres veces (si no es que la Patrulla del centro captura a todas las reses antes). Gana la patrulla que haya capturado más reses.		
60 min	Taller En los rincones de Patrulla se enseñará a hacer el amarre cuadrado y el amarre diagonal a todos los miembros de la Patrulla. *Hacer danza a la media hora.		8 cañas o pedazos de madera redondos por patrulla. Mecate piernilla.
15 min	Juego Estrella. Se hace formación de estrella y se coloca un pañuelo en el centro. Cada persona debe correr por detrás de las Patrullas en dirección derecha si se da un pitazo o dirección izquierda si se dan dos y al llegar detrás de la Patrulla debe pasar debajo de sus compañeras(os) y al centro debe tomar el objeto, que le da opción de contestar primero preguntas como: - El amarre cuadrado sirve para unir dos cañas en ángulo... - El amarre diagonal se inicia con el nudo... - El amarre cuadrado se finaliza con el nudo... Y preguntas de este estilo. Si no acierta la respuesta, quien llegó en segundo tiene la oportunidad y así sucesivamente.		Pañuelo. Preguntas preparadas.

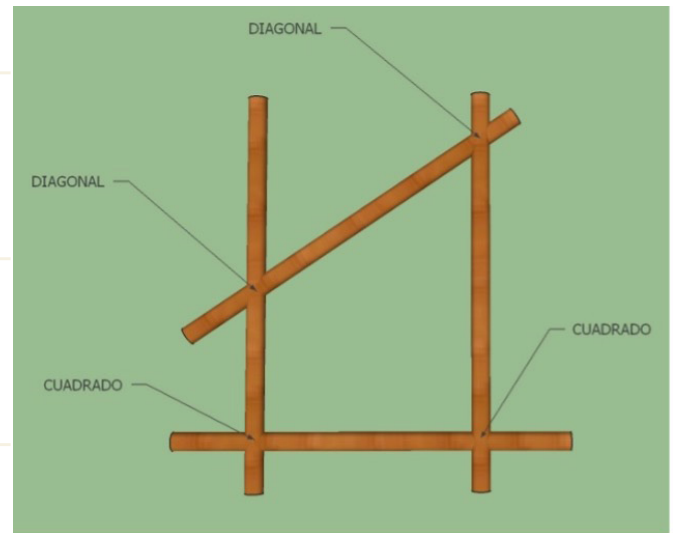
30 min	Carreta de cuadrigas. A las Patrullas se les entregan 4 cañas de bambú y con estas deben hacer una cuadriga con dos amarres cuadrados y dos diagonales y hacer un recorrido en el que 4 de los miembros de la Patrulla deben llevar al resto. Es deseable que el recorrido sea con obstáculos. No podrán salir si no están correctamente hechos los amarres (ver diagrama).		4 cañas de bambú de 1 metro cada una. Mecate piernilla.
5 min	Cinco minutos del dirigente Para que se usen los amarres en campamento y lo útil que es saberlos. Se habla muy rápido sobre esto haciendo participar a las Guías y los Scouts.		
15 min	Juego Activo por equipos. Futbol de tres pies. Con pañoletas se une los tobillos por parejas. Y juegan futbol en una cancha con tantas canchas como patrullas haya. Deben meter gol en las canchas de las otras Patrullas.		Bola de futbol. Pañoletas.
5 min	Rutina Final. • Saludo a la bandera. • Oración.		



