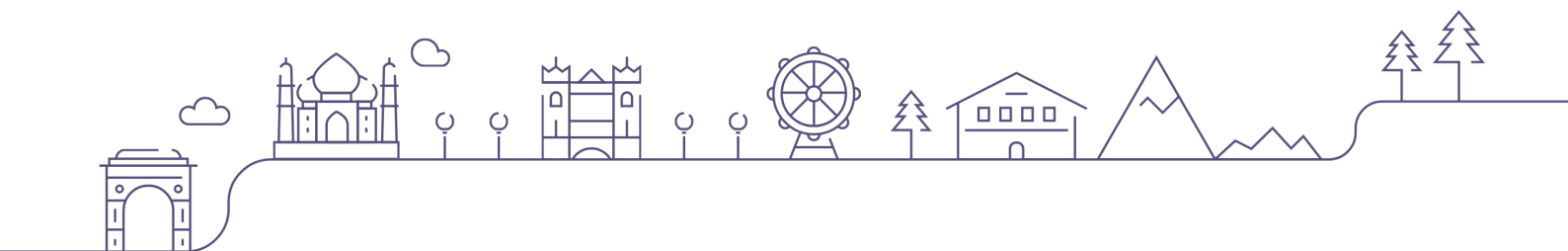
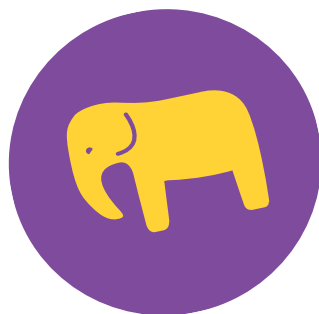


AVENTURAS INTERNACIONALES DE LOS CENTROS MUNDIALES





UN MUNDO DE POSIBILIDADES



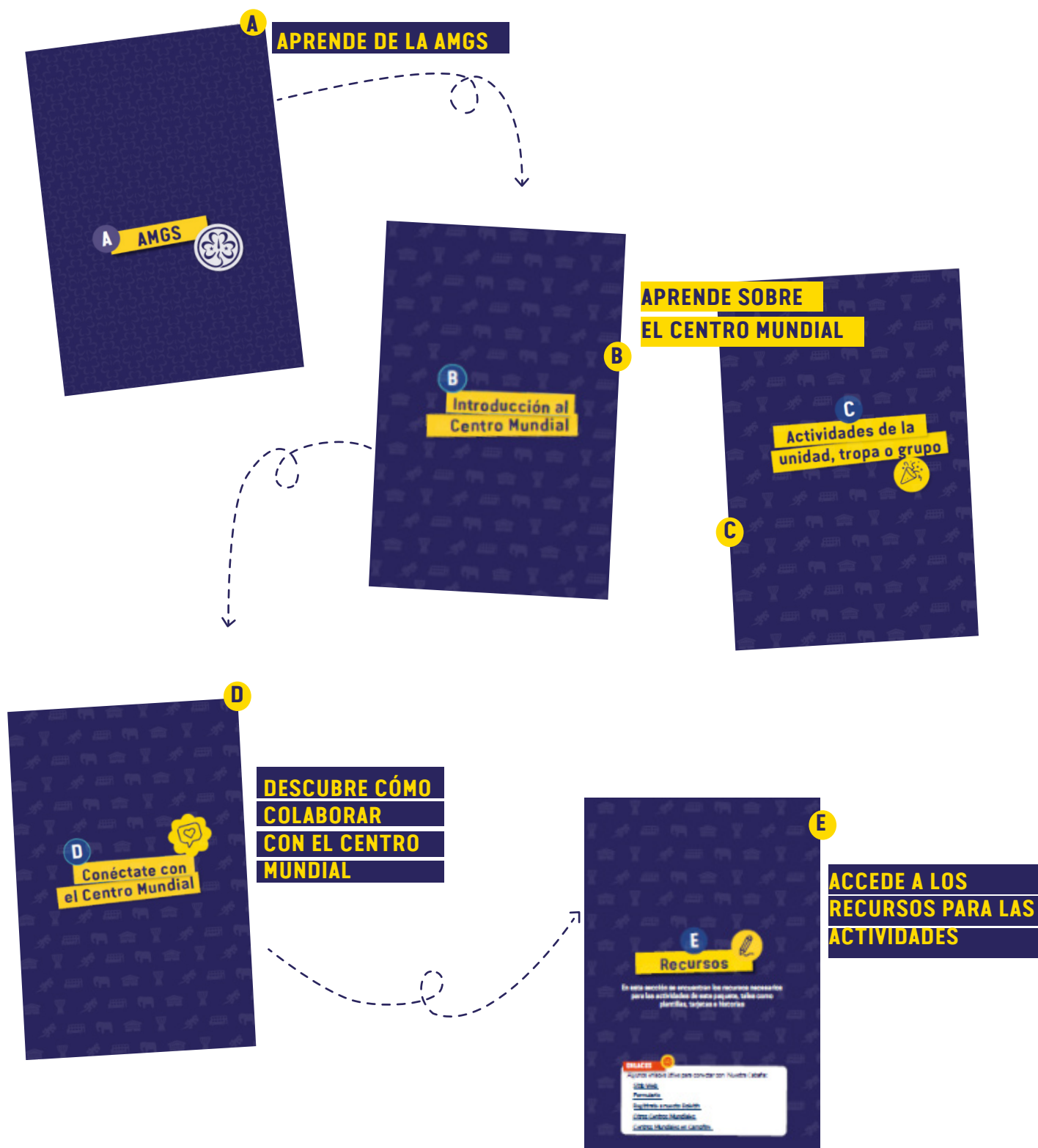
Suscríbete a nuestro boletín y mantente al día de los últimos eventos,
programas y oportunidades para participar.

worldcentres.waggs.org



Acerca de este paquete de actividades

Este paquete de actividades está dividido en nuestros 5 centros mundiales y cuenta con diferentes secciones por las que navegar:





DÓNDE ENCONTRARNOS



1932

Our Chalet

en Suiza, inaugurado en 1932



1957

Nuestra Cabaña

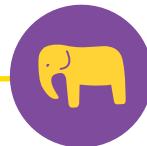
en México, inaugurada en 1957



1939

Pax Lodge

en el Reino Unido, inaugurado en 1991, que comenzó como Nuestra Arca en 1939 y como Casa Olave en 1959



1966

Sangam

en la India, inaugurado en 1966



2011

Kusafiri

en África, inició oficialmente su actividad en 2011



Utiliza las redes sociales para compartir y promocionar

Comparte recuerdos

Comparte fotos de eventos locales recientes

Enlaces



Conéctate con nuestros Centros Mundiales

[Página Web](#)

[Formulario](#)

[Suscríbete al Boletín Informativo](#)

[Centros Mundiales en Campfire](#)



Usa #ourchalet

 [Instagram](#) - @our_chalet

 [Facebook](#) - @ourchalet

 [YouTube](#) - @OurChaletWorldCentre



Usa #paxlodge

 [Instagram](#) - @paxlodge

 [Facebook](#) - @paxlodge

 [YouTube](#) - @paxlodge

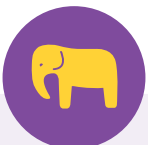


Usa #NuestraCabaña #wheredreamscometrue

 [Instagram](#) - @nuestracabanamx

 [Facebook](#) - @nuestracabanamx

 [YouTube](#) - @nuestracabanamx



Usa #ComingTogether and #SangamWeBelong

 [Instagram](#) - @sangamworldcentre

 [Facebook](#) - @sangamworldcentre

 [YouTube](#) - @sangamworldcentre



Usa #kusafiriworldcentre #tojourney

 [Instagram](#) - @kusafiriworldcentre

 [Facebook](#) - @kusafiriworldcentre

 [YouTube](#) - @kusafiriworldcentre



OUR CHALET



¡Bienvenidas!

Este paquete de actividades contiene información y diversas actividades que les ayudarán a conocer los Centros Mundiales y muestra todas las cosas increíbles que pueden hacer en los Centros Mundiales.

Hay cuatro secciones:



A. AMGS (Asociación Mundial de las Guías y Scouts)

Información general sobre la AMGS y todos los Centros Mundiales



C. Actividades para unidades, tropas y grupos

Una serie de actividades que las responsables pueden utilizar con grupos de Guías y Guías Scouts



B. Introducción al Centro Mundial e

Información general sobre este Centro Mundial



D. Apoyo al Centro

Cosas que todo el mundo puede hacer para apoyar y promover el Centro Mundial



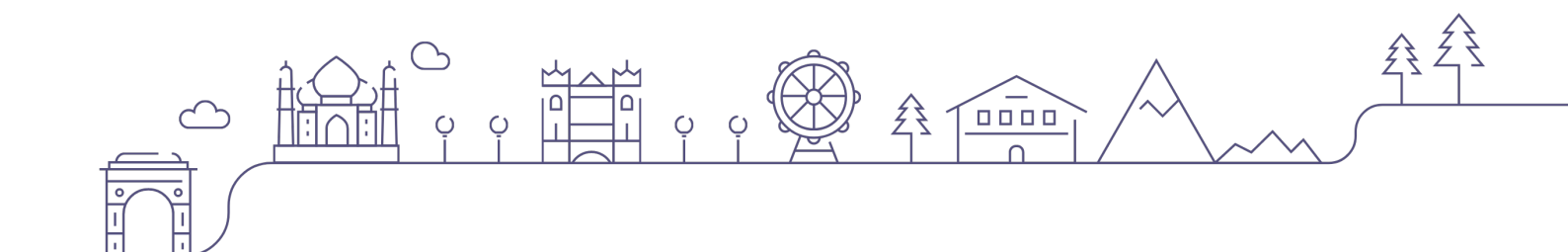
¿Cómo utilizar este paquete?

Al utilizar la información y las actividades de este paquete, podrás celebrar y conocer la diversidad del Guidismo y Escultismo Femenino a través de los Centros Mundiales. Se incluyen algunos elementos de reflexión para ayudarte a considerar diferentes perspectivas.

Las actividades de este paquete pueden utilizarse tal y como se describen, o bien pueden servir de inspiración para otras actividades o variaciones.

Algunas actividades las puedes realizar por tu cuenta para conocer el Centro Mundial, o bien puedes aprender junto con tu grupo mientras las lleváis a cabo.

Puedes adaptar las actividades a tus necesidades, ya sea en cuanto al rango de edades, el tamaño del grupo o si las realizas de forma virtual.





Apreciación cultural y Apropiación cultural

A la hora de relacionarse con otras culturas, es importante comprender la diferencia entre el respeto por la cultura y la apropiación cultural.

Apreciación cultural

es cuando uno busca de verdad conocer y comprender una cultura para ampliar su perspectiva y establecer vínculos. Implica respetar las tradiciones, las costumbres y el significado que hay detrás de ellas, así como reconocer su valor en su Información general cultural.

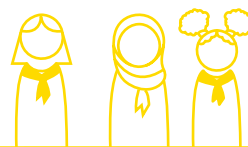


Ejemplo de apreciación cultural:

En el Información general suizo, un ejemplo de apreciación cultural podría ser asistir a un combate de Schwingfest (lucha suiza). Estos eventos constituyen una antigua tradición cultural en Suiza, ya que en sus orígenes era un pasatiempo de los pastores. Hoy en día goza de gran popularidad y cuenta con muchos seguidores, incluidos los jóvenes. La televisión suiza retransmite los eventos de Schwingfest como un acontecimiento deportivo de primer orden, al mismo nivel que el fútbol, el hockey sobre hielo o el tenis. Aunque tradicionalmente era un deporte para hombres, en 1980 se introdujo la lucha suiza femenina. Muchos combates de Schwingfest también incluyen otros elementos culturales suizos, como comida, música y otros deportes suizos menos conocidos que se dan a conocer en el evento.

Apropiación cultural

se produce cuando se toman o se utilizan elementos de una cultura sin comprenderlos, a menudo de una forma que les despoja de su significado, Información general o respeto por la propia cultura. A veces puede implicar el uso de aspectos culturales para beneficio propio o como una moda, sin reconocer la historia cultural que hay detrás de ellos.



Ejemplo de apropiación cultural:

Aunque los ejemplos pueden ayudar a explicar la apropiación cultural, no hemos incluido aquí ningún ejemplo suizo. Esto se debe a que la apropiación cultural suele estar relacionada con situaciones en las que un grupo ha tenido más poder que otro. Si bien las tradiciones suizas pueden copiarse o utilizarse de formas que algunas personas pueden considerar irrespetuosas, esto no siempre se considera apropiación cultural. Es importante comprender la diferencia entre la apreciación cultural, el intercambio cultural y la apropiación cultural. Por este motivo, no se ha incluido ningún ejemplo suizo.

¿Cómo podemos apreciar la cultura?

Para apreciar de verdad la cultura de los Centros Mundiales y de los países en los que se encuentran, dedica tiempo a:

1. Aprender el significado que hay detrás de las costumbres, la vestimenta o las actividades en las que participas.

2. Relacionarte con las comunidades locales para escuchar sus relatos, tradiciones e historias.

3. Respetar los símbolos culturales reconociendo su importancia y utilizándolos de forma adecuada.

Al fomentar el aprecio por la cultura, podemos celebrar la rica diversidad del mundo y establecer vínculos significativos basados en el respeto y el entendimiento mutuos.



AMGS





AMGS

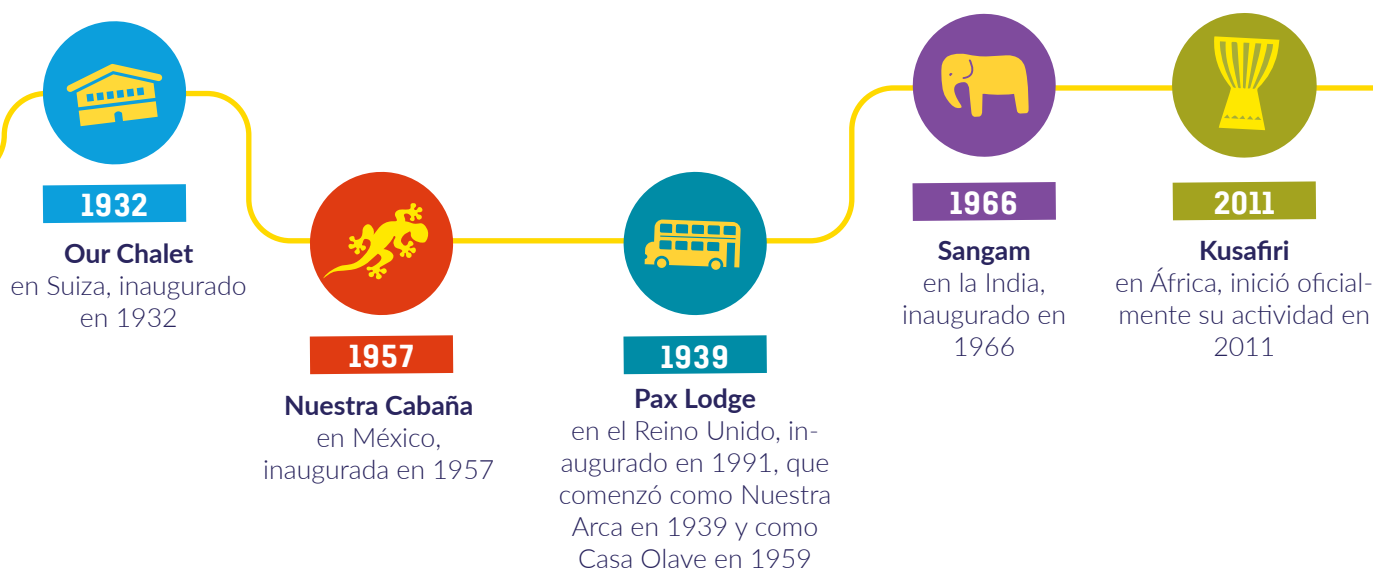
(Asociación Mundial de las Guías y Scouts)

¿Qué es AMGS?

La Asociación Mundial de las Guías y Scouts (AMGS) es el mayor movimiento voluntario dedicado a la educación y el empoderamiento de las niñas y las jóvenes de todo el mundo. La AMGS se fundó en 1928 y actualmente cuenta con más de 11,2 millones de miembros en más de 150 países. La misión de la AMGS es «permitir que las niñas y las jóvenes desarrollen todo su potencial como ciudadanas responsables del mundo».

