



*“Fuertes e independientes, guías siempre valientes”*

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

Este año se ha trabajado en base a ideas relacionadas con feminismo, autoestima, amistad e independencia. El Lema que nos acompañará durante este mes es *“fuertes e independientes, guías siempre valientes”*. Llegamos a este lema después de analizar que las guías pasan por fases de empoderamiento, siendo líderes en sus espacios. Tienen la valentía y la independencia para tomar decisiones y creer en ellas mismas. La principal motivación es que niñas y adolescentes sean las protagonistas del programa, sean fuertes ante las adversidades y construyan un mundo mejor.

Después de dos años en los cuales probablemente la celebración del mes se realizó de manera online, invitamos a las Compañías, Distritos o Zonas, a celebrar juntos el camino a los 110 años del guidismo de manera presencial.

Un abrazo fraterno  
Comisión Nacional Rama Guías.

# PROPUESTA DE ACTIVIDADES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ADIVINA QUIEN ES
DURACIÓN	20-30 minutos
CANTIDAD DE PARTICIPANTES	Cuántas estimen conveniente.
DESCRIPCIÓN	<p>La actividad consta de identificar a un personaje histórico (principalmente mujeres) con 4 o menos pistas que los caractericen, los cuales serán distintos aspectos de la vida y logros del personaje en cuestión.</p> <p>Las guías participan por patrulla, equipo circunstancial, compañía o como lo defina el territorio. Todos los equipos se forman en fila a unos 15-20 metros de la guiadora o dirigente que modere la actividad.</p> <p>La guiadora y/o dirigente da la partida y la primera guía de cada equipo deberá correr saltando en un pie hasta donde se encuentra la guiadora para que le indique la primera pista de alguno de los personajes. Una vez recibida la pista, la guía debe correr hasta su equipo para discutir que personaje creen que es. Entonces pueden ocurrir 3 situaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- El equipo no sabe quién es: si al recibir la pista el equipo no sabe quién es el personaje, la guía que solicitó la pista debe formarse al final de la fila, y la siguiente guía en la fila deberá correr saltando en un pie hasta la guiadora para solicitar la siguiente pista.</li><li>- El equipo cree saber la respuesta correcta: la guía que solicitó la pista debe correr hasta la guiadora e indicarle el nombre del personaje. La guiadora les indica que no es la respuesta correcta y la guía debe volver corriendo con su equipo para darle el pase a la siguiente guía de la fila para que solicite una nueva pista.</li><li>- El equipo sabe la respuesta correcta: la guía que solicitó la pista debe correr hasta la guiadora e indicarle el nombre del personaje. La guiadora da el aviso de que el equipo acertó y obtienen un punto. La guía regresa con su equipo y se forma al final de la fila y se da paso al siguiente personaje.</li></ul> <p>Gana el equipo que obtenga más puntos al finalizar la actividad.</p> <p>Al cambiar de personaje histórico se modifica la forma en que las guías deberán avanzar para solicitar las pistas: en un pie, de espalda, haciendo sapitos, como cangrejos, punta y codo, rodando, etc.</p>
MOTIVACIÓN	Conocer a personajes históricos, principalmente mujeres, y sus características.

## MATERIALES

Impresiones con las pistas numeradas de cada personaje (una copia por equipo)

## OBSERVACIONES

Cada territorio tiene la opción de decidir si quieren modificar, incluir o eliminar los personajes del juego y/o las pistas para caracterizarlos.

Es recomendable que para esta actividad haya al menos una guiadora o dirigente por equipo, para que no haya confusión al entregar las pistas.

## ANEXO

Propuesta de personajes y sus respectivas pistas para identificarlos:

**Lady Olave:** (1) Nació en Inglaterra en el 1889. (2) Una de las mujeres más importantes dentro del Guidismo. (3) Fue la esposa de Robert Baden-Powell. (4) Fue la Jefa Mundial de la Asociación Mundial de las Muchachas Guías y las Guías Scouts.

**Juana de Arco:** (1) Fue nombrada santa en 1920. (2) Comandó al ejército francés en el siglo XV durante el reinado de Carlos VII. (3) Logró expulsar a los ingleses y por ser sabia y tomar buenas decisiones. (4) Fue considerada bruja, por lo que murió en la hoguera por herejía el 30 de mayo de 1431.

**Baden Powell:** (1) Militar y escritor británico. (2) Fue quién nos puso el nombre de "guías". (3) Escribió "Escultismo para muchachos". (4) Fundador del movimiento scout.