Anexo: Cuadrigas



Vista en perspectiva



Vista desde arriba



Anexo de puntajes⁵



Juego: Reses y Vaqueros

Patrulla	Cantidad de reses capturadas

1er lugar en tiempo: 50 puntos

2do lugar en tiempo: 35 puntos

3er lugar en tiempo: 20 puntos

4to lugar en tiempo: 5 puntos

Juego Estrella

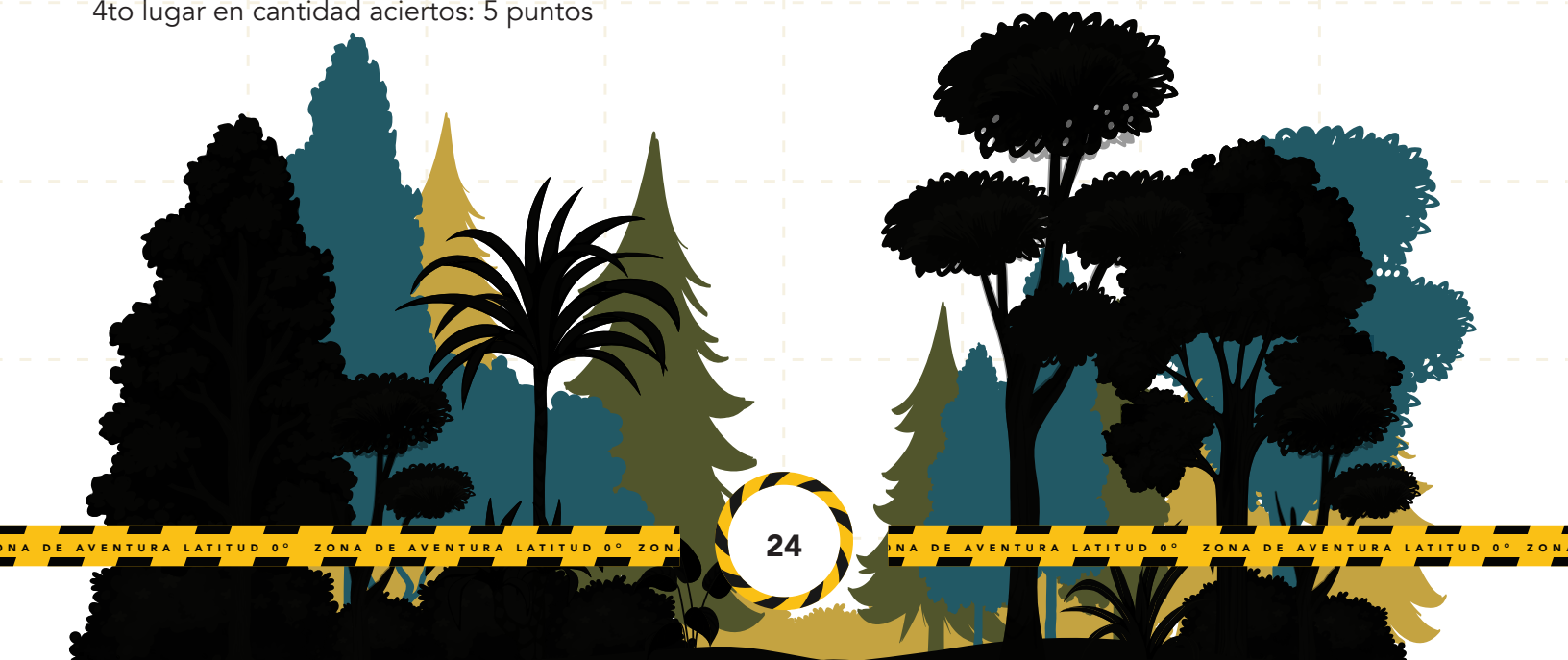
Patrulla	Cantidad de aciertos

1er lugar en cantidad aciertos: 50 puntos

2do lugar en cantidad aciertos: 35 puntos

3er lugar en cantidad aciertos: 20 puntos

4to lugar en cantidad aciertos: 5 puntos



Juego: Cuádrigas

Patrulla	Tiempo de recorrido (min:seg)

1er lugar en tiempo: 100 puntos

2do lugar en tiempo: 70 puntos

3er lugar en tiempo: 40 puntos

4to lugar en tiempo: 10 puntos

⁵ Hojas de puntajes de inspección aparte.

Los valores de puntajes deberían decidirse en Consejo de Guías de Patrulla. Acá se ponen valores solo como referencia.

Futbol de tres pies

Patrulla	Goles anotados	Goles recibidos	Diferencia

Gana la patrulla con mayor diferencia.

