



**Scouts
del Perú**



ANEXOS

**Materiales de trabajo para ser
usados en la aplicación de:**

**"Los primeros 3 meses de la
Comunidad de Caminantes"**

*Dirección Nacional de
Programa de Jóvenes*



Documento elaborado por **Milagros Denisse Espinal Albinagorta** y **Fernando Alfonso León Góngora**,

Aprobado por **Diana Mesones Quispe**, Jefa Scout Nacional, bajo la recomendación de la Comisión de Método Educativo

Resolución N° 023-2026/JSN

Asociación de Scouts del Perú

2026

Anexos

Materiales gráficos complementarios a cada semana.

1

Retos del Periodo Introductorio

2

Texto de la Oración Caminante

3

Saludo Scout e historia del saludo por BP

4

El valor de la verdad de BP

5

Ley Scout

6

Imágenes de marcas famosas

7

Naipes

8

Posiciones de Acrosport

9

Fotos Referenciales

10

La Flor de Lis

11

Códigos y claves

12

Aventura de los vientos

13

La Promesa

14

Fragmentos de la Promesa

15

Kharisiri

16

La receta de limonada

17

Debate del fin del Mundo

18

Herramienta de Autoevaluación de la Progresión Personal

19

El Laberinto

Anexo ①

Retos del Periodo Introdutorio



Nota importante:

Las siguientes cuatro hojas se deben imprimir en tira y retirar para luego cortarlas por la mitad horizontal y armar un folleto doblando a la mitad cada sección siguiendo el orden de las páginas. La hoja de “Mi Ruta” se entrega al Caminante por separado para ser usado como Guía en su paso por la Comunidad.

MI CEREMONIA DE INVESTIDURA SERÁ EL DÍA:

MI CEREMONIA DE INTEGRACIÓN SERÁ EL DÍA:

RETOS

DEL PERIODO INTRODUCTORIO



DE:

10



CAMINO DEL COMPROMISO CON EL MOVIMIENTO SCOUT

RETO 2 REPORTA GRÁFICAMENTE EL CUMPLIMIENTO O INCUMPLIMIENTO DE LOS 10 ARTÍCULOS DE LA LEY SCOUT EN TU SOCIEDAD O FUERA DE ELLA.

CUMPLIRÉ ESTE RETO PARA MI CEREMONIA DE:

FECHA DE INICIO DEL RETO:

FECHA EN QUE SUPERÉ ESTE RETO:

¿CÓMO SUPERÉ ESTE RETO?

FIRMA DEL CAMINANTE:



CAMINO DEL CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

3

RETO 1 INVESTIGA ACERCA DE LA HISTORIA DEL MOVIMIENTO SCOUT Y LA VIDA DE BADEN POWELL Y COMPARTE CON TODA LA COMUNIDAD EL EPISODIO QUE MÁS TE IMPACTÓ E INDICA POR QUÉ. PARA ESTE RETO PUEDES AGRUPARTE CON UN MÁXIMO DE DOS CAMINANTES MÁS QUE ESTÉN INTENTANDO CUMPLIRLO.

CUMPLIRÉ ESTE RETO PARA MI CEREMONIA DE:

FECHA DE INICIO DEL RETO:

FECHA EN QUE SUPERÉ ESTE RETO:

¿CÓMO SUPERÉ ESTE RETO?

FIRMA DEL CAMINANTE:

EL PERIODO INTRODUCTORIO TIENE COMO OBJETIVO AYUDAR A IDENTIFICARTE COMO PARTE DEL MOVIMIENTO SCOUT, DE LA RAMA CAMINANTE Y DE TU COMUNIDAD. ABARCA DESDE TU INGRESO A LA COMUNIDAD DE CAMINANTES HASTA TU CEREMONIA DE INTEGRACIÓN Y PUEDE DURAR DE 1 A 3 MESES. EN ESTE PERIODO RECORRERÁS 3 CAMINOS: EL DEL CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO, EL DE LA INTEGRACIÓN CON TU COMUNIDAD Y EL DEL COMPROMISO CON EL MOVIMIENTO SCOUT. CADA UNO DE ELLOS CONTIENE TRES RETOS QUE PUEDES SUPERAR EN EL ORDEN QUE MÁS TE GUSTE. PARA ACCEDER A LA CEREMONIA DE INVESTIDURA DEBERÁS COMPLETAR AL MENOS 1 RETO DE CADA CAMINO Y PARA LA DE INTEGRACIÓN, SUPERAR LOS 6 RETOS RESTANTES.



CAMINO DEL CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

RETO 2 CONVERSA CON UNO DE TUS COORDINADORES DE COMUNIDAD ACERCA DEL SIMBOLISMO DE LA FLOR DE LIS MUNDIAL, INSIGNIA DE PROMESA DEL CAMINANTE, SEÑA, SALUDO SCOUT, PRESENTACIONES Y FORMACIONES DE COMUNIDAD.

CUMPLIRÉ ESTE RETO PARA MI CEREMONIA DE:

FECHA DE INICIO DEL RETO:

FECHA EN QUE SUPERÉ ESTE RETO:

¿CÓMO SUPERÉ ESTE RETO?

FIRMA DEL CAMINANTE:



CAMINO DEL COMPROMISO CON EL MOVIMIENTO SCOUT

RETO 3 PROPÓN UN PROYECTO DE SERVICIO A LA COMUNIDAD QUE SE PUEDA DESARROLLAR EN EL SIGUIENTE CICLO DE PROGRAMA.

CUMPLIRÉ ESTE RETO PARA MI CEREMONIA DE:

FECHA DE INICIO DEL RETO:

FECHA EN QUE SUPERÉ ESTE RETO:

¿CÓMO SUPERÉ ESTE RETO?

FIRMA DEL CAMINANTE:



CAMINO DEL COMPROMISO CON EL MOVIMIENTO SCOUT

RETO 1 ASISTE POR LO MENOS A CUATRO REUNIONES CONSECUTIVAS DE COMUNIDAD. SI POR RAZONES DE FUERZA MAYOR NO PUEDES LOGRARLO, EL CONGRESO DE COMUNIDAD DECIDIRÁ LA CANTIDAD DE ASISTENCIAS NO CONSECUTIVAS QUE DEBERÁS TENER EN UN TIEMPO DETERMINADO, EVALUANDO TU CASO PARTICULAR.

CUMPLIRÉ ESTE RETO PARA MI CEREMONIA DE:

FECHA DE INICIO DEL RETO:

FECHA EN QUE SUPERÉ ESTE RETO:

¿CÓMO SUPERÉ ESTE RETO?

FIRMA DEL CAMINANTE:



CAMINO DE LA INTEGRACIÓN CON MI COMUNIDAD DE CAMINANTES

RETO 3 PARTICIPA EN LA ORGANIZACIÓN DE UNA ACTIVIDAD FUERA DEL LOCAL HABITUAL DE REUNIÓN DE COMUNIDAD, EN LA QUE PARTICIPE AL MENOS EL 75% DE LOS INTEGRANTES DE LA COMUNIDAD.

CUMPLIRÉ ESTE RETO PARA MI CEREMONIA DE:

FECHA DE INICIO DEL RETO:

FECHA EN QUE SUPERÉ ESTE RETO:

¿CÓMO SUPERÉ ESTE RETO?

FIRMA DEL CAMINANTE:



CAMINO DEL CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

RETO 3 CONVERSA CON ALGUNO DE TUS COORDINADORES DE COMUNIDAD ACERCA DEL SIGNIFICADO DE LA ORACIÓN DE LA COMUNIDAD, LEMA DE LA COMUNIDAD, PROMESA DEL CAMINANTE Y LOS COLORES DE TU PAÑOLETA.

CUMPLIRÉ ESTE RETO PARA MI CEREMONIA DE:

FECHA DE INICIO DEL RETO:

FECHA EN QUE SUPERÉ ESTE RETO:

¿CÓMO SUPERÉ ESTE RETO?

FIRMA DEL CAMINANTE:



CAMINO DE LA INTEGRACIÓN CON MI COMUNIDAD DE CAMINANTES

RETO 1 PRESENTA A TODA LA COMUNIDAD UNA EXPOSICIÓN FOTOGRÁFICA, REPORTAJE, VIDEO, CRÓNICA, ETC., CUYO TEMA SEA TU PROPIA COMUNIDAD DE CAMINANTES, SU HISTORIA, SUS TRADICIONES, NOMBRE, ETC. PARA ESTE RETO EL EQUIPO DE COORDINADORES DE COMUNIDAD TE PODRÁ NOMBRAR UN ASESOR ENTRE LOS DEMÁS CAMINANTES.

CUMPLIRÉ ESTE RETO PARA MI CEREMONIA DE:

FECHA DE INICIO DEL RETO:

FECHA EN QUE SUPERÉ ESTE RETO:

¿CÓMO SUPERÉ ESTE RETO?

FIRMA DEL CAMINANTE:



CAMINO DE LA INTEGRACIÓN CON MI COMUNIDAD DE CAMINANTES

RETO 2 PRESENTA A TODA LA COMUNIDAD UNA EXPOSICIÓN CUYO TEMA SEA DE 5 A MÁS ELEMENTOS REPRESENTATIVOS DE LA RAMA, ES DECIR: PATRONO, LUGAR DE REUNIÓN, BANDERA, ACTIVIDADES DE LA RAMA, EL BÁCULO, EL CUADERNO DE RUTA, ETC.