¿Qué son los Centros Mundiales?

Los Centros Mundiales de la AMGS son un espacio seguro para que las Guías y las Scouts de todo el mundo se relacionen entre sí, vivan aventuras y desarrollen su autonomía. Cada Centro Mundial tiene su propio entorno y tradiciones únicas, y todos ellos tienen como objetivo empoderar a las jóvenes mediante el desarrollo de habilidades de liderazgo y el fomento de la confianza en sí mismas para crear un mundo mejor



En este paquete, tendrás la oportunidad de aprender más acerca de Our Chalet





Descubre más sobre la AMGS y los Centros Mundiales

En primer lugar, vamos a conocer un poco todos los Centros Mundiales.

En esta sección hay dos tipos diferentes de actividades:



CULTURA

Explora los Centros Mundiales, su ubicación y otra información sobre ellos

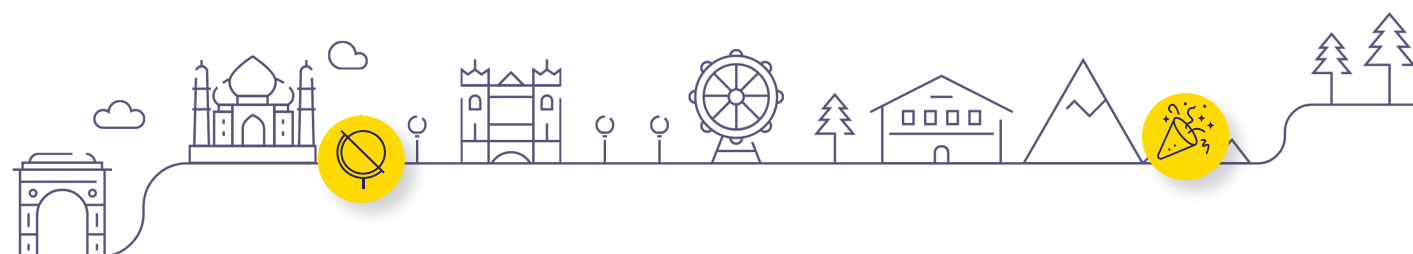


JUEGOS

Formas divertidas de conocer los Centros Mundiales

Utiliza la tabla para decidir qué actividad vas a probar, ¡o también puedes probarlas todas!

Tipo	Nombre de la actividad	Grupo de edad	Duración	Preparación	Página
 Cultura	Mapa localizador	todas las edades	20 min	Un mapa del mundo, con chinchetas o marcadores. Alternativa digital/en línea	11
 Juegos	Juegos de cartas	todas las edades	20-30 min	Conjunto de tarjetas del «Centro Mundial» (en la sección «Recursos»)	12
 Cultura	Historia interactiva	todas las edades (grupos grandes)	20 min	La historia del Centro Mundial (en Recursos), accesorios (opcionales)	14
 Cultura	Agencia turística	+12 años minimo 12-18 personas	45-60 min	Recursos con información sobre cada uno de los cinco Centros Mundiales	15
 Cultura	Cuestionario de AMGS	todas las edades	20-30 min	Preguntas de los cuestionarios (en Recursos); acceso a las respuestas (p. ej., libros, folletos, páginas web)	17
 Culture	Relevo de intercambio de recuerdos	todas las edades	20-30 min	Una gran variedad de artículos de cada uno de los Centros Mundiales	19





Mapa Localizador

todas las
edades

20 min

Objetivo

Conocer algunos datos generales sobre los Centros Mundiales.



Necesitarás:

- 5 chinchetas de colores diferentes
- o también puedes hacer una chincheta para cada Centro Mundial utilizando la bandera de su país o el logotipo del Centro
- Una chincheta para tu grupo, o una para cada persona, si sois de países diferentes



¿Qué hay que hacer?

1. Localiza cada uno de los Centros Mundiales en el mapa y márcalos con un marcador.
2. Añade al mapa el marcador de tu grupo, o haz que cada persona añada su propio marcador.

Alternativas

- Utiliza una herramienta de pizarra digital en línea, como Miro, Canva o Padlet.
- Utiliza Google Maps o Time Zone Map.
- Dibuja un mapa del mundo en el suelo con tiza y utiliza personas u objetos en lugar de chinchetas.

Preguntas reflexivas



- ¿Qué Centro Mundial es el más cercano a ti?
- ¿Qué Centro Mundial es el más lejano de ti?
- ¿Cuál de estos Centros Mundiales te gustaría visitar?
- Para cada una de las preguntas anteriores, algunas preguntas de seguimiento
- ¿Cuánto tiempo tardarías en llegar hasta allí?
- ¿Cómo viajarías para llegar hasta allí?
- ¿Has estado antes en ese país? Si es así, comparte tus experiencias.
- ¿Conoces a alguien que haya estado en este Centro Mundial? Si es así, comparte tus experiencias.
- ¿Qué idioma crees que se habla allí?
- ¿Cómo crees que te sentirías estando en un lugar donde no entiendes el idioma que se habla?
- ¿Qué comida tradicional se come allí?
- ¿Te gusta ese tipo de comida?
- ¿Podrías comer ese tipo de comida todos los días?
- ¿Qué actividades crees que se realizan en el Centro Mundial?





Juegos de cartas

 todas las edades

 20-30 min



Objetivo

Conocer información sobre cada Centro Mundial: cuáles son sus similitudes y qué los hace únicos, a través de diversos juegos de cartas o juegos en equipo.



Necesitarás:

- Al menos un juego de cartas de los Centros Mundiales (véase «Recursos»). Es posible que se necesiten más juegos para grupos más grandes.

¿Qué hay que hacer?

Jugar a un juego de cartas

1. Somos una familia

- Reparte 4 cartas a cada jugador
- Coloca una carta boca arriba en el centro y el resto boca abajo junto a ella
- Cada jugador debe reunir «4 iguales»: 4 del mismo Centro Mundial, 4 logotipos, etc.
- Cada jugador, por turnos, coge una carta (ya sea la que está boca arriba o la primera de las que están boca abajo) y, a continuación, descarta una en la pila boca arriba
- El juego termina cuando un jugador consiga «4 iguales»
- Todos muestran sus cartas y debaten cómo completar los juegos restantes

2. Memoria

- Coloca todas las cartas boca abajo en el centro
- Cada jugador, por turnos, da la vuelta a dos cartas.
Si coinciden, puede quedarse con ellas y jugar otro turno.
El moderador puede determinar qué se considera una «coincidencia», p. ej., del mismo Centro, el mismo logotipo
- El juego termina cuando se hayan agotado todas las cartas del centro

3. Centro (también conocido como «Snap»)

- Reparte todas las cartas entre los jugadores
- Cada persona, por turnos, coloca una carta boca arriba en el centro

Si la carta colocada en el centro coincide con la carta boca arriba que está encima, cualquiera puede poner la mano sobre el montón y gritar «Centro» para quedarse con él.

El moderador puede determinar qué se considera una «coincidencia», p. ej., que sea del mismo «Centro» o que tenga el mismo logotipo

Como variante, se podría anunciar en voz alta la coincidencia, p. ej., el nombre del «Centro»

- Los jugadores que no tengan cartas pueden seguir reclamando cartas del centro
- El juego termina cuando una persona tiene todas las cartas (o cuando se agota el tiempo)





Juegos de cartas

todas las
edades

20-30 min

¿Qué hay que hacer?

jugar a un juego en equipo o a una carrera de relevos



1. Mi Centro Mundial

- Coloca todas las cartas boca abajo en el centro de la sala, bien repartidas
- Divide al grupo en 5 equipos (uno por cada Centro Mundial); asigna un número a cada persona: deben correr hacia el centro siguiendo el orden de sus números
- Cada equipo envía a su primer jugador a coger una carta del centro
 - Si la carta les pertenece (a su Centro designado), se quedan con ella y el jugador número dos puede coger otra carta del centro
 - Si la carta no les pertenece, el jugador número dos debe devolverla al centro (boca abajo) y volver con las manos vacías; a continuación, el jugador número tres puede coger una carta del centro
- El juego termina cuando cada equipo haya recogido todas las cartas de su Centro

2. Todos juntos

- Coloca todas las cartas boca abajo en el centro de la sala, bien repartidas
- Divide al grupo en equipos (de 3 a 6 personas)
- Cada equipo envía a un jugador cada vez a coger una carta
- Las cartas cogidas se colocan boca arriba delante del equipo
- El objetivo es formar juegos de «4 iguales»; una vez que se ha formado un juego, se coloca boca abajo y las cartas ya no se pueden utilizar
- A medida que avanza el juego, las cartas boca arriba que tenga un equipo pueden ser cogidas por otro equipo
- Gana el equipo que tenga más juegos

3. Ordénalo

(para ello necesitarás un juego de cartas por equipo)

- Divide al grupo en equipos (de 3 a 6 personas; un equipo por juego de cartas)
- Todos los equipos se colocan en un extremo de la sala
- Coloca todas las cartas boca abajo en el centro de la sala, bien repartidas
- Cada equipo envía a un jugador a coger una carta del centro y a colocarla junto con las cartas que ya tienen en el otro extremo de la sala
- Durante su turno, un jugador puede
 - coger una carta del centro
 - devolver una carta al centro (colocándola boca abajo)
 - organizar y reordenar las cartas que ha recogido su equipo
- El juego termina cuando un equipo ha reunido una serie completa de cartas, sin cartas duplicadas

Alternativas

- Cambia el número de cartas; por ejemplo, cuando juegues con los más pequeños, puedes utilizar menos cartas por juego.

Preguntas Reflexivas



- ¿Qué es lo que no sabías antes de jugar a este juego?
- ¿Qué tienen en común los Centros Mundiales?
- ¿Cuáles son las características únicas de cada Centro Mundial?
- ¿Por qué crees que son diferentes entre sí?



Objetivo

Para conocer los Centros Mundiales de forma interactiva.



Necesitarás:

- La historia de los Centros Mundiales (en la sección «Recursos»)
- Accesorios (opcional)



¿Qué hay que hacer?

1. Explica al grupo que cada persona (o grupo) representará una palabra o acción diferente. Hay 10 palabras y acciones diferentes, así que divide al grupo en 10 grupos.
2. Asigna a cada grupo una acción, tal y como se indica al principio de la historia (en los Recursos).
3. Cada vez que se mencionen estas palabras, el grupo asignado deberá realizar la acción correspondiente.

Alternativas

- Divide el grupo en 5 y asigna a cada grupo dos acciones.
- Pídeles que se levanten y realicen la acción.
- Pide a todos que realicen todas las acciones.
- Pruébalo en línea. Cambia las respuestas verbales por acciones. Asegúrate de que todos tengan la cámara encendida (sin fondo virtual).



Preguntas Reflexivas

- ¿Qué es lo que no sabías antes de escuchar esta historia?
- ¿Cómo solía celebrar cada Centro Mundial?
- ¿Por qué los Centros Mundiales celebran de forma diferente?
- ¿Qué Centro Mundial te apetece visitar ahora? ¿Por qué?



Objetivo

Para obtener información sobre cada Centro Mundial: sus similitudes y lo que los hace único



Necesitarás:

- Un grupo de entre 18 y 12 personas, dividido en seis grupos.
- Cinco mesas pequeñas o espacios que puedan habilitarse como puestos de intercambio o stands informativos.
- Diversos materiales con información sobre cada uno de los cinco Centros Mundiales.
- Por ejemplo: fotos, documentos, folletos, páginas web, recuerdos y personas que los hayan visitado.

¿Qué hay que hacer?

1. A cada grupo se le asigna o elige un Centro Mundial. El sexto grupo son los «turistas».
2. A los grupos de los Centros Mundiales se les proporcionan recursos sobre su Centro Mundial. Disponen de 15 minutos para recopilar información de los recursos disponibles sobre su Centro Mundial. A partir de ello, deben crear
 - una mesa de intercambio o un puesto de información
 - una presentación (argumento de venta) sobre su Centro Mundial
3. Mientras los grupos de los Centros Mundiales se preparan, el grupo de los «turistas» reflexiona sobre una jerarquía de necesidades* para su viaje soñado a un Centro Mundial de la AMGS, y sobre las preguntas que harían sobre cada uno de los distintos Centros Mundiales. Y, al igual que en una pirámide, si no se tienen los primeros niveles, es difícil ascender a los siguientes. Por eso, siempre debemos empezar por satisfacer nuestras necesidades básicas antes de poder centrarnos en sueños más ambiciosos.
4. Una vez que los Centros Mundiales estén preparados, el grupo de «turistas» se divide en pequeños grupos (si es posible) y debe visitar cada Centro Mundial durante unos 5 minutos, haciendo preguntas que les ayuden a determinar si ese es el Centro Mundial que quieren visitar.
5. Mientras los «turistas» reflexionan sobre sus conclusiones, los grupos de los Centros Mundiales pueden visitar los demás Centros Mundiales.
6. Los «turistas» anuncian qué Centro Mundial elegirían visitar en el futuro, y por qué.





Alternativas

- En lugar de un stand, organizar una mesa redonda en la que una persona de cada Centro Mundial explique a los turistas por qué deberían elegir visitarlos en el futuro.
- Opción en línea: utilizar salas de trabajo en grupo para que los grupos se preparen (a ser posible, con la ayuda de alguien que haya estado en el Centro Mundial). A continuación, se podría celebrar una mesa redonda.

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué es lo que no sabías antes de realizar esta actividad?
- ¿Qué ejemplos de la oferta de los Centros Mundiales tienen una fuerte conexión con el país en el que se encuentran?
- ¿Qué Centro Mundial te apetece visitar ahora? ¿Por qué?
-





Cuestionario de AMGS

 todas las edades

 20-30 min

Objetivo

Averiguar qué conocimientos tienen los participantes sobre la AMGS. Esta actividad puede utilizarse para ayudarles a aprender algunos conceptos básicos o para evaluar sus conocimientos tras realizar otra actividad.



Necesitarás:

- Preguntas del cuestionario y sus respuestas (en «Recursos»)
- Acceso a las respuestas, si esta actividad se utiliza como actividad de exploración



¿Qué hay que hacer?

1. Lee las preguntas en voz alta y pide a los participantes que respondan.
- Que levanten la mano y elige a uno para que responda
 - Que todos digan la respuesta en voz alta

Alternativas

- Utiliza el cuestionario como actividad de exploración; proporciónales recursos para que puedan encontrar las respuestas, por ejemplo, libros, folletos o páginas web.
- Divide el grupo en equipos y haz que compitan por la respuesta (como en un concurso de televisión).
- Crea un juego de tarjetas de preguntas y respuestas (una pregunta por tarjeta y una respuesta por tarjeta). Organiza un juego en el que tengan que emparejar la pregunta con la respuesta.
- Crea un cuestionario de opción múltiple y haz que se desplacen a un punto concreto de la sala o del espacio para indicar la respuesta correcta.
- Las preguntas y respuestas se pueden cargar en una plataforma de cuestionarios en línea, ¡como Kahoot!, y realizar el juego en línea

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué sabes sobre la AMGS?
- ¿Qué es lo que más te resulta fácil de recordar? ¿Por qué?
- ¿Qué es lo que más te cuesta recordar? ¿Por qué?
- ¿Cómo puedes aprender más sobre la AMGS?





Relevo de intercambio de recuerdos

todas las edades

20-30 min

Objetivo

Explorar los recuerdos de cada Centro Mundial y analizar sus similitudes, así como lo que los hace únicos.



Necesitarás:

- Una variedad de objetos de cada uno de los Centros Mundiales, como folletos, recuerdos y fotografías. Necesitarás suficientes para preparar un paquete mixto de recuerdos para cada grupo de jugadores.
- Al menos una persona que conozca el origen de cada objeto.
- Una fotografía de cada Centro Mundial



¿Qué hay que hacer?

