



## MES DE LA RAMA GUÍAS NOVIEMBRE 2021

*“Guías siempre más, online o presencial, guías desde cualquier lugar”*

Las guías de Chile estamos de aniversario durante este mes de noviembre. Queremos contarles que un grupo de Guías, Guiadoras y la Comisión Nacional han estado trabajando para hacerles llegar esta propuesta de celebración.

Sabemos que no todas las Compañías han logrado retornar a la presencialidad, independiente de la forma en que hagas guidismo lo importante como dice nuestro lema es que las “Guías siempre más”. Siempre podemos más, siempre damos lo mejor de nosotras, siempre estamos dispuestas a dar sin esperar recompensa y a ser optimista frente a las adversidades; la pandemia nos ha obligado a cambiar la forma de reunirnos y hacer nuestros ciclos de programa, consejos de patrulla, sacar una especialidad, sea la forma que hayamos optado y donde sea que nos encontremos lo importante es lo que nos une: el guidismo. Es por ello que les traemos una propuesta para actividades online y otra de actividades presenciales y que cada Compañía escoja la forma que mejor se adapte a su realidad para celebrar nuestro mes y en la fecha que mejor estimen.

Comisión Nacional Rama Guías

## PROPUESTA PARA EJECUTAR EN ACTIVIDADES PRESENCIALES

Nombre actividad	La búsqueda de nuestro tesoro
Duración actividad	3 horas considerando un break de 5 minutos por cada juego para colación, lavado de manos, etc.
Cantidad participantes	Toda la Unidad o por patrulla dependiendo la forma en que se estén reuniendo actualmente
Cantidad de juegos y/o actividades	5
Descripción general	<p>La búsqueda del tesoro será una actividad que realizarán las compañías en forma presencial en su reunión el día que determinen, las actividades propuestas son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carrera del saber</li> <li>- Ruleta preguntona</li> <li>- Enchula tu polera</li> <li>- Adivina quien es</li> <li>- La mesa pide</li> </ul> <p>Al finalizar cada una de estas actividades, las guías, o la patrulla, recibirán una parte de la insignia con el lema del mes de la rama, cuando completen todas las partes podrán rescatar su tesoro, entonces las guiadoras a cargo les entregarán las insignias del mes de la rama en el formato que cada compañía pueda tenerlas, físicas (bordadas o estampadas), digitales o impresas.</p>

## CARRERA DEL SABER

Motivación	En esta actividad pondremos nuestros conocimientos a prueba, y las que no sabemos mucho aprenderemos datos muy interesantes.
Duración actividad	30 minutos (25 minutos actividad y 5 minutos para cierre)
Materiales	Cartulinas o papel craft con preguntas y papeles con respuestas, scotch o dole faz.
Descripción actividad	<p>Cada Compañía puede adecuar la actividad a su manera, se sugiere armar equipos por patrullas, tener un espacio en el que haya una pared y en ella pegar cartulinas según los equipos que conformen, las cartulinas deben venir preparadas y divididas en 2 columnas, en la primera columna debe tener una lista de preguntas y en la otra se dejará el espacio para pegar las respuestas (pueden prepararse los papeles de las respuestas con papel doble contacto para que la guía tome solo un papel y lo manipule ella solamente (evitar que todas manipulen stick fix o scotch o similares) o que cada Guía tenga su lápiz y escriba la respuesta que le salga.</p> <p>La idea es que cada una vaya sacando un papel con una respuesta y debe acercarse a la cartulina correspondiente y pegar la respuesta a la pregunta que le corresponda. Si no sabe puede preguntarle a su equipo para que le ayuden a saber a qué pregunta corresponde su respuesta.</p> <p>Se anexa hoja con preguntas y respuestas sugeridas</p>
Cierre	Evaluaremos nuestra actividad conversando sobre cómo nos sentimos al realizar esta actividad y al finalizar se entregará otra parte del rompecabezas que devela el tesoro.
Observaciones	Mantener siempre el distanciamiento físico recomendado, mantener siempre las mascarillas puestas, no tocarnos y respetar a nuestras hermanas Guías cuando estén contestando.