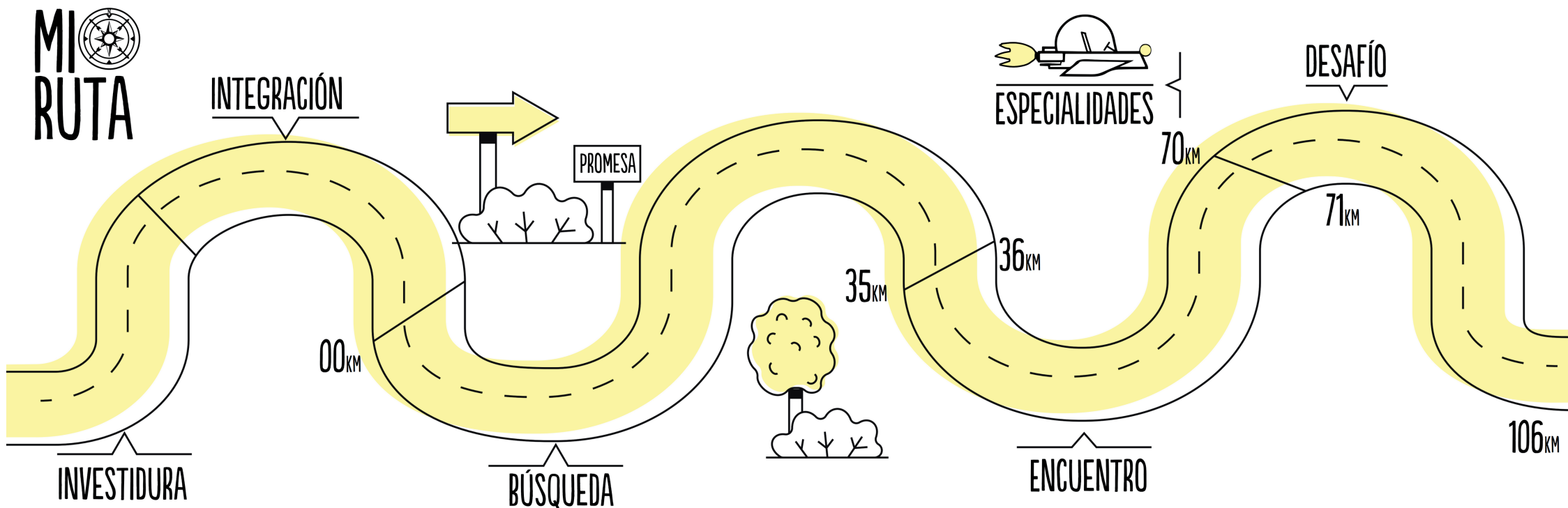
CUMPLIRÉ ESTE RETO PARA MI CEREMONIA DE:

FECHA DE INICIO DEL RETO:

FECHA EN QUE SUPERÉ ESTE RETO:

¿CÓMO SUPERÉ ESTE RETO?

FIRMA DEL CAMINANTE:



Anexo ②

Texto de la Oración del Caminante



ORACIÓN DEL CAMINANTE

Señor,
Ayúdame a encontrar la fortaleza del viejo roble
para que ningún triunfo me envanezca.
La alegría de la naturaleza
para que ninguna soledad me abata.
La libertad del ave
para elegir mi camino.
Y la voluntad del caminante, para avanzar



ORACIÓN DEL CAMINANTE

Señor,
Ayúdame a encontrar la fortaleza del viejo roble
para que ningún triunfo me envanezca.
La alegría de la naturaleza
para que ninguna soledad me abata.
La libertad del ave
para elegir mi camino.
Y la voluntad del caminante, para avanzar



ORACIÓN DEL CAMINANTE

Señor,
Ayúdame a encontrar la fortaleza del viejo roble
para que ningún triunfo me envanezca.
La alegría de la naturaleza
para que ninguna soledad me abata.
La libertad del ave
para elegir mi camino.
Y la voluntad del caminante, para avanzar



ORACIÓN DEL CAMINANTE

Señor,
Ayúdame a encontrar la fortaleza del viejo roble
para que ningún triunfo me envanezca.
La alegría de la naturaleza
para que ninguna soledad me abata.
La libertad del ave
para elegir mi camino.
Y la voluntad del caminante, para avanzar



Anexo ③

Saludo Scout e historia del saludo por BP

Nota importante:

Las siguientes dos hojas se deben imprimir en tira y retirar para luego cortarlas por la mitad horizontal y armar un folleto doblándolo a la mitad cada sección siguiendo el orden de los números de páginas

FIN

EL SALUDO
SCOUT

UNA HISTORIA DE BP

Cuando B.P. le extiende la mano, el Jefe Ashanti, se despojó de su escudo tribal y le extendió la mano izquierda.

Al notar el desconcierto de B.P. le explicó que sólo los guerreros más valientes saludaban con la mano izquierda, puesto que al dejar su escudo quedaban desprotegidos.



6



Hace muchos años, antes que Baden Powell creara el Movimiento Scout, como un joven oficial del Ejército Británico fue asignado a una serie de campañas militares en África

3



Anexo

El valor de la verdad de BP

Pregunta 1: ¿Robert Baden-Powell nació en Londres en 1857?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 2: ¿Su padre murió cuando él tenía 19 años?

Respuesta: Falso (Murió cuando B-P tenía 3 años).

Pregunta 3: ¿Sus hermanos lo introdujeron en el gusto por la exploración y las aventuras al aire libre?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 4: ¿En su niñez practicaba campismo y exploración en los bosques de Inglaterra?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 5: Baden-Powell nunca mostró interés por el arte ni la música.

Respuesta: Falso (Le gustaba dibujar, pintar y tocar instrumentos).

Pregunta 6: ¿Ingresó al ejército británico a los 19 años?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 7: ¿Sirvió en la India, donde desarrolló habilidades de rastreo y observación?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 8: ¿Es recordado por la defensa de Mafeking durante la Primera Guerra Mundial?

Respuesta: Falso (Fue en la Guerra de los Bóeres).

Pregunta 9: ¿Muchas de sus experiencias militares sirvieron como base para el método scout?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 10: ¿Fue nombrado general a los 35 años, siendo uno de los más jóvenes de su época?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 11: ¿En 1899 escribió Aids to Scouting, que influyó en el escultismo?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 12: ¿El campamento experimental en Brownsea Island se realizó en 1910?

Respuesta: Falso (Se realizó en 1907).

Pregunta 13: ¿Ese primer campamento reunió a 20 chicos de distintas clases sociales?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 14: ¿Escultismo para muchachos fue publicado en 1908?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 15: ¿El escultismo se expandió rápidamente por Europa y América gracias a los militares?

Respuesta: Falso, fue gracias a los propios jóvenes

Pregunta 16: ¿Su esposa fue Olave Baden-Powell, Jefa Guía Mundial?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 17: ¿Baden-Powell también impulsó el Guidismo, movimiento para las muchachas?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 18: El primer Jamboree Scout Mundial se celebró en 1920 en Arequipa.

Respuesta: Falso, fue en Londres

Pregunta 19: ¿Fue nombrado Lord Baden-Powell of Gilwell?

Respuesta: Verdadero

Pregunta 20: ¿Pasó sus últimos años en Perú, donde murió en 1941?

Respuesta: Falso, fue en Kenia

Pregunta 21: ¿En su última carta pidió a los scouts que dejaran el mundo en mejores condiciones de como lo encontraron?

Respuesta: Verdadero



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 1

¿Robert Baden-Powell nació en Londres en 1857?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 2

¿Su padre murió cuando él tenía 19 años?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 3

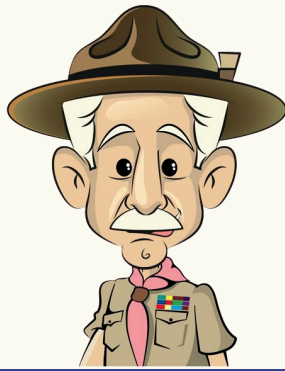
¿Sus hermanos lo introdujeron en el gusto por la exploración y las aventuras al aire libre?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 4

¿En su niñez practicaba campismo y exploración en los bosques de Inglaterra?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 5

¿Baden-Powell nunca
mostró interés por el arte
ni la música?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 6

¿Ingresó al ejército
británico a los 19 años?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 7

¿Sirvió en la India, donde
desarrolló habilidades de
rastreo y observación?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 8

¿Es recordado por la
defensa de Mafeking
durante la Primera Guerra
Mundial?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 9

¿Muchas de sus experiencias militares sirvieron como base para el método scout?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 10

¿Fue nombrado general a los 35 años, siendo uno de los más jóvenes de su época?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 11

¿En 1899 escribió Aids to Scouting, que influyó en el escultismo?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 12

¿El campamento experimental en Brownsea Island se realizó en 1910?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 13

¿Ese primer campamento reunió a 20 chicos de distintas clases sociales?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 14

¿Escultismo para muchachos fue publicado en 1908?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 15

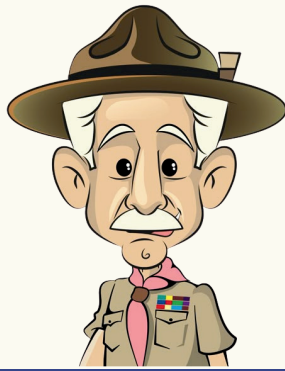
¿El escultismo se expandió rápidamente por Europa y América gracias a los militares?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 16

¿Su esposa fue Olave Baden-Powell, Jefa Guía Mundial?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 17

¿Baden-Powell también impulsó el Guidismo, movimiento para las muchachas?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 18

¿El primer Jamboree Scout Mundial se celebró en 1920 en Arequipa?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 19

¿Fue nombrado Lord Baden-Powell of Gilwell?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 20

¿Pasó sus últimos años en Perú, donde murió en 1941?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta 21

¿En su última carta pidió a los scouts que dejaran el mundo en mejores condiciones de como lo encontraron?