1. Explica que su tarea consiste en crear un paquete de recuerdos con distintos objetos para cada grupo de participantes (asegúrate de que haya una mezcla de objetos y procedencias). Estos paquetes contendrán objetos que representen a cada uno de los Centros Mundiales.
2. Divide a los participantes en grupos, de modo que haya un grupo por cada paquete de recuerdos.
3. Coloca los paquetes de recuerdos en un extremo de la sala o del espacio, alineados con los grupos que se encuentran en el otro extremo. Los paquetes pueden colocarse sueltos en el suelo, sobre una mesa o una silla, en una cesta, caja o bolsa de la compra.
4. Coloca las imágenes de los Centros Mundiales cerca de los recuerdos. Pueden fijarse con chinchetas a un tablón, colocarse en el respaldo de una silla o en el suelo.
5. A la señal de «ya», el primer jugador de cada grupo corre hacia su paquete de recuerdos, elige un objeto e identifica de dónde procede señalando la imagen del Centro Mundiales correspondiente. Si acierta, puede llevarse el objeto elegido de vuelta a su grupo. Si se equivoca, debe volver a su grupo con las manos vacías.
6. Una vez que el primer jugador haya regresado al grupo, le toca el turno al segundo jugador.
7. Se sigue jugando hasta que todos los grupos hayan identificado correctamente todos sus recuerdos.





Relevo de intercambio de recuerdos

todas las edades

20-30 min

Alternativas

- Esto se puede hacer en línea como actividad en grupo utilizando imágenes, en la que los grupos compiten por ser los primeros en identificar todos sus objetos.
- Juega al «Juego de Kim» con una selección de objetos; asegúrate de que los participantes puedan nombrar el Centro Mundial del que procede cada objeto.

Kim's Game - ¿Qué hay que hacer?

1. Muestra los objetos: Coloca 5 o 6 objetos pequeños sobre una mesa o una bandeja. Asegúrate de que todos puedan verlos claramente.
2. Mira con atención: Da a los jugadores 30 segundos para observar detenidamente los objetos. Diles que intenten recordar qué hay en la bandeja.
3. Tapa los objetos: Pasados los 30 segundos, tapa los objetos con un paño o retíralos de la vista.
4. Haz preguntas: Pide a los jugadores que nombren tantos objetos como puedan recordar. Por ejemplo:
 - ¿Qué había sobre la mesa?»
 - ¿De qué color era la pelota?»
 - ¿Había una cuchara?»
5. Mientras estén cubiertos u ocultos, retira uno o dos objetos. Vuelve a mostrar los objetos y pide a los jugadores que te digan qué falta.

A ver quién recuerda más: ¡La persona que recuerde más objetos gana el juego!

Necesitarás:

- A few small items (6-5 objects like a spoon, ball, book, toy, pencil, etc.)

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué es algo que no hubieras visto ni tocado antes de esta actividad?
- ¿Qué objeto acertaste a la primera? ¿Por qué?
- ¿Qué objeto te costó varios intentos antes de acertarlo? ¿Por qué?
- ¿Qué objeto te gusta más? ¿Por qué?
- ¿Sobre qué objeto te gustaría saber más?
- ¿Qué Centro Mundial quisieras visitar ahora? ¿Por qué?



B



Introducción al Centro Mundial Our Chalet



Introducción al Centro Mundial «Our Chalet»

Cómo empezó todo



En 1929, el Comité Mundial (hoy Consejo Mundial) de la AMGS decidió que debía construirse un Centro Mundial para que lo compartieran todas las Guías y Guías Scouts de todo el mundo. En 1932, «Our Chalet» se convirtió en el primer Centro Mundial de la AMGS.

Helen Storrow, una líder de las Girl Scouts de EE. UU., se ofreció a donar el dinero necesario para la construcción y los primeros cuatro años de funcionamiento del Centro Mundial, siempre y cuando se construyera en Suiza. El Comité Mundial aceptó y nombró a una scout suiza, Ida Von Herrenschwand, conocida como Falk, para que ayudara a Helen Storrow a encontrar el lugar perfecto donde construir el Centro.

Tras barajar numerosas opciones, se eligió Adelboden como sede de «Our Chalet» y la construcción comenzó en 1931. El 31 de julio de 1932, «Our Chalet» fue inaugurado oficialmente por la primera Jefa Mundial de las Guías, Olave Baden-Powell, y Helen Storrow. Asistió la mayor parte de los habitantes de Adelboden, junto con Guías y Guías Scouts de todo el mundo.

El jefe scout, Lord Baden-Powell, instó a «Our Chalet» a convertirse en una escuela de buena voluntad y comprensión entre las futuras mujeres del mundo.

Aquí puedes encontrar más información sobre la historia de Our Chalet



En 1932, «Our Chalet» se convirtió en el primer Centro Mundial de la AMGS.



Introducción al Centro Mundial Our Chalet

¿Qué hace que «Our Chalet» sea especial?

Importancia histórica: Fundado en 1932, Our Chalet cuenta con una rica historia como primer Centro Mundial de la AMGS, lo que lo convierte en un hito significativo para el movimiento mundial del Guidismo y Escultismo Femenino.

Ubicación: Situado en el corazón de los Alpes suizos, Our Chalet ofrece unas vistas impresionantes de montañas, valles y paisajes de cuento de hadas. Su ubicación proporciona a los visitantes un entorno tranquilo, a la vez que aventurero e inspirador.

Intercambio cultural: Our Chalet acoge a voluntarias e invitadas de todo el mundo, lo que fomenta una comunidad dinámica y multicultural. Esto crea una oportunidad única para el intercambio cultural y las amistades internacionales.

Aventura: Su ubicación alpina ofrece un sinfín de actividades al aire libre a un paso: desde senderismo hasta esquí, pasando por escalada en roca y trineo; hay acción durante todo el año. Esto lo convierte en un destino ideal para los amantes de la aventura y para quienes desean explorar la naturaleza.

Empoderamiento y liderazgo: «Our Chalet» se centra en empoderar a las jóvenes a través de programas de desarrollo del liderazgo, talleres y actividades que promueven el crecimiento personal y la confianza en sí mismas.

Prácticas sostenibles: Comprometido con la sostenibilidad medioambiental, «Our Chalet» incorpora prácticas respetuosas con el medio ambiente en sus operaciones, fomentando la concienciación y la responsabilidad hacia la naturaleza entre sus visitantes.

Comunidad y compañerismo: La estrecha comunidad de voluntarios y personal de Our Chalet crea un ambiente acogedor y solidario, donde se forjan amistades duraderas y se crean recuerdos inolvidables.

Programas de la AMGS: Como parte de la AMGS, Our Chalet ofrece programas y eventos únicos alineados con la misión de la organización, proporcionando experiencias educativas y de desarrollo para las Guías y Guías Scouts de todo el mundo.

La canción de Our Chalet

La canción «Our Chalet» fue compuesta por Joseph Bovet, con letra en francés de la Sra. E. Droin De Moorsier, en 1932. La versión en inglés fue escrita por Betty Askwith. Se cantó por primera vez en la inauguración de «Our Chalet» y posteriormente se adoptó como himno del centro.

En lo alto, en lo alto de la montaña,
hemos fundado «Our Chalet». X2
Su tejado inclinado y su amplio
espacio nos darán cobijo
sin preocupaciones, y cada Girl Scout
y Guía encontrará allí una cálida bienvenida.
En lo alto, en lo alto de la montaña,
iremos a «Our Chalet». X2
Nuestra vida sencilla es libre,
nuestros corazones están alegres,
nuestras canciones son alegres,
siempre recordaremos las alegrías de
«Our Chalet».



Escucha la canción aquí

Programas que se imparten

Our Chalet ofrece programas emocionantes durante todo el año. Hay de todo: desde senderismo hasta kayak, pasando por encender hogueras, juegos en equipo, tirolinas, puentes colgantes y excursiones a castillos, lagos e incluso ¡una pista de canicas! Realmente hay algo para todos los gustos. Y, por supuesto, ¡en invierno se abre todo un mundo de deportes de nieve y diversión!

El centro ofrece alojamiento para particulares y grupos, y puede organizar programas a medida. También hay disponibles excursiones de un día y ceremonias de entrega de insignias para visitantes de un día.

Our Chalet ofrece un emocionante programa de desarrollo del liderazgo para voluntarias de las Guías y Guías Scouts mayores de 18 años, en el que acoge a jóvenes de todo el mundo para estancias de tres meses.

¿Quieres ver qué hay disponible ahora mismo?



Click aquí!



Introducción al Centro Mundial Our Chalet

Perfil del país



Suiza es un pequeño país situado en los Alpes, en Europa. Cuenta con una población de casi nueve millones de habitantes. Berna es la capital. Adelboden, donde se encuentra Our Chalet, está en el cantón de Berna, a una altitud de 1.350 metros (4.430 pies). ¡Suiza figura constantemente entre los diez países más felices del mundo! Quizá sea porque consumen casi 10 kg de chocolate por persona al año, o quizá sea por su impresionante naturaleza. ¡Tendrás que visitarlo para descubrirlo!

La bandera suiza es una cruz blanca sobre un fondo cuadrado rojo. Es una de las dos únicas banderas nacionales cuadradas que hay en el mundo. La bandera suiza simboliza la neutralidad, la democracia y la paz, lo que refleja la larga tradición de Suiza como país neutral



Perfil del país



Switzerland is home to several traditions:

- **Alpabzug/ Descente des Allemands** A finales del verano y en otoño, las vacas adornadas (a menudo con grandes cencerros y flores) bajan de los pastos de montaña en medio de una gran celebración.
- **Día Nacional:** El 1 de agosto se celebra para conmemorar la fundación de la Confederación Suiza en 1291 con fogatas, fuegos artificiales y reuniones comunitarias.
- **El yodel y el cuerno alpino:** Se trata de una forma musical tradicional profundamente arraigada en la cultura alpina.
- **Navidad:** Una experiencia mágica caracterizada por los paisajes alpinos cubiertos de nieve, los mercadillos y un ambiente festivo en familia, lleno de actividades acogedoras y ricas tradiciones. Entre los aspectos más destacados se incluyen las luces navideñas, el vino caliente (Glühwein), **la fondue y costumbres locales como la visita de San Nicolás el 6 de diciembre.**

- **Halloween:** Aunque no es una festividad tradicional suiza, es una tendencia moderna en auge que combina la fiesta al estilo americano con las acogedoras tradiciones otoñales locales.

Tradición culinaria



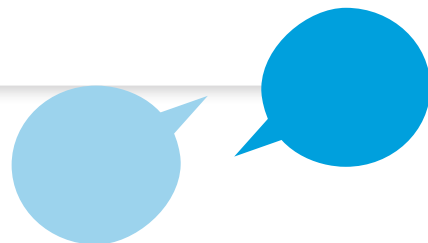
Suiza cuenta con una rica tradición culinaria que a menudo constituye una mezcla única de influencias alemanas, francesas e italianas. La gastronomía es variada y depende en gran medida de ingredientes locales de alta calidad, como las patatas, el queso y los productos lácteos. A menudo se añade una de las muchas variedades de queso a una comida para convertirla en un plato emblemático.

Entre los platos suizos destacan la cremosa fondue de queso, la raclette, el rösti —que suele servirse con salchichas (y alubias cocidas con tocino en Our Chalet)— y los Älplermagronen (macarrones alpinos elaborados con pasta, patatas, nata, queso y cebolla, que suelen acompañarse de compota de manzana). Sin olvidar la fondue de chocolate... ¡Qué delicia! ¿Estás listo para probar nuevos platos en Suiza? Visita Our Chalet para descubrir más

Idioma



Suiza tiene cuatro idiomas oficiales: alemán, francés, italiano y romanche. Nuestro chalet está situado en la zona de habla alemana. El suizo-alemán es el idioma más hablado en Suiza y es muy diferente del alemán «estándar», ya que incluye muchas palabras tomadas de otros idiomas y también muchas palabras propias



C

Actividades de la unidad, tropa o grupo





¿Cómo utilizar esta sección?

En esta sección encontrarás una serie de actividades que puedes realizar con tu grupo.

Las actividades pueden llevarse a cabo tal y como se describen o pueden servirte de inspiración para crear otras actividades o variaciones.

Recuerda utilizar los elementos de reflexión para analizar y celebrar la diversidad del movimiento de las Guías y los Scouts.

Cuando hayas terminado una actividad, comparte tus impresiones y las actividades en las redes sociales utilizando el hashtag de Our Chalet: #OurChalet.

Hay cinco tipos de actividades:



Cultura

Descubre el idioma, las tradiciones, la vida cotidiana, la vestimenta y las fiestas religiosas



Artes y manualidades

Haz una manualidad tradicional o dibuja algo



Música y baile

Descubre la música de Suiza, fabrica o toca instrumentos musicales, aprende algunos pasos de baile nuevos



Juegos

Juega a un juego tradicional o a uno de los que más les gusta a los niños



Gastronomía

Disfruta de los sabores de Suiza, reflexiona sobre el origen de los alimentos y prueba alguna que otra receta





¿Cómo utilizar esta sección?

Utiliza la tabla para decidir qué actividad vas a probar, ¡o también puedes probarlas todas!

Tipo	Nombre de la actividad	Grupo de edad	Duración	Preparación	Page
Artes y manualidades	Scherenschnitte	+ 10 años	45-90 min	Impresión del diseño (véase «Recursos»), papel de colores, lápiz, tijeras, cúter, barra de pegamento	27
Cultura	Conoce a Globi	De 4 a 10 años	30-40 min	Impresiones de diferentes figuras de Globi (véase «Recursos»), palitos de madera pequeños, cinta adhesiva, lápices o rotuladores de colores.	29
Cultura	Idiomas suizos	+8 años	30-40 min	Tarjetas de idiomas suizos (véase «Recursos»)	30
Cultura	Snowli	De 4 a 10 años	30-40 min	La historia de Snowli (aquí)	32
Juego	Cuestionario del Chalet Suizo	+8 años	20 min	Cuestionario del Chalet Suizo	33
Juego	Actividad «YUNGA: Biodiversidad - Depredadores y presas»	+10 años	90 min	50 jugadores (se puede adaptar a grupos más grandes o más pequeños), limpiapipas, cartulina, cartas de «depredadores» y «presas» (véase «Recursos»), silbato, pistola de agua (opcional)	34
Juego	Actividad «Superedificios YUNGA»	+11 años	90 min	Materiales reciclados y de manualidades, como limpiapipas, pajitas, cinta adhesiva, pegamento, bolígrafos, tijeras, etc.; juguetes de construcción (por ejemplo, Lego); bolígrafos y papel.	37
Juego	Zauberbuchstabe (Letra mágica)	+6 años	20 min	Nombres Scouts Suizos – Zauberbuchstabe (Letra mágica)	34
Juego	Juego Evolución de Scout Suizos	+6 años	15 min	Details about the Swiss Scouts/Guides age categories	40
Gastronomía	Fondue de chocolate	6+ años	30 min	chocolate negro, nata, surtido de fruta fresca, cacerola o olla, cuenco, tenedores o brochetas, fuente de calor a baja temperatura (por ejemplo, fogón, quemador de gas o microondas)	43
Gastronomía	Älpermagronen	8+ años	90 min más 25 minutos en el horno	Ingredientes de la receta, utensilios de cocina, cocina con horno y dos fogones	44
Música y danza	Blob Opera	8+ años	20-40 min	Acceso a un ordenador, una tableta o un teléfono con conexión a Internet; acceso a Blob Opera (enlace facilitado); letra de la canción «Our Chalet» (véanse los recursos)	45
Música y danza	Edelweiss	8+ años	10 min	Letra y melodía de «Edelweiss», movimientos con palmas (enlace adjunto).	46



Scherenschnitte

+10 años

45-90 min

Objetivo

Probar una artesanía tradicional suiza

Necesitarás:

- Copias impresas de las diferentes plantillas de diseño
- (véase «Recursos»)
- Papel de colores para el diseño elegido
- Papel blanco o negro para el fondo
- Lápiz
- Tijeras
- Cúter
- Alfombrilla de corte o cartón grueso

Información general

«Scherenschnitte» se traduce literalmente como «cortes con tijeras» y, en inglés, se conoce a menudo como «paper cutting» (recorte de papel). El «Scherenschnitte» es una importante forma de arte dentro de la tradición suiza. El recorte de papel tiene su origen en Asia hace más de 2.000 años, y los primeros ejemplos de «Scherenschnitte» en Suiza datan de 1696.

