AVENTURAS INTERNACIONALES DE LOS CENTROS MUNDIALES



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

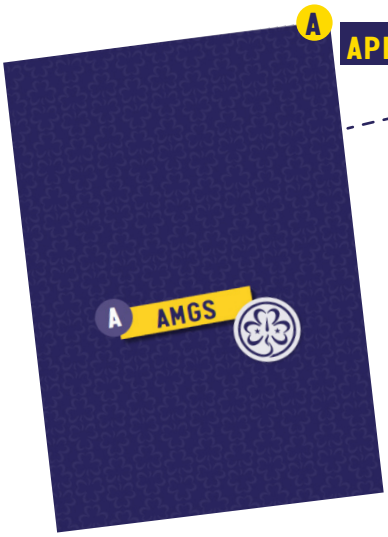
Usa #NuestraCabaña #wheredreamscometrue
Instagram – @nuestracabanamx
Facebook – @nuestracabanamx
YouTube – @nuestracabanamx

Usa #ComingTogether and #SangamWeBelong
Instagram – @sangamworldcentre
Facebook – @sangamworldcentre
YouTube – @sangamworldcentre

Usa #kusafiriworldcentre #tojourney
Instagram – @kusafiriworldcentre
Facebook – @kusafiriworldcentre
YouTube – @kusafiriworldcentre

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:



A **APRENDE DE LA AMGS**

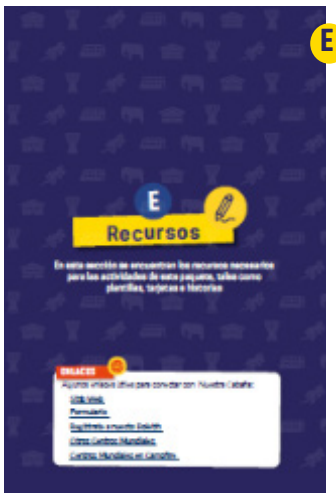


B **APRENDE SOBRE EL CENTRO MUNDIAL**

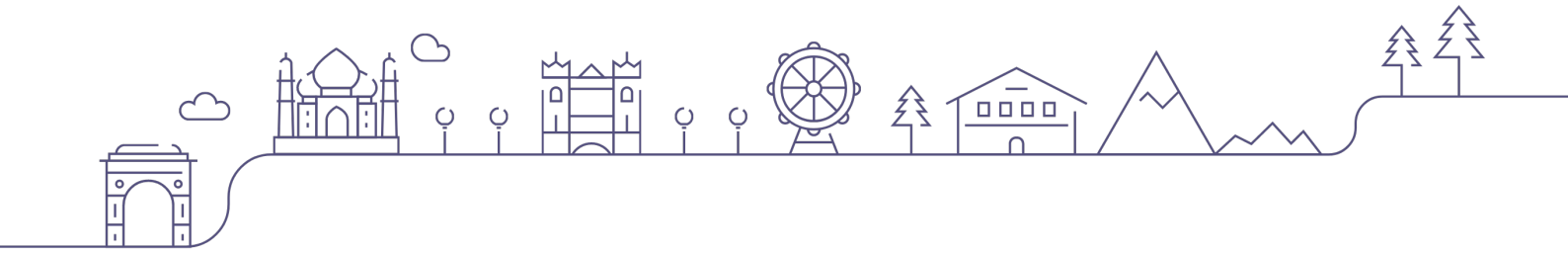




D **DESCUBRE CÓMO COLABORAR CON EL CENTRO MUNDIAL**



E **ACCEDE A LOS RECURSOS PARA LAS ACTIVIDADES**



UN MUNDO DE POSIBILIDADES

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

worldcentres.wagggs.org



KUSAFIRI

Africa

¡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

B. Introducción al Centro Mundial e
Información general sobre este Centro Mundial

C. Actividades para unidades, tropas y grupos
Una serie de actividades que las responsables pueden utilizar con grupos de Guías y Guías Scouts

D. Apoyo al Centro
Cosas que todo el mundo puede hacer para apoyar y promover el Centro Mundial

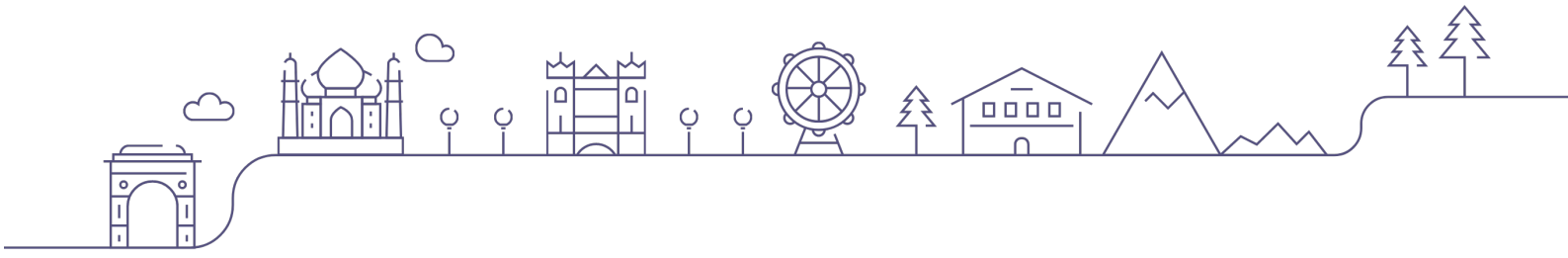
¿Cómo utilizar este paquete?

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.

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 apreciación cultural:
En el contexto africano, **portar ropa tradicional** como una tela Kente magníficamente hecha en Gana. Luego de haber aprendido sobre su importancia histórica, puede ser un ejemplo de apreciación cultural. La tela Kente no es solo una pieza textil, sino que representa la familia de la persona que lo porta, su legado y las historias que se han transmitido a través de generaciones. Si usas el Kente entendiendo su significado e historia, además de reconocer la cultura de donde proviene, esto muestra respeto y apreciación hacia la tradición africana

Ejemplo de apropiación cultural:
Un ejemplo de apropiación cultural puede ser **usar trenzas o cornrows sin entende**r la importancia histórica y cultural detrás de ellas, particularmente en comunidades africanas y afroamericanas. Trenzar el cabello ha sido una tradición durante siglos, y a menudo tiene un significado profundo relacionado con la identidad, estatus social y legado cultural. Cuando personas fuera de estas comunidades usan trenzas solo como una tendencia o moda, sin reconocer ni respetar la historia cultural, puede verse como una apropiación.

¿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.

A AMGS

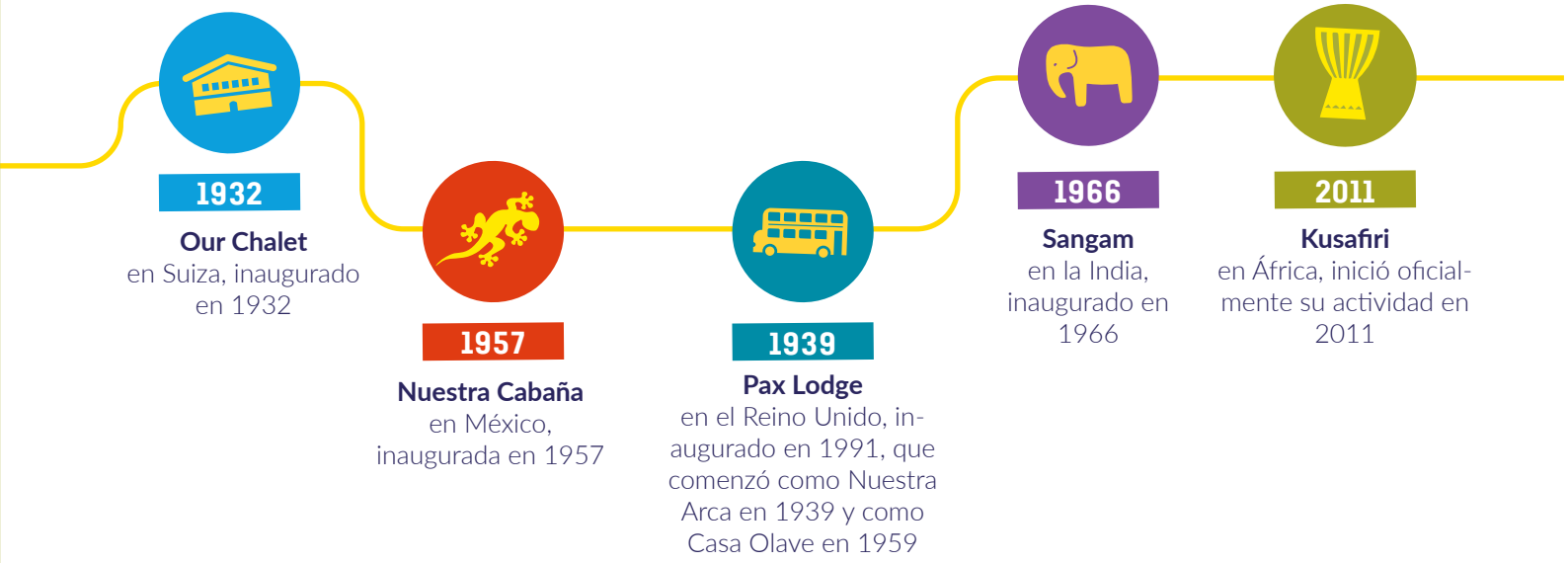
AMGS
(Asociación Mundial de las Guías y Scouts)

¿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



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

En este paquete, tendrás la oportunidad de aprender más acerca de Kusafiri.

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

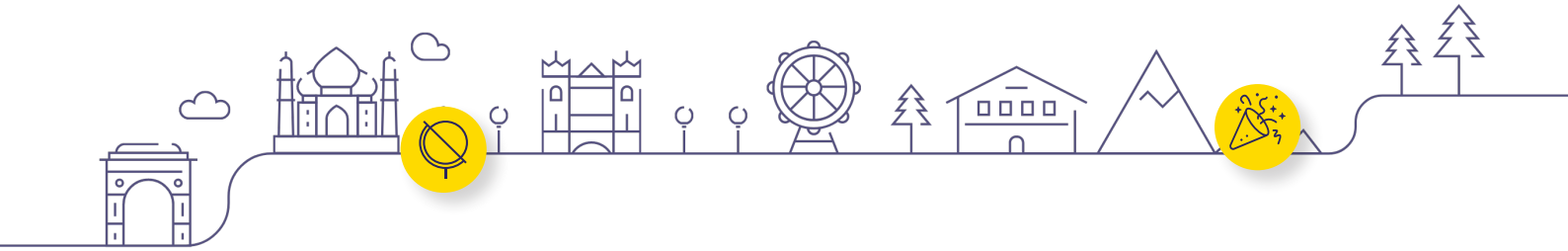
Explora los Centros Mundiales, su ubicación y otra información sobre ellos

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.