**El Principito:** (1) Es el personaje principal de un libro. (2) Es un niño de ojos azules, de rizos dorados. (3) Viaja de planeta en planeta haciendo preguntas que se dan por hechas. (4) Su nombre es el título del libro que protagoniza.

**Michelle Bachelet:** (1) Es una médica y política chilena. (2) Ha sido ministra de defensa nacional y ministra de salud en Chile. (3) Es la primera encargada de ONU Mujeres, agencia de las Naciones Unidas para la igualdad de género. (4) En el año 2006 se convirtió en la primera presidenta mujer de Chile.

**Marie Curie:** (1) Nació en Polonia en el 1867. (2) Fue la primera mujer en recibir un Premio Nobel en las categorías de Física y Química. (3) Pionera en la investigación en radioactividad. (4) Tomó el apellido de su marido Pierre Curie.

**Anna Frank:** (1) Nació en Alemania y vivió hasta los 16 años. (2) Una niña judía que se exilió junto a su familia en Holanda huyendo de la persecución nazi. (3) En 1945, murió de tifus en un campo de concentración nazi. (4) Redactó sus vivencias en un diario íntimo que alcanzó fama mundial.

**Violeta Parra:** (1) Música y artista. (2) Dejó la escuela para ir a cantar a bares y quintas de recreo. (3) Se fue de Ñuble a Santiago a vivir con su hermano Nicanor tras la muerte de su padre. (4) Forjó una carrera como artista folclórica chilena.

**Gabriela Mistral:** (1) Profesora, diplomática y poeta. (2) Es una de las más relevantes figuras de la literatura universal. (3) En 1945 obtuvo el primer Premio Nobel de Literatura para un autor latinoamericano. (4) En 1951 se le concede el Premio Nacional de Literatura.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	LA MESA PIDE
DURACIÓN	15-20 minutos
CANTIDAD DE PARTICIPANTES	Cuantas estimen conveniente.
DESCRIPCIÓN	<p>Las guías participan por patrulla, equipo circunstancial, compañía o como lo defina el territorio.</p> <p>La guiadora o dirigente que modere la actividad deberá pedir cosas específicas que las guías puedan tener cerca durante la actividad.</p>
MOTIVACIÓN	Conocer más a las demás compañías del territorio.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista impresa o en el teléfono con las solicitudes de la mesa pide</li> <li>- Micrófono (opcional)</li> </ul>
OBSERVACIONES	Cada territorio tiene la opción de decidir si quieren modificar, incluir o eliminar solicitudes de la lista de la mesa pide.
ANEXO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pañolín color cyan</li> <li>- 5 pañolines diferentes</li> <li>- Insignia de algún evento nacional</li> <li>- Insignia de la etapa amanecer</li> <li>- Insignia de alguna etapa de bandada o manada</li> <li>- Insignia de registro de la AGSCh 2022</li> <li>- Camina con una insignia de especialidad</li> <li>- 5 turcos diferentes</li> <li>- Foto con un dirigente o guiadora de otro grupo</li> <li>- Foto donde aparezca una estrella hecha con las manos</li> <li>- Moneda de \$1</li> <li>- 5 mil pesos exactos solo con monedas</li> <li>- Una boleta de compra de un supermercado o negocio</li> <li>- Una prenda de vestir de color morado</li> <li>- 4 cordones de zapatillas diferentes</li> <li>- Unos audífonos</li> <li>- 4 pares de aros</li> <li>- Un nudo ballestrinque</li> <li>- Un nudo as de guía</li> <li>- 4 accesorios para el cabello</li> <li>- El autógrafo de una guiadora o dirigente de otro grupo</li> <li>- Presentar un aplauso inventado</li> <li>- La guía con la mayor cantidad de prendas de ropa puestas en 3 minutos</li> <li>- Caracterizar a una guía como Juana de Arco</li> <li>- Escribir el lema del Mes de la Rama Guía 2022 con cualquier objeto que tengan a mano.</li> </ul>