## RULETA PREGUNTONA



<b>Motivación</b>	<p>En el mes de nuestra Rama, queremos recordar los nombres de mujeres que a través de la Historia, han sido importantes en nuestro Movimiento, algunas de ellas las pioneras de que hoy estemos aquí hoy todas de Arica a Punta Arenas celebrando nuestro Mes.</p> <p>Olave Baden-Powell fue una mujer que amó y se preocupó por millones de personas. ... Fue radicalmente desinteresada, siempre pensando en el otro, siempre pensando en el modo de servir a las personas que la rodeaban. Creía que la “felicidad no proviene de lo que poseemos, sino de lo que podemos compartir”</p>
<b>Duración actividad</b>	<p>30 minutos          (25 minutos actividad y 5 minutos para cierre)</p>
<b>Materiales</b>	<p>Hojas de cartón, block, cartulina o el material que puedan reciclar y de acuerdo a la creatividad de cada Compañía, lápices, Lista de nombres de mujeres importantes del Guidismo tanto nacional, local y mundial. Claves.</p>
<b>Descripción actividad</b>	<p>La idea de esta actividad es que en cada Compañía de nuestro país alguien se haga cargo de construir una ruleta con material que tengamos en casa, cartón, cartulina, block etc y escribir en ella al menos 5 tipos de claves (Cenit Polar, Murciélagos, Agujerito, Morse y gato por ejemplo, repitiendo estas claves por lo menos 2 veces. Paralelo a esto se deben hacer unas tarjetas en las que se escriban los nombres destacadas de nuestra Historia de Guías a nivel mundial, Nacional y de cada Compañía. Entonces el juego consistirá en que cada Guía girará la ruleta y dependiendo de la clave que le salga deberá elegir en las cartas escritas con esa claves y deberá descubrir qué nombre le sale (se sugiere tener a lo menos 5 cartas por cada clave con los nombres elegidos y una breve reseña del nombre que describa; pueden buscar las reseñas en el Manual de la Rama Guías o en nuestras redes sociales con las infografías de “mujeres que inspiran”</p>
<b>Cierre</b>	<p>Evaluaremos nuestra actividad conversando la importancia de honrar a nuestras antecesoras y de esa forma conocer nuestra Historia como Guías, reconociendo los nombres que han sido importantes para nuestra historia.</p>
<b>Observaciones</b>	<p>Debemos siempre tener cuidado con las tijeras para no cortarnos y no cortar más de lo debido.</p>



## TRANSFORMANDO

## Y RECICLANDO NUESTRO PROPIO MUNDO



<b>Motivación</b>	<p>Chile es el país que más ropa por persona consume en Sudamérica. En los últimos 5 años, el chileno ha aumentado un 80% su consumo de ropa, pasando de 13 a 50 prendas nuevas anuales, en promedio. Las complejidades son la falta de educación a lo que efectivamente contamina la ropa, desde la industria y a la producción, hasta donde termina ese residuo; y además es que existen muy pocos gestores de residuos textiles. Muy poca gente recicla su ropa.</p> <p>Ecolety con 10 años de vida, es un emprendimiento social, colectivo y sustentable que apuesta por el suprarreciclaje o upcycling de los jeans que logran acopiar para luego convertirlos en bolsos. La venta de estos nuevos materiales les permite generar ingresos para la subsistencia de las cerca de 60 mujeres que integran el proyecto. Operativa en San Bernardo, la organización tiene varias redes a nivel territorial, siempre llevando como bandera el discurso contra la violencia de género, además del apoyo a organizaciones sociales y ollas comunes que resisten contra la pandemia.</p> <p>Leticia Silva Valdés, vocera de Fundación Ecolety. Hace 10 años, la situación de vulnerabilidad la llevó a ella y a otras mujeres a crear Fundación.</p>
<b>Duración actividad</b>	<p>30 minutos          (25 minutos actividad y 5 minutos para cierre)</p>
<b>Materiales</b>	<p>Prenda de ropa en desuso, hilo, aguja, tijeras, botones, parches, restos de género, pintura, lo que encontremos para adornar nuestra prenda.</p>
<b>Descripción actividad</b>	<p>“Enchula tu polera o prenda favorita”</p> <p>La idea de esta actividad es que busquemos una prenda que ya no usemos porque nos quedó chica, se manchó o rompió y la transformemos en una nueva prenda para usar nuevamente. Para ello buscaremos materiales que podamos reciclar y reutilizar adornando nuestra prenda de ropa de acuerdo a lo que nuestra imaginación nos lleve.</p> <p>Una vez restaurada y enchulada nuestra prenda podemos organizar un desfile de modas con nuestra Compañía y subir las fotos de nuestro evento a las RRSS de Guías de Chile. (guiasdechile)</p>
<b>Cierre</b>	<p>Evaluaremos nuestra actividad conversando sobre la importancia del reciclaje de ropa en nuestro entorno y cómo podemos ayudar a no contaminar más nuestro planeta con ropas que a veces no necesitamos y compramos solo por moda.</p> <p>Nuestra Guidora nos entregará una una parte de nuestra pista para seguir con nuestras actividades.</p>
<b>Observaciones</b>	<p>Debemos siempre tener cuidado con las tijeras para no cortarnos y no cortar más de lo debido y con la aguja para no lastimarnos.</p>