En el pasado, el «Scherenschnitte» era un pasatiempo popular entre los agricultores, especialmente durante los largos meses de invierno. Los diseños de «Scherenschnitte» suelen ser intrincados y con gran cantidad de detalles. Muchas piezas representan un acontecimiento concreto, una familia o una región. Pueden utilizarse para estudiar la historia y, en el pasado, también se empleaban para difundir la religión.

Hoy en día, el «Scherenschnitte» sigue siendo popular en Suiza. Mientras que algunos artistas continúan creando escenas tradicionales, otros crean diseños modernos de «Scherenschnitte» que representan ciudades, ropa moderna y, en ocasiones, utilizan papel de colores. Sin embargo, la mayoría de los «Scherenschnitte» siguen realizándose en el papel negro tradicional sobre fondo blanco.



Sabías que...

en el comedor de Our Chalet hay un «Scherenschnitte» enmarcado? La obra fue un regalo de nuestra empresa local de autobuses con motivo de nuestro 60.º aniversario, en 1992. Se trata de un diseño muy detallado en el que se ve el chalet principal con un pájaro posado en el tejado y unas Guías y Guías Scouts participando en una fogata frente al edificio, ¡junto a unas vacas!



¿Qué hay que hacer?

1. Elige una plantilla.
2. En el reverso de la plantilla, frota con un lápiz sobre la zona del dibujo. Esto servirá para transferir el dibujo al papel de color.
3. Extiende el papel de color sobre una superficie plana y coloca la plantilla encima, con el dibujo hacia arriba.
4. Utiliza el lápiz para trazar el contorno del dibujo. Presiona con fuerza para asegurarte de que el dibujo se transfiera con claridad al papel de color. Ahora deberías tener el contorno de tu diseño en el papel de color.
5. Coloca una base de corte debajo del papel. Con el cúter, empieza recortando primero las zonas más intrincadas o detalladas del diseño. Tómate tu tiempo y recorta despacio.
6. Sigue recortando los espacios más grandes y termina recortando los bordes exteriores del diseño.
7. Una vez que hayas recortado completamente el diseño, pégalo sobre el papel de soporte.
8. Si lo deseas, puedes recortar el papel de soporte a la medida adecuada.

Alternativas

- Elige un diseño sencillo y simétrico y recorta primero el contorno exterior. A continuación, dobla el diseño por la mitad y recorta los elementos restantes. Para este método, los participantes pueden utilizar tijeras en lugar de un cuchillo.

Preguntas Reflexivas



- ¿Qué artesanías tradicionales hay en tu zona o en tu país?
- ¿Por qué crees que muchos diseños de «Scherenschnitte» representan escenas campestres?
- Si no tuvieras acceso a la electricidad (ni a dispositivos que funcionen con pilas), ¿qué actividades podrías hacer para entretenerte por las tardes?





Objetivo

Conocer un poco la cultura infantil suiza y dar rienda suelta a la creatividad en grupo.



Necesitarás:

- Impresiones de diferentes figuras de Globi (véase «Recursos»)
- Palitos de piruleta/depresores linguales/palitos pequeños de madera
- Cinta adhesiva
- Lápices de colores/rotuladores.



¿Qué hay que hacer?

1. Lee al grupo la información anterior sobre Globi. Para los niños mayores, puedes optar por incluir información adicional de la sección de antecedentes.
2. Cada participante elige un personaje de Globi para colorearlo.
3. Una vez coloreado, recorta el personaje.
4. Pega el palito de piruleta en la parte trasera del personaje con cinta adhesiva.
5. Divídelos en grupos de entre 4 y 6 personas. Cada grupo crea una obra de teatro sobre Globi y las aventuras que podría vivir si viniera a visitar su casa, su región o incluso su grupo de Guías o Scouts.

Alternativas

- Los niños más mayores podrían dibujar una tira cómica sobre Globi.
- Los monitores pueden recortar previamente las figuras de Globi, para que los niños no tengan que usar tijeras.



Información general

Globi es un conocido personaje de dibujos animados suizo, especialmente en las zonas de habla alemana. Fue creado originalmente en 1932 como mascota de los grandes almacenes suizos Globus, pero con el tiempo se convirtió en un personaje muy querido de muchos libros infantiles.

En sus libros, vive muchas aventuras emocionantes: visita el zoo, ayuda a los bomberos e incluso explora Engstligenalp, una montaña a la que se llega en teleférico desde Adelboden, cerca de Our Chalet.

Más allá de los libros, Globi aparece en juegos, cartas, productos alimenticios e incluso material escolar, lo que le convierte en una parte importante de la cultura infantil suiza. También se le ve a menudo en señales de tráfico, por ejemplo, en las que se lee «Niños jugando» o «Conduzca despacio».

Aunque es tan popular en las zonas de habla alemana de Suiza que a veces se le llama «el Mickey Mouse suizo», no es muy conocido en las zonas de habla francesa o italiana del país. A diferencia de Mickey Mouse, Globi sigue siendo un personaje de libro y nunca se ha hecho una serie de dibujos animados para televisión sobre él.

La amiga de Globi, Globine, apareció por primera vez en 1988 y, desde 2015, se han publicado muchas de sus aventuras en forma de libros. ¡En 2024 apareció en dos series de sellos emitidas por Correos de Suiza!

Preguntas Reflexivas



- ¿Hay algún personaje parecido a Globi en tu región o país?
- ¿Cómo decidisteis qué queráis que hiciera Globi en vuestra obra? ¿Lo decidió una sola persona o lo elegisteis entre todos?
- ¿Cómo os sentisteis al actuar en la obra? ¿Os hizo sentir emocionados, nerviosos, felices?



Swiss Languages

+8 años

20 min

Objetivo

Aprender sobre las lenguas oficiales de Suiza con un juego de memoria..

Necesitarás:

- Recortar el juego que se encuentra [Recursos](#).

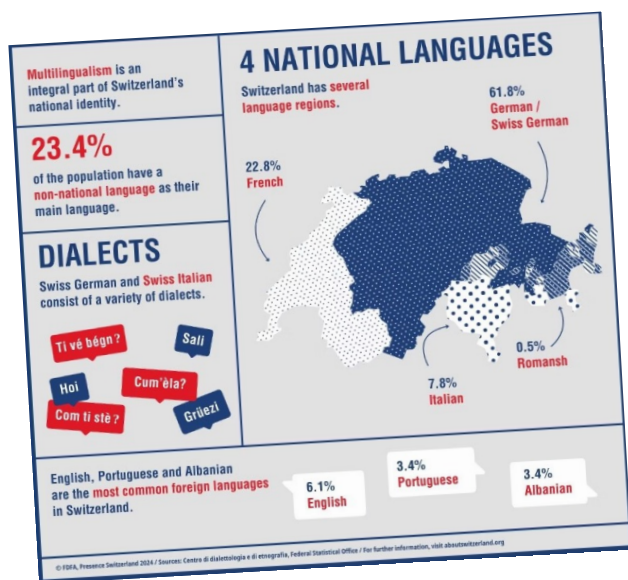


Información general

Suiza tiene cuatro lenguas nacionales: el alemán, el francés, el italiano y el romanche. Cada lengua tiene su propia historia y cultura. El alemán es la más hablada, con un 62 % de la población; el francés, un 23 %; el italiano, un 8 %, y el romanche, un 0,8 %. En el mapa se puede ver cómo se distribuyen las lenguas por zonas. Casi dos tercios de la población suiza hablan más de una lengua al menos una vez a la semana.

El suizo-alemán es muy diferente del alemán «estándar». El suizo-alemán tiene muchos dialectos, lo que se refleja en las diferentes palabras que se utilizan en distintas partes de Suiza. Aunque muchas palabras del suizo-alemán provienen del alemán, otras muchas proceden del francés o del inglés, ¡o son palabras únicas! La gramática del suizo-alemán también es muy diferente a la del alemán.

El suizo-alemán no tiene una ortografía oficial, así que, si escribes en suizo-alemán, ¡puedes inventarte tu propia ortografía! En la Suiza germanoparlante, todos los niños aprenden alemán en el colegio y los documentos oficiales siempre se redactan en alemán, no en suizo-alemán.



SABIAS QUE...

Our Chalet está en el cantón de Berna? Un cantón es como un estado o una provincia, así que se encuentra en el «estado» de Berna. En el pueblo de Adelboden, donde está situado Our Chalet, la gente habla suizo-alemán. En alemán, se suele decir «Guten Morgen» (GU-ten MOR-gen) o «Hallo» (HA-lo) para saludar a alguien. En Adelboden, diríamos «Gruessech» (GRUT-sesh) o «Salu» (sa-lu) en suizo-alemán.

3

train

a

albero

pfadi

5

e

mano

maun



¿Qué hay que hacer?

1. Coloca todas las cartas boca abajo formando una cuadrícula
2. Los jugadores se turnan. Cuando le toca el turno a un jugador, este da la vuelta a 4 cartas.
 - a. Si las 4 cartas coinciden (por ejemplo, muestran lo mismo), el jugador se las queda y juega otro turno.
 - b. Si las 4 cartas no coinciden, el jugador las vuelve a poner boca abajo y le toca el turno al siguiente jugador.
3. El juego continúa hasta que se hayan emparejado todas las cartas.
4. El ganador es el jugador que tenga más cartas emparejadas al final de la partida.

Nota: Esta actividad utiliza alemán estándar, no suizo-alemán.

Las cartas no incluyen la pronunciación, pero puedes encontrar muchos vídeos en línea sobre francés, alemán e italiano. Te recomendamos que busques el que resulte más interesante para tu grupo. Puedes encontrar un vídeo con la pronunciación del [Romansch aquí](#).

Alternativas

- Para simplificar el juego, puedes hacer que los jugadores den la vuelta solo a dos cartas cada vez y que las cartas que se hayan dado la vuelta permanezcan boca arriba. Una vez que se vean cuatro cartas emparejadas, el jugador que haya dado la vuelta a la cuarta carta se queda con ese conjunto.

Preguntas Reflexivas

- ¿Cuántas lenguas oficiales tiene tu país?
- El suizo-alemán es muy diferente del alemán estándar; la mayoría de los niños pequeños de la Suiza germanoparlante no hablan ni entienden el alemán hasta que lo aprenden en el colegio. Antes de eso, hablan suizo-alemán. El suizo-alemán no tiene una ortografía estándar, ¡así que la gente puede inventarse la suya propia al escribir!
- ¿Cómo crees que sería no tener una forma estándar de escribir tu idioma?
- ¿Cuáles crees que son las ventajas de tener varios idiomas nacionales?
- ¿Cuáles crees que serían los retos?





Objetivo

Para conocer un poco la cultura infantil suiza y hacer que todo el mundo se ponga en movimiento.

Información general

Snowli es la mascota de la Escuela Suiza de Esquí. Cuando los niños suizos aprenden a esquiar, a menudo les cuentan la historia de Snowli para ayudarles a recordar cómo frenar, girar y saltar con los esquís. A menudo les cuentan la historia de Snowli para ayudarles a recordar cómo frenar, girar y saltar con los esquís.

¿Qué hay que hacer?

1. Lee en voz alta el cuento de Snowli.

Nota: el cuento oficial es bastante largo. ¡En la sección «Recursos» hay una versión resumida de las aventuras de Snowli!

2. Reúne a todo el mundo en un mismo espacio y explícales que irás nombrando a los diferentes personajes del cuento de Snowli.
3. Cuando se nombre a un personaje, todos deben hacer el siguiente gesto:
 - Snowli: agitar los brazos por encima de la cabeza para imitar unas orejas largas.
 - Oso: fingir que esquías.
 - Pingüino: caminar con los pies girados hacia fuera, como si fueran aletas.
 - Serpiente: caminar haciendo giros en forma de S.
 - Canguro: saltar lo más alto que puedas.
 - Tormenta de nieve: correr con las manos en el aire, como si fueran copos de nieve cayendo.
4. Puedes añadir otros animales suizos para que el juego sea aún más difícil:
 - Milano real: estira los brazos como si fueran alas y agítalos mientras te mueves.
 - Ardilla: pon las manos delante como si fueran patitas y finge mordisquear.
 - Cabra montés: levanta las manos para hacer cuernos y finge escalar.

Necesitarás:

- El cuento de Snowli, que puedes encontrar en la página web de la Escuela Suiza de Esquí aquí.

SABÍAS QUE...

Our Chalet está situado en una estación de esquí? En invierno, nuestra zona de esquí cuenta con más de 200 km de pistas. Normalmente hay nieve desde mediados de diciembre hasta abril. Hay un montón de actividades divertidas que hacer en la nieve, no solo esquiar. En los programas de Our Chalet, las Guías y Guías Scouts pueden probar el trineo, las raquetas de nieve, descenso en neumáticos por la nieve, visitar un iglú y mucho más.

- Marmota alpina: ponte erguido, haz patitas con las manos y silba.

Si alguien realiza una acción incorrecta, queda eliminado. Si los jugadores chocan entre sí mientras realizan sus acciones, todos los que hayan chocado quedan eliminados.

Alternativas

- Modifica las acciones como quieras, añade otros animales suizos o incluye otros fenómenos meteorológicos típicos de Suiza.
- Para aumentar la dificultad del juego, utiliza un espacio más reducido para que los jugadores tengan más probabilidades de chocar entre sí, y/o cambia rápidamente de personaje para que los jugadores tengan que modificar sus acciones con rapidez.

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué te ha parecido la historia de Snowli? ¿Crees que te ayudaría a aprender y a recordar cómo se esquía?
- ¿Cuál es tu deporte favorito? ¿Cómo aprendiste a practicarlo?
- Si tuvieras que crear un personaje para enseñar un deporte popular de tu país, ¿cómo sería ese personaje?



Swiss Chalet Quiz



+8 años



20 min

Objetivo

Para obtener más información sobre Suiza y «Our Chalet».



Necesitarás:

- Una copia del cuestionario y las respuestas (véase «Recursos»)
- Este cuestionario consta de dos partes: «Our Chalet» y «Suiza».



¿Qué hay que hacer?

1. Divide al grupo en equipos; cada equipo debe elegir un nombre (¡el nombre más creativo podría ganar un punto extra!).
2. Puedes elegir cómo llevar a cabo el concurso; aquí tienes dos sugerencias:
 - a. Cada equipo debe tener un sonido de timbre; cuando se lea la pregunta, el equipo que haga sonar su timbre más rápido podrá responder. Si su respuesta es correcta, obtienen un punto. Si su respuesta es incorrecta, el resto de los equipos pueden volver a pulsar el botón.
 - b. A cada equipo se le entrega papel y bolígrafo para que anote sus respuestas; corrija el concurso una vez que se hayan leído todas las preguntas

Alternativas

- Crea respuestas de opción múltiple para que resulte más fácil.
- Haz que el concurso sea más interactivo recortando las preguntas y escondiéndolas por el lugar de reunión. Haz que tus Guías/Scouts corran de un lado a otro para encontrar las preguntas y anoten sus respuestas. Gana el equipo que encuentre y responda correctamente al mayor número de preguntas. Si jugáis de esta forma, es posible que necesitéis más de 20 minutos.

Información general

En Our Chalet se organizan concursos en muchos de sus programas. Desde un concurso sobre Suiza en la «Noche suiza» hasta un concurso con pistas en imágenes en el «Foto reto», ¡hay muchas oportunidades para poner a prueba tus conocimientos en Our Chalet!



Preguntas Reflexivas



- ¿Qué has aprendido que te haya sorprendido?
- ¿Qué es lo que te resulta más fácil de recordar? ¿Por qué?
- ¿Qué es lo que te resulta más difícil de recordar? ¿Por qué?
- ¿Sobre qué te gustaría aprender más?



Actividad YUNGA: Biodiversidad - Depredadores y Presas



+10 años



90 min



Objetivo

Conocer la importancia de la biodiversidad y la relación entre los diferentes animales a través de un juego divertido y activo..



Necesitarás:

Nota: Estas instrucciones están pensadas para 50 jugadores; si tienes más o menos jugadores, intenta mantener la proporción entre herbívoros, omnívoros y carnívoros.