1. 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

i. Reparte 4 cartas a cada jugador

ii. Coloca una carta boca arriba en el centro y el resto boca abajo junto a ella

iii. Cada jugador debe reunir «4 iguales»: 4 del mismo Centro Mundial, 4 logotipos, etc.

iv. 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

v. El juego termina cuando un jugador consiga «4 iguales»

vi. Todos muestran sus cartas y debaten cómo completar los juegos restantes

2. Memoria

i. Coloca todas las cartas boca abajo en el centro

ii. 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

iii. El juego termina cuando se hayan agotado todas las cartas del centro

3. Centro (también conocido como «Snap»)

i. Reparte todas las cartas entre los jugadores

ii. 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»

iii. Los jugadores que no tengan cartas pueden seguir reclamando cartas del centro

iv. 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

i. Coloca todas las cartas boca abajo en el centro de la sala, bien repartidas

ii. 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

iii. 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

iv. El juego termina cuando cada equipo haya recogido todas las cartas de su Centro

2. Todos juntos

i. Coloca todas las cartas boca abajo en el centro de la sala, bien repartidas

ii. Divide al grupo en equipos (de 3 a 6 personas)

iii. Cada equipo envía a un jugador cada vez a coger una carta

iv. Las cartas cogidas se colocan boca arriba delante del equipo

v. 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

vi. A medida que avanza el juego, las cartas boca arriba que tenga un equipo pueden ser cogidas por otro equipo

vii. Gana el equipo que tenga más juegos

3. Ordénalo

(para ello necesitarás un juego de cartas por equipo)

i. Divide al grupo en equipos (de 3 a 6 personas; un equipo por juego de cartas)

ii. Todos los equipos se colocan en un extremo de la sala

iii. Coloca todas las cartas boca abajo en el centro de la sala, bien repartidas

iv. 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

v. 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

vi. 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?

Historia Interactiva

todas las edades | 20 min

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?

Agencia turística

+12 años 45-60 min

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.



Agencia Turística

+12 años | 45-60 min

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

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?

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



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.

Necesitarás:

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

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!

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

Introdución al Centro Mundial Kusafiri

Introducción al Centro Mundial Kusafiri

Cómo inició todo

Kusafiri, el quinto y más nuevo Centro Mundial fue establecido por la Asociación Mundial de Guías y Guías Scouts (AMGS) el 11 de julio del 2011, y está ubicado en la Región de África.

Este Centro se diferencia de los demás Centros Mundiales en que originalmente no tenía una instalación "física" designada como tal. En su lugar, Kusafiri aprovechó varias instalaciones en toda África, moviéndose entre un país y otro a medida que se celebraban diferentes eventos. Este modelo permitió que las niñas y mujeres jóvenes de toda la región y del mundo participaran en experiencias internacionales que cambiaron sus vidas en varios lugares bajo la bandera de Kusafiri.

En octubre del 2015, el Quinto Centro Mundial recibió su nombre: Centro Mundial Kusafiri. Kusafiri significa "viajar" en suajili.

En el 2023, en la 38a Conferencia Mundial celebrada en Chipre, se decidió poner a prueba Kusafiri en un lugar fijo: Ghana. Desde el 2024 hasta el 2026, la Asociación de Guías de Ghana lo acoge como prueba y será evaluado por el Consejo Mundial antes de la próxima Conferencia Mundial en el 2026. Mantente al tanto de las redes sociales de Kusafiri para descubrir cuál será su próximo destino.





Kusafiri trabaja para involucrar, empoderar y apoyar a las mujeres jóvenes para que puedan marcar la diferencia en sus comunidades.

Introducción al Centro Mundial Kusafiri

La canción de Kusafiri – ¡Karibu Kusafiri!

La canción de Kusafiri – ¡Karibu Kusafiri!

El 15 de julio de 2021, el Centro Mundial Kusafiri cumplió 10 años. Para celebrar su décimo aniversario, Kusafiri decidió que necesitaba una canción para el Centro Mundial. La canción fue escrita por 17 Guías y Guías Scouts que vivieron una experiencia en Kusafiri. Un buen amigo de Kusafiri, Bodo Razafindrazaka, de Madagascar, produjo la canción.

Lo que hace que la canción sea especial es que tiene versos en inglés y francés, que son los dos idiomas principales que hablan las Guías y Guías Scouts en la región de África.

Puedes escuchar su canción, encuentra las versiones para cantar y bailar en YouTube AQUÍ.

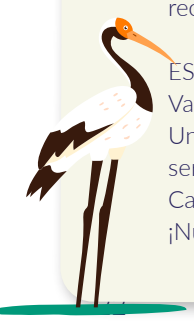
Puedes encontrar la letra y la partitura AQUÍ.

VERSO 1:
Recuerda el día que te conocí.
Vi en ti a una hermana, también a una amiga.
Construimos un mundo de paz y felicidad.
Me dijiste: «Ven y sígueme, sígueme».
Recuerdo el día que te vi.
Vi en ti a una hermana, a una amiga.
Construimos un mundo de paz y alegría.
Y me dijiste: «Ven, sígueme, ven, sígueme, ven, sígueme».



CORO:
No estás sola
Aplaude, vamos
Haz de Kusafiri tu filosofía
Y juntas y para siempre, somos hermanas.
No, no estás sola
Ven a bailar como yo
Haz de Kusafiri tu filosofía
Así que tú y yo, así que tú y yo,
somos hermanas.

VERSO 2:
No temas, intenta llenar el mundo de sol y un río de amor.
No temas, y ve a llenar el mundo de sol y un río de alegría.
Tan diferentes somos, pero seguro, no hay duda,
recorremos el mismo camino.
Tan diferentes somos, pero seguro, no hay duda,
recorremos el mismo camino.



ESTRIBILLO:
Vamos a cambiar el mundo ioooo
Un mundo donde te sientas genial y libre para ser tú misma.
Cantando una canción de valientes guerreros.
¡Nuestros corazones laten por ÁFRICA!



What makes Kusafiri special?

Antes de decidir establecer a Kusafiri en Ghana en el 2023, se celebraron diferentes eventos en nueve países: Ghana, Sudáfrica, Kenia, Ruanda, Nigeria, Benín, Madagascar, Uganda y Tanzania. Algunos países llevaron a cabo más de un evento.

Puedes leer más sobre estas experiencias aquí:

Sobre el Centro Mundial Kusafiri

Algunos de los eventos tuvieron su propia mascota.

- Grulla Coronada – Uganda
- Lemur – Madagascar
- Jirafa – Tanzania
- Águila - Ghana

Kusafiri tiene la tradición de tener un pin (que recibes después de asistir a una experiencia en Kusafiri), un logo y una canción.

CORO:
No estás sola
Aplaude, vamos
Haz de Kusafiri tu filosofía
Y juntas y para siempre, somos hermanas.
No, no estás sola
Ven a bailar como yo
Haz de Kusafiri tu filosofía
Así que tú y yo, así que tú y yo,
somos hermanas.

PUENTE:
¡Kusafiri! Karibu! ¡Kusafiri! Karibu! ¡Kusafiri! Karibu! ¡Kusafiri!

ESTRIBILLO:
Vamos a cambiar el mundo ioooo
Un mundo donde te sientas genial y libre para ser tú misma.
Cantando una canción de valientes guerreros.
¡Nuestros corazones laten por ÁFRICA!



CORO:
No estás sola
Aplaude, vamos
Haz de Kusafiri tu filosofía
Y juntas y para siempre, somos hermanas.
No, no estás sola
Ven a bailar como yo
Haz de Kusafiri tu filosofía
Así que tú y yo, así que tú y yo,
somos hermanas.

Programas ofrecidos

En Kusafiri, los programas se imparten tanto de forma virtual como presencial. Las niñas y las mujeres jóvenes pueden explorar la cultura global, participar en eventos y programas que desarrollan habilidades clave, trabajar con socios para experimentar el cambio comunitario en acción y construir conexiones con otros, lo que resulta en algunas experiencias que cambian la vida.

El enfoque está en desarrollar el liderazgo utilizando el modelo de liderazgo de la AMGS y explorando otros programas de la AMGS. Los programas a menudo se imparten en francés e inglés para satisfacer las necesidades de la Región de África.

¿Quieres ver lo que se ofrece ahora?

Click aquí!

Introducción al Centro Mundial Kusafiri

Perfil del país

Ghana está situada en África Occidental. Ghana es uno de los países líderes de África, en parte por su considerable riqueza natural y en parte porque fue el primer país africano, al sur del Sahara, en lograr la independencia del dominio colonial. Además de ser conocida por sus exuberantes bosques, su diversa vida animal y sus kilómetros de playas de arena a lo largo de una pintoresca costa, Ghana es celebrada por su rica historia y como un fascinante depósito de patrimonio cultural que se celebra durante todo el año a través de vibrantes festivales que muestran las tradiciones, creencias e historia del país. Desde coloridos desfiles hasta animados tambores y bailes, estos festivales ofrecen una visión única de la cultura ghanesa. La bandera de Ghana consta de los colores

rojo, dorado y verde en franjas horizontales con una estrella negra de cinco puntas en el centro de la franja dorada.



Tradición culinaria

La comida ghanesa se compone de muchas sopas y guisos picantes hechos con tomates, cebollas, pimientos, jengibre y una variedad de especias autóctonas. Estos guisos son espesos y suelen ir acompañados de tubérculos ricos en almidón como el ñame de África occidental o los plátanos. Mientras que las sopas son ligeras y se acompañan de una variedad de tragos hechos a base de tubérculos como la yuca, el ñame o ñame de África occidental, los plátanos o el maíz.

Idioma

Ghana es un país multilingüe donde se hablan alrededor de ochenta idiomas. De éstos, el inglés, heredado de la época colonial, es el idioma oficial y la lengua más hablada. De las lenguas indígenas de Ghana, el akan es la más hablada en el sur. Dagbani, dagare, sisaala, waale y gonja son algunos de los idiomas más hablados en la parte norte del país.

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 #K**usafiriworldcentre #tojourney**

Hay cinco tipos de actividades:

Culture

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 Africa, 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 Africa, reflexiona sobre el origen de los alimentos y prueba alguna que otra receta



¿Cómo utilizar esta sección?

¡Utiliza la tabla para ayudarte a considerar qué actividad intentarás o podrías intentarlas todas!

Tipo	Nombre de la actividad	Edad del grupo	Tiempo	Preparación	Pág
Juego	Kudoda	8- 18 años	15 min	Canicas o piedras y un recipiente	27
Juego	Encuentra el león	5 - 15 años	15 min	Pequeños trozos de papel y cinta adhesiva	28
Juego	Cocodrilo, puedo cruzar el río?	5 - 15 años	15 min	Algo para crear/trazar una línea en el suelo o el piso.	29
Juego	La casa del gigante	8 - 18 años	30 min	No es necesario ningún equipo	32
Artes y manualidades	Cuentas de papel	+10 años	1 hora	Hay varios materiales que preparar para esta actividad. Consulta la lista en la descripción de la actividad.	33
Artes y manualidades	Fabricación de "Djembé" (tambores)	+8 años	1 hora	Hay varios materiales que preparar para esta actividad. Ver recursos	35
Artes y manualidades	Fabricación de máscaras	+6 años	1 hora	Platos de papel: de 8 o 10 pulgadas (20 o 25cm). Ver recursos	36
Artes y manualidades	Collar masái	8 - 16 años	1 hora	Varios colores de papel de construcción o cartulina. Tijeras.Ver recursps	38
Artes y manualidades	Tela Kente (Tejido)	8 - 16 años	1 hora	Varios colores de papel de construcción o cartulina. Tijeras.Ver recursos.	40
Cultura	Ananse y la olla de la sabiduría - Un cuento popular	+6 años	15 min	La historia (recursos).	43
Cultura	La leyenda sobre el origen del fuego	+6 años	1 hora	La historia (recursos).	44
Cultura	Suajili	+8 años	30 min	Palabras, frases y números (recursos).	45
Cultura	Francés	+8 años	30 min	Palabras, frases y números (recursos).	47
Cultura	Cuestionario de Kusafiri	+8 años	15 min	Preguntas y respuestas (recursos).	49
Juego	Círculo de baile de cumpleaños	+5 años	10 min	Una forma de tocar música y algo de música.	50
Música y danza	Pasa la letra	+8 años	10 min	No se requiere de recursos.	51
Música y danza	Baile de Kusafiri	+8 años	20 min	Una forma de ver y escuchar los pasos de baile de Kusafiri desde un video en línea.	52
Música y danza	Charadas de cocina	+8 años	15 min	Palabras en pedazos de papel (abajo). Algo para guardar los pedazos de papel. Un dispositivo para buscar en Internet si es necesario.	53
Juego	Cocinando Tajín	12 años o más	1 hora	Receta (abajo). Ingredientes. Algo para cocinar (recipiente y cocina).	54
Juego	Cocinando pastel Nkatie	10 años o más	15 min	Receta (abajo). Ingredientes. Algo para cocinar (recipiente y cocina).	55
Juego	Cocinando arroz Jollof	10 años o más	1 hora	Receta (abajo). Ingredientes. Algo para cocinar (recipiente y cocina).	56

Kudoda

8 - 18 años 15 min

Objetivo

Ser la persona que recoja el mayor número de canicas del recipiente

Necesitarás:

- Un recipiente lleno de canicas o piedras.