## ADIVINO Y CONOZCO A MI GRUPO DE AMIGAS

Motivación	Conocernos más como Compañía es el objetivo de esta actividad, debido a que hemos pasado casi 2 años sin vernos, necesitamos reencontrarnos y conocernos dentro de nuestras Patrullas, al retornar muchas Compañías han recibido Guías nuevas y/o golondrinas que han pasado desde la bandada y han llegado a integrar nuestras Unidades por lo que les proponemos esta actividad para reencontrarse y conocerse.
Duración actividad	30 minutos (25 minutos actividad y 5 minutos para cierre)
Materiales	Papeles con descripciones personales, Fotografía de cada una para enviar por whatsapp.
Descripción actividad	<p>“Adivina quién es”</p> <p>Esta actividad se divide en dos partes:</p> <p>1º parte: debemos tener una caja disponible para que, en ella, cada Guía deposite un papelito con una característica personal de sí misma, todas ponen 1 papel en la caja, luego de a una van sacando papelitos al azar, cuidando que no les toque el de ella misma, al leerlo debe tratar de descubrir de quién se trata.</p> <p>Segundo: Cada Guía debe, previamente a la actividad, enviar una foto de ella que debe estar distorsionada o con algún filtro y enviarla por mensaje interno a su Guidora o Dirigente, y cuando estén todas juntas irán pasando de una tratando de descubrir de quién se trata.</p>
Cierre	Evaluaremos nuestra actividad conversando sobre cómo nos sentimos al volver a la presencialidad, cómo nos encontramos cada una, volver a conocernos, reconocernos y presentarnos a nuestras nuevas amigas. Nuestra Guidora nos entregará una parte de nuestra pista para seguir con nuestras actividades.
Observaciones	Respetar a las demás y no hacer comentarios que puedan causar dolor o molestia a alguien. Siempre debemos tener cuidado en cómo nos expresamos y cómo los demás entienden lo que queremos decir.

## LAS GUÍAS PIDEN



Motivación	El juego y la competencia en la unidad es algo que se vive siempre, las guías les motiva organizarse, imponerse desafíos y cumplirlos, es por ello que en este juego pondrán al máximo su motivación y creatividad
Duración actividad	30 minutos (25 minutos actividad y 5 minutos para cierre)
Materiales	Lo que tengan a mano o encuentren. Listado preestablecido con los desafíos de la mesa pide.
Descripción actividad	<p>“La Mesa Pide”</p> <p>Cada Compañía puede adecuar la actividad, armando equipos por patrullas y hacer peticiones de acuerdo su realidad o proponer más, las que les presentamos ahora son solo una muestra de lo que pueden pedir, antes de cada petición se debe decir la frase “La Mesa Pide”:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Armar un trébol con los pañolines</li> <li>2.- Que entre todas disfracen a una Guía de Lady Olave (deben usar lo que tengan a mano, pañolines, blusas, cualquier cosa que su imaginación les haga convertir a su Guía en Lady Olave.</li> <li>3.- Decir las etapas de las Guías</li> <li>4.- Caracterizar a una de sus Guiadoras</li> <li>5.- Cantar la primera estrofa del Himno Guías</li> <li>6.- Formar una letra de la palabra Guías con sus cuerpos</li> <li>7.- Indicar cuál es el color que identifica a la Rama</li> <li>8.- Mostrar una prenda color Cian</li> <li>9.- Decir el nombre de tus compañeras, pero Cantando</li> <li>10.- Decir 3 cosas que tengan que ver con la Rama Guías</li> <li>11.- Descifrar algo con una clave</li> <li>12.- Tomarse una foto como Unidad realizando estas actividades y subirla a las RRSS etiquetando a Comisión nacional #mesdelaramaguía</li> </ol>
Cierre	Al término de la actividad se revisará cuantos desafíos cumplieron cada patrulla o equipo, frente a lo cual se llevarán otra parte del rompecabezas.
Observaciones	Procurar que al finalizar la actividad las guías se laven correctamente sus manos, mantengan la mascarilla puesta en todo momento.