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	JUEGO DE PISTAS
DURACIÓN	30-40 minutos
CANTIDAD DE PARTICIPANTES	Cuantas estimen conveniente.
DESCRIPCIÓN	<p>Las guías participan por patrulla, equipo circunstancial, compañía o como lo defina el territorio. Cada equipo deberá formarse en una fila y se vendarán los ojos con un pañolín, a excepción de la última guía de la fila.</p> <p>Para poder avanzar la última guía de la fila (que puede ver) deberá indicarle a su equipo hacia donde moverse a través de toques constantes en los hombros: golpes en el hombro derecho “girar a la derecha, golpes en el hombro izquierdo “girar a la izquierda”, golpes en ambos hombros a la vez “avanzar en línea recta”. Una vez la guía recibe la indicación deberá replicar la señal en los hombros de la guía que tiene en frente y así sucesivamente hasta que la primera de la fila reciba la indicación y comience a moverse.</p> <p>Es así como los equipos deberán llegar a un punto determinado con los ojos vendados, por lo que deberán seguir las pistas del lugar para poder finalizar el recorrido. La cantidad de pistas distribuidas y el contenido de las mismas, al igual que la dirección de las flechas deberá elaborarla cada territorio, pues las pistas dependerán del lugar en el que se realice la actividad.</p>
MOTIVACIÓN	Amistad. Conectar más con las demás guías para crear una estrategia.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un pañolín de juego por guía</li> <li>- Flechas impresas o dibujadas</li> <li>- Impresiones de las pistas (una copia por equipo)</li> </ul>
OBSERVACIONES	En caso de realizar la actividad en un área verde, se sugiere hacer las flechas con ramas, piedras u otros elementos de la naturaleza.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ABC POWER GUÍA
DURACIÓN	20-30 minutos
CANTIDAD DE PARTICIPANTES	Cuantas estimen conveniente.
DESCRIPCIÓN	<p>Las guías participan por patrulla, equipo circunstancial, compañía o como lo defina el territorio.</p> <p>Se arma un mural con cada letra del abecedario por separado (se pueden hacer círculos en cartulinas y escribir al medio cada letra). Las patrullas se forman en una fila, luego las primeras guías de la fila corren a sacar la letra A que puede estar desordenada dentro del mural. La guiadora o dirigente a cargo, lee la definición de la palabra, la guía que llegó primero debe responder, si ella no sabe la respuesta, se le da la oportunidad a alguien de su patrulla. Si nadie de la patrulla sabe la respuesta, puede responder la guía que llegó segunda. Se repiten los pasos con las demás guías hasta completar el abecedario.</p>
MOTIVACIÓN	Conocer conceptos relacionados con el fondo motivador.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulina</li> <li>- Tijeras</li> <li>- Plumón</li> <li>- Masking tape</li> <li>- Listado de definiciones impreso o escrito.</li> </ul>
OBSERVACIONES	Cada territorio tiene la opción de decidir si quieren modificar algún concepto y/o definición del ABC.
ANEXO	<p>Propuesta de definiciones y conceptos:</p> <p><b>A:</b> Aprecio o consideración que una tiene de sí misma. <b>AUTOESTIMA</b></p> <p><b>B:</b> Tipo de comportamiento violento e intimidatorio que se ejerce de manera verbal, física o psicológica y debemos erradicar. <b>BULLYING</b></p> <p><b>C:</b> Toma de conciencia y dedicación con una causa, fin o persona. <b>COMPROMISO</b></p> <p><b>D:</b> Algo muy importante que nadie te puede quitar y que tenemos todas las personas desde que nacemos. <b>DERECHOS</b></p> <p><b>E:</b> Aumento de la participación de las mujeres en los procesos de toma de decisiones y acceso al poder. También es la toma de conciencia del poder individual y colectivo de las mujeres. <b>EMPODERAMIENTO</b></p> <p><b>F:</b> Conjunto de movimientos que tienen en común la búsqueda de la igualdad de derechos entre las personas. <b>FEMINISMO</b></p>

**G:** Profesora, diplomática y poeta. Obtuvo el primer Premio Nobel de literatura para un autor latinoamericano. **GABRIELA MISTRAL**

**H:** Es el rechazo constante de personas heterosexuales a personas que son homosexuales o bisexuales que debemos erradicar. **HOMOFOBIA**

**I:** Todas las personas deseamos que exista en todos los rincones del mundo. Aplicable en derechos y oportunidades. **IGUALDAD**

**J:** Contiene la J: Persona independiente que durante años ha lucha por la igualdad de derechos. **MUJER**

**K:** Mujer mexicana pintora y escritora que luchó hacia la igualdad. Decidió masculinizar su aspecto para que las mujeres permitieran y aceptaran el vello facial y así demostrar la importancia de eliminar los estereotipos de género. **FRIDA KAHLO**