¿Qué hay que hacer?

1. Un grupo se sienta alrededor de un recipiente. El primer jugador toma una canica y la lanza al aire; antes de que caiga, intenta recoger tantas canicas del recipiente como pueda, usando solo una mano.

2. El jugador con más canicas al final del juego gana.

Preguntas Reflexivas

- ¿Cuántas canicas esperabas recoger?
- ¿Hubo algo que te sorprendió mientras jugabas a este juego?

Información general

Un juego llamado Kudoda, originario de Zimbabwe, exige velocidad, reflejos rápidos y dedos hábiles.

Alternativas

- Haz que el juego sea más difícil teniendo que atrapar la canica que se lanza al aire en lugar de dejar que caiga.

- Si no tienes acceso a canicas o piedras, puedes utilizar otras fichas en su lugar. Podrías utilizar un temporizador o cronómetro (de 5 segundos) en lugar de lanzar la canica.



Encuentra el león

5-15 años | 15 min

Objetivo
Aprender y desarrollar tus conocimientos sobre los animales que viven en África a través de un juego interactivo.

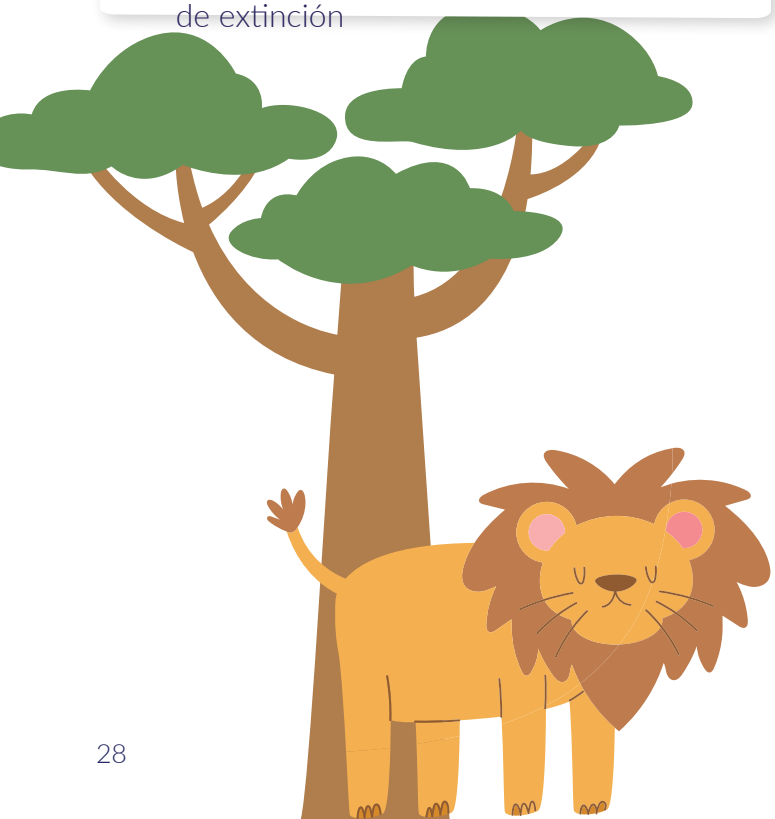
Necesitarás:
- Un pequeño trozo de cinta adhesiva o cinta de enmascarar.

Alternativas

- Juega con otros animales africanos: elefantes, gorilas, etc.

Preguntas Reflexivas

- ¿Cuál de los que viven en África es tu animal favorito?
- ¿Existen animales africanos que estén en peligro de extinción?
- ¿Hay algo que podamos hacer para ayudar a tomar medidas y apoyar la protección de estos animales en peligro de extinción



Información general

Los leones son grandes felinos de complexión musculosa y cabezas cubiertas de melena. Cuando nacen, tienen manchas que se desvanecen a medida que crecen. Los leones son animales sociales que viven en grupos llamados manadas. Las manadas pueden contener hasta 40 leones y leonas incluidos sus cachorros.

¿Qué hay que hacer?

1. Se forman equipos de 5-8 jugadoras. A cada equipo se le asigna un rincón o lugar.
2. A la señal, las jugadoras se dispersan y permanecen con los ojos cerrados.
3. La líder del juego corre alrededor golpeando suavemente la espalda de cada niña, al mismo tiempo que coloca un trozo de cinta en una de las niñas que, sin saberlo ella misma, se convierte en el "león".
4. Cuando todos han sido tocados, el líder grita: "el león está suelto".
5. Entonces todas las niñas abren los ojos y corren intentando localizar al león. Cuando una participante hace esto, se dirige a su rincón, tratando de no despertar las sospechas del león.
6. Si una niña sospecha que es el león (a ninguna niña se le permite tocarse la espalda para descubrir si es o no el león), va al centro de la habitación y ruge fuerte. Cuando esto sucede, todas las jugadoras deben congelarse.
7. Si la niña que ruge es el león, el juego se acabó.
8. Si la niña que ruge no es el león, el juego continúa durante un minuto más antes de que se acabe el tiempo.
9. El equipo ganador será el que tenga más niñas en su esquina cuando termine el juego.

Encuentra el León

5 -15 años 15 min

DATOS CURIOSOS SOBRE LOS LEONES AFRICANOS

1

Los leones son los únicos grandes felinos que viven en grupos: :

A diferencia de los tigres, leopardos y otros grandes felinos que prefieren estar solos, los leones viven en grupos llamados manadas. Una manada suele tener entre 10 y 15 leones, ¡pero puede ser más grande o más pequeña!

2

Los leones son los segundos grandes felinos más grandes:

¡Después de los tigres, los leones son los segundos felinos más grandes del mundo! Los leones machos pueden pesar hasta 250 libras (113 kg), y las hembras son un poco más pequeñas pero muy fuertes.

3

La melena hace especial al león macho:

Sólo los leones macho tienen melena, que es el pelo grueso y esponjoso que rodea su cuello. La melena ayuda a proteger su cuello durante las peleas y les hace parecer más grandes y poderosos. ¡Es como su "capa de superhéroe"!

4

Los leones pueden dormir hasta 20 horas al día:

¡Los leones son grandes dormilones! Pueden descansar entre 16 y 20 horas al día, especialmente cuando hace calor. Duermen principalmente durante el día y realizan la mayor parte de su caza durante la noche.

5

Los leones son excelentes cazadores, pero no lo hacen solos:

: Si bien las leonas son las que realizan la mayor parte de la caza, trabajan en conjunto para atrapar a sus presas, como cebras o antílopes. Los machos ayudan a proteger la manada, especialmente de otros depredadores.

6

Los leones rugen fuerte:

¡El rugido de un león es increíblemente fuerte y se puede escuchar a 5 millas de distancia! Rugen para comunicarse con otros leones, marcar su territorio o advertir a otros animales que se mantengan alejados.

7

Los leones bebés se llaman cachorros:

Al igual que los tigres, los leones bebés se llaman cachorros. Los cachorros de león nacen ciegos e indefensos, ¡pero crecen rápido! Empiezan a aprender a cazar cuando tienen alrededor de 1 año..

8

Los leones pueden correr muy rápido, pero no por mucho tiempo

Los leones pueden correr hasta 35 millas por hora (56 km/h), pero sólo distancias cortas. Utilizan su velocidad para perseguir a sus presas, pero prefieren acercarse sigilosamente a los animales y utilizar el trabajo en equipo para atraparlos.

9

Los leones se encuentran en África y algunas partes de Asia:

Aunque la mayoría de los leones viven en África subsahariana, hay una pequeña población de leones asiáticos que viven en una zona especial de la India.

10

Los leones tienen un gran apetito:

¡Los leones pueden comer hasta 15 libras (7 kg) de carne en una comida! ¡Eso es como comer 5 hamburguesas grandes de una sola vez!

Cocodrilo, ¿puedo cruzar el río?

5 -15 años 15 min

Objetivo

Divertirte y conocer más sobre los cocodrilos, dónde viven y qué les gusta comer.

Necesitarás:

- Una línea que representa la orilla del río dibujada en el suelo. También se podría utilizar cinta o una cuerda.
- Diferentes objetos (por ejemplo, piedras, flores, imperdibles) como "regalos" para el cocodrilo.

Información general

Este juego es originario de Zambia y se puede jugar en interiores o exteriores.

Alternativas

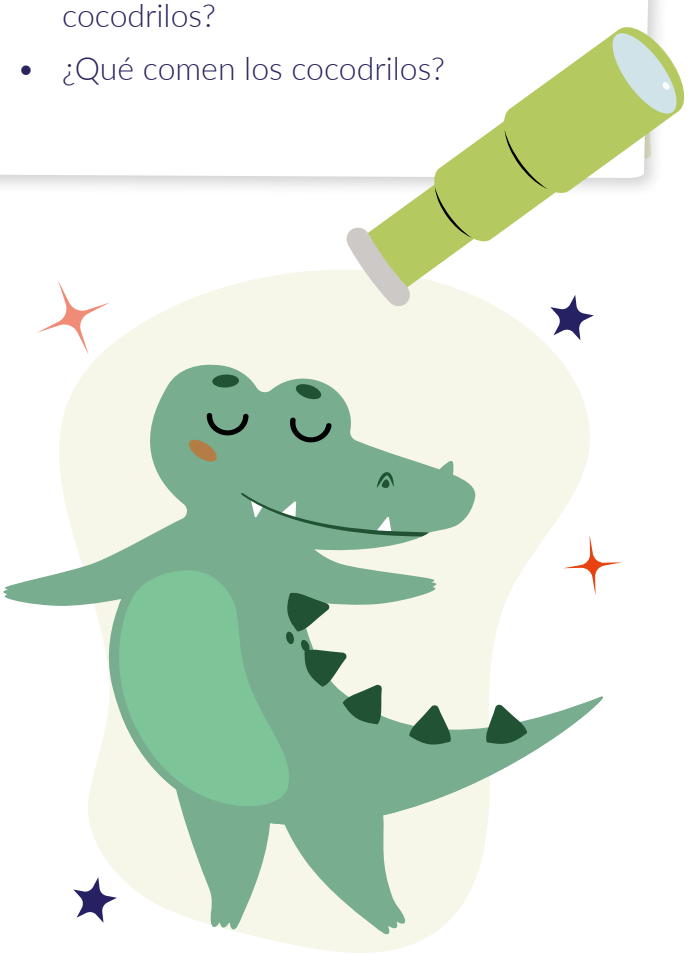
- En lugar de recoger cosas, se te podría permitir cruzar el río si vistes un color determinado.
- Podrías jugar con otros animales africanos, por ejemplo, el lémur o la jirafa.

¿Qué hay que hacer?

