



Bienvenidos al Día Mundial del Pensamiento 2017	1
Descubre el Árbol de la AMGS	3
Haz Nuevos Amigos	5
Comparte la Diversión	
RAÍCES	11
1 Haz crecer tus conexiones	12
2 Haz crecer Nuestra Cabaña	13
3 Haz crecer tu huella	14
4 iHaz crecer tus movimientos de baile!	15
5 Haz crecer tu desafío	16
6 Haz crecer el Jardín de Lady Olave Baden-Powell	17
7 Haz crecer el Fondo del Día Mundial del Pensamiento	18
TRONCO: Crea tu propia actividad	19
RAMAS	21
1 Haz crecer tu ciudadanía	22
2 Haz crecer tu compromiso	23
3 Haz crecer tu colaboración	24
4 Haz crecer tu carácter	24
5 Haz crecer tu comunicación	25
6 Haz crecer tu creatividad	26
FRUTOS & FLORES · #LetsGrow a tree (Vamos a bacer crecer up árbol)	28



iEn 2017, nos gustaría hacer crecer las celebraciones del Día Mundial del Pensamiento (DMP), e invitar a más niñas y mujeres jóvenes de todo el mundo a experimentar lo que significa ser parte del Movimiento del Guidismo y Escultismo Femenino! El Desafío del Día Mundial del Pensamiento para 2017 será un viaje de crecimiento, apoyando a los grupos del Guidismo y Escultismo Femenino mientras presentamos nuestro Movimiento a nuevos miembros.

El tema y el conjunto de actividades están diseñados para coincidir con la estrategia de la AMGS Conectar - Crecer - Impactar. En 2016, celebramos las conexiones significativas que compartimos como Movimiento, y ahora es tiempo de crecer.

¿Sabías que hay aproximadamente 800 millones de niñas en todo el mundo y sólo 10 millones son Guías y Guías Scouts? Esto significa que estamos llegando a poco más del 1% de ellas. iHay que cambiarlo al 100%!

¡Queremos un mundo donde todas las niñas tengan un espacio seguro para crecer y tengan muchas experiencias emocionantes, relevantes, accesibles y dirigidas por las alumnas mismas!

"A partir de una pequeña semilla puede crecer un poderoso tronco."

Esquilo

Como parte del Desafío del Día Mundial del Pensamiento, las Guías y Guías Scouts de todo el mundo, junto con nuevos miembros potenciales, emprenderán la búsqueda de un tesoro para encontrar las "semillas del cambio". Estas semillas son un símbolo de todos los esfuerzos para hacer crecer nuestro Movimiento, para que más niñas y mujeres jóvenes tengan la oportunidad de sentirse empoderadas para descubrir su pleno potencial.

# Gana tu Insignia del Día Mundial del Pensamiento 2017 en tres pasos sencillos:

Paso 1

Haz nuevos amigos (páginas 5 y 6)
identificando un grupo en tu comunidad que
no tenga acceso al Guidismo y Escultismo
Femenino, e invitándolo a participar en tus
celebraciones del Día Mundial del Pensamiento.
Iluntos emprenderán una emocionante aventura
y ganarán su insignia del desafío!

Paso 2 Comparte la diversión (páginas 7-26) de lo que significa ser un miembro del Guidismo y Escultismo Femenino con tus nuevos amigos, resolviendo el misterio de las "semillas del cambio" perdidas. Vayan a la caza del tesoro, eligiendo actividades de cada parte del árbol de la AMGS.

Paso 3

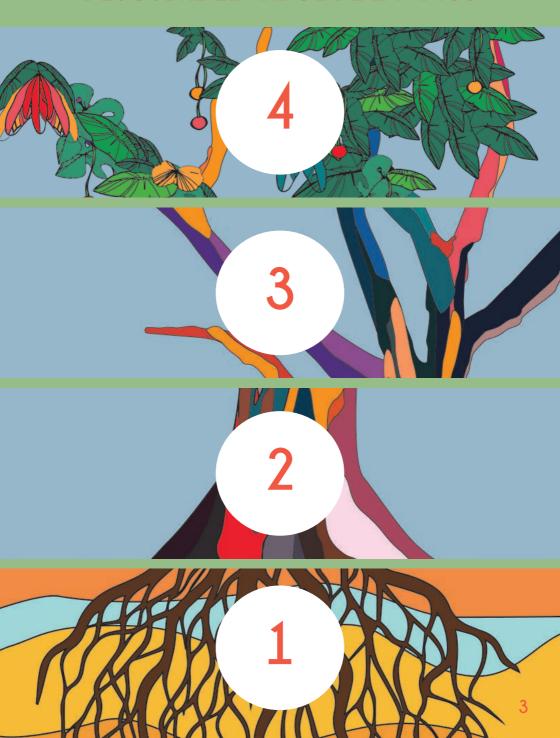
iPlanten un árbol! (páginas 27-29) iUna vez que encuentren las "semillas del cambio" perdidas, celebren el DMP y marquen el comienzo de una nueva amistad, plantando las semillas!

iHay muchas formas de hacer crecer tu red de amigos de la AMGS!

- www.wagggs.org | www.worldthinkingday.org
- @wagggs\_world
- wagggs
- wtd@wagggs.org

#WTD2017 #LetsGrow

## DESCUBRE EL ÁRBOL DE LA AMGS



## Puedes recortar las partes del árbol y mostrarlas a todos los participantes al final de la búsqueda del tesoro



Flores & Frutos son las niñas y las jóvenes de todo el mundo que valoramos y con quienes trabajamos para que se conviertan en ciudadanas responsables del mundo. Cuando están listas, ellas se convierten en 'semillas del cambio'.





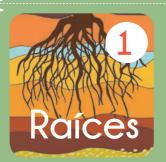
Las ramas son las habilidades que desarrollan los miembros al formar parte de nuestro Movimiento mundial. Mediante el uso de la metodología del Guidismo y Escultismo Femenino, los miembros jóvenes desarrollan habilidades relevantes para el mundo acelerado en el que vivimos. Estas son: carácter, compromiso, colaboración, comunicación y ciudadanía.





**Tronco**: aunque compartimos las raíces, el tronco simboliza cómo debe desarrollarse y adaptarse el Guidismo y Escultismo Femenino para cubrir las necesidades de todas las niñas en los 146 países de la AMGS y más allá.





Las raíces de nuestro Movimiento son las dos cosas que conectan a todas las Guías y Guías Scouts en todo el mundo: nuestros valores comunes que están reflejados en nuestra Promesa y Ley, y el método único de Guía y Guía Scout.