**L:** Nunca darle la espalda a aquello que reconoces como importante en la vida. Apoyo constante a una persona, institución o región. **LEALTAD**

**M:** Decisión que debe ser deseada sobre traer una vida al mundo. **MATERNIDAD**

**N:** Lema que dio nombre a un movimiento feminista contra la violencia machista. **NI UNA MENOS**

**Ñ:** Contiene la Ñ: Parte de la mano que sale en uno de los símbolos feministas. **PUÑO**

**O:** Contiene la O: Acuerdo que establece que las partes involucradas en una relación sentimental o sexual realizan actos a gusto, de manera consciente, sana y sin coacciones. **CONSENTIMIENTO**

**P:** Es entendida como una participación equilibrada de mujeres y hombres en las posiciones de poder y de toma de decisiones en la vida política, económica y social. **PARIDAD**

**Q:** Traducción al inglés de Reina. **QUEEN**

**R:** Odio, rechazo o exclusión de una persona por su raza, color de piel, origen étnico o su lengua. Se debe luchar para erradicar. **RACISMO**

**S:** Es la actitud de apoyo y ayuda entre mujeres por el hecho de percibirse como iguales y luchar contra el sistema patriarcal. **SORORIDAD**

**T:** Personas que sienten, identifican y expresan su género de manera opuesta al sexo que le fue asignado al nacer. **TRANS**

**U:** Contrato celebrado libre y espontáneamente entre dos personas. Fue el primer vínculo legal en Chile que pudieron establecer dos personas del mismo género. **UNIÓN CIVIL**

**V:** Se busca erradicar completamente en todo el mundo. **VIOLENCIA**

**X:** Contiene la X: Actitud discriminatoria que existe en nuestra sociedad cuando se asume que las mujeres tienen menos capacidad para tomar decisiones, participar en la política, ser líderes empresariales o profesionales competentes por méritos propios. **SEXISMO**

**Y:** Persona que merece mi prioridad antes que cualquier otra. **YO**

**Z:** Contiene la Z: Acción que demuestra afecto y/o contención entre personas. **ABRAZO**



NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	CAPTURA LA BANDERA FUSIÓN TORNEO DE PAÑOLÍN
DURACIÓN	15-20 minutos
CANTIDAD DE PARTICIPANTES	Dos patrullas, idealmente con el número de integrantes más parejo posible.
DESCRIPCIÓN	<p>Se dividen las participantes en dos patrullas. Cada guía debe tener un pañolín colocado en la parte trasera de tu pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de este. Se le entrega una bandera a cada patrulla. Ellas eligen un lugar de la zona de juego para dejar la bandera, debe estar visible para todas.</p> <p>El desarrollo del juego es intentar capturar la bandera del equipo contrario y traerla al propio territorio. Para evitar el robo de la bandera, se debe tratar de quitar el pañolín contrario, si logran quitar el pañolín, la guía da un paso al costado. Solo puede volver a jugar si una de sus compañeras logra quitar un pañolín y le entrega la vida para que siga jugando.</p> <p>Cuando uno de los equipos logra capturar la bandera del equipo contrario, finaliza el juego. Se puede repetir un par de veces cambiando la posición de las banderas.</p>
MOTIVACIÓN	Trabajo en equipo, planificación de estrategias.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un pañolín de juego por guía</li> <li>- Dos banderas</li> </ul>
OBSERVACIONES	<p>Se deben evitar los golpes o el juego brusco.</p> <p>Cada territorio puede realizar modificaciones según su realidad.</p> <p>Las banderas pueden ser cualquier elemento visible.</p>

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>BROWNSEA</b>
<b>DURACIÓN</b>	20-30 minutos
<b>CANTIDAD DE PARTICIPANTES</b>	2-3 patrullas (la actividad se realiza con el grupo de amigas de confianza)
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Con una madeja de lana. El primer turno se presenta ante el grupo (nombre, distrito, etapa), toma la punta de la lana, comparte una característica que le gusta de si misma, debe elegir a una persona del grupo y decir en voz alta al grupo una característica que le guste de la persona que escoge, luego lanza la madeja completa, y quien la recibe debe repetir la dinámica, hasta que todos hayan escogido a un participante.</p> <p>Para desenredar la lana, el ultimo participante debe devolver la madeja al participante que le lanzó la madeja. Debe repetir las características que dijo en su presentación y recordarle que característica le gusta de ella.</p>
<b>MOTIVACIÓN</b>	Trabajar en la autoestima de cada guía.
<b>MATERIALES</b>	- Lana
<b>OBSERVACIONES</b>	Una vez que se haya desenredado la lana, reflexionar sobre el objetivo del juego es empoderarse de quienes somos, y dar la seguridad al otro de que es escuchado. Cada territorio decide si modifica algo de la actividad.