1. Se elige una persona para ser el cocodrilo.
2. El cocodrilo se para en un lado de la línea y todos las demás se paran en el otro lado de la línea.
3. El grupo llega a la orilla del río cantando: "Cocodrilo, ¿puedo cruzar el río?"
4. El cocodrilo responde "¡NO!"
5. Esto se repite hasta que el cocodrilo dice: Sí, si me das una (flor amarilla, un imperdible o una piedra o cualquier cosa que esté disponible en el área y los alrededores).
6. La primera persona que encuentre lo que se le pide y se lo lleve al Cocodrilo podrá cruzar el río.
7. Esto continúa hasta que todas cruzan el río.

Preguntas Reflexivas

- ¿En qué países del mundo viven los cocodrilos?
- ¿Qué comen los cocodrilos?

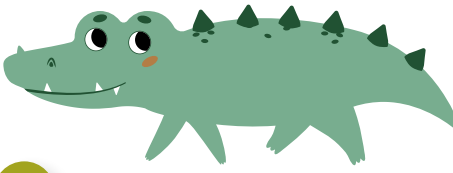


Cocodrilo, ¿puedo cruzar el río?

5 - 15 años 15 min



DATOS CURIOSOS SOBRE LOS COCODRILOS AFRICANOS



1

Los cocodrilos han existido desde hace mucho tiempo:

¡Los cocodrilos son criaturas antiguas! Han estado en la Tierra durante más de 200 millones de años, ¡incluso antes de que los dinosaurios vagaran por el planeta!

2

Ellos son excelentes nadadores:

: Los cocodrilos son nadadores súper fuertes. Pueden moverse a través del agua muy rápido usando sus largas colas para impulsarse. ¡Incluso pueden contener la respiración bajo el agua hasta por una hora!

3

Los cocodrilos pueden vivir mucho tiempo:

¡Algunos cocodrilos africanos pueden vivir hasta 70 o 100 años! Son muchos cumpleaños para celebrar.

4

Los cocodrilos tienen dientes súper afilados:

Los dientes de un cocodrilo son perfectos para agarrar y sujetar a sus presas. ¡Sus dientes son muy afilados y siguen creciendo durante toda su vida! Pueden perder y reemplazar miles de dientes a lo largo de su vida.

5

Los cocodrilos pueden correr rápido en la tierra:

While crocodiles are amazing in water, they can also run on land at speeds of up to **12 miles per hour (19 km/h)** in short bursts, especially when they are chasing after prey.

6

Los cocodrilos son muy buenos camuflándose:

Los cocodrilos, con su piel verdosa o marrón, son muy buenos pasando desapercibidos en su entorno. Pueden esconderse en el agua o en la orilla del río sin ser notados por otros animales.

7

Los cocodrilos tienen una mordedura poderosa:

¡La mordedura de un cocodrilo es una de las más fuertes del reino animal! Sus mandíbulas pueden ejercer una fuerza de 3,700 libras por pulgada cuadrada (psi), ¡eso es más que cualquier otro animal!

8

Son de sangre fría:

Los cocodrilos son animales de sangre fría, lo que significa que no pueden controlar su temperatura corporal. Necesitan el sol para calentarse, por lo que a menudo los verás tumbados al sol para absorber calor.

9

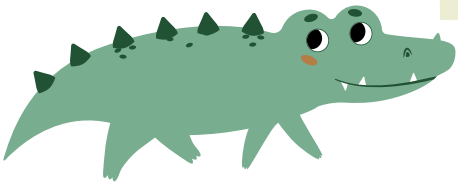
Las madres cocodrilo protegen a sus crías:

A diferencia de muchos animales, las madres cocodrilo son muy protectoras de sus crías. Después de que la madre pone sus huevos, los protege. Cuando los cocodrilos bebés nazcan, ella los llevará en su boca al agua para su seguridad.

10

Los cocodrilos se pueden encontrar en ríos y lagos:

En África, se pueden encontrar cocodrilos en ríos, lagos y pantanos, especialmente en lugares como el río Nilo. El cocodrilo del Nilo es la especie africana más famosa.



La casa del Gigante

8 - 18 años 30 min

Objetivo
Divertirse y hacer figuras con el cuerpo.

Necesitarás:
• No necesitas equipo.

Información general

La Casa del gigante es un juego tradicional de Tanzania, al que suelen jugar los niños en las zonas rurales. El juego tiene raíces en la cultura tanzana y es una actividad divertida y enérgica que implica trabajo en equipo, movimiento físico e imaginación. Aunque puede no tener una historia extensa y bien documentada, se ha transmitido a través de generaciones y está asociado con reuniones comunitarias y juegos al aire libre.

¿Qué hay que hacer?

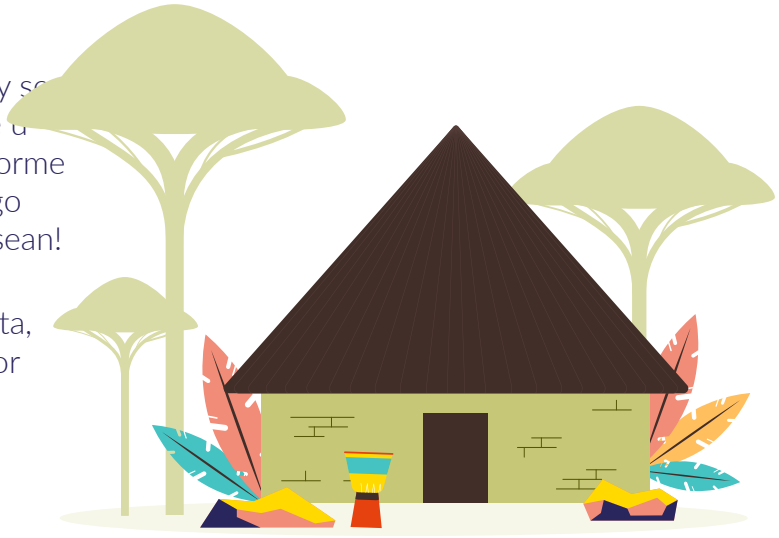
1. Las jugadoras se dividen en 4 equipos de 4 o 5 personas.
2. Cada equipo elige una parte de la habitación/suelo como su 'rincón de equipo'. Una persona es la líder del juego y se coloca en medio.
3. Todas las jugadoras forman un círculo, se toman de las manos y saltan alrededor diciendo "¡Entra en la casa del gigante y di lo que puedes ver!
4. La líder del juego en el centro del círculo dice— "¡Oh! Puedo ver una serpiente" - o cualquier otra cosa (una silla, una pelota, una araña, etc.)
5. Los equipos corren hacia sus esquinas y se organizan en la forma de una serpiente u otro objeto nombrado. El equipo que forme la mejor figura recibe un punto. ¡El juego continúa hasta que las jugadoras lo desean!
6. Si los equipos no quieren llevar la cuenta, entonces cada equipo que haga la mejor figura debe recibir un gran aplauso.

Alternativas

- Pueden jugar esto en grupos pequeños o grandes.
- Desafía al grupo a hacer las figuras sin hablar entre ellas.

Preguntas Reflexiva

- ¿Cómo se sintió trabajar juntos para hacer las formas?
- ¿Qué es un gigante?
- ¿Hay gigantes en Tanzanía?



KRATAA AHWENNE
-Cuentas de papel

+10 años 1 hr

Objetivo

Aprender acerca de cuentas de papel y crearlas (uno de los oficios más antiguos realizados en muchos países africanos).

Necesitarás:

- Lápiz, bolígrafo
- Papel de colores (revistas, papel de regalo u otro papel) de al menos 10 pulgadas por 12 pulgadas (25 a 30 cm)
- Plantilla triangular (ver Recursos)
- Tijeras o tabla de cortar papel
- Regla
- Cualquier tipo de pegamento, ya sea en barra o embotellada
- Herramienta de enrollar – Removedor de café, pajitas de papel delgadas, palillos, hisopos con extremos de algodón (Estos son para envolver papel alrededor. Lo que elijas depende del tamaño del agujero de la cuenta que desees.)
- Esmalte de uñas transparente o brillante
- Brochas para aplicar el pegamento
- Hilo o lana

Alternativas

- Haz cuentas más grandes o más pequeñas.
- Crea diferentes cadenas de cuentas: pulseras, collares, pulseras de tobillo, etc.

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué habilidades prácticas necesitaste para realizar esta actividad?
- ¿Te resultó fácil o difícil hacer las cuentas?
- ¿Esta actividad requirió que tuvieras paciencia? ¿Cómo se sintió?
- ¿Cuándo has tenido que "improvisar" porque los materiales no estaban disponibles, o eran demasiado caros?
- ¿Qué haces/generas/creas que contribuya a la sostenibilidad?

Información general

Las mujeres de los pueblos generalmente hacen cuentas de papel a partir de revistas viejas. Las cuentas de papel son una opción sostenible y de comercio justo, ya que están hechas de materiales reciclados y a menudo apoyan a las comunidades locales. Muchas organizaciones apoyan y empoderan a las aldeas a través de la compra y promoción de estas hermosas creaciones de cuentas de papel.

¿Qué hay que hacer?

1. Toma un pedazo de papel rectangular de 10 pulgadas por 12 pulgadas (25 a 30 cm).
2. A lo largo del lado más corto del papel utilizado, haz una marca cada 1 ½ pulgadas (4 cm).
3. A lo largo del borde más corto opuesto, haz la primera marca a ¾ de pulgada (2 cm) del borde y las demás marcas cada 1 ½ pulgadas (4 cm).
4. Con una regla y un lápiz – Dibuja una línea desde la esquina del papel hasta la primera marca que hiciste en el lado opuesto del papel. Luego de vuelta a la primera marca que hiciste. Eso hará un triángulo. Continúa a través de los bordes de la misma manera. Habrá una serie de triángulos.
5. Corta los triángulos.
6. Toma uno de los triángulos y coloca tu herramienta de enrollado en la base del papel con el lado coloreado hacia afuera de la herramienta. Enrolla el papel alrededor de la herramienta.
7. Engoma el extremo del papel para que la cuenta no se desenrolle.
8. Usa esmalte de uñas para sellar la cuenta, déjala secar.
9. Saca la herramienta de la cuenta.
10. Crea tantas cuentas como quieras y ensártalas en un hilo o lana

Fabricación de Djembe (Tambor)

+8 años 1 hr

Objetivo

Hacer y tocar tu propio djembe.

Necesitarás:

- Un área abierta con una superficie plana, preferiblemente con esteras o acolchado suave, o sobre césped.

Información general

Los tambores tienen un papel enorme en muchas culturas africanas. El djembe es uno de los instrumentos de percusión más versátiles y extendidos en el planeta. Se producen sonidos al golpear diferentes partes del djembe. Se dice que fue inventado en África Occidental (Mali). Ha sido una parte importante de la vida espiritual y ritualista en África Occidental durante muchas generaciones.

Tradicionalmente se utiliza para contar historias, transmitir información histórica, religiosa y cultural, y también se relaciona con el canto y la danza para eventos importantes como:

- Festivales que convocan a la lluvia y buena cosecha
- Ceremonias, incluidos nacimientos, bodas y funerales
- Celebraciones

El tambor tiene un diseño único que contribuye a su sonido. Tiene un cuerpo en forma de copa y está tallado y ahuecado de un solo tronco de árbol. Se utilizan cuerdas para afinar el tambor.

¿Qué hay que hacer?

1. Corta un agujero en el fondo de cada contenedor - esto permite que el sonido viaje a lo largo del tambor ya completado.

2. Pega los fondos de las dos copas juntos.

3. Para agregar resistencia al tambor, pega las dos copas por fuera, donde han sido pegadas para crear una superficie lisa.

4. Usando piezas de cinta adhesiva de 4 a 5 pulgadas (10 a 12 cm), continúa cubriendo completamente el exterior de las copas.

