

## **Concurso de propuestas de taller**

### **Definición**

El taller es una modalidad cuyo fin es conseguir que cada explorador sea, con la guía del instructor, un artesano de su propio conocimiento y disfrute de una actividad preparada para él.

Cada club puede presentar **un máximo de 2 propuestas de taller** antes de la fecha límite.

### **Objetivos del concurso**

1. Fomentar la participación activa de los clubes en el Camporé de Exploradores.
2. Fomentar en los clubes la idea de asistir al Camporé de Exploradores con el objetivo no sólo de recibir, sino de compartir sus conocimientos con otros clubes.
3. Incentivar a los clubes a que preparen talleres interesantes para los Exploradores.

### **Áreas de los talleres**

1. Juegos
2. Deportes
3. Actividades de Exploradores
4. Especialidades (sólo iniciación o enseñar alguna idea básica; no se puede dar una especialidad entera en 50 minutos)
5. Habilidades especiales
6. Ecología / Medio Ambiente

### **Funcionamiento de los talleres**

- **Horarios:** Mañana (cadetes) de 10.00 h a 13.00 h y tarde (tizones) de 15.30 h a 18.30 h
- **Duración general:** 3 horas por la mañana y 3 horas por la tarde.
- **Duración del taller:** 50 minutos
- **Rotaciones:** Cada hora habrá posibilidad de que los niños cambien de taller.
- **Repeticiones:** Se repetirán los talleres 3 veces por la mañana para cadetes y 3 veces por la tarde para tizones, un total de 6 veces entre los dos niveles. Cabría la posibilidad excepcional de que el taller pudiera durar las 3 horas y no hubiera repeticiones para un nivel. Debe avisarse con tiempo.
- **Niveles:** Recomendamos preparar **dos niveles distintos:** uno para **tizones** (6-11 años) que sea flexible por el rango amplio de edades, y el otro para **cadetes** (12-15 años). Si se trabaja con materiales específicos habrá que tener en cuenta el número de niños por las 6 repeticiones de los talleres para que el material llegue para todos.
- **Número de niños:** El límite lo pone cada responsable del taller. La media está entre 15 y 30 niños por taller.
- **Ayudantes:** Es responsabilidad del que trae el taller contar con los ayudantes que crea conveniente.
- **Ubicación:** Si no se indica otra cosa los talleres se repartirán por toda la zona de acampada. Serán al aire libre. Hay algunos lugares cubiertos, pero deben solicitarse para reservarlos.
- **Materiales:** Cada taller tendrá una mesa y una silla. Si se necesita más mesas y sillas/banquetas habrá que solicitarlo y si el lugar dispone de ese material extra lo reservaremos a los que lo soliciten. Considerad la posibilidad de tener un plan B en el suelo por si no podemos conseguir ese material. Si se necesita electricidad también deberá indicarse y hacer provisión de alargo de 50 metros como mínimo.
- **Materiales propios del taller:** El Camporé dispone de un pequeño presupuesto (100€ máximo) para la compra de material específico para el taller. Debe pasarse una estimación a JAE del coste del taller antes de adquirir el material. El material debe comprarlo el responsable del taller y presentar los tickets para su abono. Se puede traer material propio del club bajo la responsabilidad de cada uno. Las propuestas que sean interesantes y que tengan un presupuesto más bajo tendrán más posibilidades de ser elegidas.

- **Presentación:** Después de la matutina del día que se hagan los talleres saldrán todos los responsables de los mismos para presentar en **1 minuto** el taller que van a llevar. Es importante animar y motivar a los exploradores para que participen en el taller presentado. Se puede mostrar algún elemento o material del taller como muestra.
- **Alojamiento y comida:** Correrá por cuenta de cada club.

**Nota:** Podría pasar que los niños, como eligen libremente, no elijan el taller preparado o que participen pocos niños. No hay que desanimarse. La recomendación que hacemos es que debe contener algún elemento que los enganche o los motive a querer participar del taller.

### ***Criterios de selección del departamento JAE***

1. Objetivos claros
2. Buena planificación y organización
3. Creatividad / Originalidad
4. Que esté dentro de la filosofía de los Exploradores
5. Interesante para los Exploradores
6. Presentación clara y fácil de comprender
7. Optimización de recursos

### ***Gratificaciones***

Los **3 clubes que resulten seleccionados** por presentar **las mejores ideas** para realizar un taller en el Camporé recibirán **2 gratificaciones extras** para su club. Como todos los clubes tienen 1 gratificación de entrada, se sumaría a ésta y tendrían un total de 3 gratificaciones.

El **resto de clubes que sean seleccionados** para traer un taller al Camporé recibirán **1 gratificación extra** para su club y por tanto tendrían un total de 2 gratificaciones contando la que se ofrece a todos los clubes.

### ***Formato de entrega***

Se deberá presentar la propuesta de taller por escrito (puede incluir ilustraciones/fotografías) en DIN-A4 en los formatos de archivo siguientes:

- Microsoft Word (.doc); Pages (.pages); Adobe Acrobat (.pdf)

Se deberá enviar el documento digital a:

[jae@adventista.es](mailto:jae@adventista.es) con copia a [secretariajae@adventista.es](mailto:secretariajae@adventista.es)