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta Extra



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta Extra



EL VALOR DE LA
VERDAD DE BADEN
POWELL

Pregunta Extra

Anexo 5

Ley Scout



El / La Caminante



1. Es una persona digna de confianza.
2. Es leal.
3. Es útil y ayuda a los demás.
4. Es amigo de todos y hermano de todo scout sin ningún tipo de distinción.
5. Es amable y solidario.
6. Protege la vida y la naturaleza.
7. Es responsable y no hace nada a medias.
8. Enfrenta la vida con optimismo.
9. Cuida las cosas, valora el trabajo y respeta el bien ajeno.
10. Es una persona limpia en pensamiento, palabra y obra



LEY SCOUT

El / La Caminante



1. Es una persona digna de confianza.
2. Es leal.
3. Es útil y ayuda a los demás.
4. Es amigo de todos y hermano de todo scout sin ningún tipo de distinción.
5. Es amable y solidario.
6. Protege la vida y la naturaleza.
7. Es responsable y no hace nada a medias.
8. Enfrenta la vida con optimismo.
9. Cuida las cosas, valora el trabajo y respeta el bien ajeno.
10. Es una persona limpia en pensamiento, palabra y obra



LEY SCOUT

El / La Caminante



1. Es una persona digna de confianza.
2. Es leal.
3. Es útil y ayuda a los demás.
4. Es amigo de todos y hermano de todo scout sin ningún tipo de distinción.
5. Es amable y solidario.
6. Protege la vida y la naturaleza.
7. Es responsable y no hace nada a medias.
8. Enfrenta la vida con optimismo.
9. Cuida las cosas, valora el trabajo y respeta el bien ajeno.
10. Es una persona limpia en pensamiento, palabra y obra



LEY SCOUT

El / La Caminante



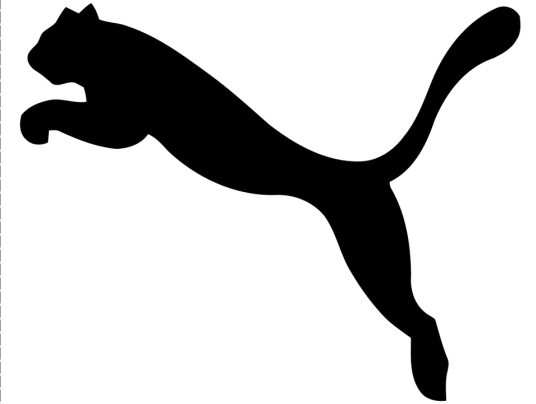
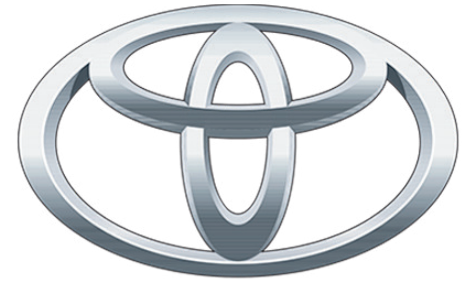
1. Es una persona digna de confianza.
2. Es leal.
3. Es útil y ayuda a los demás.
4. Es amigo de todos y hermano de todo scout sin ningún tipo de distinción.
5. Es amable y solidario.
6. Protege la vida y la naturaleza.
7. Es responsable y no hace nada a medias.
8. Enfrenta la vida con optimismo.
9. Cuida las cosas, valora el trabajo y respeta el bien ajeno.
10. Es una persona limpia en pensamiento, palabra y obra



LEY SCOUT

Anexo ⑥

Imágenes de marcas famosas



Anexo 7

Naipes



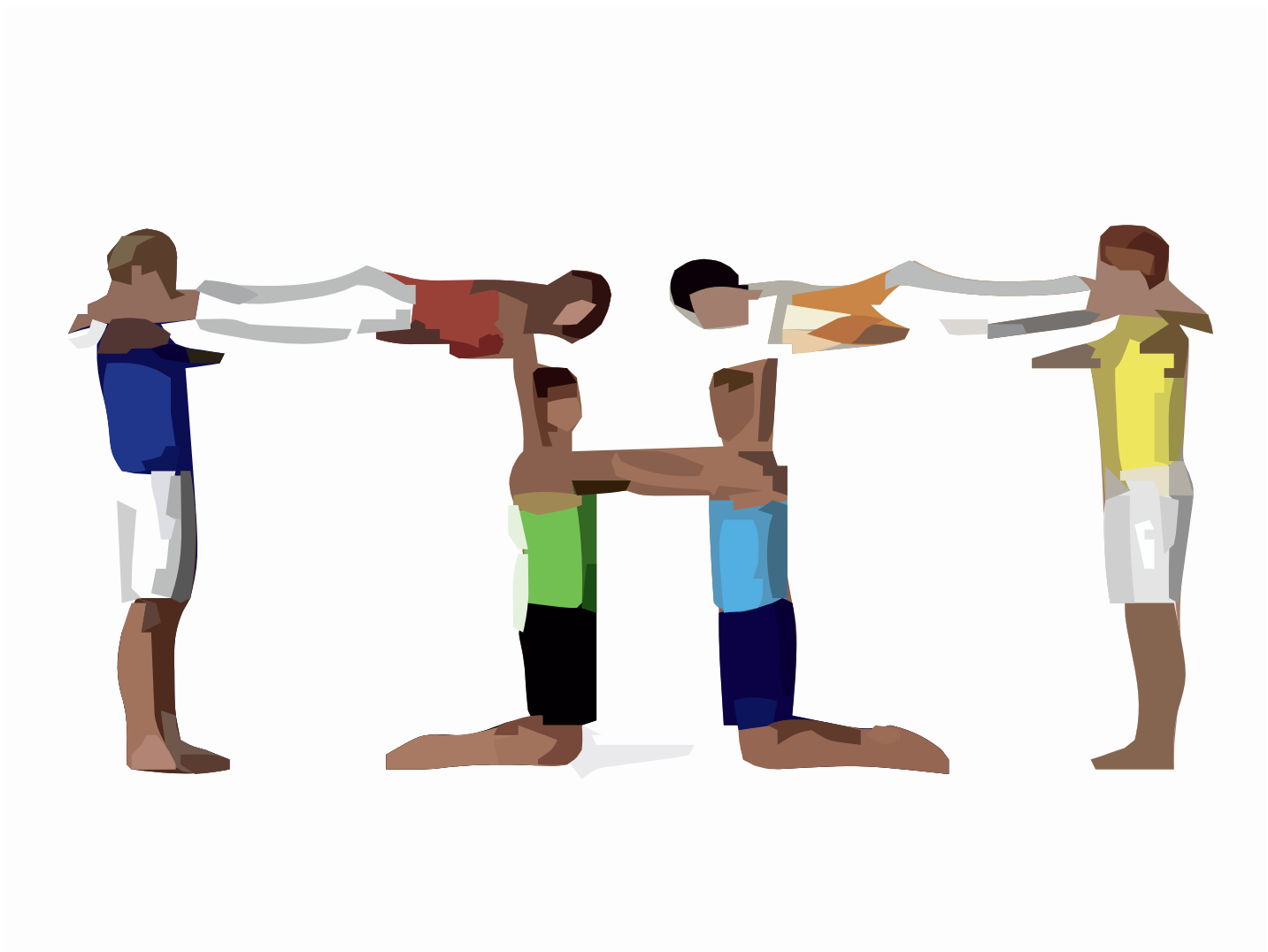
Nota importante:
Usar un juego de naipes jumbo o descargarlo e imprimirlo usando el QR