- Limpiadores de pipas y cartulina de colores para crear aros de salvavidas (ver más abajo cómo hacerlos)
- 30 aros de salvavidas para herbívoros (verdes): cada aro tiene 10 tarjetas de vida verdes
- 10 aros de salvavidas para omnívoros (marrones): cada aro tiene 5 tarjetas de vida marrones
- 5 aros de salvavidas para carnívoros (rojos): cada aro tiene 2 tarjetas de vida rojas
- Papel o cartulina de colores vivos, para las estaciones de comida y agua
- 5 estaciones de agua
- 5 estaciones de comida
- 45 tarjetas de depredadores y presas (véase «Recursos»)
- Un silbato
- Una pistola de agua —opcional; se puede sustituir por una bolsa de frijoles o una pelota blanda—
- Una forma de identificar los tres grupos: verde, marrón y rojo. Por ejemplo, insignias de colores, camisetas deportivas o banderitas de papel.

Información general

Aprender sobre la importancia de la biodiversidad y la relación entre los diferentes animales a través de un juego divertido y activo.

La Alianza Global de las Naciones Unidas para la Juventud (YUNGA) es una colaboración entre organismos de las Naciones Unidas, organizaciones de la sociedad civil y otras entidades que trabajan con niños y jóvenes.

Our Chalet utiliza muchas de las insignias de YUNGA, desde la organización de programas de una semana de duración en los que los participantes obtienen la insignia mientras realizan numerosas actividades divertidas al aire libre, hasta la organización de sesiones de enriquecimiento para los voluntarios en las que estos pueden conocer de primera mano diferentes insignias de YUNGA. Esta actividad forma parte de la insignia de Biodiversidad de YUNGA, utilizada durante el programa «Aventura de Invierno de YUNGA» celebrado en febrero.

Puedes obtener más información sobre las insignias YUNGA en fao.org/yunga (busca «Insignias de desafío» en la sección de recursos).

Este juego es una forma estupenda de enseñar los conceptos básicos de la ecología y la cadena alimentaria, aunque al principio pueda parecer complicado. En la introducción se debe explicar la relación entre los animales herbívoros (que se alimentan de plantas), omnívoros (que comen de todo) y carnívoros (que se alimentan de carne). También se puede hablar de algunas estrategias que estos animales utilizan para sobrevivir en la naturaleza, lo cual quedará más claro a medida que avance el juego.





Actividad YUNGA: Biodiversidad - Depredadores y Presas



+10 años



90 min

¿Qué hay que hacer?

Preparación

1. Construir un salvavidas:

- Recorta pequeños círculos de cartulina de colores y haz un agujero en cada uno.
- Ensártalos en un limpiapipas para crear un salvavidas.
- Adjunta una tarjeta de «Depredador» y otra de «Presa» (véase Recursos) a cada aro salvavidas.
- Los 45 jugadores necesitan lo siguiente:
 - a. Los 30 herbívoros reciben cada uno 1 aro con 10 tarjetas de vida verdes
 - b. Los 10 omnívoros reciben cada uno 1 aro con 5 tarjetas de vida marrones
 - c. Los 5 carnívoros reciben cada uno 1 aro con 2 tarjetas de vida rojas

2. Puntos de comida y agua:

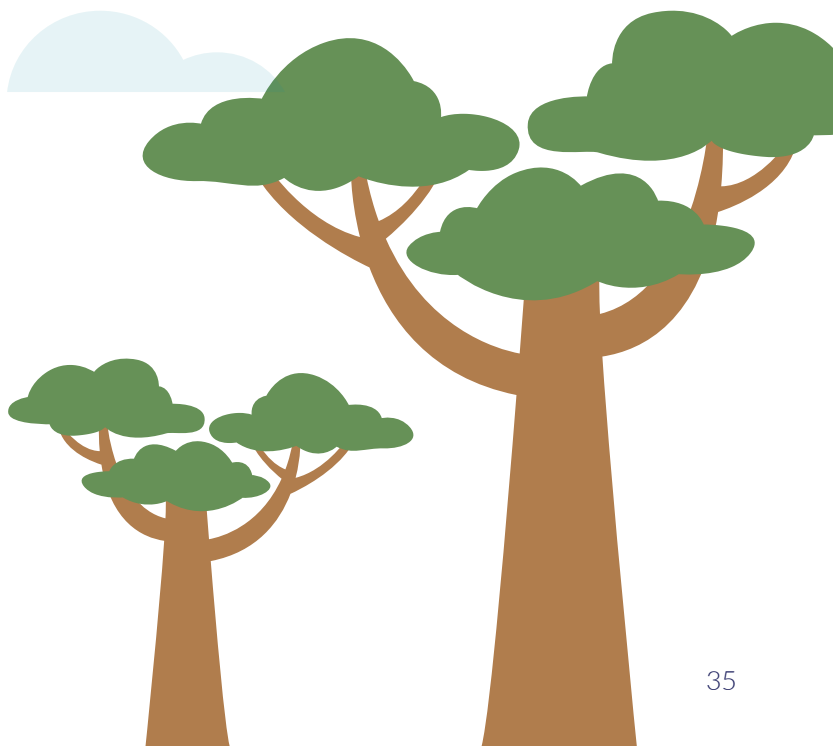
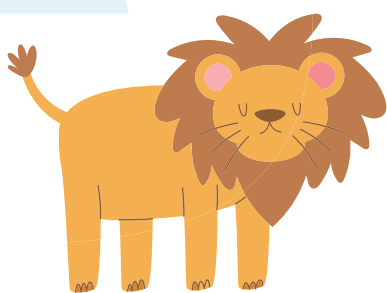
- Utiliza papel o cartulina de colores vivos para crear 5 puntos de comida y 5 de agua.
- Ata un bolígrafo o un lápiz de colores a cada punto con un cordel; cada punto debe tener un bolígrafo de un color diferente.
- Los jugadores marcan sus cartas de «Depredador» y «Presa» con el bolígrafo como prueba de que han encontrado cada punto.
- También puedes utilizar pegatinas o sellos.

3. Zona de juego:

- Haz que la zona de juego sea lo más amplia posible.
- Reparte los puntos de comida y agua por toda la zona, asegurándote de que al menos dos de ellos sean difíciles de encontrar.

Alternativas

- Se puede dividir a los jugadores en parejas o grupos e indicarles que deben proteger a su familia de animales. Para ello, deben permanecer juntos y pueden compartir sus cartas de vida como grupo (cada jugador debe conservar al menos una carta de vida).
- Los jugadores que no puedan correr pueden ser los más indicados para interpretar a «Fuego», «Hambruna», «Inundación», «Frío» o «Persona», ya que estos jugadores no tienen cartas de vida y, por lo tanto, no pueden ser eliminados del juego. Los monitores pueden adaptar la forma en que «Fuego», «Inundación», «Hambruna» y «Frío» atrapan a los jugadores. Por ejemplo, en lugar de correr y tocar a los jugadores, «Fuego» podría lanzar pelotas de tela rojas.
- Si hay jugadores que no pueden jugar de forma ininterrumpida durante una hora, se puede hacer una «pausa al caer la noche». Anuncia que ha caído la noche y que todos los animales deben dormir durante un tiempo determinado (por ejemplo, 5 minutos). Puedes hacer esto varias veces durante el juego.





Actividad YUNGA: Biodiversidad

- Depredadores y Presa



+10 años



90 min

Las Reglas:

1. Este juego simula la supervivencia en la naturaleza, y el objetivo es seguir con vida al final de la partida.
2. Cada tipo de animal (herbívoro, omnívoro y carnívoro) tiene unas necesidades específicas que deben satisfacerse para poder sobrevivir.

a. Necesidades de supervivencia de los herbívoros:

- Los herbívoros salen primero y se les da una ventaja de al menos 10 minutos.
- Los herbívoros deben encontrar todos los puntos de comida y agua para sobrevivir.

b. Necesidades de supervivencia de los omnívoros:

- Los omnívoros salen después de los herbívoros.
- Los omnívoros deben encontrar todos los puntos de agua y al menos dos puntos de comida.
- Los omnívoros también deben atrapar al menos a cuatro herbívoros para sobrevivir.
- Captura de herbívoros: se realiza marcándolos.
- Al ser marcados, los herbívoros pierden una vida (se retira una carta de vida de su anillo de salvavidas).

c. Requisitos de supervivencia de los carnívoros:

- Los carnívoros salen a continuación.
- Los carnívoros deben encontrar todas las estaciones de agua y capturar al menos diez animales (pueden ser tanto herbívoros como omnívoros).

Jugadores especiales:

c. Fuego, Inundación, Hambre y Frío:

- Se designa a cuatro jugadores como Fuego,



Inundación, Hambre y Frío. Estos jugadores pueden tocar a cualquier animal y quitarle una carta de vida cada vez.

- Su objetivo es eliminar al mayor número posible de animales.

b. La persona:

- El último jugador que quede es «la persona». «La persona» tiene una pistola de agua (o una pelota blanda o una bolsa de frijoles) y no necesita tocar a los animales para atraparlos.
- «La persona» puede disparar a un animal con la pistola de agua (o golpearlo con la bolsa de frijoles o la pelota blanda), y el animal debe entregar tantas cartas de vida como «la persona» le pida.
- d. • «La persona» puede quitarle todas las cartas de vida a un animal, excepto la última.
- e. • Cuando un animal se queda sin cartas de vida, queda eliminado del juego y debe volver al punto de partida.

Preguntas Reflexivas



- ¿Qué estrategias utilizaste para sobrevivir en tu papel durante este juego?
- ¿Cómo cambiaron tus estrategias con el paso del tiempo? ¿Por qué cambiaron?
- ¿Qué harías de forma diferente si volvieras a jugar?
- ¿Qué necesitas para sobrevivir?



YUNGA Super Buildings

+11 años

90 min

Objetivo

Reflexionar sobre cómo la arquitectura puede ayudarnos a prepararnos para los desastres naturales y a proteger a nuestras comunidades.

Necesitarás:

- Materiales reciclados
- Materiales para manualidades, como limpiapipas, pajitas, cinta adhesiva, pegamento, bolígrafos, tijeras, etc.
- Opcional: LEGO u otros juguetes de construcción
- Bolígrafos
- Papel

Información general

La Alianza Global de las Naciones Unidas para la Juventud (YUNGA) es una colaboración entre organismos de las Naciones Unidas, organizaciones de la sociedad civil y otras entidades que trabajan con niños y jóvenes.

En Our Chalet utilizamos muchas de las insignias de YUNGA, desde la organización de programas de una semana de duración en los que los participantes obtienen la insignia mientras realizan numerosas actividades divertidas al aire libre, hasta la organización de sesiones de enriquecimiento para nuestros voluntarios, en las que pueden conocer de primera mano diferentes insignias de YUNGA. Una de las favoritas entre los voluntarios es la de Reducción del Riesgo de Desastres (RRD). Esta actividad es la denominada «Building Better» (Construir mejor), incluida en el paquete de insignias de RRD.

Puedes obtener más información sobre las insignias de YUNGA en fao.org/yunga (busca «Challenge Badges» en la sección de recursos).





Actividad Superedificios

YUNGA



+11 años



90 min

¿Qué hay que hacer?

1. Crea un espacio seguro que permita a los participantes implicarse y contribuir a la actividad, especialmente a la actividad de reflexión. El espacio debe ser
Inclusivo: todos puedan participar de forma significativa y se sientan parte igualitaria del espacio
Empoderador: todos se sientan seguros para ser ellos mismos
Seguro: todos sean respetados y estén a salvo de la discriminación y cualquier daño
2. Hablen sobre diferentes desastres naturales, ¿cuántos podéis nombrar? (p. ej., terremotos, tsunamis, erupciones volcánicas, inundaciones, sequías). El paquete de insignias sobre la reducción del riesgo de desastres (DRR) contiene mucha información sobre diferentes desastres naturales a partir de la página 41. Lo encontrarás en la sección de recursos en fao.org/yunga.
3. Divídanse en grupos más pequeños.
4. Dales la siguiente consigna: «En vuestros grupos, debéis crear un superedificio, uno que pueda sobrevivir y estar preparado para el mayor número posible de desastres naturales».
5. Se debe animar a los grupos a ser lo más creativos posible.
6. Utilizando los materiales proporcionados, disponen de 45 minutos (se puede ajustar en función del tamaño del grupo y de las limitaciones de tiempo) para crear sus edificios.
7. Una vez terminados, pide a todos que expliquen sus edificios; aquí tienes algunas preguntas para ayudarles a describirlos...
 - ¿Qué hace que el edificio sea resistente?
 - ¿De qué materiales está hecho vuestro edificio?
 - ¿Contra qué peligros protege vuestro edificio?
 - ¿Sería cómodo utilizar vuestro edificio (para vivir, trabajar, etc.)?

- ¿Habéis incluido alguna característica especial o alguna idea divertida adicional?

Alternativas

- Los monitores pueden elegir qué materiales se entregan a sus grupos; por ejemplo, si hay participantes que no pueden usar tijeras, no se deben entregar tijeras a ningún grupo y se debe indicar que no está permitido cortar los materiales.
- En lugar de construir las casitas, pida a los grupos que dibujen o pinten sus diseños.

Preguntas Reflexivas



- ¿Qué es un desastre natural?
- ¿Alguna vez has vivido un desastre natural?
- ¿Conoces a alguien que haya vivido un desastre natural?

Nota: esta conversación o este tema podría resultar perturbadora para algunas personas

- ¿A qué desastres naturales corres el riesgo de verte expuesto?
- ¿Cómo podrías prepararte para que se produzca un desastre natural en tu zona?





Zauberbuchstabe (Letra mágica)

+6 años

20 min

Objetivo

Conocer una tradición del movimiento scout y guía suizo y reflexionar sobre las cualidades que cada persona aporta al grupo.

Necesitarás:

- Bolígrafo
- Etiquetas adhesivas o notas adhesivas
- Un espacio en el que los jugadores puedan desplazarse de un lado a otro.

Alternativas

- Juega otros juegos de nombres usando tu nombre de Scout/Guía. Por ejemplo, todos en el grupo se colocan en un círculo. La primera persona dice: «Me llamo y me gusta (inserta un pasatiempo y haz un gesto relacionado con ese pasatiempo)».

El resto del grupo luego dice: «A (nombre de la persona) le gusta (pasatiempo)» y hace el gesto correspondiente. Por ejemplo: «Me llamo "Spårarscout" (Scout Rastreador) y me gusta pescar (haz el gesto de lanzar el carrete)».

La siguiente persona repite el proceso. El resto del grupo dice entonces el nombre de esa persona, su pasatiempo y el gesto, y luego pasa a la información de la primera persona. Esto continúa hasta que le toca a la última persona, momento en el que todo el grupo dice en voz alta la información de la última persona y sigue adelante por todo el grupo, repitiendo la información de todos.

Información general

En Suiza, los Scouts y las Guías (Pfadi en alemán) suelen llamarse entre sí por su nombre scout o de guía. Este apodo único se otorga durante el primer campamento de cada persona y se basa en su personalidad, talentos especiales o rasgos distintivos. El nombre scout puede ser un animal, una figura histórica, un personaje de ficción de una película o novela, un objeto asociado con la persona y mucho más. A menudo, los nombres de exploradores suizos son palabras de otros idiomas. Los nombres deben ser lo más únicos posible y expresar características positivas o habilidades especiales de los niños y jóvenes. Los nombres de exploradores suelen otorgarse en una ceremonia especial. Una vez asignado, los exploradores y las guías suelen conservar su nombre durante toda su trayectoria en el movimiento scout.

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué crees que hace que un nombre de Scout o Guía sea bueno?
- ¿Te resultó difícil pensar en los nombres? ¿Qué fue lo que te lo hizo difícil?
- ¿Por qué muchos grupos eligen darles a sus miembros apodos o nombres especiales para usar cuando el grupo se reúne?





Zauberbuchstabe (Letra mágica)

+6 años

20 min

¿Qué hay que hacer?

Parte 1 – Nombres de los Scouts Suizos

1. Cada persona necesita una etiqueta o una nota adhesiva que pueda pegarse en el cuerpo.
2. Explica al grupo qué son los nombres de exploradores y guías, y la información anterior sobre cómo se eligen.