5. Usando el color de pintura preferido, pinta todo el tambor.

6. El tambor se puede dejar de un solo color, o se pueden agregar diseños geométricos utilizando marcadores permanentes.

7. Corta el extremo del globo; esta es la piel del tambor.

8. Estira el globo sobre la parte superior de una de las copas. Asegura el globo alrededor de la parte superior con la banda elástica. Tira suavemente lo más apretado que puedas para que al golpearlo haga un sonido.

9. Sostén el globo en su lugar con la banda elástica y alisa cualquier arruga.

10. Repite los pasos anteriores para hacer el extremo opuesto del tambor.

11. Usando un pedazo de hilo o cordel lo suficientemente largo y rodea la parte central del tambor donde están unidos los vasos, dejando un poco de sobrante, asegura la cuerda de manera suelta con un nudo cuadrado.

Djembe (Drum) Making

+8 años 1 hr

12. Repite este mismo proceso colocando una cuerda alrededor de la parte superior y nuevamente alrededor de la parte inferior sobre las bandas elásticas.

13. Usando un pedazo de hilo de al menos 4 pies de largo (1.2 metros)

I. Toma un extremo de la cuerda y átalo con los extremos del hilo en la parte superior del tambor.

II. Asegúralo.

III. Usando el otro extremo de la cuerda, ve al centro del tambor donde has colocado una cuerda y tira de él a través.

IV. Envuélvelo de nuevo.

V. Vuelve a la parte superior del tambor, ve hacia la derecha un poco, rodea tanto la cuerda como la banda elástica haciendo un lazo para asegurar la cuerda en su lugar.

VI. Haz un segundo bucle.

VII. Regresa al centro yendo hacia la derecha la misma distancia que recorriste al dar la vuelta dos veces.

VIII. Continúa todo alrededor de la copa, terminando en la parte superior de la misma.

IX. Toma el extremo y haz un nudo más usando los extremos de las cuerdas donde comenzaste.

X. Corta la cuerda extra para ordenarla.

14. Tu tambor ahora está listo para usarse. Nota que al golpear un área diferente del tambor sonará un tono diferente.

Alternativas

- Aprende diferentes formas de tocar tu tambor **AQUÍ**
- Considera usar papel u otros materiales reciclados en lugar de un globo para hacer la piel de tu tambor y ser más amigable con el medio ambiente.

Preguntas Reflexivas

- ¿Por qué la gente usaba tambores para comunicarse?
- ¿Qué podrías comunicar al usar tu tambor?
- ¿Cómo se siente tocar un ritmo en tu tambor?



Fabricación de máscaras

+6 años 1 hr

Un recordatorio aquí sobre lo que dijimos al principio de este paquete (página 248) acerca de la apropiación y la apreciación culturales. No olvides mantener un espacio valiente y ser respetuoso al completar estas actividades.

Objetivo

Aprender sobre el significado simbólico detrás de las máscaras y ser creativa al hacer una máscara

Necesitarás:

- Plato de papel (de 8½ o 10 pulgadas - 20 cm o 25 cm)
- Pintura tempera o pintura para cartel
- Pincel
- Tijeras
- Periódicos
- Pegamento blanco
- Papel crepé

Información general

Las personas han usado máscaras desde el principio de los tiempos. Las máscaras se han usado para protección, ocultamiento, actuación o incluso simplemente por diversión. Los narradores y actores usan máscaras para representar personajes y hacer sus historias más interesantes. Cada cultura tiene alguna forma de arte de máscaras. Algunas de las máscaras más hermosas del mundo provienen de África.

Las máscaras a menudo se pintan con colores contrastantes contra un fondo blanco. Los colores a menudo tienen significados simbólicos y poder.

Rojo: Vida y sangre

Blanco: El espíritu de los ancestros

Dorado: Fortuna

Azul: Inocencia

Negro: la unión de la gente de África

Verde: La tierra y África como la madre tierra

Morado: El color de la realeza y la dignidad – poder, riqueza y lujo



Mask Making

6+ años 1 hr

¿Qué hay que hacer?

1. Comienza con un plato de papel. Dibuja y recorta un par de agujeros para los ojos.
2. Toma algunas tiras de periódico. Tuércelas y dales forma de boca y nariz. Pégalas en el plato.
3. Pinta tu máscara con un color base, que suele ser marrón, negro o blanco. Usa pintura a base de agua. Deja que la pintura se seque completamente.
4. Pinta puntos, líneas, zigzags y espirales para crear un patrón geométrico. Puedes elegir un solo color como blanco o hacer la máscara tan colorida como quieras. Sé tan creativa o tan simple como quieras.
5. Algunas máscaras tribales tienen pelo. Se puede usar papel crepé, rafia, hilo o plumas. Pega lo que quieras al borde del plato.
6. Comparte tu máscara con el resto de tu grupo y unidad, explica por qué elegiste el diseño que seleccionaste.

Alternativas

- Utiliza una caja o cualquier cartón que tengas disponible en lugar de un plato de papel.
- -Puedes usar máscaras de **PAPEL MÂCHÉ** si quisieras una experiencia más compleja.

Preguntas Reflexivas

- ¿Puedes esconderte usando una máscara?
- ¿Por qué la gente usa máscaras?
- ¿Cómo se siente usar una máscara?
- ¿Qué significa cuando alguien dice 'la gente usa máscaras' pero no están hablando de llevar una máscara real?





Collar Maasai

6 - 14 años 1 hr

Objetivo

Hacer tu propio collar Masái y entender más sobre la importancia de usar un collar Masái para el pueblo Masái.

Necesitarás:

- Platos de papel - plato de 8 pulgadas o 10 pulgadas (20 cm o 25 cm) dependiendo del tamaño de la persona que haga el collar.
- Para las niñas más pequeñas, el proyecto podría comenzar con un plato de color para evitar tener que pintar demasiado.
- Varios colores de pintura, crayones o marcadores.
- Pinceles, si se utiliza pintura.
- Artículos para decorar el collar - cuentas, pasta.
- Hilo
- Pegamento
- Tijeras

Información general

El collar Masái es un collar tradicional del este de África, usado por el pueblo Masái de Kenia y Tanzanía. Son el tipo más común de collares africanos y típicamente se usan junto con la indumentaria Masái, como vestidos decorados, pulseras de cuentas, aretes de cuentas y sandalias decoradas.

Los collares están hechos de una variedad de materiales, incluyendo cuentas, conchas y metales. A menudo se usan como una forma de protección o para significar estatus y riqueza.

Los colores de los collares tienen significado:

Rojo: Valentía, unidad y sangre.

Blanco: Paz, pureza y salud.

Azul: Energía y el cielo (y la lluvia también).

Anaranjado y amarillo: Hospitalidad.

Verde: Salud y tierra (representativo del césped verde).

Negro: La gente y los tiempos desafiantes por los que tienen que pasar.

Collar Maasai

6 - 14 años 1 hr

¿Qué hay que hacer?

Los collares se hacen utilizando el borde exterior de un plato de papel.

1. Corta en el borde del plato, haciendo una hendidura hasta el punto donde el borde exterior se encuentra con la parte plana del plato. Esto debe ser de 1-2 pulgadas de profundidad o 2.5 a 5 cm.
2. Corta todo alrededor del plato a esa distancia.
3. Se pueden esbozar diseños en el plato antes de pintarlo o colorearlo. Esto es opcional.
4. Pinta o utiliza crayones para colorear el plato en colores y diseños brillantes y divertidos.
5. Haz el collar tan elaborado como desees. Incluso podrías agregar cuentas o pasta.
6. ¡Porta el collar con orgullo! Incluso podrías usarlo mientras bailas al son de la canción Kusafiri u otra música de África.





Alternativas

- Usa una caja o cualquier cartón que tengas disponible en lugar de un plato de papel.

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué sabes sobre el pueblo Masái?
- ¿Por qué son famosos?
- ¿Qué es una tribu?
- ¿Qué otras tribus conoces que provienen de África?
- ¿Perteneces a una tribu?

Kente Cloth (Weaving)

8 to 16 años 1 hr

Objetivo

Aprender sobre la tela Kente y practicar el tejido.

Necesitarás:

- Varios colores de papel de construcción o cartulina
- Tijeras
- Pegamento en barra
- Marcadores negros
- Estambre/lana
- Aguja para estambre

Información general

La tela Kente es una hermosa tela tejida de colores brillantes con patrones geométricos. Los colores de la tela Kente tienen significados especiales.

1. Amarillo (Dorado)

- Significado: Riqueza, realeza y pureza espiritual.

- Simbolismo: El amarillo se asocia con el oro, que es muy valorado en las culturas africanas, especialmente en Ghana, donde la Costa del Oro (como se le conocía) tenía una rica historia de minería de oro. El amarillo también simboliza la vitalidad, la energía y el sol.

2.Verde

- Significado: Crecimiento, fertilidad, and renovación.

- Simbolismo: El verde representa la tierra, la agricultura y la naturaleza. Es un color que simboliza la prosperidad y la esperanza para el futuro. También puede representar el crecimiento espiritual y la rejuvenecimiento de la vida.

3.Rojo

- Significado: Pasión, fuerza y valentía.

- Simbolismo: El rojo a menudo simboliza el derramamiento de sangre y las luchas en la lucha por la libertad y la independencia. También se asocia con el liderazgo, la fuerza y el valor.

4. Azul

- Significado: Paz, amor y armonía.

- Simbolismo: El azul representa la tranquilidad, la armonía y la calma del cielo y el océano. También puede significar buena salud y esperanza, y a menudo se ve como un símbolo del espíritu.

5. Blanco

- Significado: Pureza, limpieza y salud espiritual.

- Simbolismo:El blanco se asocia con la pureza, la luz y la inocencia. También representa un lienzo en blanco, nuevos comienzos y sabiduría. En muchas culturas africanas, se viste de blanco durante momentos de celebración o rituales religiosos.

6. Negro

- Significado: Madurez, fuerza espiritual y vida.

- Simbolismo: El negro representa la fuerza de las personas, la belleza de la tierra y la conexión con los antepasados. También es un color asociado con la resiliencia, la autoridad y una profunda conexión espiritual.

7. Morado

- Significado: Riqueza, dignidad y crecimiento espiritual.

- Simbolismo: El morado es un color raro en el tejido Kente y a menudo se relaciona con la nobleza y la dignidad. También puede representar la percepción espiritual, el misterio y una profunda conexión con la sabiduría.

Tela Kente

8 to 16 años 1 hr

8. Rosa

- Significado: Feminidad, amor y bondad.
- Simbolismo: El rosa es un color más suave, que simboliza el amor, el afecto y la compasión. A menudo se utiliza para expresar sentimientos de ternura y alegría.

9. Café

- Significado: Earth, harvest, and community.
- Simbolismo: El café o marrón representa la tierra y la conexión con el terruño. Simboliza la importancia de la familia, la comunidad y la cosecha, representando el sustento y la supervivencia.