Anexo 8

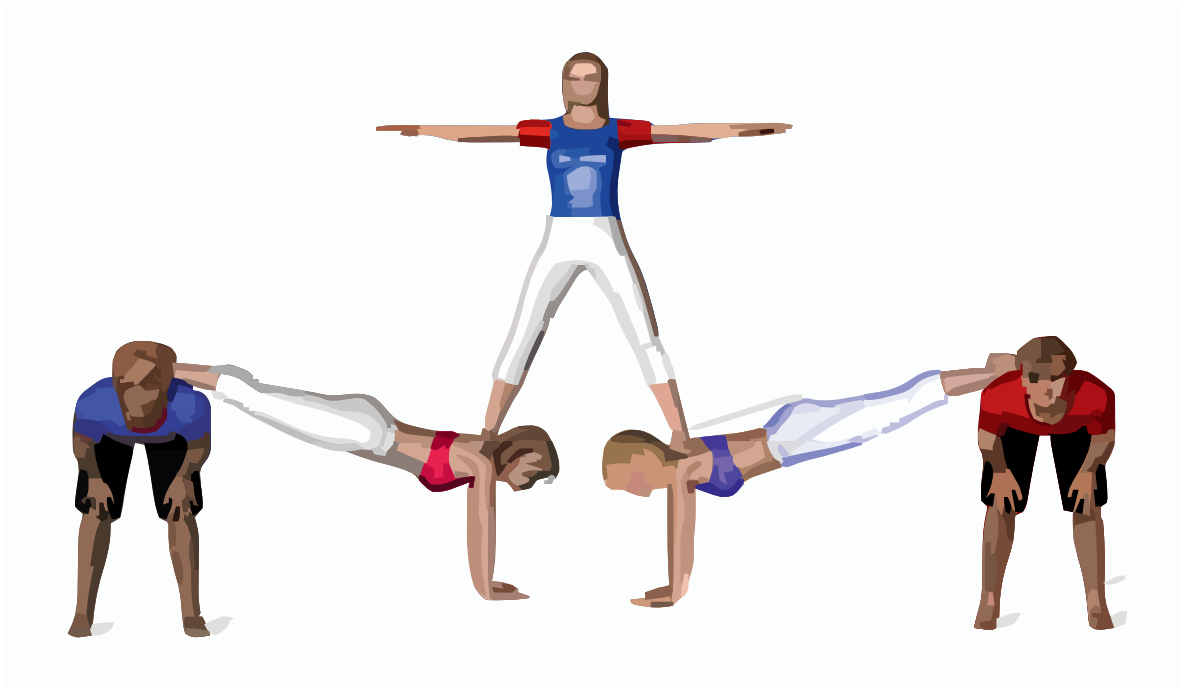
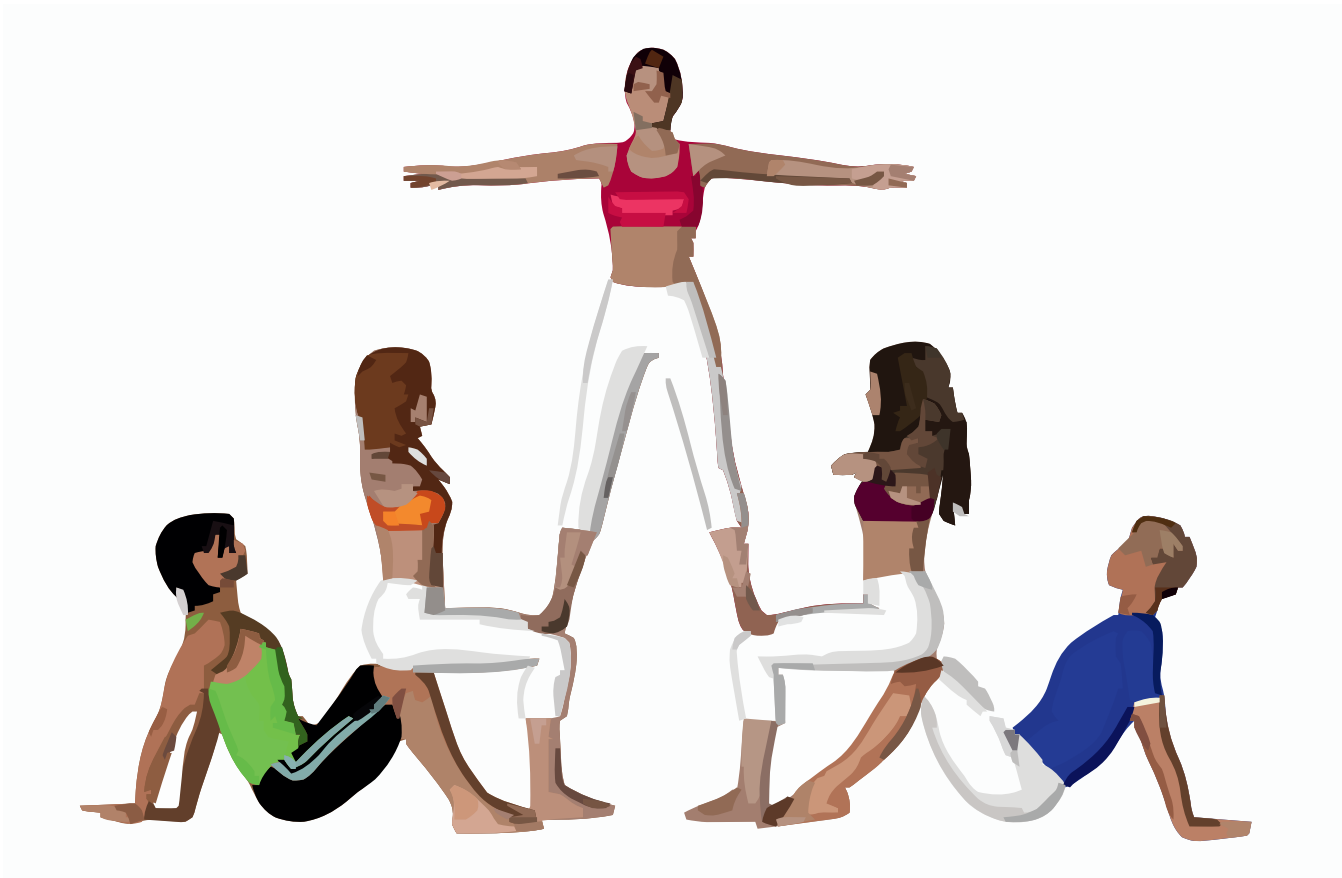
Posiciones para Acrosport













Anexo 9

Fotos referenciales



Anexo 10

Flor de Lis

La Flor de Lis sus partes y simbología



El lazo

La línea horizontal que une los tres pétalos, representa la familia scout.

Combinación de colores

El color blanco del lienzo representa la pureza, mientras que el morado del movimiento Scout simboliza el liderazgo y el servicio.

Las estrellas



Verdad



Conocimiento

Los 10 puntos de la estrella representan los 10 partes de la Ley Scout.

La Flor de Lis

Deber para con Dios
Valores Scouts

Deber para con la
Patria
Servicio a los demás



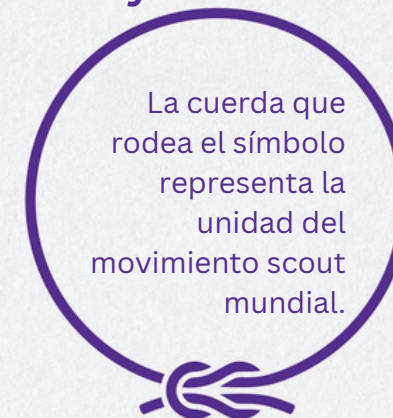
La aguja de la brújula siempre muestra el camino correcto para un Scout.

Deber para con uno mismo
Obediencia a la Ley Scout.



La cuerda que rodea y el nudo rizo

La cuerda que rodea el símbolo representa la unidad del movimiento scout mundial.



El nudo rizo es un símbolo de la fortaleza del Movimiento Scout Mundial.

Anexo

Códigos y Claves Scouts

CLAVE MURCIÉLAGO

M U R C I E L A G O
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



CLAVE MICHÍ

A B C	D E F	G H I
J K L	M N Ñ	O P Q
R S T	U V W	X Y Z



H078 4815N8NT6S,

P0N610S 8 P326B8 S2 4368T5V5D8D, 48P845D8D D6
T38B8J0 6N 6Q25P0 Y D6 36S072450N D6 P30B7618S 40N
6ST6 36T0. F67545T8450N6S, S5 7093830N D6S45F383 6ST6
P6Q26Ñ0 16NS8J6 6S P03Q26 H8N 6NT6ND5D0 8 78
P63F64450N 78 478V6 1234567890 Y 8H038 426NT8N 40N
2N8 F0318 S6436T8 D6 4012N5483S6. T81B56N POD38N
2T575Z83 OT38 P878B38 D6 D56Z 76T38S Q26 40NT6N98 78S
45N40 V04876S Y Q26 N0 T6N98 76T38S Q26 S6 36P5T8N
P838 2T575Z8378 4010 478V6 6NT36 2ST6D6S, P03 6J61P70:
“624875PT0”, “P6328N5T0S” 0 “F62D875S10”.

8V8NZ83



MENSAJE TRADUCIDO DE LA CLAVE MURCIÉLAGO

Hola Caminantes,

Ponemos a prueba su creatividad, capacidad de trabajo en equipo y de resolución de problemas con este reto. Felicitaciones, si lograron descifrar este pequeño mensaje es porque han entendido a la perfección la clave murciélago y ahora, cuentan con una forma secreta de comunicarse. También podrán utilizar otra palabra de diez letras que contenga las cinco vocales y que no tenga letras que se repitan para utilizarla como clave entre ustedes. Por ejemplo: “Eucalipto”, “Peruanitos” o “Feudalismo”.

Avanzar

MENSAJE TRADUCIDO DE LA CLAVE MICHÍ

Felicitaciones nuevamente Caminantes,

La clave michi es un poco más compleja y por lo tanto les puede haber tomado más tiempo descifrar este mensaje. Recuerda que la práctica hace al maestro, así que cuanto más lo practiquen, más fácil les será descifrar un mensaje en esta clave.

Ahora te retamos a crear una clave secreta para el uso interno y exclusivo de tu Equipo.

Avanzar

NOTA IMPORTANTE:

**ESTA HOJA ES SOLO PARA USO DE LOS COORDINADORES
NO DEBE SER ENTREGADA A LOS CAMINANTES**



Anexo

Aventura de los vientos



“La Aventura de los Vientos”, es un juego de mesa para Caminantes de la Asociación de Scouts del Perú. Participan de 2 a 6 jugadores. En el caso de ser más de 6 Caminantes en tu Comunidad, pueden agruparse en parejas o grupos pequeños para jugar.

La misión del juego es reunir los componentes de uno de los elementos más representativos de la Comunidad de Caminantes: “Rosa de los Vientos”.

CONTENIDO Y CANTIDADES:

A continuación se describen los tipos de cartas y las cantidades de cada una.

Componentes:



Obstáculos:



Potenciadores:



Estrategias:



PREPARACIÓN:

Uno de los Caminantes debe mezclar bien las cartas y repartir 3 a cada jugador. Las cartas restantes se colocan boca abajo al alcance de todos y al lado se colocarán boca arriba las cartas descartadas. Cuando se hayan agotado, se voltean las cartas descartadas y se siguen usando sin necesidad de ser mezcladas nuevamente.



OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el primer Caminante en completar la Rosa de los Vientos.

La Rosa de los Vientos tiene 4 componentes: “Puntos Cardinales”, “Fondo azul”, “Flechas doradas” y “Norte”. Al reunir sobre la mesa, frente a ti, los 4 Componentes, se habrá completado el objetivo del juego y ganado la partida.



COMPONENTES		
Componente libre	Componente reforzado	Componente intocable

Se considera Componente a un Componente libre, un Componente reforzado y un Componente intocable.

Más adelante se explica cómo se usa cada carta.