#### HAZ NUEVOS AMIGOS

#### Consejo para los Líderes: antes de comenzar...

El conjunto de actividades del Día Mundial del Pensamiento de este año tiene dos propósitos:

- Es un recurso para celebrar nuestro Movimiento mundial y el Día Mundial del Pensamiento 2017; un día en que celebramos la amistad internacional, y recaudamos fondos para apoyar proyectos que impacten a 10 millones de Guías y Guías Scouts en todo el mundo.
- Es un conjunto de herramientas diseñado para ser utilizado a lo largo del año con sus grupos Guías y Guías Scouts, y para atraer nuevos miembros potenciales a sus reuniones y hacer crecer nuestro Movimiento.

#### Ideas para 'Crecer':

- Llevar a una amiga: cada Guía y Guía Scout lleva a una nueva amiga al evento del DMP
- En la escuela: ponte en contacto con tu escuela local y pregunta si pueden llevar a cabo las celebraciones del DMP, como parte de una actividad extracurricular
- Centro Comunitario Juvenil: ¿hay alguna actividad para jóvenes que ya se esté llevando a cabo en tu centro comunitario local para el DMP, en la que podrías participar?
- Una Organización Benéfica o una Organización No Gubernamental que trabaje con jóvenes: acércate a ellos para plantearles la posibilidad de una colaboración
- Idiomas: ¿cuántos idiomas diferentes se hablan en tu país? ¿Están todos ellos representados en tu grupo, o hay alguna manera de incluir otros?
- Nuevo lugar: ¿hay alguna parte de tu ciudad o región donde no exista el Guidismo y Escultismo Femenino? Podrías ponerte en contacto con tu asociación nacional para aue te den más información.
- Llévalo al aire libre: ¿por qué no organizas las actividades del DMP en un parque, área de juego o en algún lugar donde sepas que hay miembros jóvenes potenciales que tal vez auisieran unirse?

<u>`onsejo</u>

Sea cual sea el grupo al que decidas acercarte, es importante que te pongas en contacto con ellos para saber si tienes que adaptar tus actividades del DMP para cubrir sus necesidades y trabajar juntos para ofrecer oportunidades divertidas para los jóvenes. Involucra a tu grupo Guía/Guía Scout en el plan para que ellos también puedan entusiasmarse con las celebraciones y puedan tener una mejor comprensión sobre la diversidad.

## Tu lista de control para 'Crecer': Incluye a tus Guías y Guías Scouts en una discusión sobre los grupos juveniles de tu comunidad local, a los que posiblemente podrías contactar. Investiga con anterioridad y explora las diferentes opciones. Acuerden un plan de comunicación y lleven un registro del mismo. Confirmen las fechas e inviten al(los) grupo(s) juvenil(es) de su elección. iSu grupo podría hacer invitaciones y enviarlas a los invitados! Estudia el paquete de actividades con anticipación e identifica los recursos que vas a necesitar. Decide si quieres adaptar las actividades. Reúnete con tu grupo para planear las actividades. Preparen carteles con fotografías de tu grupo que reflejen la vida y las actividades del Guidismo y Escultismo Femenino. Es una gran manera para que los nuevos miembros potenciales se den una idea de lo que es el Movimiento. Aclara el proceso de registro de los nuevos miembros con tu Asociación del Guidismo y Escultismo Femenino. Prepara un folleto de información sobre el Guidismo y Escultismo Femenino en tu área local. Recuerda incluir: el nombre y los datos de contacto de una líder, los enlaces a los sitios web relevantes, el lugar y hora de sus reuniones regulares. Prepara una hoja de registro para que la llenen los invitados a su llegada. Al comienzo de las celebraciones: organiza un juego introductorio o para romper el hielo (también puedes usar la actividad descrita en la página 8). Después de las celebraciones: usa la información de la hoja de registro para ponerte en contacto con los invitados y agradecerles su participación. Incluye fotos del evento e información sobre la próxima reunión del grupo, ipor si quisieran volver a participar!

## COMPARTE LA DIVERSIÓN:



## iEncuentren las "semillas del cambio" perdidas!

Por primera vez, la AMGS ha creado una búsqueda del tesoro para ayudar a Guías, Guías Scouts y nuevos miembros potenciales a celebrar el Día Mundial del Pensamiento. Es perfecto para jugarlo juntos en una reunión o como parte del evento del Día Mundial del Pensamiento (DMP).

Resultados	Descubrir más sobre la AMGS y el Día Mundial del Pensamiento		
del Aprendizaje	Sentirse como uno en diez millones		
	Desarrollar las Habilidades del Siglo 21: comunicación, colaboración, compromiso, creatividad, carácter, ciudadanía		
	iDivertirse!		
Tiempo necesario	Aproximadamente 1 hora, dedicando aproximadamente 15 minutos a cada actividad.		
	Revisa las flores para encontrar el tiempo de duración de la actividad		
Elementos	Una líder o un miembro joven mayor para facilitar el juego		
esenciales	Semillas de árbol, que también plantarán cuando completen el desafío del DMP (dependiendo de tu ubicación geográfica y la reglamentación de tu país, asegúrate de investigar o pedir la opinión de un experto, antes de elegir las semillas que vas a utilizar)		
	<b>Un mapa y pistas</b> para cada uno de los equipos que participen en el juego		
	<b>Un frasco o caja</b> para recoger las donaciones para el fondo del DMP		
Grupo de edad	Todas las edades, a menos que se indique en la actividad		
Tamaño del grupo	Para 2+ jugadores individuales o equipos		
Elementos esenciales  Grupo de edad  Tamaño	aproximadamente 15 minutos a cada actividad.  Revisa las flores para encontrar el tiempo de duración de la actividad.  Una líder o un miembro joven mayor para facilitar el juego  Semillas de árbol, que también plantarán cuando completen el desafío del DMP (dependiendo de tu ubicación geográfica y la reglamentación de tu país, asegúrate de investigar o pedir la opinión de un experto, antes de elegir las semillas que vas a utilizar)  Un mapa y pistas para cada uno de los equipos que participen el juego  Un frasco o caja para recoger las donaciones para el fondo de DMP  Todas las edades, a menos que se indique en la actividad		

#### Planificación del juego:

- Elige con anticipación (con tu grupo de Guías y Guías Scouts, si es posible) tus actividades en las siguientes secciones del árbol del Día Mundial del Pensamiento:
  - RAÍCES (páginas 8-11): elige una actividad
  - TRONCO (página 12): ¿hay algún juego, manualidad o canción que le encanta hacer a tu grupo en el Día Mundial del Pensamiento? Entonces, iésta es tu oportunidad de hacerlo con los nuevos miembros y compartirlo con el resto del mundo!
  - RAMAS (páginas 13-14): elige una actividad