1er lugar: 50 puntos

2do lugar: 35 puntos

3er lugar: 20 puntos

4to lugar: 5 puntos



Base 5

Patrulla	Tiempo de secuencia (min:seg)

1er lugar en tiempo: 50 puntos

2do lugar en tiempo: 35 puntos

3er lugar en tiempo: 20 puntos

4to lugar en tiempo: 5 puntos

Tres pases-puntos

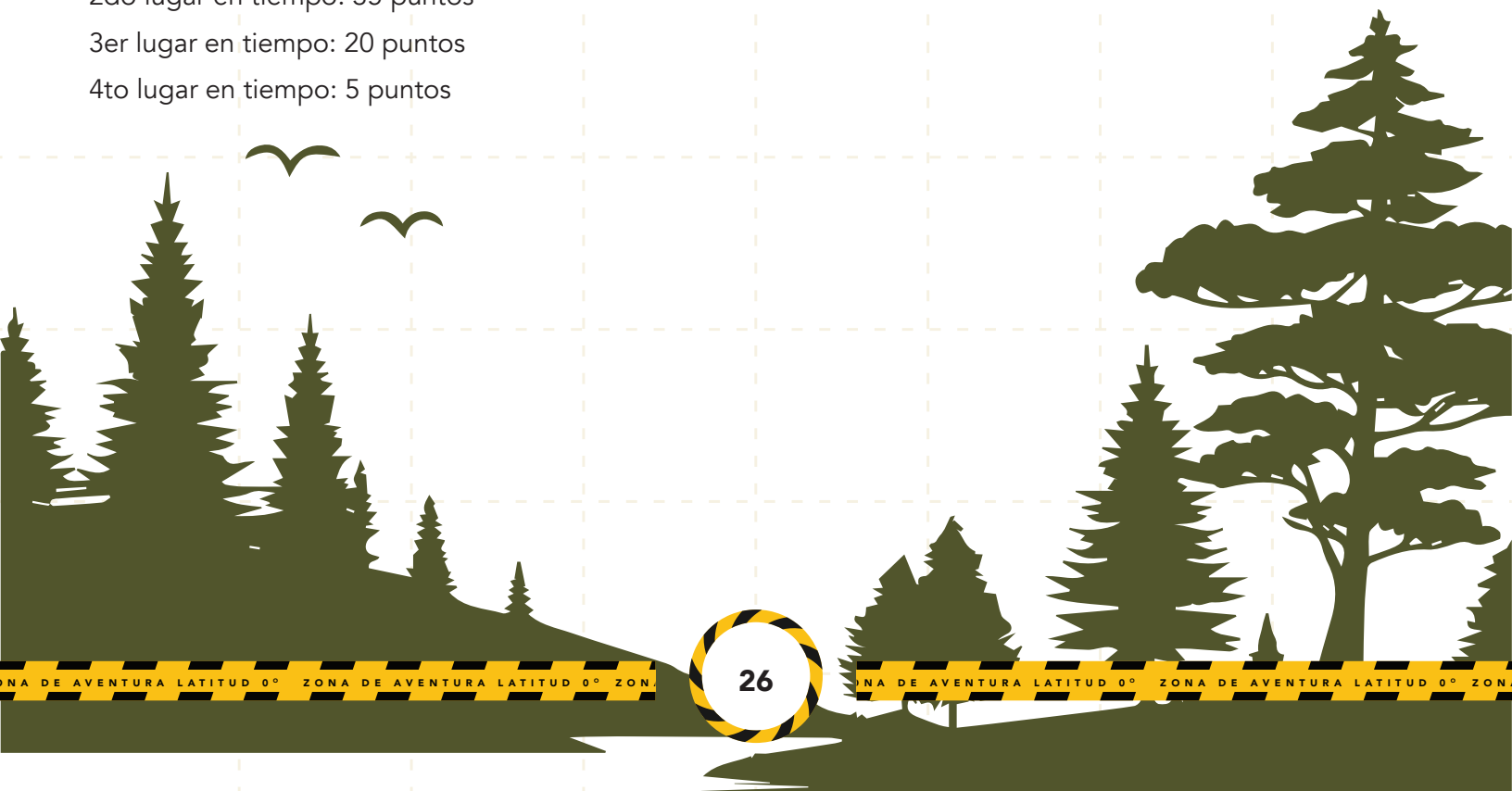
Patrulla	Cantidad de puntos

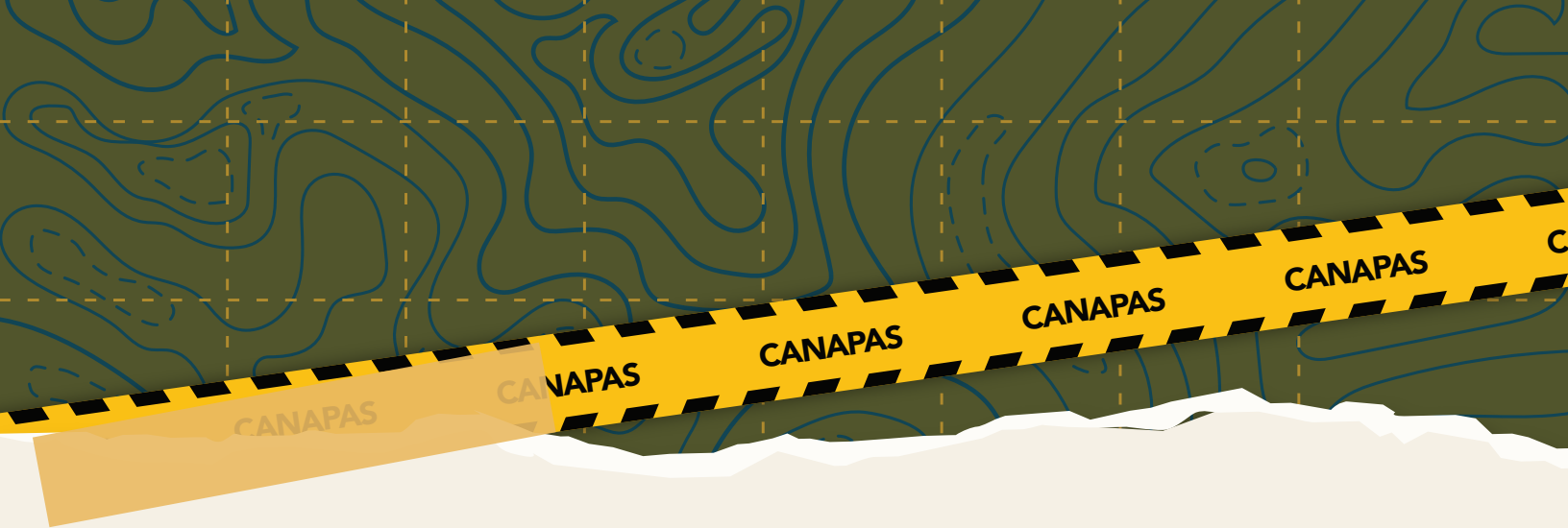
1er lugar en tiempo: 50 puntos

2do lugar en tiempo: 35 puntos

3er lugar en tiempo: 20 puntos

4to lugar en tiempo: 5 puntos





EJEMPLOS DE REUNIONES DE GUÍAS Y SUBGUÍAS DE PATRULLA





REUNIÓN MODELO #1



¿Cómo organizar una reunión de Patrulla?

Nombre de la Patrulla:		
Fecha:	Lugar:	Horas: _____ a _____
Nombre de la persona que dirige:		
Asistentes:		
Materiales: Papel rotafolio o cartulina, marcadores, cinta adhesiva, hojas o tarjetas, ejemplo de planificación de reunión.		
Apertura (5 min) • Oración. • Lectura breve o reflexión sobre la importancia de organizar bien el tiempo. • Presentación del objetivo de la reunión: Que las y los Guías y Subguías de Patrulla conozcan y practiquen una estructura básica para planificar reuniones de Patrulla claras, participativas y educativas.		
Dinámica inicial: Ordena la reunión (10 min) Instrucciones: • Se entregan tarjetas con partes mezcladas de una reunión: saludo, juego, actividad central, cierre, evaluación. • En grupos, los y las participantes ordenan las tarjetas en la secuencia correcta. • Se comenta por qué ese orden ayuda a que la reunión funcione mejor.		