## PROPUESTA PARA EJECUTAR EN ACTIVIDADES ONLINE

Nombre actividad	RULETA
Duración actividad	Lo que la unidad estime, pudiendo durar de 1 a 3 horas
Cantidad participantes	Toda la unidad
Cantidad de juegos y/o actividades	6
Plataforma a utilizar	<a href="https://es.piliapp.com/random/wheel/">https://es.piliapp.com/random/wheel/</a> (en esta página puedes crear la ruleta)
Material fijo	Computador, celular o tablet con conexión a internet.
Observaciones generales	<p>Asegurar que todas las participantes escuchen, tengan su audio habilitado, dar indicaciones de convivencia online.</p> <p>Revisar previamente la propuesta de actividades y tener claridad de cuales serían posibles de realizar o no dependiendo la realidad de cada unidad.</p> <p>En caso que una guía no tenga cómo o dónde conectarse, organizar previamente que pueda reunirse con alguna otra guía o coordinar con su apoderado para asegurar su participación.</p>
Descripción	<p>La ruleta será el juego principal de la actividad, en donde cada patrulla tirará de ella en el orden que acuerden y en cada oportunidad aparecerá un juego a realizar, la duración de estos juegos que contiene la ruleta se lo dará la misma unidad dependiendo cuantas veces quieran repetir.</p> <p>Cada vez que haya terminado un juego, para pasar al próximo deberán realizar a elección un juego corto</p> <p>Si se acuerda previamente, se puede asignar puntajes a cada guía (en caso que las conectadas sean pocas y decidan participar “individualmente”) o por patrulla y hacer un podio de tres lugares al finalizar toda la actividad, lo importante es que si existe competencia que esta sea respetuosa, sana y motivante para la comunicación y trabajo en equipo.</p>



## MÍMICAS O IMITACIONES

<b>Motivación</b>	El poner atención a los detalles, comunicarse y adivinar lo que mi compañera guía quiere decir es un gran desafío para unir a la patrulla y/o unidad.
<b>Plataforma a utilizar</b>	Zoom o Meet y chat de la misma plataforma
<b>Duración actividad</b>	Lo que dure la mímica de cada guía
<b>Descripción actividad</b>	<p>La guía que parte el juego le enviará por mensaje interno de zoom a alguna compañera con el nombre del personaje, película, actor, actriz, superhéroes, etc (a elección) tenga que imitar a través de mímicas.</p> <p>Una vez que la guía termine su imitación al momento que alguien la adivine, sigue el juego enviándole ella misma mensaje a otra guía y así sucesivamente.</p>
<b>Cierre</b>	Se puede cerrar la actividad comentando cuál fue la mayor dificultad de adivinar la mímica y formas de cómo superar esos obstáculos la próxima vez que se realice la actividad.
<b>Observaciones</b>	<p>Se sugiere que por cada temática tengan un gesto clave para que cuando comience la persona a imitar se sepa la temática desde el principio, suponiendo que la gama de personajes, películas, actores, superhéroes, etc., es demasiado amplia.</p> <p>Se sugiere que todas las guías tengan sus micrófonos abiertos para poder dar su respuesta de manera inmediata</p>