#### iSi tienes más tiempo, te invitamos a explorar otras actividades!

- **Decide** como vas a a organizar las actividades: una estación por actividad donde los equipos vayan rotando, o todos los equipos harán la misma actividad al mismo tiempo.
- Divide al grupo en equipos. Si es posible, cada equipo debe tener la misma cantidad de miembros y no miembros. Si tienes un grupo pequeño, sólo forma dos equipos que compitan entre sí, o permite que todos trabajen juntos.
- Oculta las semillas del árbol (también conocidas como las "semillas del cambio") en el área, salón o edificio donde tienes previsto hacer el juego.
- Crea un mapa y pistas del lugar donde están ocultas las semillas:
  - Crea un mapa a mano del área o salón que estás usando y pon una X indicando el lugar donde están ocultas las semillas.
  - Si están jugando al aire libre, utiliza un mapa geográfico del área
  - Toma una fotografía de la ubicación de las semillas ocultas e imprimela
  - Escribe una palabra indicando el lugar donde están ocultas las semillas (por ejemplo: armario) o escribe una palabra utilizando código Morse (para miembros jóvenes mayores)
  - Utiliza Google Maps o cualquier otra aplicación de mapas en línea
  - iElige tu propia idea!

Una vez tengas listo tu mapa, haz las pistas, recortando el mapa en el mismo número de piezas que las actividades que planeas organizar. Estas piezas son las pistas que los equipos ganarán cada vez que completen una actividad. Asegúrate de tener suficientes mapas para cada uno de los equipos. Por ejemplo, si estás planeando tener tres actividades y dos equipos, necesitarías dos mapas idénticos y cada mapa recortado en tres piezas diferentes (pistas).

Pide a los miembros de tu unidad y a los nuevos amigos que traigan una moneda en su divisa local, para poder empezar a llenar el frasco del fondo del DMP de tu unidad.



#### Notas para la facilitadora:

#### Al comienzo de la búsqueda del tesoro:

La facilitadora presenta el juego y lee el siguiente texto en voz alta, para los miembros jóvenes que se han unido ('Siéntete en libertad de actuarlo!):

Las 'semillas del cambio' mágicas se han perdido y necesitamos su ayuda para encontrarlas y poder Crecer. Los miembros de cada equipo tienen que trabajar juntos y completar tres desafíos. Por cada desafío que completen como equipo, ustedes ganarán una pista que los acercará al lugar donde se encuentran las 'semillas del cambio'.

Sólo hay una regla: itienen que trabajar en equipo y divertirse!

#### Al final de la búsqueda del tesoro:

Una vez que los participantes hayan completado las actividades de las tres secciones del árbol de la AMCS (raíces, tronco y ramas), ellos tendrán las pistas que los guiarán al lugar donde se encuentran las 'semillas del cambio'. Dependiendo de la edad de los participantes y el tamaño del grupo, tu puedes alentar a los equipos a trabajar juntos, o competir unos contra otros, para encontrar el lugar secreto.

Una vez que los miembros jóvenes encuentren las 'semillas del cambio', la facilitadora lee el siguiente texto:

iFELICITACIONES por encontrar las 'semillas del cambio'! ¿Pueden adivinar quiénes son las 'semillas del cambio' en nuestro Movimiento?

[Lee las secciones del árbol de la AMGS en la página 4, comenzado por las Raíces].

Esperamos que todos ustedes se conviertan pronto en las semillas del cambio y hagan que el mundo sea un lugar mejor.

#### Directrices para las actividades, donde dice:

Guías y Guías Scouts o son los miembros de nuestro Movimiento.

miembro

Nuevos amigos

son los no miembros que has invitado y que se

están uniendo a las actividades.

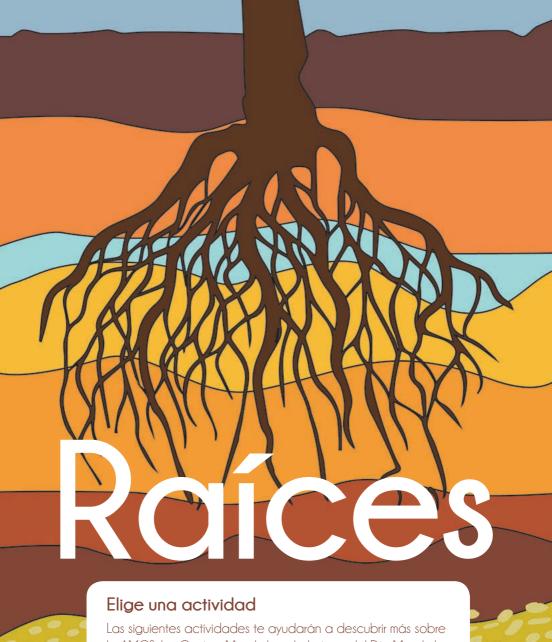
Participantes o Grupo

Ísianifica todos!

Equipo

los grupos pequeños, en los que se han dividido los jóvenes miembros para jugar el desafío del DMP.





Las siguientes actividades te ayudarán a descubrir más sobre la AMGS, los Centros Mundiales y la historia del Día Mundial del Pensamiento. Cada equipo que complete una actividad de esta sección, ganará una pista que los acercará al lugar donde están ocultas las 'semillas del cambio'.

1

#### Haz crecer tus conexiones

#### Rompehielos e introducción al Guidismo y Escultismo Femenino

**Preparación:** Pide a todos que se sienten en un círculo, con las Guías y Guías Scouts sentadas entre sus nuevos amigos.

Entrega un pedazo de papel a cada participante del equipo.

Guías y Guías Scouts: Hagan un dibujo simple en el papel de lo que significa para ellas el Guidismo y Escultismo Femenino, sin hablar con nadie más.

Nuevos amigos: Hagan un dibujo simple en el papel de lo que más les gusta hacer en su tiempo libre, sin hablar con nadie más.

A continuación, cada uno pasa su pedazo de papel a la persona que está a su derecha.

Cada joven observa el dibujo que le pasaron, dobla el papel por la mitad y escribe en la parte superior lo que él/ella piensa que representa la imagen.

Cada uno vuelve a pasar el papel a la persona que está a su derecha.

Cada persona lee la descripción (para sí misma), dobla el papel para ocultar las palabras y hace un dibujo que represente lo que leyó.