Actividad central (45 min)

Explicación inicial:

- La persona dirigente explica los pasos básicos para organizar una reunión de Patrulla:
 - * Definir el objetivo.
 - * Elegir una duración.
 - * Preparar materiales.
 - * Asignar responsabilidades.
 - * Incluir apertura, actividad central, juego y cierre.
 - * Prever el tiempo para cada parte.

Práctica:

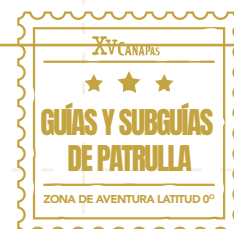
- Luego, en grupos pequeños, los y las participantes diseñan una reunión de Patrulla sobre un tema sencillo, por ejemplo:
 - * Aprender nudos cuadrado, ballestrinque y leñador.
 - * Conocer los puestos de Patrulla.
 - * Equipo de campamento.
- Cada grupo presenta su propuesta.

Puesta en común:

- * Se comparan las propuestas.
- * Se identifican elementos que no deben faltar.
- * Se construye entre todos y todas una guía básica para organizar reuniones de Patrulla.

Cierre y acuerdos (5 min)

- Compromiso: cada Guía y Subguía de Patrulla anota una idea que aplicará en su próxima reunión.
- Oración o reflexión final.



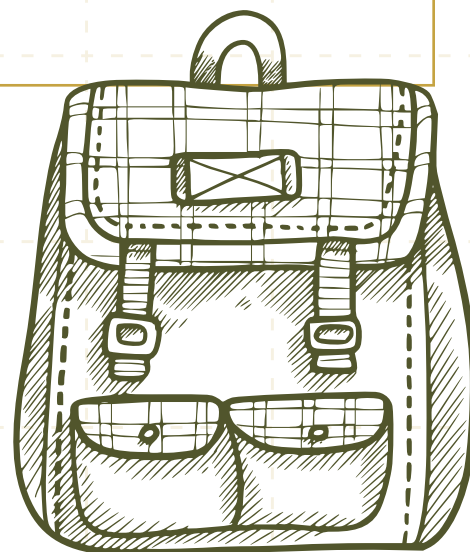


REUNIÓN MODELO #2



¿Cuáles son los aspectos básicos para el buen funcionamiento de una Patrulla?

Nombre de la Patrulla:		
Fecha:	Lugar:	Horas: _____ a _____
Nombre de la persona que dirige:		
Asistentes:		
Materiales: Cartulinas, marcadores, tarjetas con situaciones, cinta adhesiva, papelógrafo.		
Apertura (5 min) • Saludo. • Lectura breve o reflexión sobre el valor del trabajo en equipo. • Presentación del objetivo de la reunión: Que las y los Guías y Subguías de Patrulla identifiquen los elementos esenciales que permiten que una Patrulla funcione bien (organización, participación, comunicación, respeto, responsabilidad y trabajo en equipo).		
Dinámica inicial: La patrulla que funciona (10 min) Instrucciones: • Se presentan dos situaciones: * Una patrulla organizada y unida. * Una patrulla desordenada y con poca participación. • Los y las participantes comentan diferencias entre ambas.		



Actividad central (45 min)

Explicación inicial:

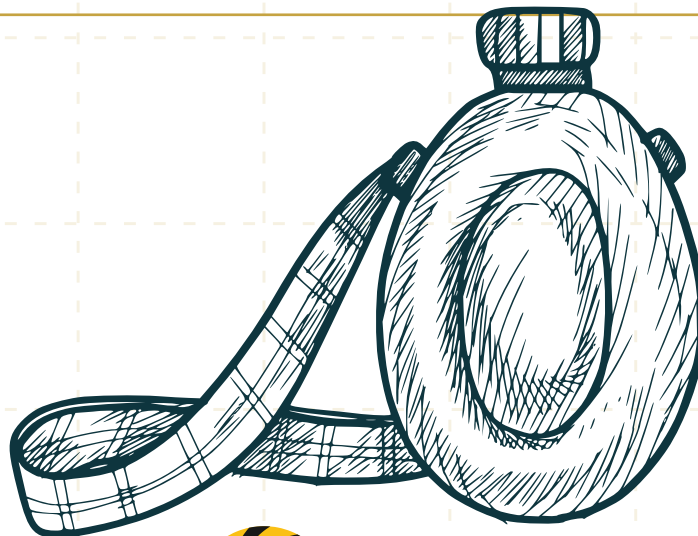
- La persona dirigente presenta los aspectos básicos de una Patrulla saludable:
 - * Participación de todas y todos.
 - * Comunicación clara y respetuosa.
 - * Cumplimiento de roles.
 - * Solidaridad y apoyo mutuo.
 - * Responsabilidad con tareas y materiales.
 - * Toma de decisiones en grupo.
 - * Resolución pacífica de conflictos.
- Luego, se divide al grupo en parejas y se les entrega una situación para analizar. Por ejemplo:
 - * Una persona de la Patrulla asumió una tarea, pero no la cumplió en el tiempo acordado. Analicen qué puede hacer la Patrulla en esta situación.
 - * Una persona de la Patrulla falta con frecuencia a las reuniones y no avisa que no podrá asistir. Analicen cómo afecta esto el funcionamiento del grupo y qué acciones podrían tomar.
 - * La Patrulla no está trabajando bien en equipo y se nota desorganización en las actividades. Analicen cuáles pueden ser las causas y cómo mejorar la coordinación.
 - * Surge un conflicto entre dos integrantes de la Patrulla. Analicen cómo podrían resolver la situación de manera respetuosa y constructiva.
- Cada pareja responde:
 - * ¿Qué está fallando?
 - * ¿Cómo se puede mejorar?
 - * ¿Qué puede hacer el o la Guía y Subguía de Patrulla?

* Puesta en común:

- Cada grupo comparte sus respuestas.
- Se construye un listado de "claves para una Patrulla fuerte".

* Cierre y acuerdos (5 min)

- Cada participante menciona una acción concreta para mejorar el funcionamiento de su Patrulla.
- Oración o reflexión final.





REUNIÓN MODELO #3



¡Aprendamos nudos útiles para campamento!

Nombre de la Patrulla:		
Fecha:	Lugar:	Horas: _____ a _____
Nombre de la persona que dirige:		
Asistentes:		
Materiales: Cuerdas o sogas, trozos de madera o palos, carteles con el nombre de cada nudo, guía visual de nudos (si se dispone).		
Nudos a trabajar: Cuadrado, vuelta escota, ballestrinque, leñador y as de guía.		
Apertura (5 min) • Saludo. • Pregunta inicial: ¿Por qué es importante saber nudos antes de ir a campamento?		
Demostración inicial (15 min) Instrucciones: • La persona dirigente muestra cada uno y explica: * Cómo se hace. * o Para qué sirve. * o En qué momento se usa en campamento.		
Práctica por estaciones (40 min) • Se organiza el espacio en estaciones o mesas. En cada una se practica uno o dos nudos. * Estación 1: nudo cuadrado y vuelta escota. * Estación 2: ballestrinque y leñador. * Estación 3: aguja y silla de bombero. * Estación 4: as de guía. • En cada estación: * Una persona demuestra. * El grupo realiza práctica. * Se corrigen errores. * Se repite hasta lograrlo bien.		

Desafío final (15 min)

- Cada participante debe hacer 3 nudos distintos sin ayuda.
- Otra opción consiste una competencia amistosa por equipos.

Cierre (10 min)

- Repaso rápido de los nombres y usos de los nudos.
- Compromiso de seguir practicando.



REUNIÓN MODELO #4



Normas de seguridad física y emocional en campamento

Nombre de la Patrulla:

Fecha:

Lugar:

Horas: _____ a _____

Nombre de la persona que dirige:

Asistentes:

Materiales:

Cartulinas, marcadores, tarjetas con situaciones, papelógrafo y cinta adhesiva.

Apertura (10 min)

- Saludo.
- Reflexión sobre el cuidado propio y el cuidado de los demás.
- Presentación del tema.