Lee la información anterior para aprender cómo se eligen. Aquí hay una cita de un grupo scout suizo sobre los nombres de los scouts:

«Si les damos nombres, estos deben ser más acertados que los nombres comunes; deben caracterizar a quien los lleva en el espíritu de esos epítetos con los que las figuras históricas han pasado a la historia. Estos epítetos a menudo representan biografías completas: Luis el Pío, Enrique el Discordante (Enrique VIII), Juan el Bueno. Así continúa en la historia mundial: el Sabio, el Santo, el Audaz, el Justo, el Valiente, el Estricto, el Indefenso, el Martillo, el Confesor, el Rico, el Grande, el Navegante y el “Vacío”. ¡Cuán expresivos son esos epítetos!

3. Los nombres de los Scouts y Guías deben ser otorgados, no elegidos por la persona misma. En Suiza, los líderes suelen otorgar el nombre a sus Scouts y Guías. Para este juego, puedes optar por que el líder asigne los nombres o que los Scouts/Guías se los asignen entre sí.
4. Puedes hacerlo como una celebración, tal como lo harían en Suiza, o simplemente escribir los nombres en etiquetas adhesivas y entregárselas a cada persona.
5. Si te faltan ideas, en los Recursos encontrarás algunas sugerencias para inspirarte

Parte 2 – Zauberbuchstabe (Letra mágica)

6. Los jugadores se colocan a un lado del área de juego.
 7. Se elige a un jugador como anunciante, quien se coloca en el lado opuesto del área de juego, de cara a los demás jugadores. Asegúrate de que estén a una distancia en la que puedan oírlo.
 8. El anunciante elige al azar algunas letras de su elección: una «letra mágica».
 9. El anunciante dice en voz alta la primera «letra mágica».
 10. Los demás jugadores pueden dar un paso hacia adelante si la letra anunciada aparece en su nombre de Scout.
- Si un jugador tiene esa letra varias veces en su nombre, puede dar esa cantidad de pasos (por ejemplo, si su nombre contiene dos «A» y se dice «A», puede dar dos pasos).
11. Si el anunciador dice la letra mágica y un jugador da un paso hacia adelante por error, debe regresar a la línea de salida.
 12. El juego continúa hasta que un jugador llegue y toque a quien dice la letra. Ese jugador se convierte en quien dirá la letra en la siguiente ronda





Evolución de Scout Suizos

+6 años

15 min

Objetivo

Conocer los diferentes grupos de edad de los Scouts suizos y tener una idea de las lenguas suizas..

Necesitarás:

- Información sobre los grupos de edad de los Scouts y Guías suizos



Información general

Este juego lo practican los Scouts y Guías suizos. En Our Chalet juegan una versión acuática cuando salen a practicar kayak.

El primer grupo scout se formó en 1910, y la Federación Suiza de Scouts (SPB) se fundó en 1913; esta era solo para chicos. La Confederación Suiza de Guías (BSP) se fundó en 1919. Ambos grupos trabajaron juntos desde su creación hasta 1987, cuando se convirtieron en una asociación mixta llamada Movimiento Suizo de Guías y Scouts (MSdS). Hoy en día se ha convertido en la organización juvenil más grande de Suiza, con más de 50 500 miembros y alrededor de 550 grupos locales. El MSdS es miembro tanto de la Asociación Mundial de Guías y Scouts (AMGS) como de la Organización Mundial del Movimiento Scout (WOSM).



SABÍAS QUE...

no hay ningún grupo de Scouts o Guías suizos que se reúna en Our Chalet? Los grupos de Scouts o Guías suizos suelen reunirse los sábados y, a partir de los 13 años, los Scouts y Guías suizos pueden empezar a prepararse para convertirse en líderes de grupo. Los Scouts suizos tienen el lema «jóvenes que lideran a jóvenes» y la mayoría de los grupos de Scouts o Guías están dirigidos por líderes jóvenes de 16 o 17 años.

Preguntas Reflexivas



- ¿En qué se parecen o difieren los nombres de los Scouts y Guías suizos de los de tu organización miembro?
- ¿Cuál fue tu estrategia para el juego?
- ¿Cómo funcionó tu estrategia?
- ¿Qué cambiarías la próxima vez que juegues?
- ¿Cómo te sentiste al no poder pasar a la siguiente sección tan rápido como los demás?



¿Qué hay que hacer?

1. Si tu grupo no sabe cómo jugar a piedra, papel o tijera, enséñales esto primero.
 - a. Deciden cuándo revelar la acción que elijan, por ejemplo, al contar hasta tres o al decir «¡listo, ya, ¡vamos!».
 - b. En parejas o grupos pequeños, muestren su elección: piedra (puño cerrado), papel (mano abierta) o tijera (puño con el dedo índice y el medio extendidos, como unas tijeras)
 - c. El ganador se determina así: la piedra vence a las tijeras, las tijeras vencen al papel y el papel vence a la piedra
2. Repasa con tu grupo todas las categorías de edad de los Scouts y Guías suizos
 - a. Explica que en Suiza los grupos de Scouts y Guías son mixtos y que los Scouts y Guías son miembros tanto de la AMGS como de la OMMS.
 - b. Tómate un tiempo para compararlos con los de tu país.
3. Cada nivel tendrá un sonido y un gesto distintos:
 - a. **Castor:** usa tus manos para formar los dientes de un castor frente a tu boca y haz un ruido de «¡Gna, gna!», como si estuvieras masticando madera.
 - b. **Lobo:** forma un cuenco con las manos alrededor de la boca y aúlla mirando al cielo
 - c. **Scout/Guía:** haz el saludo de Guía/Scout mientras dices «Siempre listos»
 - d. **Pioneros:** finge estar martillando algo con fuerza mientras dices «construye con solidez».
 - e. **Rover:** finge mirar a lo lejos, con la mano sobre las cejas, mientras dices «la aventura te espera»

4. Todos empiezan como castores, haciendo el sonido y el gesto de los castores.
5. Cada jugador busca a otro castor y juega a “piedra, papel o tijera”.

Quien gane se convierte en lobo, mientras que el perdedor sigue siendo castor y busca a otro castor con quien jugar.

6. El lobo hará entonces el sonido de los lobos y caminará por el lugar para encontrar a otro lobo con quien jugar.

El lobo ganador sube un nivel para convertirse en explorador o guía, mientras que el perdedor sigue siendo un lobo y busca a otro lobo con quien jugar.

7. El juego continúa y cada jugador solo juega a piedra, papel o tijera contra otro jugador de su mismo nivel. El ganador sube un nivel; el perdedor siempre se queda en el mismo nivel.
8. El juego termina cuando algunos jugadores llegan a ser rovers.

Alternativas

- Cambia los sonidos o acciones para adaptarlos a tu grupo.
- Para aumentar la dificultad, cada vez que pierdas en “piedra, papel o tijera”, retrocede un nivel.
- Utiliza un juego alternativo “cara a cara”. Por ejemplo, haz que los jugadores intenten no parpadear y quien parpadee primero pierde.
- Utiliza los diferentes idiomas para los nombres de las secciones





Chocolate Fondue



+6 años



30 min

Objetivo

Conocer los orígenes de la fondue de chocolate mediante una sencilla actividad culinaria, especialmente indicada para enseñar técnicas básicas de manejo del cuchillo.

Necesitarás:

Por grupo de hasta 6 personas.

- 150 g de chocolate amargo
- 150 ml de crema
- Una selección de fruta fresca: las manzanas, los plátanos y las uvas son una buena opción, pero puedes elegir lo que quieras
- Una cacerola o olla
- Un tazón
- Tenedores o brochetas
- Una fuente de calor de baja intensidad, por ejemplo, una estufa, un quemador de gas o un microondas

¿Qué hay que hacer?

1. Agrega el chocolate y la crema a una cacerola a fuego bajo hasta que se hayan derretido y la mezcla se haya espesado.

Asegúrate de seguir revolviendo y no dejes que se queme en el fondo.

Si usas el microondas, hazlo en intervalos cortos y sigue revolviendo.

2. Corta la fruta en trozos del tamaño de un bocado.
 3. Una vez que todo esté listo, sirve la fruta en un plato, con la fondue de chocolate en un tazón pequeño.
 4. Asegúrate de que todos tengan su propio tenedor o brocheta.
- Coloca un trozo de fruta en el tenedor.
 - Sumergí la fruta en el chocolate y disfrútala.

Recuerda no “mojar dos veces”; es decir, una vez que hayas sumergido la fruta, debes comerte todo ese trozo sin lamer el tenedor.

- Luego elige otro trozo de fruta y sumérgelo en el chocolate.

Información general

La fondue de chocolate es un delicioso postre que se sirve en una olla para compartir, y en Our Chalet se incluye como parte del programa nocturno de la Noche Suiza.

A pesar de su fuerte asociación con Suiza, la fondue de chocolate no es un platillo tradicional suizo, sino que está inspirada en la cocina suiza. Fue creada en 1964 por Konrad «Konni» Egli, un restaurador suizo radicado en Nueva York. Como parte de una campaña de mercadotecnia del chocolate Toblerone, Konni introdujo la fondue de chocolate como una opción de postre en su restaurante, Chalet Swiss, que ya era muy conocido por servir fondue de queso (que sí es un platillo tradicional suizo).

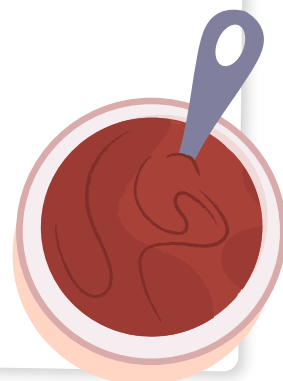
Desde entonces, la fondue de chocolate se ha convertido en un postre popular y divertido que se disfruta en todo el mundo, y que a menudo se confunde con una tradición suiza de larga data.

Alternativas

- Si no quieres usar lácteos, usa un sustituto; en Our Chalet usamos leche de coco y chocolate sin lácteos.
- Para niños pequeños o cualquier persona que pueda tener un sistema inmunológico debilitado o alergias, sirve la fondue en porciones individuales para evitar la contaminación.

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué aprendiste sobre cómo usar un cuchillo de manera segura?
- ¿Cómo te aseguras de que la comida que preparas sea segura para que la consuman otras personas? (Puedes sugerir buenas prácticas de higiene y medidas de seguridad contra las alergias, dependiendo de la edad de tu grupo)
- ¿Cuál es un alimento o platillo tradicional de tu país?
- ¿Hay algún alimento o platillo que se asocie comúnmente con tu país, pero que en realidad provenga de otro país?
- ¿Se te ocurre algún otro alimento similar a la fondue que se comparta y se coma con otras personas?





Älpermagronen

+8 años

90 min +
25 min

Objetivo

Aprender a preparar un platillo tradicional suizo con una receta sencilla.

Necesitarás:

Para 8 personas necesitarás:

- 600 g de pasta; lo mejor es usar pasta tipo alper o macarrones.
- 800 g de papas
- 400 gramos de parmesano
- 400 ml de crema
- Sal y pimienta, al gusto
- Queso rallado: lo suficiente para cubrir la superficie del plato.
- Cebollas (opcional): fritas como guarnición
- 400 gramos de puré de manzana, para servir
- Tablas de cortar: 1 para las papas y 1 para las cebollas
- Pelador de verduras
- Cuchillos de cocina
- Cuchara (para revolver)
- Fuente apta para horno
- 2 ollas: 1 para cocinar la pasta y 1 para cocinar las papas
- Colador (para escurrir la pasta)
- Sartén (para freír la cebolla)
- Espátula, Acceso a un horno y dos fogones

Información general

El Älpermagronen es un platillo tradicional suizo, especialmente popular en las regiones montañosas de Suiza. El nombre significa «macarrones alpinos». Se trata de un platillo reconfortante y sustancioso elaborado con pasta (por lo general, macarrones), papas, crema y queso. Normalmente se sirve acompañado de puré de manzana. ¡Es uno de los favoritos en Our Chalet durante todo el año!

El platillo tiene sus orígenes en el siglo XIX en las regiones montañosas de Suiza y está vinculado a la dieta diaria de los pastores alpinos, quienes aprovechaban al máximo los ingredientes sencillos que tenían a su disposición. Desde entonces, se ha convertido en un platillo popular que se sirve tradicionalmente en los refugios de montaña suizos.

¿Qué hay que hacer?

1. Precalienta el horno a 180 °C.
2. Pela las papas y córtalas en cubitos pequeños (2 cm).
3. Pon a hervir dos ollas con agua: una para la pasta y otra para las papas.
4. Cocina las papas hasta que estén tiernas, pero sin que pierdan su forma.
5. Cocina la pasta hasta que esté al punto.
6. Una vez escurridos ambos, ponlos juntos en una sola olla.
7. Agrega el parmesano y la crema. Sazona al gusto.
8. Mezcla con cuidado.
9. Pon todo en un molde apto para horno y cubre con queso.
10. Hornea durante 25 minutos.
11. Opcional: corta cebollas en rodajas finas y fríelas para agregarlas encima al servir.
12. Sirve con puré de manzana tibio.

Preguntas Reflexivas

- ¿Cómo te aseguras de que la comida que preparas sea segura para que la consuman otras personas?
- (Puedes sugerir buenas prácticas de higiene y medidas de seguridad contra las alergias, dependiendo de la edad de tu grupo)
- ¿Por qué el Älpermagronen es un buen plato para los granjeros alpinos? (Utiliza muchos productos lácteos a los que los granjeros alpinos tendrían fácil acceso; es rica en calorías, lo cual es importante para un trabajo que requiere mucho gasto de energía, especialmente en climas fríos)
- ¿Cuál es tu comida favorita cuando vas de campamento?
- ¿Tienes una «comida reconfortante»? ¿Qué comidas o platillos te gusta comer cuando te sientes mal?
- ¿Cuál es una comida típica para las personas de tu país que trabajan en el campo o en una fábrica?



Blob Opera

+8 años

20-40 min

Objetivo

Para aprender la canción de Our Chalet y dar rienda suelta a tu creatividad con un juego interactivo en línea.

Necesitarás:

- Acceso a una computadora, tableta o teléfono con conexión a Internet.
- Acceso a [Blob Opera](#)
- La letra de la canción de Our Chalet ([see Resources](#))

Información general

La canción de Our Chalet se remonta a 1932, cuando se inauguró Our Chalet. Su melodía se inspira libremente en la melodía tradicional suiza «Ranz des Vaches», una famosa canción de los pastores de los Alpes suizos.

Hoy en día, la canción de Our Chalet se canta en las ceremonias de entrega de insignias y en las ceremonias de apertura de los eventos del programa de las Guías y los Scouts. Es en esos momentos cuando los participantes reciben su insignia de peltre, un objeto que solo se puede obtener al visitar Our Chalet.

¿Qué hay que hacer?

1. Intenta recrear la canción de «Our Chalet» usando Blob Opera (juego en línea).
2. Abre Blob Opera aquí.
 - a. Hay cuatro blobs:
 - Bajo (verde)
 - Tenor (rojo)
 - Mezzosoprano (azul)
 - Soprano (morado)
 - b. Mueve las bolitas hacia arriba o hacia abajo para ajustar el tono
 - c. Mueve las bolitas hacia adelante o hacia atrás para ajustar la claridad del sonido
3. Graba tu canción para poder escucharla después.
4. Una vez que le hayas tomado el truco, ¡puedes intentar recrear otras canciones, como tus canciones favoritas para la fogata

Alternativas

- Una actividad genial para una reunión en línea.
- Organiza un concierto (presencial o en línea) para compartir las canciones y elegir la mejor interpretación.

Preguntas Reflexivas

- ¿Cuál es el mensaje principal de la canción «Our Chalet»? (Todos son bienvenidos en Our Chalet)
- ¿Por qué es importante este mensaje para un Centro Mundial?
- ¿Te resultó fácil o difícil recrear la canción utilizando la «Blob Opera»?
- ¿Se volvió más fácil con la práctica?
- ¿Se te ocurren otras formas en las que podrías recrear la canción «Our Chalet»?





Objetivo

Aprender una canción de fogata popular en Our Chalet

Necesitarás:

- La letra de «Edelweiss» ([Ver Resources](#))
- La melodía de «Edelweiss» y las instrucciones para los movimientos de palmas
- Aquí puedes ver [el video](#) en el que las voluntarias de Our Chalet explican los movimientos.