Continúan alternando entre determinar lo que representaba la imagen y dibujar lo que describía, hasta que el papel vuelva a la persona original. En ese momento, cada miembro forma una pareja con un nuevo amigo y revela lo que estaba escrito y dibujado en el papel.

Es importante que cada turno revele sólo las palabras o imagen de la ronda anterior. Pueden utilizar hojas o blocs de papel separados, si es más fácil de hacer que con una sola hoja de papel, pero deben pasarse juntas.

Pregunta al grupo: ¿Pueden encontrar similitudes en sus dibujos?

Animen tanto a las Guías y Guías Scouts y a sus nuevos amigos a compartir su experiencia, ¿qué cosas les gustan más y cómo pueden encontrar esto en el Movimiento?

#### Opcional:

Termina la actividad enseñándoles una canción muy tradicional, cántenla en su propio idioma, si la saben: "Hagan nuevos amigos, pero conserven los anteriores, uno es plata y el otro es oro"





#### Haz Crecer Nuestra Cabaña

Nuestra Cabaña está situada en Cuernavaca, México

#### Para más información: www.ourcabana.org





¿Sabías que hace muchos años Nuestra Cabaña comenzó con sólo unas cuantas cabañas? Después, con la ayuda de las Guías y Guías Scouts de todo el mundo, creció para convertirse en lo que es hoy en día. Cada año sigue creciendo para que nuestros huéspedes puedan hacer realidad sus sueños en este lugar mágico, rodeado de hermosos jardines y una vista majestuosa de un volcán.

Divide a todos los participantes en grupos de tres, dejando únicamente a una persona sola (LÍDER). Los grupos deben estar formados de la siguiente manera: dos personas se toman de las manos, una frente a la otra, para formar la CABAÑA. La tercera persona se colocará dentro de ella v será el HUÉSPED.

La LÍDER comienza el juego diciendo una de las siguientes palabras de mando: CABAÑA, HUÉSPED o VOLCÁN

- Si la líder grita CABAÑA: todas las cabañas, sin separarse, deben ir a buscar otro huésped. Los huéspedes deben permanecer en su lugar.
- Si la líder grita HUÉSPED: los huéspedes deben abandonar su 'cabaña' y encontrar otra. Las cabañas deben permanecer en su lugar.
- Si la líder grita VOLCÁN: las cabañas se derrumban y los huéspedes tienen que escapar, lo que llevará a la formación de nuevos grupos.

La lógica detrás de este juego es que la LÍDER debe tratar de entrar a la CABAÑA de uno de los grupos, al mismo tiempo que grita la palabra de mando para que alguien quede fuera. La persona que queda fuera bailará lo siguiente:

"Coge la maraca, haz un pequeño agujero, coloca las semillas y luego el palito, riauiti. riauiti. riauiti. cha".

(Este baile es como hacer una Maraca en el Aire con movimientos de cadera)

Después del baile, la misma persona se convierte en el nuevo líder y tiene que gritar una de las tres palabras de mando, y así sucesivamente. Cada vez que alguien se queda fuera, tiene que bailar.

A medida que avanza el juego, la **LÍDER** puede cambiar el número de personas que forman un grupo para provocar que más personas queden fuera. Por ejemplo, si el número de personas en un grupo cambia a 4, habrá dos personas 'huéspedes' y dos 'cabañas'. De esta manera, los grupos pueden llegar a ser tan arandes como desee la líder.



#### Haz crecer tu huella

Kusafiri está situado en diferentes países de África. Para más información: www.wagags.org/kusafiri

Preparación: Vas a necesitar un pedazo grande de papel y algo de pintura de acuarela. Dibuja el perfil del continente africano en el papel. Un voluntario del equipo sumergirá su pie en la pintura y dejará sus huellas en el mapa. O bien, podrías utilizar lápices de colores para que los participantes tracen su pie. Si tienes tres equipos realizando esta actividad, es recomendable tener un mapa diferente para cada equipo.

El Centro Mundial Kusafiri es un proyecto que explora la manera en que la AMGS puede ofrecer una experiencia de Centro Mundial, utilizando las instalaciones que existen en África. En octubre 2015, el 'Quinto' Centro Mundial recibió su nuevo nombre, Centro Mundial Kusafiri. Kusafiri significa 'viajar' en swahili. Hasta ahora, se han celebrado eventos del Centro Mundial Kusafiri en Chana, Sudáfrica, Ruanda, Kenia, Nigeria, Benín. iLa próxima parada será Madagascarl

El equipo tiene que nominar a un voluntario que deje su huella en los lugares donde ha viajado Kusafiri en el mapa africano. El voluntario (con la ayuda del resto del equipo) deberá adivinar, con la mayor precisión posible, dónde se encuentran estos países, en un marco de tiempo específico (para los grupos más pequeños sugerimos 3-5min y para los mayores 1-2min). El objetivo es tener el mayor número posible de países correctos, Iganará el equipo que tenga más respuestas correctas!



Comparte tu mapa final con la AMGS a través de las redes sociales

#WTD2017 #LetsGrow





4

#### iHaz crecer tus movimientos de baile!

Sangam está situado en Pune, India

Para más información: www.sangamworldcentre.org

**Preparación:** para esta actividad vas a necesitar una computadora o teléfono inteligente con conexión a internet y una cámara o teléfono inteligente para grabar.

En 2016, Sangam llevó a cabo un evento único llamado Arts4Change. Durante el evento, los participantes trabajaron con los Asociados Comunitarios de Sangam en cuatro Proyectos de Acción Comunitaria centrados en las Artes – Drama, Baile, Fotografía y Artes Visuales – y matizados por un proyecto musical, coordinado por Melinda Caroll. Durante el evento, ellos escribieron, grabaron y produjeron una canción con el título: *When we Shine* (Cuando Brillamos), que pueden ver y escuchar aquí: https://youtu.be/oCkkV8YcJMI

En esta actividad, ustedes son desafiados a crear su propio video musical, utilizando la canción "When we Shine", para mostrar al mundo el Guidismo y Escultismo Femenino de su país. Ustedes pueden ser tan creativos como quieran, diseñando una coreografía especial, filmando en diferentes partes de su ciudad o involucrando a tantas personas como sea posible, icomo un 'flashmob' (multitud instantánea)!

Si su video está listo para el 22 de marzo 2017, pueden presentarlo para el encuentro 'When we Shine'.

Las presentaciones serán consideradas para recompensas tales como una beca para asistir a los próximos eventos Arts4Change organizados por Kusafiri en Madagascar y Sangam en India. Habrá disponibles descargas de álbumes gratuitas para cada presentación.