## SI SE LA SABE, CANTE

<b>Motivación</b>	La música nos gusta!, las danzas, canciones y mímicas guías-scouts nos motiva, es por ello que cantar nuestras canciones preferidas es la invitación a esta actividad
<b>Plataforma a utilizar</b>	Zoom o Meet
<b>Duración actividad</b>	25 minutos
<b>Descripción actividad</b>	La persona encargada de la actividad deberá previamente hacer un playlist con las canciones que pondrá para adivinar. Compartirá su audio (sin compartir pantalla) y comenzará a avanzar la canción que corresponda. Para ir en orden las guías deberán marcar la opción “levantar la mano” y se irá automáticamente en orden viendo si esa guía se sabe la canción, sino se pasa a la próxima Recordar anotar el puntaje correspondiente a la patrulla o a la guía
<b>Cierre</b>	Se podrá comentar anécdotas acerca de canciones que puedan recordarles momentos importantes y/o especiales, campamentos, etc.
<b>Observaciones</b>	Se sugiere fijar normas previas de convivencia del juego entre ellas que al levantar la mano sólo se haga cuando se sepa realmente la canción, determinar cuánto tiempo deberá cantar la canción, entre otras sugeridas.

## PINTURILLO

<b>Motivación</b>	Este juego invita a que pensemos más rápido, asociemos letras y adivinemos para obtener el máximo puntaje para nuestra patrulla.
<b>Plataforma a utilizar</b>	<a href="https://www.pinturillo2.com">https://www.pinturillo2.com</a> y Zoom o Meet
<b>Duración actividad</b>	Esto será determinado por la cantidad de participantes, por ejemplo si son 30 guías, con una o dos rondas por persona estará bien, en cambio si en la unidad son 7 a 10 guías, pueden ser hasta 3 o 4 rondas.
<b>Descripción actividad</b>	Cada guía en su turno tendrá que dibujar la palabra que le asigna el juego. El puntaje se asigna dependiendo quien adivine la palabra primero. Al término de cada ronda se tomará nota del puntaje para sumarlo a la cartilla general.
<b>Cierre</b>	Se puede cerrar la actividad comentando cuál fue la mayor dificultad de adivinar la palabra, en caso de no conocer alguna palabra buscar en conjunto su significado, etc.
<b>Observaciones</b>	Importante es que todas las guías tengan la oportunidad de participar, por lo que se sugiere coordinar el tiempo para que todas alcancen la misma cantidad de rondas

## PREGUNTADAS

<b>Motivación</b>	En esta actividad pondremos nuestros conocimientos a prueba, y las que no sabemos mucho aprenderemos datos muy interesantes de cultura general y de cultura guía-scout.
<b>Plataforma a utilizar</b>	<a href="https://kahoot.com">https://kahoot.com</a>
<b>Duración actividad</b>	30 minutos
<b>Descripción actividad</b>	Este juego deberá prepararse previamente en la página, en la opción de preguntas con alternativas, quien dirija el juego podrá compartir su pantalla con las preguntas y procurar que todas las guías hayan ingresado con el código del juego. Pueden asignarle un tiempo de 20 segundos a las respuestas y poner distintas como opciones. Se hará un ranking automático. Se anexa listado de preguntas que pueden hacerse (quedando a criterio de la Unidad o Patrulla agregarles o quitarles)
<b>Cierre</b>	Se cierra la actividad comentando los datos más interesantes o cosas guías-scouts que no sabían o conocían de otra forma.
<b>Observaciones</b>	Preparación del juego previamente en la página <a href="https://create.kahoot.it/creator">https://create.kahoot.it/creator</a> (pueden hacer una sesión gratis)

## LA MESA PIDE

Motivación	El juego y la competencia en la unidad es algo que se vive siempre, las guías les motiva organizarse, imponerse desafíos y cumplirlos, es por ello que en este juego pondrán al máximo su motivación y creatividad
Plataforma a utilizar	Zoom o Meet
Duración actividad	20 minutos
Descripción actividad	<p>Cada Compañía puede adecuar la actividad, armando equipos por patrullas y hacer peticiones de acuerdo su realidad o proponer más, las que les presentamos ahora son solo una muestra de lo que pueden pedir, antes de cada petición se debe decir la frase “La Mesa Pide”:</p> <p>Brújula, pruebas, adornos de navidad, solera de un color específico y diseño, auto de juguete, saco de dormir, un poster, foto impresa de cuando eran pequeñas, sábanas de la cama, comida de cierta marca o una comida específica, lápices de color específico, cartulinas de color específico, un animal, aros de una forma específica, bolso, turcos, insignias, lentes, pañolines de juego, trabajo manual del colegio, etc.</p> <p>No olvides asignar puntaje si están bajo esa modalidad</p>
Cierre	Se puede cerrar la actividad comentando cuál fue el objeto más difícil de encontrar o comentar acerca de anécdotas de los objetos.
Observaciones	No pedir cosas que sean físicamente imposibles de realizar o que impliquen poner en peligro la integridad física y psíquica de las guías.