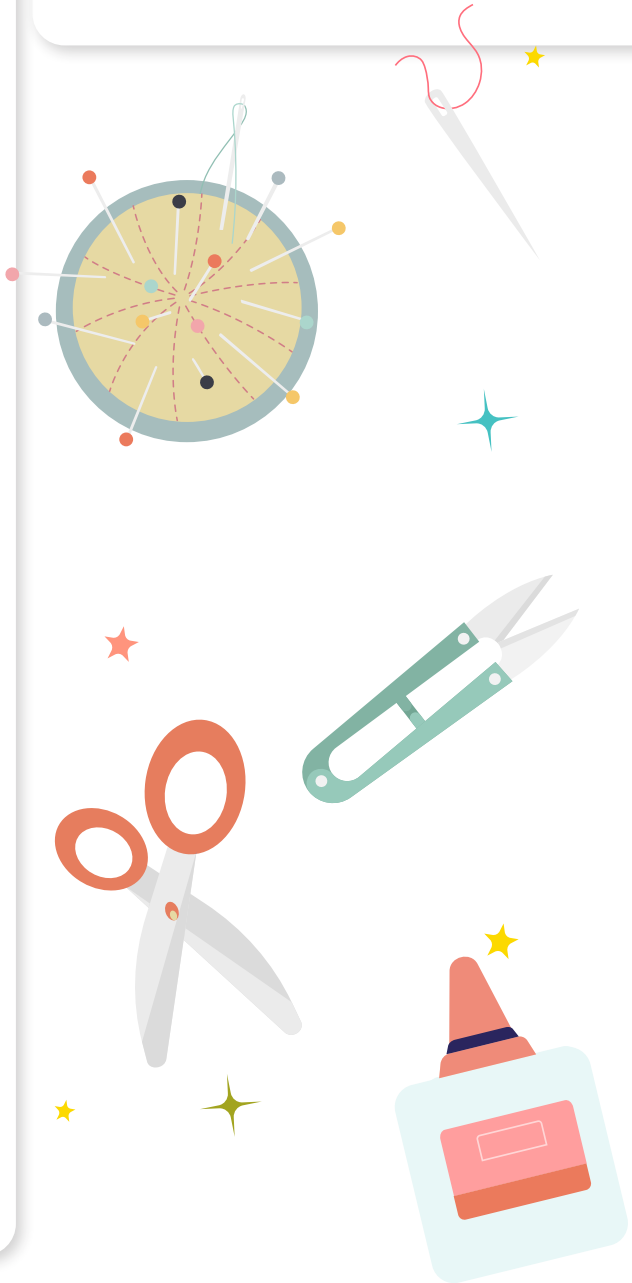
10. Anaranjado

- Significado: Energía, vitalidad y abundancia.
- Simbolismo: El naranja significa entusiasmo, vitalidad y emoción. Se asocia con la creatividad y la energía del sol, así como con la cosecha y la abundancia.

Entre el pueblo Asante (o Ashanti) de Ghana, en África Occidental, una popular leyenda relata cómo dos jóvenes—Ota Karaban y su amigo Kwaku Ameyaw—aprendieron el arte de tejer al observar a una araña tejiendo su telaraña.

Una noche, los dos salieron al bosque para revisar sus trampas, y quedaron asombrados por la hermosa telaraña de una araña cuyos muchos diseños únicos brillaban a la luz de la luna. La araña, llamada Ananse, se ofreció a mostrar a los hombres cómo tejer tales diseños a cambio de unos favores. Después de completar los favores y aprender a tejer los diseños con un solo hilo, los hombres regresaron a casa a Bonwire, y su descubrimiento pronto fue reportado al Asantehene Osei Tutu, primer gobernante del reino Asante. El asantehene adoptó su creación, llamada kente, como una tela real reservada para ocasiones especiales, y Bonwire se convirtió en el principal Centro de Tejido de Kente para el asantehene y su corte.

La tela Kente originalmente era usada por la realeza, personas ricas o respetadas. Hoy en día la usan todos, especialmente para ocasiones especiales. En promedio, una tela de tamaño para hombres mide 24 tiras de ancho, lo que equivale a alrededor de 2.4 metros de ancho y 3.6 metros de largo. Las mujeres pueden usar una pieza grande o una combinación de dos o tres piezas de diferentes tamaños que van de 5 a 12 tiras, con una longitud promedio de 1.8 metros).



Tela Kente

8 to 16 años 1 hr

¿Qué hay que hacer?

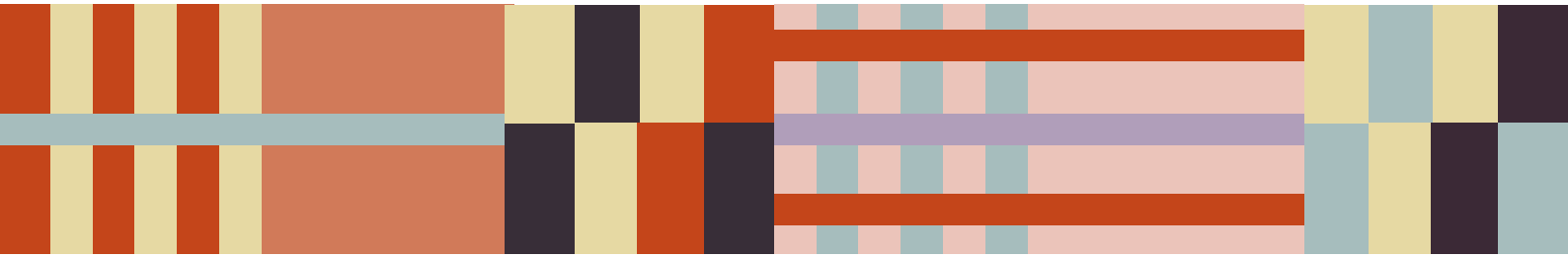
1. Corta dos papeles de los colores que desees en tiras horizontales de ¾ de pulgada (2 cm) de ancho, o piezas verticales, haz aproximadamente ocho tiras.
2. Corta dos o tres colores de papel deseados en tiras horizontales de ¾ de pulgada (2 cm) de ancho. Para las piezas de tejido horizontal, debes hacer aproximadamente 3 de cada uno de los colores.
3. Cada tira de color se pueden decorar con un diseño geométrico o las tiras se pueden decorar después de haber sido tejidas
4. Coloca las ocho tiras verticales una al lado de la otra, cerca una de la otra en un patrón alternado, asegurándote de que las partes superiores estén alineadas.
5. Toma una tira horizontal, con pegamento pega la tira sobre las tiras verticales haciendo coincidir el borde superior de las tiras verticales y centrando la tira horizontal.
6. Elige más tiras para tejer. Teje estas tiras horizontalmente a través de las tiras verticales comenzando desde la parte superior, asegurándote de que queden bien juntas.
7. Para asegurar las tiras de tejido, cada tercera tira se puede pegar.
8. Al completar las tiras horizontales, recorta las piezas extra.

Alternativas

- Los acentos se pueden hacer con el marcador negro.
- El estambre o lana se pueden agregar a tiras horizontales para añadir textura
- Usa tela en lugar de papel y asegura con una puntada

Preguntas Reflexivas

- ¿Cuál es la importancia cultural del tejido?
- ¿Has visto tejido en otras culturas?
- ¿Qué habilidades necesitabas para tejer?



Ananse y la olla de sabiduría – Leyenda

+6 años 15 min

Objetivo
Escuchar un cuento folclórico ghanés y comprender la sabiduría que hay detrás de él. Puede que reconozcas a esta araña de la actividad anterior y cómo la gente en Ghana aprendió a tejer a partir de la araña.

Necesitarás:
• La historia (abajo).

Información general

Un cuento folclórico africano es una historia anónima y atemporal que circula oralmente entre los pueblos africanos y que tiene como objetivo transmitir conocimiento y sabiduría de generación en generación.

Este cuento popular es de Ghana en África Occidental.

¿Qué hay que hacer?

Lee la historia a tu grupo o compártela de la manera que desees:

Hace mucho tiempo, la gente sabía muy poco sobre la agricultura, herramientas o cómo tejer telas.

Nyame, el dios del cielo, guardaba toda la sabiduría almacenada en una olla de barro. Un dia Nyame le dio a Ananse la araña un regalo especial: la olla con toda la sabiduría en esta. Ananse estaba muy emocionado. ¡ No quería compartirlo con nadie más!

Ananse decidió mantener la olla apartada del mundo. Ató una cuerda alrededor de la olla de la sabiduría y la colgó enfrente de él, para poder subir a un árbol. Ananse encontró difícil el poder subir al árbol. Se empezó a sentir muy impaciente, cansado y con moretones. El hijo pequeño de Ananse había estado en la parte de abajo del árbol, mirando. De repente dijo, "pero padre, no sería más fácil si subes al árbol con la olla amarrada a tu espalda?"

Ananse trató de atar la olla de barro llena de sabiduría a su espalda y realmente era más fácil. Pero entonces, se detuvo y pensó, "Se supone que soy aquel con toda la sabiduría, y he aquí este niño que es más inteligente que yo". Anan estaba tan molesto por esto, que aventó la olla de barro hacia abajo, y afuera del árbol. Se rompió en pedazos al llegar al suelo. Por supuesto que toda la sabiduría salió y voló hacia todo el mundo.

Así fue como la gente aprendió a trabajar el campo, como hacer ropa y planchar, así como información adicional que permitió a la gente entender como hacer la mayoría de las cosas.

Alternativas

- Puedes compartir la historia en una fogata.
- Puedes pedir voluntarias que actúen la historia mientras la lees en voz alta. Necesitarás que alguien sea: Nyame, Ananse la Araña, el hijo de Ananse y la gente del mundo.

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué lecciones hay en este cuento popular?
- ¿Qué historias son contadas en tu cultura que tienen una lección?

La leyenda relacionada con el origen del fuego

+6 años 15 min

Objetivo
Escuchar un cuento popular keniano africano y entender la sabiduría detrás de este.

Necesitarás:
• La historia (debajo)

Información general

Un cuento popular es anónimo, historia sin fin compartida de manera oral entre la gente africana que busca compartir el conocimiento y sabiduría de generación en generación.

Este cuento popular es de Kenia en África Central.

¿Qué hay que hacer?

Lee la historia:



Hace mucho tiempo un hombre tomó prestada una lanza, katimu, de un vecino para matar a un puercoespín que estaba destruyendo sus cultivos. Esperó en el campo y eventualmente logró alcanzar a un puercoespín, pero este solo fue lastimado y corrió con la lanza en su cuerpo y desapareció en su guarida. Fue con el dueño y le dijo que la lanza se había perdido, pero el dueño insistió en tenerla de vuelta. El hombre trajo una nueva lanza y se la ofreció al dueño en lugar de su arma perdida, pero el dueño la rechazó y otra vez, insistió en el tener de vuelta la lanza original.

El hombre procedió a arrastrarse hasta la guarida del puercoespín; después de haberse arrastrado porlargo rato se encontró, para su sorpresa, en un lugar donde muchas personas estaban sentadas cocinando junto al fuego. Le preguntaron que quería, y él les contó de su encargo. Lo invitaron a quedarse y comer con ellos, él tuvo miedo y les dijo que no podía quedarse puesto que tenía que regresar con la lanza, misma que vio estaba a lado de ellos.No hicieron ningún esfuerzo para retenerlo; sin embargo, le dijeron que escalara las raices del arbol mugumu, que penetraba hasta la caverna e indicaron que pronto estaría afuera nuevamente Le dieron un poco de fuego para llevar consigo, así que tomó la lanza y el fuego y procedió a escalar como le fue indicado. Así es como se dice que el fuego llegó al hombre: antes de esto, la gente comía su comida cruda .

Cuando el hombre estuvo con sus amigos, regresó la lanza y le dijo al dueño "me has causado grandes problemas al recuperar tu lanza, y si quieres un poco de este fuego, que como ves se convierte en humo, tendrás que escalar el humo y traerlo de vuelta" El dueño de la lanza trató y trató de escalar el humo pero no lo pudo hacer; de repente llegaron los ancianos a intervenir y decir. "haremos el siguiente arreglo; el fuego será usado por todos y porque tu lo has traído, serás nuestro jefe"

Alternativas

- Puedes compartir la historia en una fogata
- Puedes pedir a algunas voluntarias que actúen la historia mientras la lees en voz alta. Vas a necesitar a alguien que sea: el hombre, el dueño de la lanza, gente en la cueva, ancianos

Preguntas Reflexivas

- ¿Cuáles son las lecciones de este cuento popular?
- ¿Qué historias, de tu cultura, son contadas con una lección?