Para más información visiten: www.whenweshine.org

Cuando terminen el video, pueden compartirlo con la AMGS y Sangam a través de las redes sociales

- **y** @wagggs\_world|@Sangamwc
- waggs | sangamworldcentre

#WTD2017 #LetsGrow







#### Haz crecer tu desafío

Nuestro Chalet está situado en Adelboden, Suiza

#### Para más información: www.ourchalet.ch 1 OurChalet @OurChalet



Preparación: ver las listas de materiales de cada mini actividad a continuación.

Esta actividad es una muestra del juego "Misión Especial Storrow" que juegan los huéspedes durante los eventos en Nuestro Chalet. En el juego más grande, los huéspedes se desafían a sí mismos a expandir o hacer CRECER su pensamiento para solucionar desafíos con su equipo. Sólo tienen 10 minutos para completar la mayor cantidad de desafíos que puedan. ¿Están listos?

 a. INUNDACIÓN (equipo: mínimo 5 ramas fuertes, postes o palos de escoba; 3-5 rollos de cuerda):
 Para Nuestro Chalet es muy importante proteger el medio ambiente, y el personal y los huéspedes trabajan duro para lograrlo, reciclando,

apagando luces, manteniendo cerradas las puertas, etc. El cambio climático está resultando en una inundación devastadora alrededor del mundo

iEn 5 minutos aparecerá una inundación y hará que todos estén mojados! Tienen que construir una estructura autosuficiente, utilizando todo el equipo, para mantener a su facilitadora por encima de la línea de la próxima inundación, que, illega a la altura de la rodilla! Su facilitadora juzgará qué tan segura es su estructura antes de subirse ella!

 b. LONA (equipo: una lona o manta que sea un poco más grande de lo que se necesita para que todo el equipo esté parado sobre ellapueden doblarla, si es necesario, para hacerla más pequeña):

Los huéspedes de Nuestro Chalet a menudo están viajando con su tropa o unidad. Viajan una larga distancia desde casa, con las mismas personas por un período de una semana a un mes, lo significa que algunas veces tienen que ser creativos para buscar un poco de espacio para sí mismos, mientras mantienen un fuerte espíritu de arupo.

Pidan a todos que se paren en la lona sin tocar el suelo alrededor de la lona; volteen la lona para que todos los miembros se paren en el reverso. iSi tocan el suelo alrededor de la lona tendrán que volver a empezar!

#### c. ELEFANTE (equipo: ninguno):

Nuestro Chalet organiza un seminario de liderazgo donde ustedes pueden aprender sobre las partes de un equipo y cómo liderar un equipo. Esta actividad desafiará sus habilidades de trabajo en equipo. Pidan a todos los miembros del equipo que se paren en una línea, uno detrás del otro. Coloquen su mano izquierda entre sus piernas (del frente hacia atrás). Con su mano derecha sostengan la mano que está frente a ustedes, y luego traten de enderezar la línea. La cadena se romperá si se sueltan de las manos o si despegan los pies del suelo. Si lo hacen, itienen que volver a empezar! Solution: http://bit.ly/ElephantAnswer

#### d. BALANCE (equipo: ninguno):

Nuestro Chalet tiene muchos programas donde ustedes pueden desafiarse a sí mismos a través de aventuras al aire libre. Balancearse en un puente colgante en un curso de cuerdas altas, es uno de los desafios disponibles.

iEl equipo completo debe balancearse en una pierna con los ojos cerrados, durante todo el límite de tiempo elegido! iUstedes sólo tienen una oportunidad, así que tengan cuidado de no poner el pie en el suelo! iSe puede otorgar un punto adicional por cantar una canción de fogata!

 e. CONTAR (equipo: ninguno; o posiblemente algunos libros en idiomas extranjeros por si fuera necesario obtener la información):

Hay 4 idiomas nacionales en Suiza – alemán suizo, francés, italiano y romanche.

En grupo, cuenten hasta diez en otro idioma – no debe ser el idioma nativo que habla la mayoría del grupo. Si pueden contar en 2 idiomas, Iganarán 3 minutos adicionales para completar el desafíol

f. MEZCLADOR DE MONEDAS (equipo: 9 monedas).

iLa moneda nacional de Suiza es el Franco Suizol

Moviendo sólo tres marcadores a una nueva posición, giren el triángulo apuntando en la dirección opuesta.

Solution: http://bit.lv/TrianaleAnswer





16

## Haz crecer el Jardín de Lady Olave Baden-Powell Pax Lodge está situado en Londres, Reino Unido

Para más información: www.paxlodge.org

Preparación: para esta actividad vas a necesitar papel y lápices o tizas de colores para dibujar en el suelo

Olave Baden-Powell fue la primera lefa Guía y ayudó a llevar el Guidismo y Escultismo Femenino a la atención pública. Ella amaba la organización, tanto así que su nieto dijo una vez que su abuela siempre llevaba sus pins del Guidismo - "lincluso cuando hacía jardinería!"

Aquí en Pax Lodge tenemos un hermoso jardín que disfrutamos especialmente en el verano. iAhora es tu turno de diseñar tu propio jardín!

Todos los jardines empiezan con un poco de tierra, o mucha. Es aquí donde el jardín recibe los nutrientes que necesita para crecer. Dibuja una línea representando tu terreno, y escribe el nombre o número de tu tropa/unidad dentro del espacio recién creado. Ellos te brindan el apoyo que necesitas para crecer.

Luego vamos a crear un parche en forma de flor. Dibuja una flor para cada miembro de tu grupo. Escribe una palabra positiva en el tallo para describir al miembro.

A continuación, dibuia un árbol con 5 ramas. En cada rama escribe el nombre de una de las regiones de la AMGS (Asia Pacífico, África, Europa, Árabe y Occidental), Después, dibuia el sol y etiquétalo "AMGS". La AMGS ofrece oportunidades para que todos los miembros crezcan hasta alcanzar su máximo potencial.

Ahora dibuja una nube, y escribe el nombre de tu Organización Miembro en el interior. Todos los jardines necesitan un poco de lluvia para florecer, y eso es lo que la Organización Miembro ayuda a lograr a cada miembro individual.

Por último, dibújate a tī misma usando tu uniforme y disfrutando tu bello jardín.

Como puedes ver, se necesitan muchos elementos diferentes para hacer crecer un jardín. Del mismo modo, muchos elementos diferentes te han ayudado a llegar a donde estás ahora, y seguirán ayudándote en el resto de tu experiencia del Guidismo y Escultismo Femenino.