Dinámica inicial: ¿Seguro o inseguro? (10 min)**Instrucciones:**

- Se leen situaciones y el grupo responde si son seguras o no. Por ejemplo:
 - * Dejar herramientas tiradas.
 - * Correr cerca del fogón.
 - * Avisar si alguien se siente mal.
 - * Respetar el descanso de las demás.
 - * Burlarse de alguien que cometió un error.

Actividad central (35 min)

- La reunión se divide en dos partes:
 - * Seguridad física. Revisar temas como:
 - ◊ Uso correcto de herramientas.
 - ◊ Cuidado con fuego y cocina.
 - ◊ Orden y limpieza del espacio.
 - ◊ Hidratación.
 - ◊ Higiene personal.
 - ◊ Uso adecuado del uniforme y equipo.
 - ◊ Revisión de mochilas y material antes del campamento.
 - * Seguridad emocional. Revisar temas como:
 - ◊ Respeto entre integrantes.
 - ◊ No burlarse ni excluir.
 - ◊ Escuchar sin interrumpir.
 - ◊ Pedir ayuda cuando algo preocupa.
 - ◊ Resolver conflictos sin violencia.
 - ◊ Cuidar la convivencia dentro de la Patrulla.
- Luego, en grupos, analizan situaciones reales o hipotéticas y responden:
 - * ¿Qué riesgos existen?
 - * ¿Cómo se debe actuar?
 - * ¿Quién debe intervenir?

Acuerdos de Patrulla (15 min)

- Elaborar una lista de normas de seguridad física y emocional.
- Definir responsables de recordar y supervisar su cumplimiento.

Cierre (5 min)

- Cada participante comparte una norma que considera fundamental.
- Reflexión final.



AGRADECIMIENTOS

Una tarea tan importante como la construcción de esta Guía es fruto del aporte de muchas personas. Por ello, queremos agradecerles a todos quienes han sido parte.

¡Gracias por servir! ¡Siempre listos!

Diseño de actividades

- Sanders Pacheco Araya (jefe de Grupo 96)
- Óscar Calderón Ulloa (director técnico educativo)
- Johnny Espinoza Sánchez (colaborador del Grupo 204)

Validación técnica y redacción final

- Catalina Maroto Corella, gestora de Eventos de Programa Educativo (AGYSCR)
- Jesús Alberto Garro Umaña, Coordinador de Programa Educativo (AGYSCR)

Autoridades nacionales

- MBA. Javier Sandoval Loría, presidente de la Junta Directiva Nacional
- MBA. William Núñez Alvarado, director general
- Lic. Óscar Calderón Ulloa, director técnico educativo
- Bach. Zayra Espinoza Sánchez, directora de Operaciones y Logística
- MSc. Alejandra Camacho Muñiz, directora de Imagen y Comunicación
- MBA. José Luis Hidalgo Ávila, director administrativo financiero



**Guías y Scouts
de Costa Rica**
INSTITUCIÓN BENEMÉRITA

Este material se distribuye bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0). Se autoriza su copia, distribución, adaptación y reutilización con fines educativos y no comerciales, siempre que se reconozca de forma adecuada la autoría de la Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica y del Programa Educativo, se indique si se han realizado cambios y no se utilice el material con fines comerciales. Para consultar los términos completos de la licencia, visite:

[https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Título del recurso

Rumbo al CANAPAS

Guía para preparar un ciclo de programa orientado a CANAPAS

Área responsable

Coordinación Nacional de Programa Educativo

Área de Eventos de Programa Educativo

Dirección Técnica Educativa

Fecha de publicación

01 de setiembre de 2026

Contacto y retroalimentación

Para consultas, sugerencias o para compartir experiencias relacionadas con la implementación de esta Guía, puede comunicarse con el área de Programa Educativo de la Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica al correo **programaeducativo@siemprelistos.org** o al teléfono **(+506) 2222-9898 ext. 2704**. Su retroalimentación es fundamental para seguir fortaleciendo nuestros recursos educativos y enriquecer la vivencia del Programa Educativo en todo el país.



Guías y Scouts
de Costa Rica
INSTITUCIÓN BENEMÉRITA



XV CANAPAS

ZONA DE AVENTURA LATITUD 0°