## GUÍAS SIEMPRE MÁS

Motivación	La experiencia, relato y mensaje que como guías queremos traspasar es esencial en nuestra rama, a las guías nos gusta compartir y que de Arica a Magallanes se corra la voz de nuestro mensaje y celebración
Plataforma a utilizar	Zoom o Meet y cartulina u hoja, plumón o lápices.
Duración actividad	20 minutos
Descripción actividad	<p>Una persona organizará previamente un mensaje escrito en clave (puede ser a libre elección) para que por patrulla lo descifren.</p> <p>La idea del mensaje es que además de algo significativo sobre nuestra rama tenga como desafío que cada guía con alguna hoja o cartulina que tengan a mano escriban una palabra que las identifique como guías y la pongan en la pantalla para sacar un pantallazo y luego subir la foto etiquetando a las @guiasdechile</p>
Cierre	Se cierra la actividad con la foto y comentando algún anécdota de la rama que conozcan.
Observaciones	

## ANEXO

1-. ¿En qué año se creó el movimiento scout? En el año 1907.

2-. ¿En qué día se celebra el día del pañolín y/o amanecer scout? El 1 de agosto.

3-. ¿Cuáles son las etapas de las guías? Alba, luz, amanecer y resplandor.

4-. ¿En qué año inicia el guidismo en Chile? en 1913

5-. ¿En qué sector de la camisa va la etapa de progresión? En la manga izquierda de la camisa.

6-. ¿Cuáles son las etapas de golondrinas? Pichón, aprendiz, viajera, guía de vuelo.

7-. ¿para qué sirve el nudo llano o rizo? Para unir cuerdas del mismo grosor.

8-. ¿Qué hace la guardiana de la aventura?

Conoce muchos juegos y siempre está proponiendo actividades

9-. ¿cómo es escogida la subguía de patrulla?

La escogen las guías de la patrulla a menos que le pidan a la guía de patrulla que la designe.

10-. ¿Quiénes integran el Consejo de Compañía?

Las guías, subguías de cada patrulla y el equipo de guiadoras y/o dirigentes

11-. ¿Cuál es el nombre del lugar en donde se realiza el primer campamento scout? Isla Brownsea, en Inglaterra.

12-. ¿cuál es el color de cada Rama?

Golondrinas: azul rey, lobatos: amarillo, guías: cian, tropa: verde, pioneros: añil y caminantes: rojo.

13-. ¿En qué ciudad comenzó en guidismo en Chile? Rancagua

14-. ¿En qué sector de la mochila debe ir el saco de dormir? Al fondo de la mochila.

15-. ¿Cuál es el símbolo mundial de las guías? El trébol

16-. ¿por qué se saluda con la mano izquierda? En señal de confianza

17-. ¿Cuál es el lema de las guías? Siempre Listas

18-. El primer artículo de la ley guía es? Es digna de confianza

## ANEXO

1-¿Cuál es el río largo del mundo?

El Amazonas

2-¿Cuál es el Estado menos habitado?

El Vaticano

3-¿Cuál es el país más habitado?

China

4-¿En qué año se descubrió América?

En 1492

5-¿Entre qué años se desarrolló la primera guerra mundial? De 1914 a 1918

6-¿Cuáles son los tipos de palabras con tilde? Agudas, graves y esdrújulas

7-¿Quién escribió el Principito? Antoine de Saint Exupéry

8-¿Cuántos libros tiene la saga Harry Potter? Cuenta con 7 libros

9-¿Quién escribió Harry Potter? J.K Rowling

10-Entre qué años se desarrolló la segunda guerra mundial? De 1939 a 1945

11-¿Qué son los mamíferos? Animales vertebrados, que respiran por pulmones y las hembras tienen mamas para alimentar a sus crías

12-¿Cuál es el océano más grande del mundo? El océano Pacífico

13-¿Cuántos planetas hay en el sistema solar? Ocho planetas

14-¿Quién descubrió la pasteurización?

Luis Pasteur

15-¿Cuántos lados tiene un heptágono?

Tiene 7 lados

16-¿Dónde nació Mozart?

En Austria