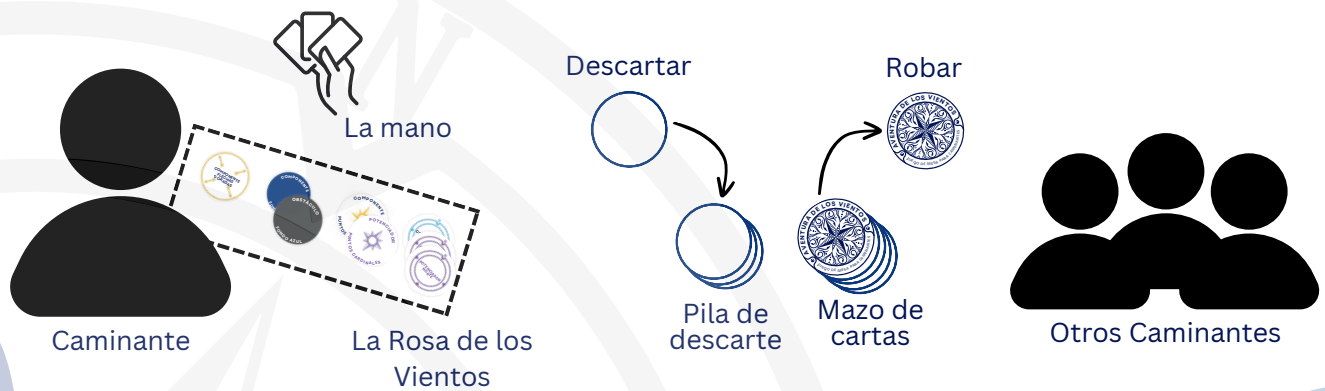
MECÁNICA DEL JUEGO:

Al inicio del turno de cada jugador siempre debe tener 3 cartas en la mano y sólo podrá realizar una acción. Después de haber realizado dicha acción, robará una carta para completar nuevamente sus 3 cartas.

El Caminante podrá jugar cualquiera de los diferentes tipos de cartas colocándolas sobre la mesa delante de él para construir su Rosa de los Vientos, o podrá jugar sobre las cartas de los rivales para así evitar que los demás construyan su Rosa de los Vientos primero.

Algunas cartas pueden obligar al jugador a descartar o cambiar sus Componentes, sus Potenciadores o incluso toda su mano. Se deberá pensar la mejor manera de cómo construir antes que los otros Caminantes la Rosa de los Vientos.

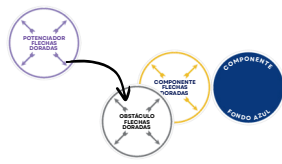
El jugador deberá siempre estar atento a las jugadas de los rivales para poder evitar que el resto termine su Rosa de los Vientos antes que él.



FASES DEL JUEGO:

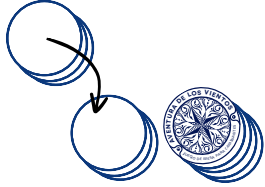
El Caminante debe elegir entre jugar una carta o descartar una o más cartas. Luego deberá robar tantas cartas para completar su mano con 3 cartas antes de pasar el turno al jugador de la derecha. No puede pasar el turno sin haberlo jugado

FASE 1: Elegir una de dos acciones: JUGAR o DESCARTAR



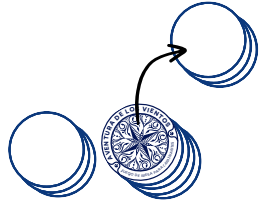
El Caminante puede jugar una sola carta de su mano por turno.

ó



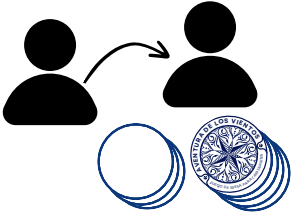
El Caminante puede descartar todas las cartas que desee.

FASE 2: ROBAR



El Caminante debe robar tantas cartas como sean necesarias para completar 3 en su mano

FASE 3: FIN DEL TURNO

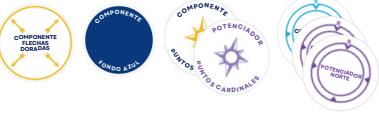


El Caminante pasará el turno al Caminante ubicado a su derecha

TIPOS DE CARTAS:

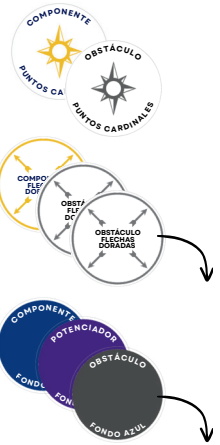
COMPONENTES

El Caminante debe reunir los 4 componentes de la Rosa de los Vientos para ganar el juego. En ningún momento puedes tener frente a ti dos componentes iguales. Si se tiene 4 Componentes y uno de ellos está dañado, se puede ganar la partida si se utiliza el Comodín de Componente.



OBSTÁCULOS

Un jugador utiliza los Obstáculos para destruir a los Componentes y a los Potenciadores de los demás Caminantes. Los obstáculos sólo tienen efecto sobre Componentes y Potenciadores del mismo tipo.



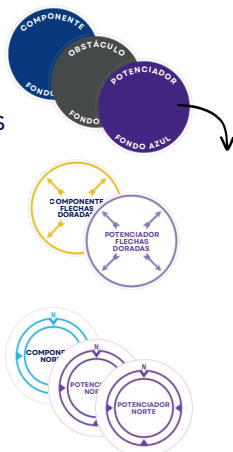
DAÑAR UN COMPONENTE
Colocar un Obstáculo sobre un Componente del mismo tipo. Los Componentes dañados no pueden ser usados para completar la Rosa de los Vientos.

DAÑAR PERMANENTEMENTE UN COMPONENTE
Colocar un segundo Obstáculo sobre un Componente dañado del mismo tipo. Ese Componente queda dañado permanentemente y las 3 cartas van a parar a la pila de descarte (el Componente y los dos Obstáculos).

NEUTRALIZAR UN POTENCIADOR
Usar un Obstáculo para destruir un Potenciador de su mismo tipo que se encuentre sobre un Componente. El Potenciador y el Obstáculo van a parar a la pila de descarte.

POTENCIADORES

Un jugador utiliza los Potenciadores para proteger a los Componentes de los Obstáculos o para evitar que sean dañados por un Obstáculo. Los Potenciadores sólo tienen efecto sobre Componentes y Obstáculos del mismo tipo.



DESTRUIR UN OBSTÁCULO

Usar un Potenciador para destruir un Obstáculo de su mismo tipo que se encuentre sobre un Componente. El Obstáculo y el Potenciador van a parar a la pila de descarte.

REFORZAR UN COMPONENTE

Colocar un Potenciador sobre un Componente Libre del mismo tipo. Ahora para poder dañar a ese Componente, primero se deberá neutralizar dicho Potenciador.

VOLVER INTOCABLE UN COMPONENTE

Colocar un segundo Potenciador sobre un Componente Reforzado del mismo tipo. Ese Componente se vuelve intocable y no se ve afectado por los Obstáculos ni por las cartas de Estrategias.

ESTRATEGIAS

Las cartas de Estrategias pueden alterar el juego para hacer ganar a cualquier Caminante. Se utilizan en beneficio propio o para evitar que otro Caminante completen antes su Rosa de los Vientos. Cuando se juega una de estas cartas, tienen efecto inmediato y van a parar a la pila de descarte



CARTA DE DISPERSIÓN

Un Caminante traslada tantos Obstáculos como pueda desde sus Componentes dañados a los Componentes de otros Caminantes. No se puede usar la carta de Dispersión sobre Componentes Reforzados o Intocables, sólo se podrá usar sobre Componentes libres.



CARTA LADRÓN DE COMPONENTES

Roba un Componente de un jugador y lo agrega en su Rosa de los Vientos. Se puede robar Componentes reforzados pero no Intocables. No se puede tener dos Componentes del mismo tipo.



CARTA DE INTERCAMBIO PARCIAL

Intercambia un Componente por otro entre dos Caminantes cualesquiera. No importa si son Componentes de diferentes tipos, si están Dañados o Reforzados pero nunca un Componente Intocable. No se puede tener dos Componentes del mismo tipo



CARTA DE DESCARTE

Todos los Caminantes, excepto el que usa la Carta de Descarte, descartan su mano. Al no tener cartas, estos Caminantes sólo podrán robar una nueva mano, perdiendo así un turno de juego.



CARTA DE INTERCAMBIO TOTAL

Intercambia toda tu Rosa de los Vientos por la de otro Caminante, incluyendo Componentes, Obstáculos y Potenciadores. No importa el número de cartas que cada Caminante tenga en la mesa. Cuando se usa esta carta, los Componentes intocables también son intercambiados.

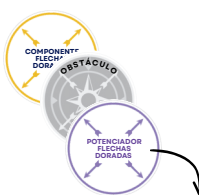
CARTAS COMODÍN

Hay cartas Comodín de Componentes, Obstáculos y Potenciadores. Una carta Comodín siempre mantiene los 4 tipos. Esto les hace muy poderosas, ya que pueden afectar a Cartas de cualquier tipo, pero también muy frágiles porque pueden verse afectadas por cualquier carta.

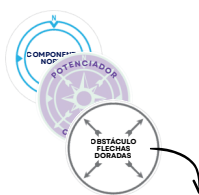


El Componente Comodín puede volverse intocable con dos Potenciadores diferentes, aunque también pueden ser dañado permanente por Obstáculos diferentes

El Obstáculo Comodín puede dañar a cualquier Componente o Potenciador. Pero también puede neutralizarse con cualquier Potenciador.



Los Potenciadores Comodín pueden afectar a cualquier Obstáculo o cualquier Componente. Sin embargo, pueden ser neutralizado por cualquier Obstáculo.