Información general

«Edelweiss» es una canción del musical de Rodgers y Hammerstein de 1959, *The Sound of Music*. Recibe su nombre del edelweiss, una flor blanca que crece en las alturas de los Alpes. El edelweiss es la flor nacional de Suiza, por lo que, aunque la canción no tiene ninguna relación con Suiza y no es muy conocida allí, es muy popular entre los que cantan en las fogatas de Our Chalet.

En Our Chalet, se canta «Edelweiss» en la mayoría de las fogatas, en parte porque el edelweiss es la flor nacional de Suiza y en parte porque muchas Guías y Scouts conocen la canción de las fogatas en sus hogares. Aprenderás no solo la letra, sino también un ritmo de palmas que la acompaña. Si aún no la conoces, ¡podría ser una excelente adición a tu fogata en casa

¿Qué hay que hacer?

1. Aprende la melodía y la letra de la canción «Edelweiss».
2. Aprende los movimientos de palmas (cuenta hasta seis). Acompaña la canción con los movimientos de palmas.

Alternativas

- Intenta cambiar la dirección de los movimientos de palmas (usando la mano izquierda en lugar de la derecha).
- Incorpora un cambio al final de cada seis tiempos.

Preguntas Reflexivas

- ¿Pudiste cantar la canción completa con los movimientos de palmas?
- ¿Te resultó más fácil con la mano izquierda o con la derecha?
- ¿Qué nos enseñan las canciones con movimientos como esta?
- ¿Qué has aprendido sobre la edelweiss?
- ¿Tu país tiene una flor nacional?



D



**Conéctate con
Our Chalet**



APOYA OUR CHALET

JÓVENES

Hay muchas oportunidades para que las jóvenes apoyen y vivan la experiencia de un Centro Mundial; estas son solo algunas de las diferentes oportunidades disponibles en Our Chalet y en los demás Centros Mundiales:



Becas

Estate atenta a las oportunidades de becas para hacer trabajo voluntario o asistir a un evento



Pasantía

Una oportunidad para poner en práctica habilidades como la hospitalidad, los medios de comunicación y la mercadotecnia



Año sabático

Algo que hacer mientras piensas en tu futuro... ¡quizás encuentres la carrera perfecta para ti!



Voluntariado

Como voluntario de temporada o en cualquier otro programa de voluntariado o liderazgo

Our Chalet ofrece un emocionante programa de desarrollo de liderazgo para voluntarios dirigido a guías y exploradores mayores de 18 años de todo el mundo. También contamos con un pequeño equipo de personal remunerado a largo plazo.

Echa un vistazo a la sección de oportunidades en el sitio web de Our Chalet para ver lo que se ofrece actualmente, incluyendo un emocionante programa de desarrollo de liderazgo para voluntarias y oportunidades de voluntariado a corto plazo. Por favor, lee atentamente la nota sobre los criterios para trabajar en Suiza.

Al trabajar o ser voluntario en Our Chalet, podrás disfrutar de la maravilla de los Alpes suizos en un ambiente de trabajo internacional y dinámico, enfocado en el desarrollo del liderazgo, al tiempo que contribuyes a cambiar el mundo. Tu trabajo ayuda a niños y jóvenes de todo el mundo a vivir aventuras, entablar amistades internacionales, adquirir conocimientos y habilidades, y encontrar su camino para convertirse en líderes y agentes de cambio.

Únete al [Grupo de Voluntarias de la AMGS](#) cuando haya oportunidades de voluntariado disponibles, se anunciarán en el Grupo de Voluntarios y podrás postularte.





APOYA OUR CHALET

ADULTAS

Tanto si has visitado Our Chalet como si no, puedes dar a conocer el Centro Mundial a otras personas y animarlas a visitarlo y a compartir sus experiencias.

Haz una donación o conviértete en una "amiga"

- Amigos de los Centros Mundiales – [Facebook](#)
- [Our Chalet](#)
- Dona para apoyar a Our Chalet
- Otras formas de apoyar a [Our Chalet](#), incluido [Amazon wishlist](#) y [la tienda en línea](#)



Eventos locales

Organiza y lleva a cabo algunos eventos en tu casa para crear conciencia

- una cena en un restaurante suizo local
- una comida compartida con platillos de la cocina suiza
- un evento de cocina
- un evento de manualidades
- otros eventos, por ejemplo, esquí o baile



Participa en un evento virtual

- Participa en uno de nuestros eventos virtuales programados
- Si no hay ninguno que se adapte a tu horario, solicita un evento virtual especial para tu grupo
- Explora la cocina y la cultura, haz un recorrido por los Centros Mundiales y haz todas las preguntas que quieras

Planea un viaje

¡La mejor manera de apoyar a Our Chalet es visitarlo!

- asiste a un evento o haz una parada de camino a otro destino
- hazte voluntaria
 - revisa la [Pagina de oportunidades de Our Chalet](#) y mira las ofertas
 - únete al [Grupo de Voluntarias de la AMGS](#)
- invita a tus amigos y vayan en grupo
- apoya a otros que estén planeando un viaje (aunque tú no puedas ir)



Usa las redes sociales para compartir y promocionar



- Comparte recuerdos
- Comparte fotos de eventos locales recientes.

Usa #ourchalet

[Instagram](#) – @our_chalet

[Facebook](#) – @ourchalet

[YouTube](#) – @OurChaletWorldCentre





Recursos

En esta sección se encuentran los recursos necesarios para las actividades de este paquete, tales como plantillas, tarjetas e historias

ENLACES



Algunos enlaces útiles para conectar con Our Chalet:

[Sitio Web](#)

[Formulario](#)

[Regístrate a nuestro Boletín](#)

[Otros Centros Mundiales](#)

[Centros Mundiales en Campfire](#)



Juegos de cartas

Utiliza esta plantilla para crear un juego de tarjetas. Puedes añadir tu propia información adicional.

Our Chalet	Nuestra Cabaña	Pax Lodge	Sangam	Kusafiri
31 Julio 1932	24 Juio 1957	2 Mayo 1939	16 Octubre 1966	11 Julio 2011
En lo alto de la montaña	A los pies de la majestuosa Sierra Madre	Te deseamos amor	El símbolo de unidad	Recuerda el día en que te conocí
Inglés	Inglés Español	Inglés	Inglés	Inglés Francés
Adelboden, Suiza	Cuernavaca, Mexico	Londres, Inglaterra,	Pune, India	Accra, Ghana (2023-2026)



Historia interactiva

1. Divide el grupo en 10.
2. Asigna a cada grupo una acción, tal y como se indica a continuación

Cinco Centros Mundiales	Choca los cinco con la persona que tienes al lado
Fiesta	Festejar
Aniversario	Sopla una vela
Sangam	Namasté
Our Chalet	Ubre de vaca
Nuestra Cabaña	Grita 'chile'
Pax Lodge	Saluda con la mano como la Reina
Kusafiri	Toca los tambores
Guías y Guías Scouts	Saludo
AMGS	Grita 'Guías y Scouts'

3. Lee el relato. Cada vez que aparezcan estas palabras (resaltadas en el texto), el grupo asignado deberá realizar las acciones correspondientes.

La Historia

La **Asociación Mundial de Guías y Scouts (AMGS)** cuenta con **cinco Centros Mundiales** en el Reino Unido, México, Suiza, la India y Ghana (Región de África). Cada uno de los **cinco Centros Mundiales** ofrece un programa de eventos y actividades que reflejan el carácter y la cultura del país en el que se encuentra. ¡Además, les encanta hacer fiesta! Hoy vamos a hacer una **fiesta** con nuestros **cinco Centros Mundiales** mientras celebramos a cada uno su **aniversario**.

El más antiguo de los cinco Centros Mundiales está **situado en Suiza** y se llama **Our Chalet**. **Our Chalet celebra su aniversario** el 31 de julio. Our Chalet se encuentra al final de una carretera, al pie de una preciosa cordillera. En Our Chalet, las guías y guías scouts comen mucho queso, ¡sobre todo cuando celebran **una fiesta**!

El siguiente de los **Cinco Centros Mundiales** gestionados por la AMGS es el **Pax Lodge**, situado en **Londres, Inglaterra**. **El Pax Lodge celebra su aniversario** el 15 de marzo. **El Pax Lodge** es un lugar estupendo para explorar Londres y conocer a otras Guías y Guías Scouts de todo el mundo. En su aniversario, el Pax Lodge sirve a sus invitados un té con escones, mermelada y crema, igual que la Reina.

Otro de los **Cinco Centros Mundiales** se llama **Nuestra Cabaña**, está **situado en México** y **celebra su aniversario** el 24 de julio. **Nuestra Cabaña** se encuentra en la ciudad de **Cuernavaca**, a unas pocas horas en autobús de la Ciudad de México. En Nuestra Cabaña podéis sumergiros en el arte y la cultura y disfrutar de la hermandad de la AMGS. En **Nuestra Cabaña** les encanta hacer **fiesta**.

Sangam, en la India, celebra su **aniversario** el 16 de octubre y siempre les gusta hacer **fiesta** con pastel **de aniversario y tradiciones especiales**. Sangam te ayuda a conocerte a ti misma y a descubrir el cambio que quieres aportar al mundo. **Sangam** se encuentra en la pequeña ciudad de Pune (cerca de Bombay), que tiene una población de 6 millones de habitantes. **En Sangam**, se practica yoga todos los días como parte del programa.

El más reciente de los **Cinco Centros Mundiales de la AMGS** es **Kusafiri**. Este centro para Guías y Guías Scouts es único porque, a diferencia de **Sangam, Pax Lodge, Nuestra Cabaña y Our Chalet** – **Kusafiri** se encuentra actualmente **en Ghana**, pero da servicio a toda la región de África. **Kusafiri celebra su aniversario el 11 de julio** y, con motivo del décimo aniversario de Kusafiri, se compuso una canción que siempre nos ayuda a **celebrar la fiesta**.

Ahora ya sabes más sobre los **cinco Centros Mundiales** de la **AMGS**: **Kusafiri, Sangam, Pax Lodge, Our Chalet y Nuestra Cabaña**. ¿Cuándo vas a visitar uno de los **cinco Centros Mundiales** para celebrar **la fiesta**?



Cuestionario de AMGS

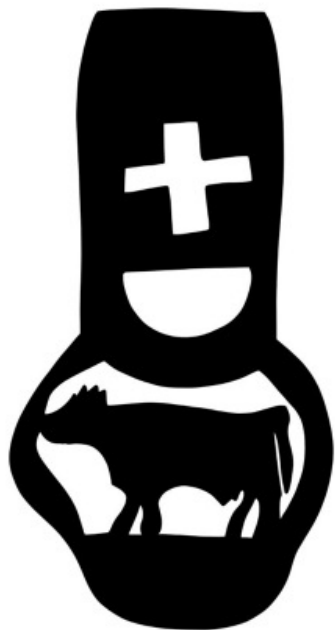
Cuestionario Preguntas y respuestas

Selecciona las preguntas que mejor se adapten a tu grupo y a la actividad. Busca información y añade tus propias preguntas, según las necesidades de tu grupo.

Enlaces para encontrar las respuestas

- [WAGGGS Home Page](#)
- [WAGGGS About Us](#)
- [WAGGGS World Centre](#)

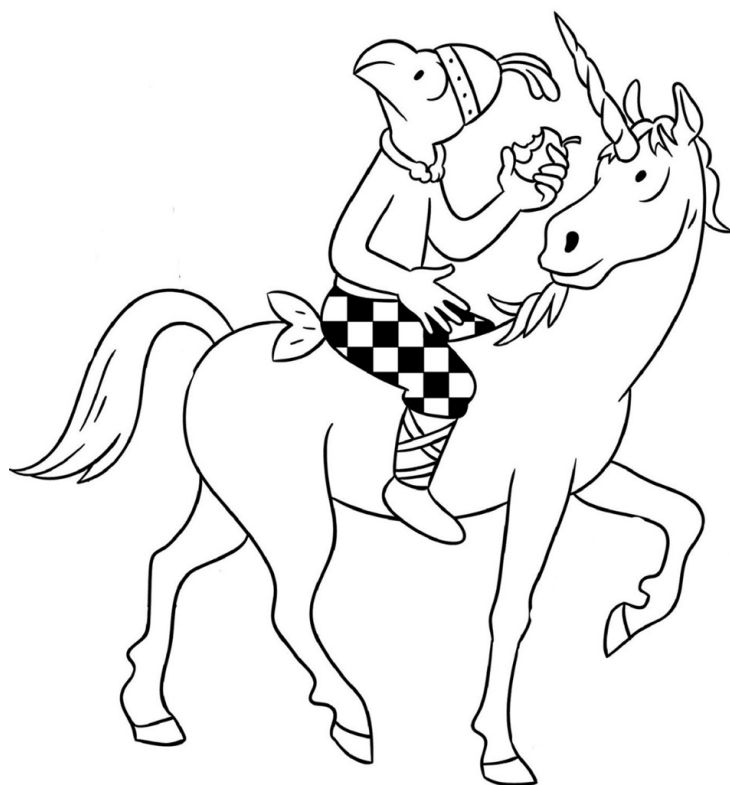
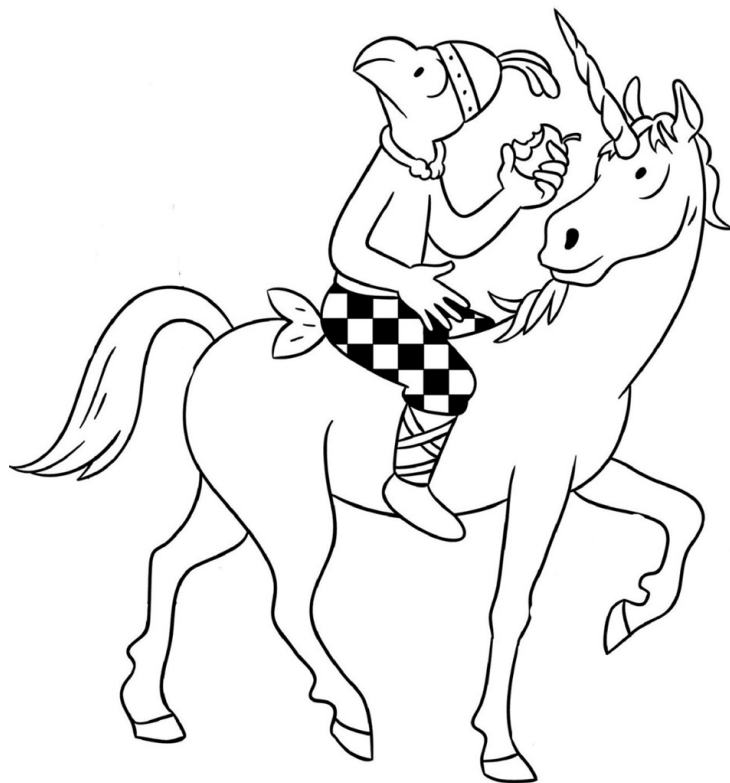
¿Qué significa AMGS?	Asociación Mundial de las Guías y Scouts
¿Cómo describirías la AMGS?	El mayor movimiento voluntario del mundo dedicado a empoderar a las niñas y las jóvenes
¿Cuál es el símbolo de la AMGS?	El trébol, que aparece en la insignia mundial, es el símbolo unificador de la AMGS, y cada parte del diseño tiene su propio significado.
¿Cuál es la misión de la AMGS?	Para que las niñas y las jóvenes puedan desarrollar todo su potencial como ciudadanas responsables del mundo. 
¿Cuál es la visión de la AMGS?	Por un mundo igualitario en el que todas las niñas puedan prosperar. Para 2032, seremos un Movimiento liderado por jóvenes, en el que todas y cada una de ellas se sientan seguras para liderar y empoderadas para crear juntas un mundo mejor.
¿Cómo es la bandera mundial?	El trébol dorado sigue siendo el elemento central sobre un fondo azul. Una franja blanca en la esquina inferior derecha representa el compromiso de la WAGGGS con la paz. Todo ello está coronado por tres bloques dorados que simbolizan la triple Promesa. Se utiliza en los Centros Mundiales, en la Oficina Mundial, en los encuentros de la WAGGGS y en todas las Organizaciones Miembros, a menudo como bandera de unidad. 
¿Cuál es la primera línea de la canción mundial?	Marchemos todas con decisión en pos de nuestro ideal
¿Cuántos miembros tiene la AMGS?	153 Organizaciones Miembros, aproximadamente 11,2 millones de niñas y jóvenes
¿Cuándo se celebró la primera Conferencia Mundial de la AMGS?	1920, en Inglaterra
¿En qué año se fundó la AMGS?	1928, en la quinta Conferencia Internacional celebrada en Hungría
¿Cuántos países miembros fundaron la AMGS? Nombra 3 países.	26 países: Australia, Bélgica, Canadá, Checoslovaquia, Dinamarca, Estonia, Finlandia, Francia, Hungría, Islandia, India, Japón, Letonia, Liberia, Lituania, Luxemburgo, Países Bajos, Nueva Zelanda, Noruega, Polonia, Sudáfrica, Suecia, Suiza, Reino Unido e Irlanda del Norte, EE. UU. y Yugoslavia.
¿Cuántas regiones de la AMGS hay? ¿Cómo se llaman?	Hay cinco regiones de la AMGS: África, Árabe, Asia-Pacífico, Europa y Hemisferio Occidental.
Nombra los cinco Centros Mundiales.	Our Chalet - Nuestra Cabaña - Pax Lodge - Sangam - Kusafiri
¿Qué países tienen un Centro Mundial?	Switzerland (Our Chalet) Mexico (Nuestra Cabaña) England/UK (Pax Lodge) India (Sangam) Africa, currently Ghana (Kusafiri)
África, actualmente Ghana (Kusafiri)	Our Chalet, 1932
¿Por qué es Kusafiri diferente de otros Centros Mundiales?	Antes de la decisión de 2023 de celebrar Kusafiri en Ghana, los eventos se habían celebrado en nueve países diferentes.
¿Qué Centro Mundial fue el último en abrir? ¿Y en qué año?	Kusafiri, inaugurado en 2011
¿Qué Centro Mundial fue el primero en abrir? ¿Y en qué año?	Our Chalet, 1932
¿Cuál es el propósito de los Centros Mundiales?	Los Centros Mundiales son espacios seguros proporcionados por la AMGS, donde las Guías y Guías Scouts de todo el mundo se relacionan, viven aventuras y desarrollan habilidades de liderazgo.
¿Cuál es el lema de los Centros Mundiales?	Un mundo de posibilidades
¿Puedes nombrar tres cosas que ofrecen los Centros Mundiales?	Aventura - Empoderamiento - Cultura - Impacto - Momentos - Identidad - Amistad - Bienestar - Naturaleza - Alojamiento