Swahili

+8 años 30 min

Objetivo

Para aprender Swahili (lenguaje más hablado en África sub-Sahariana y lengua más común para la mayor parte de africanos del este).

Necesitarás:

Palabras y frases en Swahili:

- **Kusafiri - viajar - koo-sah-FEE-ree**
- **Jambo - hola- JAHM-boh**
- **Kwa heri - adios - kwah HEH-ree**
- **Tafadhali - por favor - tah-FAH-dah-lee**
- **Asante - gracias - ah-SAHN-teh**
- **Asante sana - muchas gracias- ah-SAHN-teh SAH-nah**
- **Karibu - con gusto, de nada - kah-REE-boo**
- **Ninaitwa ... - mi nombre es ... - nee-nai-EE-twah**
- **Hakuna Matata - no hay problemas, sin preocupaciones - hah-KOO-nah mah-TAH-tah**

  "Hakuna matata" o "sin preocupaciones" es la frase en suajili que se hizo famosa en el Rey León.

1. Números en suajili hechos en cartas (como se explica debajo):
2. • Moja - uno - MOH-jah
3. • Mbili - dos - M-BEE-lee
4. • Tatu - tres - TAH-too
5. • Nne - cuatro - N-nay
6. • Tano - cinco - TAH-noh
7. • Sita - seis - SEE-tah
8. • Saba - siete - SAH-bah
9. • Nane - ocho - NAH-nay
10. • Tisa - nueve - TEE-sah
11. • Kumi - diez - KOO-mee

Información general

El lenguaje es uno de los componentes más importantes de cualquier cultura Es la forma por la cual la gente se comunica unos con otros, construyen relaciones y crean un sentido de comunidad

Swahili es uno de los idiomas oficiales junto con el Inglés en Kenia y Tanzania; el Swahili usualmente es enseñado a alumnos de primaria. Muchos ugandeses entienden algo de Swahili aunque raramente es hablado afuera de Kampala, la capital Swahili es también hablado en partes de Malawi, Zambia, la República Democrática del Congo, Somalia y Mozambique.

Más de 82 millones de persona lo hablan como segundo idioma, haciendo del Swahili el 14avo idioma hablado en el mundo



Swahili

+8 años 30 min

¿Qué hay que hacer?

1. Una forma divertida de aprender y usar palabras o frases simples en suajili puede ser cuando un grupo se reúne para tener un snack

• La persona que va compartiendo los alimentos puede decir “Jambo” [Hola].

• La persona que recibe el alimento podría decir “Asante” [Gracias].

• O al final de la reunión todas podrían decir adiós en suajili al decir --- “Kwa heri”

2. Concentración es un juego de cartas para una, dos o más personas que puede ayudar a aprender los números en suajili.

a. Haz un mazo de cartas

Corta una cartulina en cartas de 20-3x5 pulgadas (7 to 12 cm).

En un lado de las cartas imprime en el centro de la tarjeta “1 -- moja”.

En las siguientes dos cartas, imprime “2 – mbili”.

Continua hasta que todos los diez números estén completos.

b. Para jugar, asegúrate que las cartas estén revueltas y viendo hacia abajo en una superficie plana y ordenadas en columnas y filas. Las cartas pueden estar basadas en un tema. Todas las cartas deben de tener un par.

c. La primera persona voltea dos cartas. Si las cartas no concuerdan, deben de ser volteadas hacia abajo. Si las cartas concuerdan, son removidas del juego y puestas enfrente de la persona que hizo el par.

d. La persona que hizo el par, continúa volteando otras dos cartas intentando hacer otro par hasta que las cartas no concuerden.

e. En el turno de la siguiente persona, hará lo mismo hasta que no haya pares.

f. La persona con la mayor cantidad de pares será la ganadora.

Alternativas

- Piensa en otras situaciones donde estas frases en suajili puedan ser usadas y practicadas.

- Piensa en otras formas para poder jugar con las cartas de números en suajili. Por ejemplo, haz que todo el grupo se distribuya alrededor del salón y después a tu señal, las participantes deben de voltearse. Cuando grites ‘Kusafiri’ se deberán de “congelar”. Tomarás una carta y deberán hacer un grupo con el número indicado en la misma.

kwa heri

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué tan difícil fue para ti decir las palabras y números en suajili?
- ¿Puedes hablar más de un idioma?
- ¿Cuál es el idioma que más se habla en el mundo?

ASANTE SANA 5 tano

Francés

+8 años 30 min

Objetivo

Hablar un poco de francés- el idioma hablado por muchas Organizaciones Miembros de la AMGS en la Región de África

Necesitarás:

Estas palabras y frases en francés

- Si – Oui - wee
- No – Non - noh
- Por favor – S'il-vous-plaît - seel voo pleh
- Gracias – Merci - mehr-see
- No, gracias – Non, merci - noh mehr-see
- De nada – De rien - duh ree-ahn
- Disculpa – Pardon - par-dohn
- Hola – Bonjour - bohn-zhoor
- Hola, adios – Salut - sa-loo
- Adios, hasta pronto – Au revoir - oh ruh-vwar
- Buenas tardes – Bonsoir - bohn-swahr
- Buenas noches – Bonne nuit - buhn nwee

Números del 1-10 en francés

- Un - uno- uhn
- Deux - dos - duh
- Trois – tres - twah
- Quatre - cuatro - katr
- Cinq - cinco - sank
- Six - seis - sees
- Sept - siete - set
- Huit - ocho - weet
- Neuf - nueve - nuhf
- Dix - diez - dees

Información general

África es el continente más diverso en el mundo. Es hogar de cerca de 2,000 idiomas, donde el francés es uno de los mayormente hablados, junto con el inglés, suajili y otros. El francés es uno de los idiomas oficiales en más de 20 países, muchos de los cuales han tenido eventos de Kusafiri. Debido a esto, muchos eventos de Kusafiri se han llevado a cabo en francés e inglés puesto que muchos países de la AMGS usan estos idiomas a lo largo de la Región África.



Francés

+8 años 30 min

¿Qué hay que hacer?

1. Una forma divertida de aprender y usar palabras o frases en Frances puede ser cuando un grupo se reúne para comer un snack.

a. • La persona que va compartiendo los alimentos puede decir “Bonjour” [Hola].

b. • La persona que recibe el alimento podría decir “Merci” [Gracias].

c. • O al final de la reunión todas podrian decir adiós en Frances al decir --- “Au revoir” or “Bonsoir”, or “Bonne nuit.”

2. Concentración es un juego de cartas para una, dos o más personas que puede ayudar a aprender los números en francés.

d. a. Haz un mazo de cartas

e. Corta una cartulina en cartas de 20-3x5 pulgadas (7 to 12 cm).

f. En un lado de las cartas imprime en el centro de la tarjeta “1 -- un”.

g. En las siguientes dos cartas, imprime “2 – deux”.

h. Continua hasta que todos los diez números estén completos.

b. Para jugar, asegúrate que las cartas estén revueltas y viendo hacia abajo en una superficie plana y ordenadas en columnas y filas. Las cartas pueden estar basadas en un tema. Todas las cartas deben de tener un par.

c. La primera persona voltea dos cartas. Si las cartas no concuerdan, deben de ser volteadas hacia abajo. Si las cartas concuerdan, son removidas del juego y puestas enfrente de la persona que hizo el par.

d. La persona que hizo el par, continúa volteando otras dos cartas intentando hacer otro par hasta que las cartas no concuerden.

e. En el turno de la siguiente persona, hará lo mismo hasta que no haya pares.

f. La persona con la mayor cantidad de pares será la ganadora.

Preguntas Reflexivas

• ¿Qué tan difícil fue para ti decir las palabras y números en francés?

• ¿Puedes hablar más de un idioma?

• ¿Cuántas personas en el mundo hablan francés?

Alternativas

- Piensa en otras situaciones donde las frases en francés puedan ser usadas y puestas en práctica.

- Piensa en otras formas para jugar con las tarjetas de los números en francés. Por ejemplo, si tienes varios mazos de cartas puedes jugar ‘snap’ y en lugar de decir ‘snap’ puedes decir ‘Kusafiri’. Las cartas son revueltas y repartidas a las jugadoras hasta que no haya más cartas. Cada persona tendrá un turno donde volteará la carta y la pondrá en el centro viendo hacia arriba. Si dos cartas concuerdan, todas deberán poner su mano en el mazo diciendo ‘Kusafiri’. Si eres la primera en decir la palabra y poner tu mano en el mazo entonces el mazo pasa a ser tuyo. La ganadora es quien se quede con todas las cartas al final del juego.

Kusafiri Quiz

+8 años 15 min

Objetivo

Aprender más acerca del Centro Mundial Kusafiri a través de un quiz divertido.

Necesitarás:

Las preguntas y respuestas del quiz (debajo)

Preguntas:

1. ¿Cuáles son los dos idiomas representados en la canción de Kusafiri -- Karibu Kusafiri!?

2. ¿Puedes nombrar uno de los programas de la AMGS que ha sido compartido con niñas y jóvenes que han asistido a algún evento de Kusafiri?

3. Hay 5 regiones de la AMGS, ¿en qué región se encuentra el Centro Mundial Kusafiri?

4. ¿Qué significa Kusafiri?

5. ¿Cuáles son los cuatro idiomas oficiales de la AMGS?

6. ¿En qué año escogió la AMGS el nombre de Kusafiri para el quinto Centro Mundial?

7. ¿Qué es la tela Kente?

8. ¿Cualquiera puede visitar Kusafiri?

9. Un tambor es un símbolo asociado con Kusafiri. ¿Cuál es el nombre de este tipo de tambor?

10. ¿Qué hizo a Kusafiri único comparado con otros Centros Mundiales en sus primeros años de sesiones?

Información general

Kusafiri es el más joven de los Centros Mundiales de la AMGS. Te invitamos a completar otras actividades antes de participar en el quiz puesto que el aprendizaje de estas hará que más fácil puedas responder a las preguntas.

Respuestas:

1. Francés e inglés.
2. Libre de Ser Yo, Alto a la Violencia, Seminario Juliette Low- JLS, Arts4 Change, Preparadas para aprender preparadas para liderear.
3. Región África.
4. Un término en suajili- “viajar”.
5. Inglés, español, francés, árabe.
6. El nombre de Kusafiri fue escogido en 2015.
7. La tela Kente es una tela con patrones coloridos que tradicionalmente ha sido tejida a mano en Ghana.
8. Kusafiri está abierto para reservas de visitantes de un día, huéspedes independientes y participantes de eventos.
9. Tambor dembe
10. Kusafiri era un Centro Mundial móvil cuya ubicación cambiaba entre los diferentes países en la Región África, esto lo hacía más accesible para que niñas pudieran participar y beneficiarse de programas y eventos diferentes de la AMGS.

¿Qué hay que hacer?

Puedes usar estas preguntas para el quiz de la manera que prefieras.

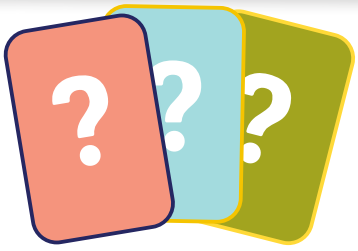
Una sencilla forma de preguntas y respuestas o lo que consideres pueda funcionar para tu grupo.

Alternativas

- Comparte con otras cómo diseñaste el quiz.
- Usa la información que se encuentra al inicio de este paquete o en el sitio web de Kusafiri para crear más preguntas.