NOTA:

**Esta hoja
corresponde a la
contracara de
todas las tarjetas**



**Debe ser impresa
como tira y retira
con cada una de
las siguientes
hojas**





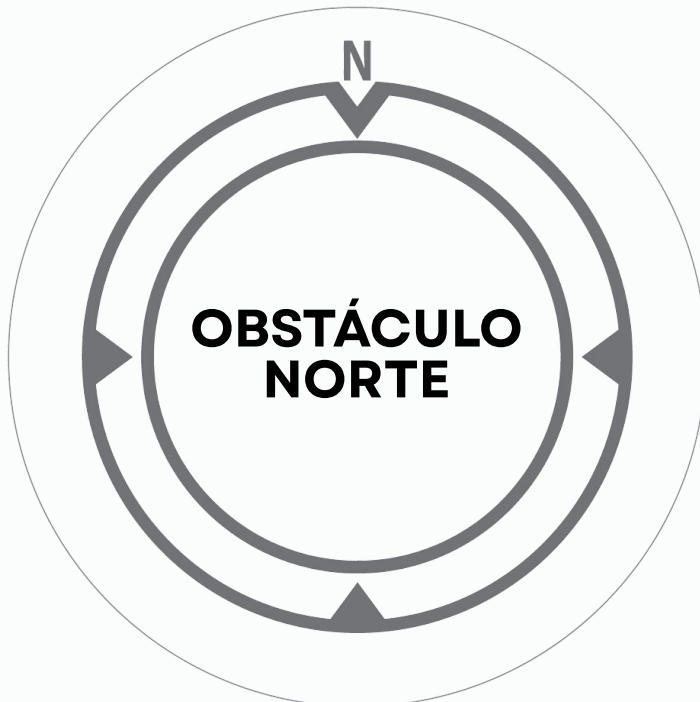
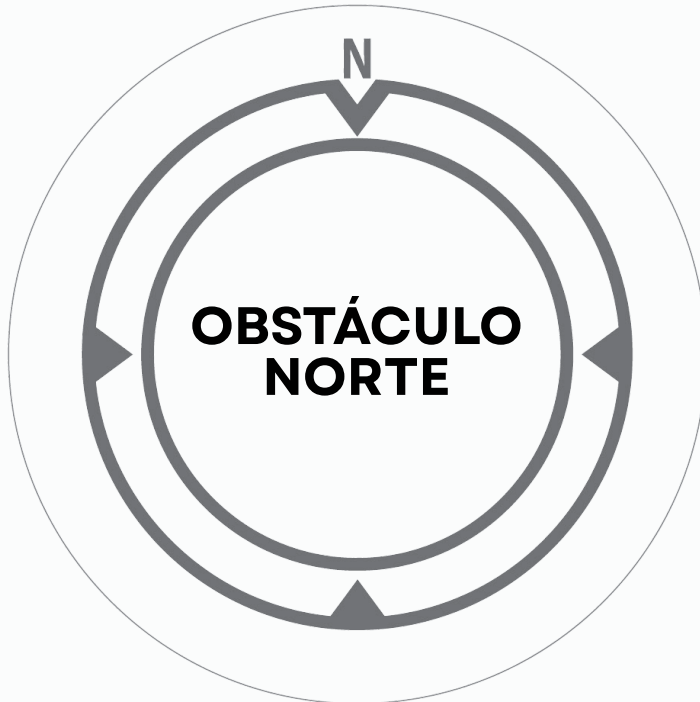






















Anexo

La Promesa



LA PROMESA SCOUT



“Por mi honor, prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout”.



LA PROMESA SCOUT



“Por mi honor, prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout”.



LA PROMESA SCOUT



“Por mi honor, prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout”.



LA PROMESA SCOUT



“Por mi honor, prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout”.



Anexo

Fragmentos de la Promesa



Por mi honor

Prometo hacer cuanto de mi dependa

para cumplir mis deberes

para con Dios

y la Patria

ayudar al prójimo en toda circunstancia

y cumplir fielmente la Ley Scout

**Anexo **

Kharisiri

EL KHARISIRI – INSTRUCCIONES

El Kharisiri es un personaje mítico andino que ataca a las personas para robarles la grasa del cuerpo para ser usada de distintas formas. Este juego promueve la deducción social dónde se pondrá a prueba la capacidad de los jugadores de leer el lenguaje corporal, ganarse la confianza de los demás y descubrir finalmente quién o quiénes mienten entre ellos.

PERSONAJES:

Moderador (1)

Dirige el juego, puede ser elegido al azar o, si los jugadores no tienen mucha experiencia, voluntariamente entre los que tienen más experiencia.

Kharisiri (3)

Escondido en la oscuridad de la noche, los Kharisiri buscan en el pueblo a una víctima cada noche y se ponen de acuerdo para atacar.

Santo Toribio (1)

Siempre preocupado del bienestar del pueblo, durante el día protege a un poblador del ataque de los Kharisiri.

Perro de chacra (1)

Su olfato infalible le permite saber algo más que el resto de los personajes. Al inicio elegirá 3 pobladores al azar y el moderador le indicará si entre esos 3 hay un Kharisiri.

Huatrila (3) / Awakhuni (3)

Son parte de la población. No tienen una habilidad especial durante el juego cobran importancia al momento de votar por quién es el Kharisiri.

Curandero (1)

Tiene una pócima de vida durante toda la partida. En cada noche el Curandero usa su pócima en quien él cree que ha sido víctima de los Kharisiri.

Chaman (1)

En la primera noche elige a dos jugadores a quienes realiza un hechizo de amarre que une sus destinos para siempre, es decir, que si uno es eliminado el otro también lo será.

Curaca (1)

Personaje abyecto que busca el favor de los Kharisiri. En la primera ronda el moderador le indicará quienes son los Kharisiri. Él no puede revelar su identidad pero intenta despistar al resto acerca de la identidad de los Kharisiri.

Cuniraya Huiracocha (1)

El dios que se disfraza de mendigo para interactuar con el pueblo e intentar protegerlo. En la primera ronda el moderador le indicará quienes son los Kharisiri. Él no puede revelar su identidad pero intenta inculpar a los Kharisiri.

Objetivo del juego

En el juego existen dos bandos enfrentados: los Kharisiri y el pueblo. Los jugadores triunfan si su equipo logra imponerse, incluso si han sido eliminados antes del final. Los Kharisiri, junto con el Curaca, deben erradicar al pueblo. Por su parte, el resto del pueblo tiene como objetivo eliminar a los Kharisiri.

¿Cómo jugar?

Al inicio del juego cada jugador recibe una carta de personaje al azar, la cual no puede mostrarse a los demás hasta que el jugador sea eliminado.

El jugador que recibe la carta de Moderador revela su identidad en ese momento y es el encargado de dirigir el juego. Si muchos de los jugadores nunca han jugado el juego se recomienda elegir como Moderador al más experimentado.

El juego tiene dos fases que se repiten alternativamente hasta que haya un bando ganador.

Fase de noche:

Durante la noche toda el pueblo duerme. El Moderador inicia su relato "Llegó la noche, todo el pueblo debe guarecerse de los Kharisiri en sus hogares". Todos los jugadores cierran los ojos y bajan la cabeza. Nadie puede abrirlos o levantar la cabeza hasta que el Moderador lo indique. Igualmente durante la noche nadie puede hablar ni hacer ruido.

- Moderador: "Kharisiri, despierten y elijan a su víctima", entre ellos y en silencio deciden a quien atacar. Luego envía a dormir a los Kharisiri.
- Moderador: "Curaca, despierte", el moderador le indica en silencio quiénes son los Kharisiri. Luego envía a dormir al Curaca.
- Moderador: "Cuniraya Huiracocha, despierte", el moderador le indica en silencio quiénes son los Kharisiri. Luego envía a dormir al Cuniraya Huiracocha.
- Moderador: "Chamán, despierte", el moderador le indica que señale a dos jugadores a quienes ha realizado un hechizo de amarre que une sus destinos para toda la eternidad, eso quiere decir que si uno es eliminado, el otro también lo será. Luego envía a dormir al Chamán.
- Moderador: "Santo Toribio, despierte", el moderador le pregunta en Silencio a quién desea proteger esa noche y Santo Toribio lo señala. Luego envía a dormir a Santo Toribio.
- Moderador: "Cuy mágico, despierte", el moderador le pide que señale a 3 jugadores y éste le indica si entre ellos hay uno, dos o tres Kharisiri. No le indica quienes son, sólo el número. Luego lo envía a dormir. Esta intervención sólo se hace en la primera ronda.
- Moderador: "Curandera, despierte", el moderador le pregunta en silencio a quién desea darle su pócima de la vida (independientemente si lo ha protegido Santo Toribio o no).

NOTA IMPORTANTE: Dependiendo la cantidad de jugadores se puede omitir algunos personajes e incluso crear nuevos personajes.

Fase de día:

El Moderador indica "Salió el sol, despierten todos". El procede a narrar lo sucedido en la noche diciendo que alguien fue atacado por los Kharisiri. En el caso de haber sido protegido por Santo Toribio o haber recibido la pócima de la vida, el moderador no revela quién fue atacado, simplemente dice que ha sido salvado (no revela si fue salvado por Santo Toribio o la Curandera. En el caso de no haber sido salvado, el Moderador indica quién ha sido eliminado y este revela a todos su personaje.

El Moderador solicita un debate entre todos para indagar sobre quiénes son los sospechosos de ser los Kharisiri. Cualquier ruido durante la noche es motivo suficiente para dudar de cualquiera.

Luego de un tiempo prudencial de debate, el Moderador pide acusaciones, cualquier jugador puede acusar (una vez en cada ronda), y para que sea una acusación válida debe ser secundada por otro jugador. Luego de definir a los acusados el Moderador llama a votación a mano alzada para elegir a un jugador a ser eliminado. En caso de empate el Moderador pregunta si alguien quiere reconsiderar su voto, si nadie lo reconsidera entonces el pueblo no eliminará a nadie en esa ronda. El eliminado muestra su personaje a todos. Si fue eliminado un Kharisiri o el Curaca, todo el pueblo lo festeja, pero si fue eliminado cualquier otro personaje el pueblo lo lamenta profundamente.

Posteriormente estas dos fases se repiten alternadamente hasta que un bando consiga la victoria.