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>PING-PONG QUESTION</b>
<b>DURACIÓN</b>	20-30 minutos
<b>CANTIDAD DE PARTICIPANTES</b>	Dos patrullas
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Divididas en dos patrulla, que pueden ser de preferencia las patrullas que estén conformadas en la compañía o patrullas circunstanciales. Es importante que se genere un par de grupos con el fin que puedan competir entre ellas.</p> <p>Comienza con una pregunta para cada patrulla, la cual si es respondida correctamente le permite comenzar el juego, la patrulla que responde mal o no responde deberá ser la que responde las preguntas. La patrulla que comienza haciendo las preguntas debe sacar una pregunta desde una pecera de preguntas para cada turno, en cada turno responden todas las guías a una misma pregunta, si una guía no sabe la respuesta la patrulla completa debe cumplir una penitencia. Si la patrulla completa conoce la respuesta, les toca cambiar de roles y comienzan a hacer las preguntas a su patrulla contendora.</p> <p>El juego tiene la finalidad de responder la mayor cantidad de preguntas correctamente y cumplir el menor numero de penitencias posibles.</p>
<b>MOTIVACIÓN</b>	Conocer más de las demás, sobre el Movimiento guía-scout y otras compañías.
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja o pecera o bolsa (dos, una para preguntas y otra para penitencias)</li> <li>- Papeles con diferentes tipos de preguntas</li> <li>- Papeles con penitencias</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES</b>	Cada territorio puede modificar la actividad, cambiar las preguntas y/o penitencias. También se sugiera agregar más opciones.
<b>ANEXO</b>	<p>Propuesta para preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es tu nombre?</li> <li>- ¿Cuál es tu apodo?</li> <li>- ¿Cuál es tu nickname de instagram?</li> <li>- ¿A qué grupo perteneces?</li> <li>- ¿Cuál es tu cargo en la patrulla?</li> <li>- ¿Quién fundó el Movimiento Scout y en qué año?</li> <li>- ¿Quién fundó el Movimiento Guía?</li> <li>- ¿En qué año se fundó el Movimiento Guía?</li> <li>- ¿Cuántas niñas componen una compañía?</li> </ul>

- ¿Cuántas guías de Chile trabajaron en el set de actividades del Mes de la Rama?
- Algo que siempre lleves en tu mochila
- ¿Cuáles son las etapas de progresión de la Compañía?

Propuesta para penitencias:

- Realizar una vuelta completa a velocidad media del canto “el pistón” (una guía agachada, otra de pie, intercaladas (una abajo, una arriba, una abajo, una arriba y así sucesivamente) cantan la canción y cada vez que se dice pistón la que está abajo sube y la de arriba baja).
- Realizar un baile de canción que sea tendencia en tiktok
- Cantar un canto de repetición
- Presentar 3 nudos
- Dominar la pelota 5 veces o más
- Cambiarse el peinado hasta que termine el juego
- Cantar tu canción favorita

Si alguna penitencia necesita insumos extra, no olviden incluirlos en el listado de materiales.

**Las penitencias son juegos simples que deben como cualquier actividad guía-scout estar dentro de nuestro marco de protección de la niñez y juventud.**