Una vez termines tu jardín, lo puedes compartir con la AMGS y Pax Lodge a través de las redes sociales





wtd@wagags.org

#WTD2017 #LetsGrow







#### Haz crecer el Fondo del Día Mundial del Pensamiento

**Preparación:** Un frasco que los jóvenes puedan utilizar para recoger las monedas para el fondo del DMP. Una cámara o teléfono móvil que tome fotos (opcional).

El Fondo del Día Mundial del Pensamiento (DPM) ayuda a la AMGS a ofrecer apoyo y oportunidades a las niñas y las jóvenes, y a las Organizaciones Miembros de todo el mundo, así como a hacer crecer nuestro Movimiento en nuevos países tales como Argelia, Albania, Etiopía, Laos, Mozambique y Tayikistán.

En 1932, Olave Baden-Powell escribió una carta a todas las Guías y Guías Scouts, pidiéndoles que reservaran un centavo para ayudar a apoyar el Guidismo y Escultismo Femenino en todo el mundo. La idea es simple, una moneda puede no parecer mucho, pero 10 millones de monedas pueden hacer crecer nuestro Movimiento y el potencial de las Guías y Guías Scouts en todo el mundo.

Pide que cada uno coloque su moneda en el frasco del DMP, y cuenten cuánto dinero han recaudado juntos. Este es tu fondo del DMP, ly ahora tu desafío es hacerlo crecer! Haz un árbol con las monedas y tómale una foto. Piensa en un mensaje que te gustaría que acompañara la fotografía y utiliza ésto como parte de tu plan de recaudación de fondos. Durante el próximo mes, mira cuántas monedas puedes recolectar con tus amigos y familia y agrégalas al frasco. Al final del mes, cuenta cuánto dinero has recaudado y piensa en lo que puede hacer la AMGS con este apoyo.

O bien, si estas llevando a cabo las actividades al aire libre o en un lugar público, pide a los participantes que hablen sobre las celebraciones del DMP y que inviten a donar a su comunidad.

Para mayor información sobre cómo donar al fondo del DMP, visiten www.worldthinkingday.org

## Visión 2020

SSabías que la AMGS apoya a las 146 Organizaciones Miembros para hacer crecer su afiliación, y también trabaja con nuevos países para introducir el Guidismo y Escultismo Femenino? Nuestra visión para 2020 es que la AMGS tenga 12 millones de miembros en 154 países. Estás lista para ayudar?







#### iCrea tu propia actividad del Día Mundial del Pensamiento!

Por primera vez en la historia del desafío de la insignia del DMP, una de las actividades que tienes que completar para poder ganar la insignia, Iserá una que TÚ mismo crees! ¿Tienes una canción, un juego o una manualidad favorita que te gustaría compartir con tus nuevos amigos que se han unido a las celebraciones? iAhora es tu momento de compartirlo!

#### Para esta parte del desafío, tenemos dos opciones:

Llevar a cabo una actividad con el grupo, decidida con anterioridad, como parte de los preparativos de esta reunión del DMP



Pedir a las Guías y Guías Scouts que les enseñen una canción o un juego a sus nuevos amigos, y luego sus nuevos amigos también podrán enseñarles algo nuevo a las Guías y Guías Scouts

Cada equipo que complete esta actividad ganará una pista que los acercará más al lugar donde están ocultas las 'semillas del cambio'.

#### ¿Quieres compartir tu actividad?

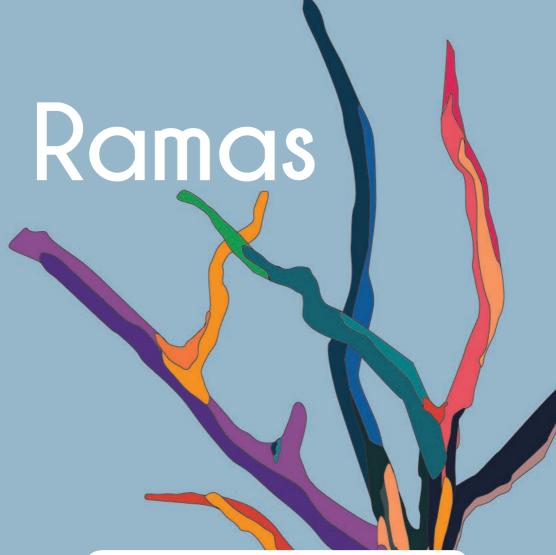
A la AMGS le gustaría reunir todas estas grandes ideas y crear una biblioteca en línea con las actividades del DMP de todo el mundo. Visita www.worldthinkingday.org para encontrar el formulario en línea y agrega toda la información necesaria para tu actividad, como se muestra en la tabla a continuación. Nuestro objetivo es compartir la mayor cantidad de ideas que sea posible para que otros grupos puedan inspirarse, y tal vez elijan tu actividad como parte de sus celebraciones del DMP.

Nombre de la actividad	
País	
Resultado	
Tiempo	
Preparación	
Edades	
Lo que ocurre	
¿Quieres compartir el correo electrónico de la líder de la unidad/grupo que incluye la actividad, para que otros grupos Guías y Guías Scouts puedan ponerse en contacto con ustedes?	
Fuente	

¿Sabías que al completar el desafío del DMP 2017 e introducir el Guidismo y Escultismo Femenino a más niñas, tu puedes ganar un premio?

El tema para los Premios Olave 2017 es "Experiencia REAL para más niñas!

Para obtener más información, visita nuestro sitio web: www.wagggs.org/en/about-us/our-awards/olave-award/olave-awards-2017/



#### Elige una actividad

Las siguientes actividades están diseñadas para desarrollar carácter, compromiso, colaboración, creatividad, comunicaciones y ciudadanía en los miembros jóvenes. Tú tienes que elegir una actividad que creas que se ajusta mejor a tus necesidades e intereses. Cada equipo que complete una actividad de esta sección, ganará una pista que los acercará más al lugar donde se encuentran ocultas las 'semillas del cambio'.

#### Haz crecer tu ciudadanía

**Preparación:** Investiga un estilo de pintura tribal o tradicional que sea relevante para tu cultura, o trata de aprender más y utilizar el arte tribal de otra cultura. Tal vez tus nuevos amigos vienen de una región o país que tiene un arte muy distintivo que ustedes podrían utilizar. De lo contrario, podrías utilizar un ejemplo del Arte Warli de la India.

Esta actividad introduce al grupo al proceso de facilitación gráfica, donde se les puede pedir que reflexionen y discutan los temas que más les preocupan. Los temas podrían estar relacionados con algo que está sucediendo en la escuela, en el hogar o en la comunidad.