**¡RECUERDA, LA TRAICIÓN PUEDE VENIR
DE QUIEN MENOS LO ESPERAS!**





KHARISIRI

El juego donde quién
menos te lo esperas
puede traicionarte de la
forma más inesperada



KHARISIRI

El juego donde quién
menos te lo esperas
puede traicionarte de la
forma más inesperada



KHARISIRI

El juego donde quién
menos te lo esperas
puede traicionarte de la
forma más inesperada



KHARISIRI

El juego donde quién
menos te lo esperas
puede traicionarte de la
forma más inesperada





KHARISIRI



Cada noche el Kharisiri elige a un jugador para ser eliminado



KHARISIRI



Cada noche el Kharisiri elige a un jugador para ser eliminado



KHARISIRI



Cada noche el Kharisiri elige a un jugador para ser eliminado



SANTO TORIBIO



Cada noche Santo Toribio protege a un jugador del ataque de los Kharisiri.



EL CUY MÁGICO



Su gran intuición le permite saber en la primera ronda si en un grupo de 3 jugadores hay uno o más Kharisiri.



HUATRILA



El campesino, en cada ronda identifica y elimina a los Kharisiri.



HUATRILA



El campesino, en cada ronda identifica y elimina a los Kharisiri.



HUATRILA



El campesino, en cada ronda identifica y elimina a los Kharisiri.



AWAKHUNI



La tejedora, en cada ronda identifica
y elimina a los Kharisiri.



AWAKHUNI



La tejedora, en cada ronda identifica
y elimina a los Kharisiri.



AWAKHUNI



La tejedora, en cada ronda identifica
y elimina a los Kharisiri.



CURANDERO



El Curandero tiene una pócima de vida
durante toda la partida.



CHAMÁN



En la primera noche realiza un amarre ancestral que une el destino de dos jugadores.



CURACA



Busca el favor de los Kharisiri. Sabe quiénes son, aunque ellos no saben quién es él. Sin revelar su identidad, intenta despistar al pueblo acerca de quiénes son los Kharisiri.



CUNIRAYA HUIRACOGCHA



El dios que se disfraza de mendigo para interactuar con el pueblo. No puede revelar su identidad pero sabe quiénes son los Kharisiri e intenta inculparlos.



MODERADOR



Tu eres el moderador de esta partida, cumple tu tarea sin preferencias ni prejuicios.

Anexo

La receta de limonada



Receta secreta: Limonada

Ingredientes:



Receta secreta: Limonada

Ingredientes:



Receta secreta: Limonada

Ingredientes:



Receta secreta: Limonada

Ingredientes:



Anexo

"Debate del fin del Mundo"

Anexo

Herramienta de autoevaluación de la Progresión Personal

Nota importante:

El diseño de este anexo es referencial. Puede ser cambiado o adaptado de acuerdo a las preferencias de cada Caminante. Se sugiere ser impreso para uso personal de cada Caminante en tira y retira para armar un folleto doblándolo cada hoja a la mitad siguiendo el orden lógico de las páginas



COMISIÓN NACIONAL
DE RAMA CAMINANTE

MI PROGRESIÓN **PERSONAL**

Grupo Scout:

Comunidad de Caminantes

Herramienta de uso opcional para el
seguimiento de la Progresión Personal

INTRODUCCIÓN

Los Objetivos Educativos se agrupan en 6 áreas de crecimiento: Corporalidad, Creatividad, Carácter, Afectividad, Sociabilidad y Espiritualidad.

Como Caminante, te encuentras en una etapa de cambios y crecimiento personal, la lista de Objetivos Educativos (OE) te ayudará a estar más atento a este crecimiento.

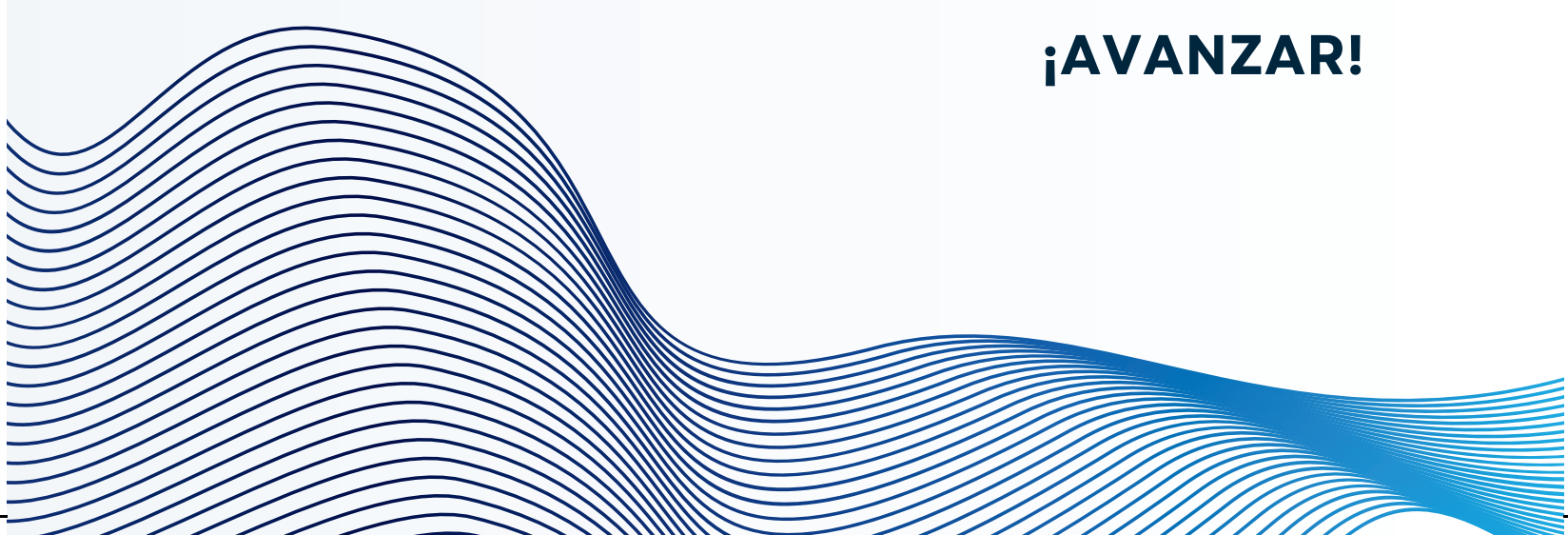
A continuación podrás hacer tu auto-evaluación. Lo primero que deberás hacer es leer la lista de OE y adaptarlos a la forma que más te identifique. Luego podrás calificar del 1 al 3 según el nivel de logro que consideres que estás, donde 1 es “en inicio”, 2 es “en proceso” y 3 es “logrado”.

Finalmente contabiliza los números “3” y con la ayuda de tu Coordinador de Comunidad determinarán la etapa de progresión en la que te encuentras.

Nombre del Caminante:

Puedes conversar con tus papás o con un adulto cercano de tu familia para que te den su punto de vista sobre cualquiera de los objetivos educativos.

¡AVANZAR!



CORPORALIDAD

	1	2	3
FECHA DE AUTOEVALUACIÓN			
Mantengo un buen estado físico.			
Comprendo las diferencias entre el hombre y la mujer y establezco con el otro sexo relaciones de igualdad y respeto mutuo.			
Cuido mi salud y mantengo hábitos que la protegen.			
Acepto mi imagen corporal.			
Comprendo mi evolución sexual, reflexiono sobre mi comportamiento y me esfuerzo por gobernarlo.			
Trato de mantener un aspecto personal ordenado y limpio.			
Asumo responsabilidades para mantener mi hogar ordenado y limpio.			
Respeto los horarios de las diferentes comidas del día.			
Como los alimentos que me ayudan a crecer y mantenerme saludable.			
Preparo menús variados y adecuados a las diferentes actividades de mi Equipo y Comunidad.			
Valoro mi tiempo y lo distribuyo de manera equilibrada entre mis diferentes actividades.			
Uso parte de mi tiempo libre en diferentes actividades recreativas.			
Acampo continuamente y lo hago en buenas condiciones técnicas.			
Practico regularmente un deporte.			
Participo en la organización de juegos y actividades recreativas para los demás.			

CREATIVIDAD

	1	2	3
FECHA DE AUTOEVALUACIÓN			
Progresivamente investigo y aprendo sobre los temas que me interesan.			
Me informo lo que pasa a mi alrededor y soy capaz de valorar críticamente lo que veo y escucho.			
Me formo una opinión personal a partir de los libros que leo y de los documentos e informaciones que conozco por distintos medios.			
Soy capaz de sintetizar, criticar, proponer y apreciar las opiniones de los demás.			
Reflexiono y discuto con mi Equipo y propongo acciones para realizar en conjunto.			
Creo actividades y juegos para realizar con mi Equipo y soy capaz de motivarlos.			
Puedo resolver la mayoría de los problemas técnicos domésticos simples.			
Trato de aprender más sobre cuestiones técnicas relacionadas con el sonido, la imagen, la mecánica, la información y otros.			
Desarrollo algunas Especialidades relacionadas con mis intereses.			
Busco mi vocación teniendo en cuenta mis habilidades, lo que me gustaría hacer y las posibilidades que me ofrecen el ambiente en el que me desarrollo.			
Comparto con los demás mis inquietudes aspiraciones y creaciones artísticas.			
Elijo entre las distintas actividades artísticas y culturales que llaman mi atención.			
Trato de expresarme de un modo propio y soy capaz de mirar críticamente tendencias e ídolos sociales.			
He participado en proyectos que aplican tecnología innovadora.			
Soy capaz de relacionar mis valores con los procedimientos científicos y técnicos.			