MES DE LA RAMA GUÍAS NOV

FUERTES E INDEPENDIENTES  
GUÍAS SIEMPRE VALIENTES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	GYMKANA GUÍA
DURACIÓN	20-30 minutos
CANTIDAD DE PARTICIPANTES	2-3 patrullas (cada patrulla juega por separado)
DESCRIPCIÓN	<p>Asignar un espacio amplio para la realización de esta actividad. Toda la patrulla se debe amarrar de los pies (estilo carrera de tres pies), permitiendo poder desplazarse con facilidad y coordinación. Se les entrega una caja o un sobre con tarjetas que contengan preguntas. Cada tarjeta debe estar identificada con un número en la esquina superior.</p> <p>Se colocan en una línea, la primera prueba es hacer un recorrido hasta un dado que debe estar visible, caminando en tres pies (no es necesario que corran). Una integrante de la patrulla lanza el dado, según el número que sale, deben buscar la tarjeta que contenga ese número, la leen en voz alta y responden. Se repiten los pasos anteriores, pero esta vez en el caso del dado, vamos sumando el número anterior con el nuevo. Si les pasa que no hay preguntas para la suma que les apareció, se modifica el número tirando nuevamente el dado o se quedan con el número que les salió.</p> <p>Si las guías no saben la respuesta o responden mal, pueden tirar nuevamente el dado y sacar una nueva tarjeta.</p> <p>Se juega hasta completar el tiempo y/o la mayor cantidad de preguntas.</p>
MOTIVACIÓN	Trabajo en equipo, entretención y amistad.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dados (uno para cada patrulla que participe, sugerimos construir un dado en formato gigante, puede ser con una esponja)</li> <li>- Caja o bolsa o pecera</li> <li>- Pañolines de juego para que las guías se amarren los tobillos</li> <li>- Tarjetas con las preguntas y su número.</li> <li>- Hoja de respuestas</li> </ul>
OBSERVACIONES	Cada territorio tiene la opción de decidir si quieren modificar y/o agregar preguntas al listado.
ANEXO	<p>Propuesta de preguntas y sus respuestas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es el Lema del mes de la rama? Fuertes e independientes, guías siempre valientes.</li> <li>- ¿En qué día se celebra el día del pañolín y/o amanecer scout? El 1 de agosto.</li> <li>- ¿Cuáles son las etapas de las guías? Alba, luz, amanecer y resplandor.</li> <li>- ¿En qué año inicia el guidismo en Chile? En 1913</li> </ul>

- ¿Qué pasó en París ayer entre las 19:00 y las 20:00 hrs.?

Una hora

- ¿Qué pesa más, ¿un kilo de algodón o un kilo de plomo?

Pesan lo mismo

- ¿Para qué sirve el nudo llano o rizo?

Para unir cuerdas del mismo grosor.

- ¿Qué hace la guardiana de la aventura?

Conoce muchos juegos y siempre está proponiendo actividades

- Tengo 3 manzanas. Si me quitas dos, ¿cuántas tienes?

Dos manzanas

- ¿Quiénes integran el Consejo de Compañía?

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

- Si un tren eléctrico va de norte a sur, ¿hacia dónde echará el humo?

Hacia ningún lado, porque los trenes eléctricos no echan humo.

- ¿Cuál es el color de la Rama guía?

cyan

- ¿En qué ciudad comenzó en guidoismo en Chile?

Rancagua

- ¿En qué sector de la mochila debe ir el saco de dormir?

Al fondo de la mochila.

- ¿Cuál es el símbolo mundial de las guías?

El trébol

- ¿Por qué se saluda con la mano izquierda?

En señal de confianza

- ¿Cuál es el lema de las guías?

Siempre Listas

- ¿Cuál es el primer artículo de la ley guía?

Es digna de confianza

- ¿Por qué los buzos al saltar de un barco lo hacen de espaldas?

Porque si lo hicieran de frente, caerían dentro del barco.

- ¿En qué te sientas, duermes y te cepillas los dientes?

En una silla, en una cama, con un cepillo de dientes.

- ¿Qué es para ti la autoestima?

No hay respuestas incorrectas, se invita a reflexionar.

- ¿Qué es para ti el empoderamiento femenino?

No hay respuestas incorrectas, se invita a reflexionar.

- ¿Qué es para ti la amistad?

No hay respuestas incorrectas, se invita a reflexionar.

- ¿Qué es para ti la independencia?

No hay respuestas incorrectas, se invita a reflexionar.

- ¿Qué es para ti el feminismo?