Ellos pueden agregar sus ideas en forma de símbolos en <mark>la i</mark>magen conjunta existente. Es muy fácil hacerlo con el Arte Warli, ya que ustedes aprenden a dibujar figuras individuales y pueden combinarlas para expresar sus ideas, su visión, etc.

El Arte Warli comúnmente usa representaciones de personas trabajando, bailando, cantando o celebrando juntas. Los participantes podrían hacer crecer visualmente su círculo e imaginar el cambio que quieren lograr. La pintura final también se podría utilizar para hablar a favor del cambio o el "crecimiento" de la motivación, compartiéndola en las redes sociales y con otros grupos.





**Preparación:** Vas a necesitar un paquete de materiales de construcción (como cartón, palillos de dientes, bandas elásticas y notas adhesivas) para cada equipo, suficientes vendas o bufandas para cada participante de los equipos, un ventilador eléctrico y un reloj o teléfono móvil para controlar el tiempo.

iPide al grupo que imagine que son exploradores que ca<mark>mi</mark>nan por la tundra congelada del Ártico! Pide al equipo que elija a un líder para guiar su expedición. Cuando golpee una tormenta repentina, el equipo deberá construir un refugio de emergencia para sobrevivir. Sin embargo, su líder tiene las manos congeladas y no puede ayudarlos físicamente a construir el refugio, y el resto de los miembros del equipo tienen ceguera por el reflejo de la nieve y no pueden ver.

**Ronda 1**: Entrega a cada equipo un paquete de materiales de construcción y pide que todos usen vendas en los ojos, excepto el líder. El líder dará instrucciones y el equipo deberá ponerlas en práctica con los ojos vendados. ISólo tienen 7 minutos para completar el desafío!

Si son niños pequeños no tendrán que usar vendas en los ojos y se les puede dar un poco más de tiempo. También puedes ajustar la dificultad con materiales de construcción más resistentes, por ejemplo, entrega un palo de madera en lugar de palillos de dientes.

Cuando se agote el tiempo, prendan el ventilador -lun viento árticol- para ver qué tan exitosa fue la construcción de un refugio lo suficientemente fuerte para mantenerlos a salvo de la tormenta.

**Ronda 2**: El líder puede cambiar lugar con alguien del equipo. Da al equipo otros 5 minutos y deja el ventilador funcionando mientras los equipos construyen sus refugios.

Pregunta a los participantes qué les pareció el desafío en cada una de las rondas. Invítalos a reflexionar sobre la manera en que los dirigió el líder y qué tan comprometidos se sintieron para completar la tarea.

Explica que algunas veces, aunque estemos muy determinados y comprometidos con una causa, se presentan desafíos. ¿Pueden pensar en cosas de sus vidas con las que se sienten muy comprometidos?

¿Estás buscando hacer crecer tu red internacional de amistades con otros grupos Guías y Guías Scouts? iVisita el Foro Penpal en GLOW y publiqua su solicitud!

glow.wagggs.org







**Preparación:** Vas a necesitar cinta adhesiva y cuerda. Si están jugando el juego en el interior, pega dos pedazos de cuerda atravesando la puerta; una de las cuerdas a una altura de un metro y la otra a metro y medio. Si están jugando al aire libre, puedes atar las cuerdas entre dos árboles o postes.

Pide al grupo que imagine que la cuerda es la telaraña de una araña venenosa. Los equipos tienen que lograr que todos sus miembros pasen por la abertura entre las dos cuerdas sin tocarlas. Puedes aumentar la dificultad, pegando más pedazos de cuerda atravesando la puerta.



6+

4

#### Haz crecer tu carácter

Preparación: papel y lápices para todos

Todos los miembros del grupo son instruidos para escribir su mejor cualidad y una cualidad que quieren mejorar en pedazos de papel, que luego arrugarán para hacer "bolas de nieve".

Cuando la facilitadora dé la señal para comenzar, el grupo tiene que hacer una "guerra de bolas de nieve". Los miembros se divertirán lanzando las bolas de papel por todo el salón.

Después de un minuto o dos, detén el juego y pide a todos que recojan un puñado de bolas de nieve del salón.

A continuación las abrirán y tomarán turnos para adivinar quién escribió el atributo en el pedazo de papel.

Pregunta al grupo: ¿alguien tiene como mejor cualidad algo que les gustaría mejorar?

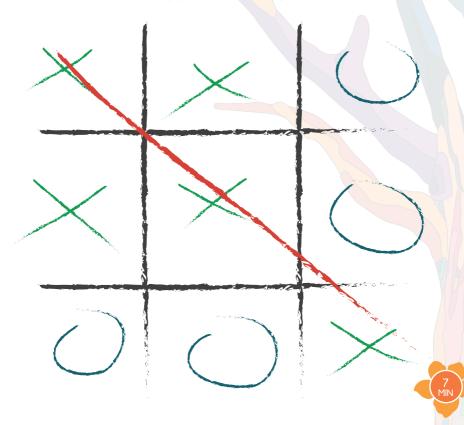
Pide a los participantes que formen parejas o grupos pequeños, emparejando las mejores cualidades con las que quieren mejorar; luego hagan una tormenta de ideas sobre 3 cosas que les gustaría hacer en el próximo mes para mejorarlas.



**Preparación:** dibuja una cuadrícula de 3 por 3 como la que ap<mark>a</mark>rece en la imagen; puedes utilizar un bloc de papel como tablero, o dibujarla con tiza en el suelo. Divide al equipo en dos grupos. Pon el tablero en un extremo del salón y pide a los dos grupos que se paren en el otro extremo. Un grupo será los Xs y el otro los Os. Si tienen suficientes personas en el equipo (9 en total), podrías pedirles que sean la X y la O y posar para representarlas. Si no es así, sólo usen un lápiz o una tiza.

Los miembros del equipo tienen que correr al tablero y marcar (o pararse en la forma de) una X o una O, donde consideren que es mejor para su grupo. Ganará el primer grupo que tenga éxito poniendo su letra en tres cuadros consecutivos en una fila o diagonalmente.

Es importante que los miembros del equipo se comuniquen eficazmente en cada turno. Puedes hacer el juego en 3 rondas y premiar al mejor equipo.



**Preparación:** un lápiz o bolígrafo y cinco pedazos de papel pequeños o notas adhesivas para cada participante; una caja pequeña o sombrero para poner todos los pedazos de papel.