Conoce Globi







Juego de Ideomas Suizo

  AUTO	  VOITURE	  AUTOMOBILE	  AUTO
  HAND	  MAIN	  MANO	  MAVN
  PFADI	  ÉCLAIRES	  ESPLORATRICI	  EXPLORATOVR



Juego de Ideomas Suizo



KETTLE



WASSERKOCHER



ROOSTER



HAHN



KETTLE



BOULLOIRE



ROOSTER



COQ



KETTLE



BOLLITORE



ROOSTER



GALLO



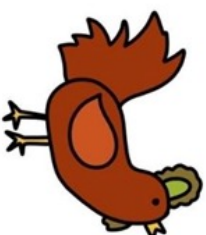
KETTLE



TSCHADAINA



ROOSTER



TGIET



TRAIN



ZUG



TRAIN



TRAIN



TRAIN



TRENO



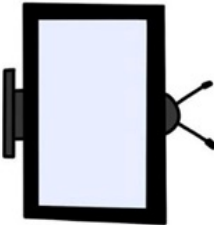
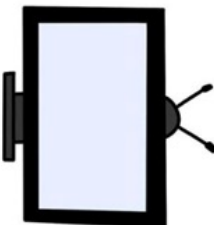
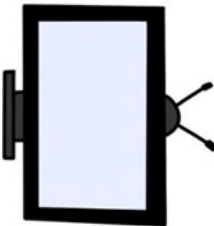
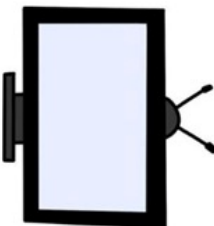
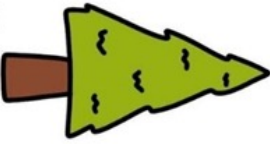
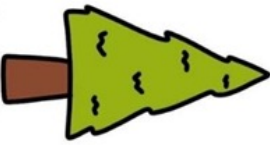
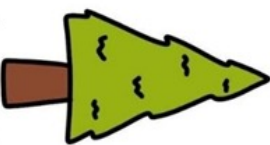
TRAIN



TREN

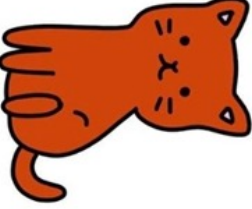
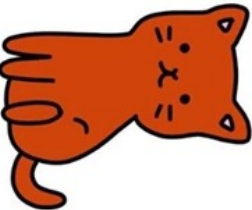


Juego de Ideomas Suizo

  UHR	  HORLOGE	  OROLOGIO	  URARI
  TELEVISION	  TELEVISION	  TELEVISIONE	  TELEVISION
  BAUM	  ARBRE	  ALBERO	  PLONTA
TREE	TREE	TREE	TREE



Juego de Ideomas Suizo

  KATZE CAT	  CHAT CAT	  GATTO CAT	  GAT CAT
  SOCKEN SOCKS	  CHAUSSETTES SOCKS	  CALZINI SOCKS	  SOCCAS SOCKS
  SCHERE SCISSORS	  CISEAUX SCISSORS	  FORBICI SCISSORS	  TGIRAS SCISSORS



Snowli

No hace mucho tiempo, una extraña criatura blanca con dos ojos grandes y orejas largas llegó volando por el espacio desde un planeta desconocido y aterrizó en la Tierra

Tras caer en la nieve, Snowli le pregunta a un muñeco de nieve sobre el lugar donde se encuentra. El muñeco de nieve, divertido, le explica que está en el «Pueblo Suizo de los Niños de la Nieve» y le presenta el concepto de la nieve, relacionándolo con el nombre de Snowli. Snowli cuenta su viaje desde el espacio, ansioso por aprender más sobre la nieve

Snowli aprende del muñeco de nieve que los copos de nieve se forman en las nubes como pequeños cristales que se unen entre sí. Solo en el frío invierno caen como nieve; de lo contrario, se derriten y se convierten en lluvia. Las historias del muñeco de nieve revelan cómo el viento y la temperatura dan a los copos formas únicas, siendo las estrellas las más hermosas. Explica que las temperaturas más frías crean nieve seca y en polvo, mientras que las condiciones más cálidas producen nieve húmeda, lo que facilita construir con ella. Cuando Snowli pregunta cuántos copos de nieve forman al muñeco de nieve, este le responde que es imposible contarlos

Snowli queda fascinado con el Sr. Nariz Larga, el muñeco de nieve, quien comparte sus experiencias de deslizarse y saltar sobre la nieve. Cuando Snowli le pregunta si le duelen las patas, el muñeco de nieve lo tranquiliza en tono de broma. Explica que un equipo especial ayuda a realizar estas maniobras y destaca los desafíos de moverse sobre nieve fresca y congelada

El muñeco de nieve explica que los esquís, inventados hace miles de años, se usaban originalmente para evitar hundirse en la nieve profunda, al igual que las raquetas de nieve. Con el tiempo, se convirtieron en equipo de ocio para esquiar. El snowboard, un deporte moderno inspirado en el surf, agrega emoción. Juntos, Snowli y el muñeco de nieve exploran este mundo fascinante

En un extenso pueblo nevado, Snowli y el Sr. Nariz Larga juegan alegremente en la nieve hasta que a Snowli se le congelan los pies. El Sr. Nariz Larga lo lleva a una acogedora casa de madera para que entre en calor, y le ofrece bebidas calientes, galletas y ropa abrigada. Agotado, Snowli cae en un sueño profundo junto a la chimenea durante días

Después de un largo viaje lleno de nuevas experiencias en la Tierra, nuestro pequeño amigo se sentía feliz de dormir a salvo en un lugar maravilloso donde pudo aprender muchas cosas interesantes. Se sumergió en sueños profundos, atesorando la sensación de seguridad y descubrimiento a su alrededor

El Sr. Nariz Larga le puso tanta ropa a Snowli que lo hizo torpe. En el bosque, se encontró con un oso que practicaba esquí y snowboard. El oso invitó a Snowli a unirse a la diversión y le enseñó a esquiar. Jugaron al gato y al ratón, y Snowli se sintió como un oso joven, lleno de alegría y emoción

En su sueño, Snowli descubrió una pendiente suave y comenzó a esquiar, pero perdió el control y entró en pánico. Abrió los ojos y se encontró con un pingüino que le prometió enseñarle técnicas seguras para esquiar. A pesar de las caídas ocasionales, disfrutó de la experiencia, sintiéndose como un pingüino joven mientras se deslizaba por la exigente pendiente

Junto a un abeto plateado, Snowli se encontró con una serpiente amigable que se ofreció a enseñarle las técnicas adecuadas para esquiar. Con la guía de la serpiente, aprendió a hacer giros y a esquivar obstáculos mientras esquiaba a toda velocidad. Snowli se sintió eufórico, cantando mientras se deslizaba por el valle, sintiéndose ligero y despreocupado en medio de las montañas

Snowli, asustado de saltar y volar, se encuentra con un canguro que se ofrece a enseñarle a saltar. Después de practicar en los baches, Snowli se siente eufórico al elevarse muy alto, casi tocando el cielo. Antes de irse, se da cuenta de que quiere quedarse en la Tierra para aprender cosas aún más emocionantes



Swiss Chalet Quiz

Snowli se despierta en su cálida casa del pueblo de nieve y nota que su cuerpo se ha transformado. Sus piernas son azules y firmes, la parte superior de su cuerpo es naranja y sus patas son amarillas y peludas. Le ha crecido una cola de serpiente roja, pero su cabeza permanece sin cambios, reflejando su esencia a pesar de los cambios físicos

Tras su transformación, Snowli se aventuró afuera y fue recibido por niños que cantaban. Lo querían como amigo para sus aventuras de esquí y snowboard. El Sr. Nariz Larga parecía sonreír, y Snowli se convirtió en un compañero muy querido, mostrando sus habilidades e inventando trucos divertidos. ¡Está listo para compartir su experiencia

Our Chalet questions



1. ¿En qué año abrió sus puertas «Our Chalet»?	1932
2. ¿Quién fue el fundador de Our Chalet?	Helen Storrow
3. ¿Cuál era el apodo de la primera jefa a cargo?	Falk
4. ¿Cómo se llamaba el edificio construido para el fundador?	Baby Chalet
5. ¿En qué ciudad se encuentra Our Chalet?	Adelboden
6. ¿En qué cantón suizo se encuentra Our Chalet?	Cantón de Berna
7. ¿Cómo se llama el pin que solo puedes conseguir si visitas Our Chalet?	Pin de peltre
8. ¿Qué edificio lleva el nombre de un animal?	La casa de las ardillas
9. ¿En qué región de la WAGGGS se encuentra Our Chalet?	Europa
10. ¿Cuál es la primera línea de la canción de Our Chalet?	En lo alto, en lo alto de la montaña

Switzerland questions



11. ¿Cuál es la capital de Suiza?	Berna
12. ¿Qué moneda se usa en Suiza?	Francos suizos (CHF)
13. ¿Cuáles son los cuatro idiomas oficiales de Suiza?	Francés, alemán, italiano, romanche
14. ¿Cómo se llama el platillo tradicional suizo de queso que se derrite en una olla y se come con pan?	Fondue
15. ¿Cuál es la flor nacional de Suiza?	Edelweiss
16. ¿Cuántos cantones tiene Suiza?	26
17. ¿Qué tiene de especial la bandera suiza?	Es cuadrada y simétrica
18. ¿Cuál es la montaña más alta de Suiza?	Dufourspitze (Monte Rosa)
19. ¿En qué ciudad suiza se encuentra la sede del Comité Olímpico?	Lausana
20. ¿Qué científico desarrolló la teoría de la relatividad mientras vivía en Suiza?	Albert Einstein



Ficha de depredador/presa

Se necesita 1 por cada herbívoro (3 copias de esta hoja para 30 herbívoros)

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					

HERBÍVORO					
AGUA					
COMIDA					



Ficha de depredador/presa

Necesitas 1 por cada Omnívoro (1 copia de esta hoja por cada 10 Omnívoros)

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						

OMNÍVORO - ATRAPA 4 HERBÍVOROS						
AGUA						
COMIDA						



Ficha de depredador/presa

Necesitas 1 por cada herbívoro (3 copias de esta hoja para 30 herbívoros)

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
COMIDA					

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
COMIDA					

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
COMIDA					

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
FOOD					

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
COMIDA					

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
COMIDA					

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
COMIDA					

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
FOOD					

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
COMIDA					

CARNÍVORO - ATRAPA 10 ANIMALES					
AGUA					
COMIDA					



– Zauberbuchstabe (Letra mágica)

Nombre	Significado
Spider	Alguien que es rápido, atento, alerta, «peligroso». ¡Ideal para alguien alegre, rápido y atento, pero que a veces puede actuar sin pensar!
Castle	Personaje de la serie de televisión *Castle*, un escritor de novelas policíacas que ayuda a la policía a resolver sus casos. Ideal para alguien que sea amigable y servicial, y a quien le guste leer novelas policíacas.
Saggio	Palabra en italiano que significa «sabio» o «inteligente»
JJ	Caballo de la serie de cómics belga «Lucky Luke». ¡Siempre tiene algo que decir! Ideal para alguien que sea desenfrenado y alegre, y a quien le guste hablar.
Piña	Palabra en español para «piña». Ideal para alguien con cáscara dura e interior suave
Squirrel	Ideal para alguien atrevido, cauteloso o ágil.
Churro	Pastelito frito de España. Cuando comes azúcar, tienes más energía por un rato, lo que te hace sentir emocionado. Ideal para alguien que es tranquilo o reservado, pero que a veces tiene momentos de emoción o entusiasmo.
Eevee	Personaje de Pokémon peludo, con aspecto de zorro y que puede evolucionar de muchas formas. Ideal para alguien juguetón, curioso, leal o que haya cambiado mucho con el tiempo.
Corona	La capa exterior de la atmósfera solar Ideal para alguien alegre y con una actitud positiva
Kuroshio	Una corriente oceánica cálida cerca de Japón que trae el verano. Ideal para alguien que aporta calidez al grupo.
Allegro	Música rápida y alegre Ideal para alguien alegre, de pensamiento ágil o con gran agilidad de reflejos.
Hicks	Cuando cae una ficha de dominó, las demás la siguen. Ideal para alguien capaz de inspirar a otros a seguir su ejemplo.
Chuli	Hipo el Gigante, de «Cómo entrenar a tu dragón». Ideal para alguien amable, de buen carácter e ingenioso.
Domino	Palabra suiza que significa «lápiz». Ideal para quien le gusta escribir



Letra de la canción «Our Chalet & Edelweiss»

Canción de Our Chalet



En lo alto, en lo alto de la montaña,
hemos fundado Nuestro Chalet. X2
Su techo inclinado y su amplio

espacio nos darán cobijo sin
preocupaciones, y cada Girl Scout
y Guía encontrará allí una cálida
bienvenida.

En lo alto, en lo alto de la montaña,
iremos a Nuestro Chalet. X2
Nuestra vida sencilla es libre,

nuestros corazones están ligeros,
nuestras canciones son alegres,

siempre recordaremos las alegrías de
Nuestro Chalet.



**ESCUCHA LA CANCIÓN
DEL CHALET**

Edelweiss



Edelweiss, Edelweiss
Cada mañana me das la
bienvenida.

Pequeña y blanca, limpia y
brillante,
pareces feliz de verme.

Flor de la nieve, que florezcas y
crezcas,

florezcas y crezcas para siempre.

Edelweiss, Edelweiss,

bendice a mi patria para siempre.

Flor de la nieve, que florezcas y
crezcas,

florezcas y crezcas para siempre.

Edelweiss, Edelweiss,

bendice a mi patria para siempre.





www.worldcentres.waggs.org