No hay respuestas incorrectas, se invita a reflexionar.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	STAND CIUDAD POWER
DURACIÓN	20-30 minutos
CANTIDAD DE PARTICIPANTES	Cuantas estimen conveniente.
DESCRIPCIÓN	<p>Esta actividad consiste en tener 3 stand diferentes en los cuales las guías puedan reflexionar sobre algunas palabras de nuestro fondo motivador.</p> <p><b>Stand 1: Autoestima</b>  <b>“Tu propia campaña”</b>: las guías deben inventar un anuncio que hable de las cosas buenas que tiene cada una y presentarlo frente a su patrulla. La idea es ofrecer su campaña con palabras positiva hacia ella misma.</p> <p><b>Stand 2: Empoderamiento</b>  <b>“Verdadero o falso”</b>: se dejan diferentes tarjetas confeccionadas con cartulinas de colores y se escriben frases sobre la igualdad y estereotipos sexistas. Por ejemplo “los niños y las niñas somos iguales”, “las niñas no pueden hacer fuerza”. Cada vez que salga una tarjeta, las guías deben analizar si la frase es verdadera o falsa y el motivo por el cual tomaron esa decisión. La guiadora o dirigente a cargo del módulo deberá estar presente en todo momento para corregir en caso de ser necesario y motivar a las guías para eliminar creencias sexistas o de desigualdad. De esta manera, las empoderamos en su rol.</p> <p><b>Stand 3: Amistad</b>  <b>“Bingo guía”</b>: se le entrega un bingo previamente confeccionado a cada guía. Ellas deberán buscar a la guía que haya hecho alguna vez en su vida lo que aparece en este bingo. La idea es que no se repitan guías, si no que buscar la mayor cantidad de guías diferentes, mientras más tengan, mucho mejor. En el bingo se pone el nombre de la guía o ella puede firmar el cuadrado.</p>
MOTIVACIÓN	Reflexionar sobre temas importantes para la guía, crear conciencia y espacios de autoestima y empoderamiento.
MATERIALES	<p>Autoestima</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulina</li> <li>- Diferentes tipos de lápices y colores</li> <li>- Pegamento</li> <li>- Tijeras</li> <li>- Stickers</li> <li>- Decoración</li> </ul> <p>Empoderamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarjetas con frases de igualdad</li> <li>- Tarjetas con frases de estereotipos sexistas</li> </ul>

Amistad

- Un bingo para cada guía
- Un lápiz para cada guía

Pueden incluir decoración en cada stand, con frases bonitas para las guías.

## OBSERVACIONES

Cada territorio puede modificar la actividad.

Sugerimos que para cada stand haya una guiadora o un dirigente. Idealmente, debe haber más de una patrulla por stand, para que conversen, compartan intereses e ideas.

Bingo

Ha gritado "Siempre listas"	Ha sacado una especialidad	Tiene su promesa Guía	Se ha equivocado en una dinpamica
Se ha equivocado en la oración	Asistió a un campamento nacional	Se ha amanecido conversando en la carpa	Le han dicho si vende galletas
Lloró en un paso	Le ha gustado una guía o un scout	Ha acampado bajo la lluvia	Ha acampado en la playa
Se quedó sin voz luego de un campamento	Su comida de campamento ha tenido tierra o arena.	Sabe clave Morse	Conoció a sus mejores amigas en la Compañía
Ha dicho "siempre seré Guía"	Ha vendido más de una rifa	No quiere pasar a la Avanzada	Tiene la etapa Alba