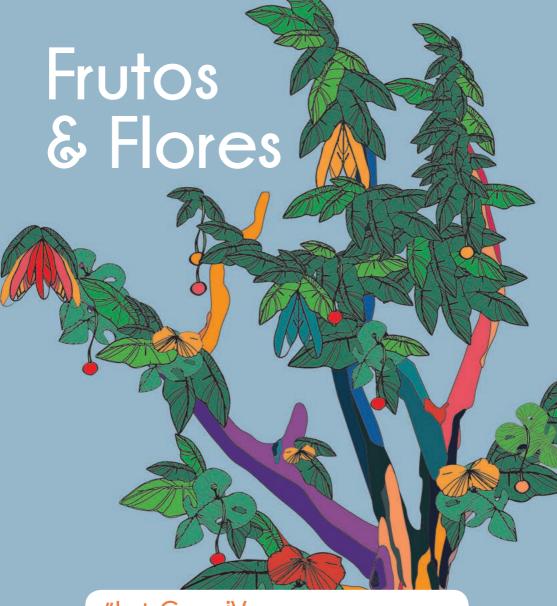
Cada participante tiene que escribir la primera palabra que le venga a la mente en un pedazo de papel. Todos deben repetir esto por lo menos 5 veces. Una vez que lo hagan, tienen que doblar el papel dos veces y colocarlo en la caja. Entre más palabras agreguen a la caja, mejor. Si el grupo tiene suficiente tiempo, anímalos a agregar tantas palabras como puedan.

Pide a que todos que se sienten en un círculo y pongan la caja en el centro. El objetivo es crear una historia utilizando las palabras escritas en los pedazos de papel de la caja. La facilitadora comienza diciendo: "Era un día hermoso, y a lo lejos escuché una voz diciendo: me gustaría hacer crecer un árbol..."

iAhora todos los participantes tomarán turnos para contribuir a la historia! Cada vez que tomen un pedazo de papel deben continuar la historia utilizando la palabra escrita en el pedazo de papel que están sosteniendo. IEI grupo tiene que utilizar tantos pedazos de papel como sea posible! La actividad termina cuando se hayan utilizado todos los pedazos de papel de la caja.

Si quieres saber más sobre el método único de la Guías y Guías Scout, lee Prepared to Learn, Prepare to Lead





#LetsGrow iVamos a crecer, a celebrar y a compartir!

Es momento de invitar a todas las Guías y Guías del mundo y a sus nuevos amigos a plantar sus 'semillas del cambio'.

#### #LetsGrow iVamos a hacer crecer un árbol!

Si han llegado a esta sección, significa que han localizado exitosamente las 'semillas del cambio' perdidas. iBien hecho! Esperamos que les haya gustado el desafío del DMP hasta ahora y que hayan hecho nuevos amigos. La último parte de este desafío tiene que ver con celebrar estas nuevas amistades.

Usen las 'semillas del cambio' o un árbol jóven y plántenlos.

Consejos útiles para plantar un árbol, si están utilizando...

## Semillas

- Las semillas se pueden esparcir en recipientes individuales o en bandejas de semillas. Es importante asegurarse de plantar las semillas en la tierra a la profundidad recomendada. Por favor sigan las instrucciones que vienen en los paquetes de semillas para plantarlas a la profundidad adecuada y en el tipo de suelo recomendado.
- Al esparcir las semillas, llenen el recipiente o la bandeja de semillas con el medio húmedo (tierra) aproximadamente a 12,7 cm del borde. Nivelen la tierra agitando o golpeando suavemente el recipiente.
- Después de plantar las semillas, riéguenlas ligeramente y manténgalas húmedas pero no mojadas.
- Este proceso puede ser muy rápido y tomar unos cuantos días o muy lento y tomar varios meses, dependiendo de la especie y las condiciones ambientales. Una vez que las semillas estén listas, muevan la planta de semillero a un lugar más iluminado. Tal vez tengan que cuidar la planta de semillero en el interior por unos meses antes de plantarla en el exterior. Traten de que las plantas jóvenes reciban tanta luz solar como sea posible.

## Árbol jóven

- Elijan el lugar de plantación y soliciten el permiso, si procede.
- Caven un hoyo igual de profundo que las raíces del árbol jóven y el doble de ancho.
- Vean si la tierra alrededor del hoyo está demasiado dura - si es así, afiójenla un poco con la pala.
- Retiren el recipiente del árbol jóven. (Las raíces son como los vasos sanguíneos del árbol y funcionan mejor si no están torcidas o anudadas, así que tal vez tengan que enderezarlas si están en círculos por haber crecido dentro del recipiente).
- Coloquen el árbol jóven en el hoyo, asegurándose de que la tierra llegue al mismo nivel que tenía el árbol jóven cuando crecía en el vivero.
- Rellenen las raíces con tierra y compacten la tierra con sus manos y pies para asegurarse de que no haya bolsas de aire.
- Hagan una pequeña represa alrededor de la base del árbol jóven, tan ancha como el hoyo, con la tierra sobrante o con hierba para contener el agua.
- Den a su nuevo árbol mucha agua para ayudarlo a asentarse en su nuevo hogar.

# iCelebren y compartan con el resto del mundo lo que hicieron en el Día Mundial del Pensamiento!

Una vez que planten su árbol, tomen una foto del grupo y piensen en un encabezado que incluya las palabras 'LetsGrow' (Vamos a Crecer). Si ustedes tienen acceso a internet, compartan la foto y su mensaje en las redes sociales usando los hashtags: #LetsGrow y #WTD2017. ¡Averigüen lo que han estado haciendo otros grupos Guías y Guías Scouts!



## iFelicidades, ya completaron el desafío del Día Mundial del Pensamiento 2017!

- www.wagggs.org | www.worldthinkingday.org
- @wagggs\_world
- wagggs
- #WTD2017 #LetsGrow



## "Cuando plantamos árboles, plantamos semillas de paz y semillas de esperanza."

Wangari Maathai

Nos gustaría dar las gracias a todas las voluntarias y el personal de la AMGS y los Centros Mundiales por cuidar las semillas del Guidismo y Escultismo Femenino, sea cual sea el lugar donde estén plantadas alrededor del mundo. Ellas son el agua y la luz que hace crecer el Movimiento todos los días, para que más niñas sean valoradas y lleven a cabo acciones para cambiar el mundo.

Escrito por Nefeli Themeli Diseñado por Andriana Nassou © WACGCS, 2016

Asociación de las Guías Scouts World Bureau 12c Lyndhurst Road London, NW3 5PQ, UK

Teléfono: +44 (0)20 7794 1181

Correo electrónico: wtd@wagggs.org

Página web: www.wagggs.org | www.worldthinkingday.org

Para bajar una copia de este recurso escanea este códiao OR



No. de Organización Benéfica 1159255