CARÁCTER

	1	2	3
FECHA DE AUTOEVALUACIÓN			
Conozco mis capacidades y limitaciones y puedo proyectarlas para mi vida adulta.			
Me acepto tal como soy sin dejar de mirarme críticamente.			
Se que soy capaz de lograr las cosas que me he propuesto.			
Me propongo metas que me ayudan a crecer como persona.			
Participo en proyectos que me ayudan a cumplir las metas que me he propuesto.			
Evalúo mis resultados.			
Comprendo el significado de la ley y la promesa scout en esta etapa de mi vida.			
Renuevo mi compromiso con el Movimiento Scout.			
Opto por valores personales para mi vida.			
Soy fiel a la palabra dada.			
Trato de actuar de acuerdo a mis valores en todas las cosas que hago.			
Contribuyo para que en mi Equipo y Comunidad seamos consecuentes.			
Soy capaz de reírme de mis propios absurdos.			
Soy alegre y optimista.			
Tengo buen humor y trato de expresarlo sin agresividad ni vulgaridad.			
Reconozco en mi Equipo una comunidad de vida y acepto las críticas y recomendaciones que mis compañeros y compañeras me hacen.			
Aporto mi experiencia personal en las reuniones de mi Equipo.			
Me comprometo en los proyectos que asume mi Equipo, mi Comunidad o mi Grupo.			

A FECTIVIDAD

	1	2	3
FECHA DE AUTOEVALUACIÓN			
Manejo cada vez mejor mis emociones, mis sentimientos y trato de mantener un estado de ánimo estable.			
Acepto que a veces las cosas no suceden de la forma en que las había programado y mantengo mi buen ánimo cuando esto ocurre.			
Comparto mis sentimientos con mi Equipo.			
Expreso mis opiniones sin descalificar a los demás.			
Trato con afecto a los demás.			
Tengo buenos amigos y amigas y me esfuerzo por hacer crecer nuestra amistad.			
Actuar con amor hacia los demás me permite realizarme como persona y ser feliz.			
Me intereso en las cosas porque creo que son importantes o justas y no porque quiera obtener algún beneficio a cambio			
Comparto y defiendo el derecho de los demás a ser valorados por lo que son y no por lo que tienen.			
Opino y actúo de acuerdo a mis valores en temas relacionados con la sexualidad tales como el aborto, la homosexualidad o las relaciones sexuales prematrimoniales.			
Mis relaciones afectivas con personas del otro sexo son testimonio de amor y responsabilidad.			
Trato con respeto e igualdad a las personas del sexo complementario.			
Participo en actividades destinadas a obtener igualdad de derechos y oportunidad para hombres y mujeres.			
Logro una relación de comprensión y afecto con mis padres y mantengo permanente comunicación con ellos.			
Mantengo con mis padres una comunicación en la que consideran mis discrepancias, confían en mí y me ayudan a obtener cada vez más autonomía, respetando los límites que hemos acordado.			
Converso y comparto con mis hermanos y hermanas y aprendo de nuestra relación.			
Asumo mi relación de pareja con una persona del otro sexo como parte de mi proyecto de vida y la entiendo como preparación para una futura vida en común.			

ESPIRITUALIDAD

	1	2	3
FECHA DE AUTOEVALUACIÓN			
Respeto y cuido la naturaleza porque me siento responsable de la obra creadora de Dios.			
Organizo actividades en las que se da a conocer el testimonio de otras personas.			
Profundizo cada vez más el conocimiento de mi religión y mi compromiso con ella.			
Confirmo mi opción de fe en la forma establecida por mi religión.			
Colaboro en las actividades de mi comunidad religiosa.			
Ayuda en la educación religiosa de mis compañeras y compañeros de Comunidad que participan de mi fe.			
Mantengo diariamente momentos de silencio reflexión y oración personal.			
Integro la oración en las decisiones más importantes de mi vida.			
Preparo oraciones para diferentes momentos de la vida de mi Equipo, mi Comunidad, mi Grupo Scout y mi familia.			
Trato que mi vida refleje aquello en que creo.			
Comparto con otros jóvenes la experiencia de vivir de acuerdo a mi fe.			
Promuevo en mi Equipo y en mi Comunidad la realización de proyectos sociales en que se manifiesten nuestras opciones religiosas.			
Me intereso por conocer el pensamiento religioso diferente de las personas con quienes comparto.			
Conozco los postulados básicos de las principales religiones.			
Participo en actividades que me permiten dialogar con jóvenes de otras religiones			
Desarrollo una actitud crítica frente a manifestaciones espirituales contrarias a los valores del Movimiento Scout.			

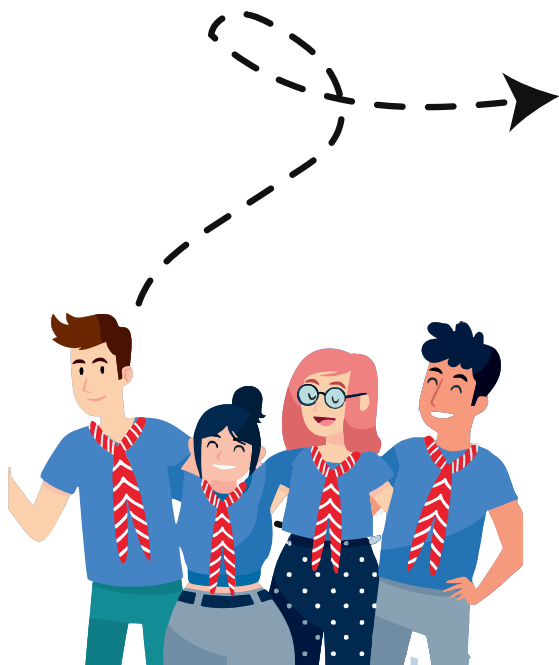
OBJETIVOS EDUCATIVOS PERSONALIZADOS

AREA DE CRECIMIENTO		1	2	3
	FECHA DE AUTOEVALUACIÓN			

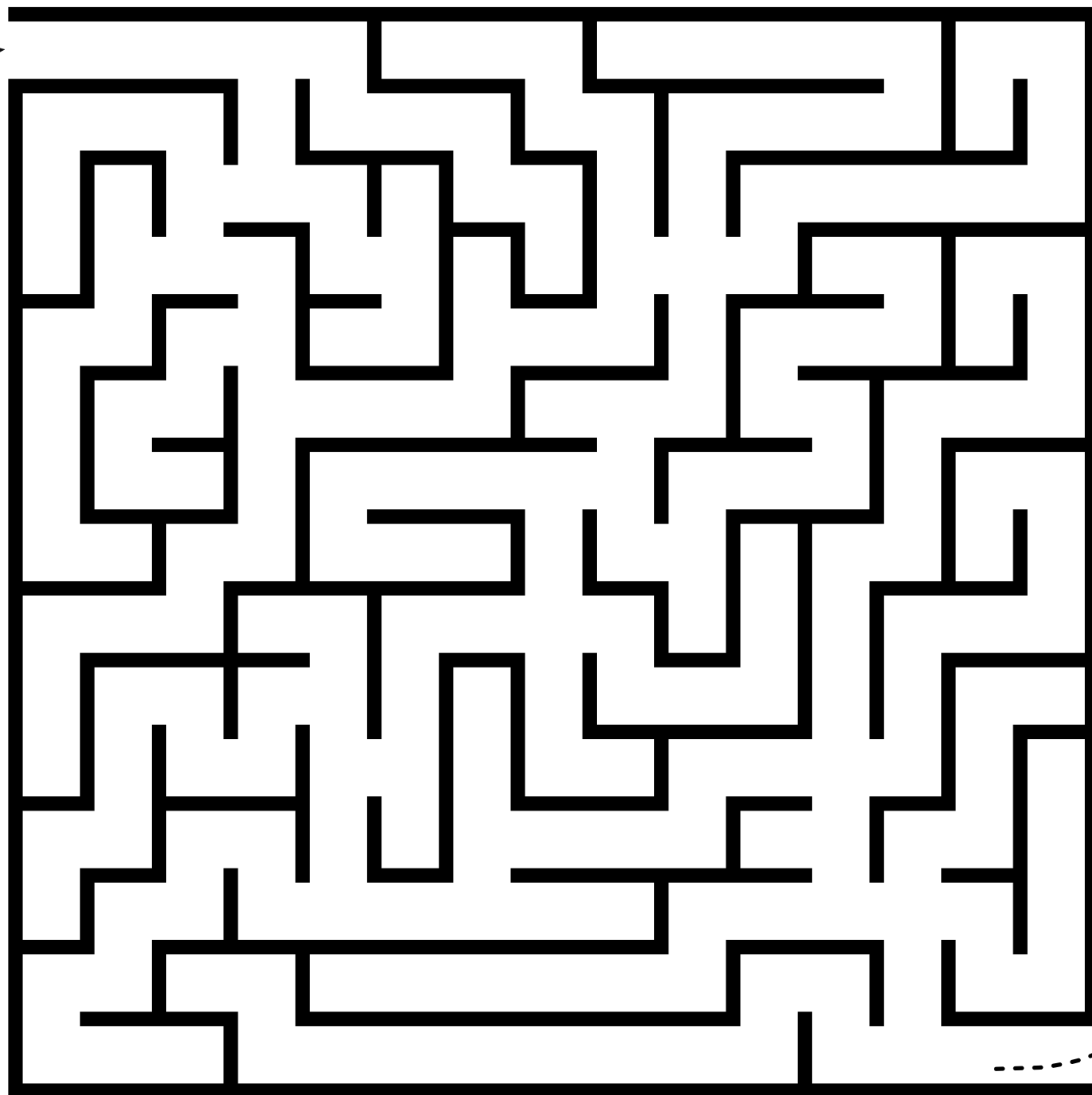
En esta sección puedes personalizar alguno de los Objetivos Educativos planteados en las páginas anteriores o incluso plantearte Objetivos propios si así lo consideras.

Anexo

El Laberinto



**Ayuda a este
grupo de
Caminantes a
encontrar el
Camino de su
Comunidad**





Scouts
del **Perú**