## ANEXO

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>FÚTBOL GUÍA</b>
<b>DURACIÓN</b>	15-20 minutos
<b>CANTIDAD DE PARTICIPANTES</b>	2 patrullas
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Elegir un lugar amplio para el juego.</p> <p>Se dividen las participantes en dos patrullas, cada patrulla elige una capitana que estará en el área contraria con un colihue en altura (pueden ir cambiando si la guía comienza a presentar malestar en el brazo o cansancio).</p> <p>La guiadora o el dirigente a cargo, se coloca en la mitad de la cancha junto a los dos equipos. Lanza la argolla y las guías deben saltar e intentar alcanzar. El equipo que la alcanza primero, es el que parte jugando.</p> <p>No se puede avanzar más de tres pasos sin dar un pase. La argolla no la pueden quitar de las manos, solo la pueden quitar en el aire. Si la argolla sale de la cancha, es saque lateral o de fondo del equipo contrario. Si en el aire, dos guías agarran la argollas, se lanza nuevamente y quien la toma primero, gana el pase.</p> <p>El “gol” se hace cuando la argolla entre en el coligue, la persona que lo sostiene, no puede salir del perímetro que se delimita (se pueden marcar un círculo)</p>
<b>MOTIVACIÓN</b>	Trabajo en equipo, entretención, planes de estrategia y amistad.
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dos coligues</li> <li>- Argollas (se pueden confeccionar con manguera y cinta de embalaje)</li> <li>- Pañolines o cuerda o cal para delimitar la zona del arco.</li> <li>- Silvato</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES</b>	Cada territorio tiene la opción de modificar la actividad. Se deben evitar los juegos bruscos y las malas prácticas.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	BÚSQUEDA DEL TESORO
DURACIÓN	20-30 minutos
CANTIDAD DE PARTICIPANTES	Cuantas estimen conveniente
DESCRIPCIÓN	<p>Este juego consiste en encontrar un tesoro valioso para cada guía. La guiadora o el dirigente a cargo de la actividad, deberá esconder un espejo. Las guías deben encontrar resolviendo pistas que pueden estar en claves según la preferencia de cada territorio.</p> <p>Les dejaremos ideas de pistas en los anexos, va a depender del lugar que elijan las pistas que utilizan. También pueden agregar acertijos, por ejemplo, una pista antes de encontrar el espejo puede ser “si miras esto, te lograr ver a ti misma”.</p> <p>Cuando la patrulla encuentra el objeto, se debe realizar la bajada haciendo hincapié en que el tesoro es cada una de ellas y que se deben cuidar y querer tal como son.</p>
MOTIVACIÓN	Autoestima, saber el valor que tiene cada una.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un espejo por patrulla</li> <li>- Set de pistas por patrulla</li> </ul>
OBSERVACIONES	Cada territorio puede realizar las modificaciones que requiera. Pueden cambiar el tesoro y darle otro sentido a la propuesta, pero es importante que cada cambio tenga relación con el fondo motivador.
ANEXO	<p>Propuestas de pistas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las guías son fuertes, camina 10 pasos a tu derecha con una compañera de tu patrulla en la espalda. La siguiente pista de encuentra en un árbol</li> <li>- Las guías tienen herramientas para cambiar el mundo, camina 15 pasos agarrada de la cintura con tu patrulla y la siguiente pista.</li> <li>- La autoestima es el aprecio o consideración que una tiene de sí misma. Gira hacia la derecha.</li> <li>- El tesoro lo encuentras dentro de un objeto que suele estar dentro de un baño y sirve para que nos miremos a diario.</li> <li>- Si miras por el espejo, te das cuenta que el tesoro eres tú.</li> </ul> <p>Sugerimos hacer mínimo 5 pistas para que el juego sea más entretenido. Los pasos y direcciones van a depender de cada territorio.</p>

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PERSONALIZA TU POLERA ANTIGUA
DURACIÓN	20-30 minutos
CANTIDAD DE PARTICIPANTES	Cuantas estimen conveniente.
DESCRIPCIÓN	<p>La mayoría de las personas tienen en su closet una polera de algodón que ya no usan porque no les gusta o la encuentran muy aburrida. Es momento de que le demos una segunda oportunidad a esa prenda y la enchulemos con un estampado guía. Te puede servir para campamento, los sábados de actividades, salidas etc.</p> <p>Según la realidad de cada territorio, la confección del estampado puede ser con mica o bastidor. Si deciden trabajar con mica, esta debe ser lo suficientemente resistente para poder estampar todas las poleras que lleguen durante el evento (sugerimos tener más de una mica), para esta técnica pueden dibujar el estampado o imprimir sobre la mica y con ayuda de una tijera o corta cartón ir calando los espacios para que pueda pasar la tinta. Si deciden hacer bastidores, estos se deben construir con tela y mesa de luz, sugerimos averiguar si alguien de su zona trabaja serigrafía profesional o contactar a alguien que les pueda hacer un bastidor.</p> <p>La otra opción es solo comprar pintas y que cada guía decore su prenda como más le gustaría. Por ejemplo, llenar sus manos con ténpera y colocarlas en la polera. Aquí se deben preocupar de la limpieza a de las manos de las guías.</p> <p>Sea cual sea la opción que elijan, lo importante es la experiencia y el recuerdo. Les deseamos un bello Mes de la Rama Guías.</p>
MOTIVACIÓN	Llevar a casa un recuerdo del Mes de la Rama 2022
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Van a depender de la técnica que elijan.</li> <li>- Pinturas de tela</li> <li>- Paleta para pasar la pintura</li> <li>- Spray</li> </ul>
OBSERVACIONES	En caso de realizar la actividad en un área verde, se sugiere hacer las flechas con ramas, piedras u otros elementos de la naturaleza.
ANEXO	La Insignia del Mes de la Rama, será enviada en blanco y negro para que el estampado sea más sencillo de realizar. De esta manera pueden pintar de un solo color.



GRACIAS A CAROLINA SEPÚLVEDA POR EL DISEÑO DE NUESTRA INSIGNIA