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué conocías previamente de Kusafiri?
- ¿Qué aprendiste de Kusafiri para este quiz?
- ¿Qué más te gustaría saber de Kusafiri?



Círculo de baile de cumpleaños

+5 años 10 min

Objetivo

Conoce a otras personas de tu grupo y deja que tu creatividad brille.

Necesitarás:

- Alguna forma de tocar música y algo de música.

Información general

Este es un juego de Ghana jugado regularmente en reuniones de Guías para ayudar al grupo a conocerse entre ellas mientras se divierten bailando.

Alternativas

- No necesariamente tienes que usar los dias de la semana. También puedes usar otras cosas para invitar a la gente a que se una al círculo, ejemplo: meses cuando nacieron, la letra de su nombre, color que están usando, etc

¿Qué hay que hacer?

1. pone música y el grupo forma un círculo
2. Puedes crear tu propia música o usar una lista de música en línea como esta: : Music playlist
3. Todas cantas “aquellas que nacieron en un lunes, vengan y bailen, aquellas que nacieron en un martes, vengan y bailen La gente se une al círculo cuando la canción haga referencia a ellas y bailan
4. Continua hasta que todas hayan tenido la oportunidad de bailar

Preguntas Reflexivas

- ¿Consideras que tu baile se parece a tu personalidad?
- Aprendiste algo nuevo acerca de la gente de tu grupo?
- ¿Qué otros bailes te gustaron?

Comparte la letra

8+ años 10 min

Objetivo

Comprobar cómo presta la gente atención a la información que se les transmite a través de canciones populares.

Necesitarás:

- No necesitas ningún ítem.

Información general

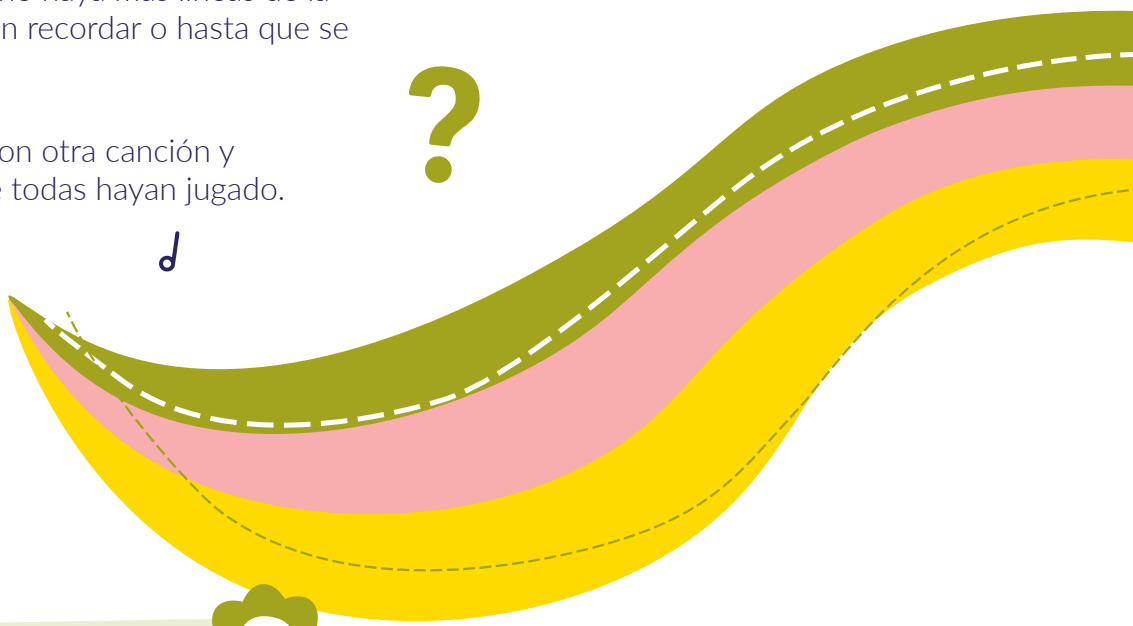
Este juego de comunicación musical es una variante del juego popular teléfono roto.

¿Qué hay que hacer?

1. Una persona en el grupo empieza diciendo una palabra o enunciado de una canción popular o una canción guía o guía scout.
2. La siguiente persona es retada a decir la siguiente línea de la canción.
3. El grupo continúa diciendo la letra de la canción hasta que no haya más líneas de la cancion que puedan recordar o hasta que se acabe la canción.
4. Empieza otra vez con otra canción y continúa hasta que todas hayan jugado.

Alternativas

- De manera aleatoria escoge tres diferentes canciones africanas y aprende las letras.
- Después, una persona escoge una de las canciones y es la canción que se usará para jugar.



Preguntas Reflexivas

- ¿Cómo te aseguras que estás escuchando de manera activa a otros?
- ¿Cuál es tu parte favorita de la canción?

Baile Kusafiri

5+ años 20 min

Objetivo
Aprender los pasos de baile en la canción de Kusafiri.

Necesitarás:

- Algún medio para poner el video y espacio para bailar.

Información general

Kusafiri cumplió 10 años en 2021 y las Guías y Guías Scouts que han tenido una experiencia que les cambió la vida en Kusafiri, escribieron la canción de Kusafiri para celebrar. La canción ha sido grabada y producida por la sorprendente Bodo Razafindrazaka, una fantástica cantante y productora de videos musicales de Madagascar.

¿Qué hay que hacer?

1. e la versión “Baila con nosotras” de la canción de Kusafiri **AQUI**
2. Aprende los pasos al pausar el video hasta que sientas que aprendiste todos.
3. ¡Haz todo el baile cuando estés lista!

Alternativas

- Inventa tus propios pasos para la canción de Kusafiri y compártelos con otras.

Preguntas Reflexivas

- • ¿Cuál es tu paso favorito en la canción?
- • Si fueras a añadir una línea y paso de bailes la canción, ¿cuál sería?

Mímica de la cocina

+8 años | 15 min

Objetivo

Aprender acerca la cocina africana, platillos e ingredientes mientras practicas habilidades de comunicación no verbal

Necesitarás:

- Cada una de las siguientes palabras en un pedazo de papel doblado. Palabras por usar:
1. Nivel principiante: sal, azúcar, leche, pollo, rodillo, cuchara, taza.
2. Nivel intermedio: chapati, tofu.
3. Nivel experto: jollof, ugali
- Algo para guardar los pedazos de papel
- Una forma de buscar en línea si no conoces los ítems en la lista.

¿Qué hay que hacer?

1. Por turnos, las integrantes del grupo actuarán los elementos de cocina escritos en los pedazos de papel sin decir nada en voz alta. Esto significa usar acciones para ayudar a su audiencia a entender lo que estás tratando de comunicar.

2. La persona o el equipo que adivine exitosamente lo que estás dando a entender gana el punto.

3. Continúa hasta que hayas usado todas las palabras.

Información general

Este juego de comunicación es una manera divertida de aprender acerca de distintos elementos que puedes encontrar en la cocina africana. Algunos de ellos son artículos que se utilizan para cocinar, otros son ingredientes y otros son platos africanos.

Alternativas

- Puedes usar una mezcla de palabras nivel principiante, intermedio o avanzado, dependiendo de la edad del grupo o de qué tan familiarizado esté tu grupo con estos elementos.

Preguntas Reflexivas

- ¿Cuántas comidas africanas conoces hasta ahora?
- ¿Hubo comidas mencionadas que no conocías?
- ¿Existen comidas que no conocías y que podrías intentar cocinar luego de ésto?

Cocinando tagine

+12 años 1 hr

Objetivo

Saborea la cultura norafricana probando este guiso cocinado a fuego lento.

Necesitarás:

Esta receta requiere una olla de cocción lenta en lugar de un tajine, pero utilice un tajine si tiene uno.

Ingredientes

- 900g paletilla o pierna de cordero, cortada en trozos
- 1 cucharada de aceite de oliva
- 1 cebolla picada
- 3 zanahorias en trozos
- 2 cucharaditas de ras-el-hanout
- 1 cucharadita de comino molido
- 1 cucharada puré de tomate
- 1 cubito de caldo de pollo o cordero
- 1 camote cortado en trozos
- 30g cerezas secas
- ½ cucharadita de miel
- ½ manojo de cilantro picado
- Cuscús para servir

Alternativas

- El tagine puede incluir distintos ingredientes, así que puedes usar otra carne o pescado si lo deseas, o no ponerle carne para hacerlo vegetariano.

Aquí tienes un enlace a una receta vegetariana:

TAGINE MARROQUÍ

Preguntas Reflexivas

- ¿Qué otra comida africana puedes preparar?
- ¿Qué te gustó de todo el proceso de preparación?

Información general

El tagine es un plato popular en países del norte de África como Marruecos, Argelia y Túnez. Tagine hace referencia tanto al nombre del plato como a la olla en la que se cocina. El tagine es portátil para poder cocinar el plato en muchos sitios y tiene forma cónica para que la condensación quede atrapada en el proceso. Esto garantiza que no se pierda agua durante la cocción, lo que es importante cuando el suministro de agua es limitado.

Esta receta fue tomada de:

BBC GOOD FOOD

¿Qué hay que hacer?

1. Fríe el cordero en el aceite por tandas e introdúcelo en la olla de cocción lenta.
2. Fríe la cebolla en la misma sartén durante 5 minutos o hasta que se ablande un poco.
3. Añade las zanahorias y las especias, remuévelo todo, añade el puré de tomate, el caldo y 250 ml de agua y remuévelo todo.
4. Viértelo en la olla de cocción lenta.
5. Añade el camote, las cerezas secas, la miel y otros 500 ml de agua.
6. Cocina a fuego lento durante 8 horas o a fuego fuerte durante 4 horas.
7. Añade el cilantro y sírvelo con cuscús.
8. Deja enfriar antes de congelar.

Cocinando pastel nkate

+10 años 15 min

Objetivo

Intenta cocinar una receta tradicional de Ghana que sólo lleva dos ingredientes.

Información general

Este aperitivo dulce, también conocido como crocante de maní, es muy popular en Ghana y uno de los favoritos de muchos invitados a Kusafiri.

Necesitarás:

Equipo:

- Procesador de alimentos o una bolsa ziplock
- Rodillo
- Una olla antiadherente
- 2 hojas de papel de horno
- Una cuchara

Ingredientes

- 500 g de maní tostado sin sal
- 500 g azúcar granulada

Alternativas

- Puedes hacer este plato en cantidades más pequeñas o grandes, sólo asegúrate de mantener los dos ingredientes iguales.
- También puedes probar diferentes formas para la mezcla antes de que se enfríe.

Preguntas Reflexivas

- ¿Por qué crees que a la gente de Kusafiri le gusta tanto este dulce?
- ¿Cuáles dulces te gustan a ti

¿Qué hay que hacer?

1. Tritura el maní. Esto puedes hacerlo con el procesador de alimentos o simplemente en una bolsa Ziplock y machacarlos con un rodillo. Depende de ti qué tan grueso o fino quieres que sea el resultado final. Transfiere el maní triturado a un bol y resérvalo para más tarde.

2. Aparta los 2 trozos de papel de horno; hazlo ahora para tener tiempo de trabajar rápidamente más tarde.

3. Vierte el azúcar en la olla y ponla a fuego lento para hacer el caramelo. Remueve el azúcar continuamente hasta que se derrita. Esto puede llevar algo de tiempo.

4. Una vez que el azúcar esté derretido, añade el maní triturado al azúcar para combinar los dos ingredientes hasta que el maní esté bien humedecido. Baja el fuego y mezcla rápidamente para que no se cuaje.

5. Transfiere la mezcla al papel de horno. Ten cuidado de no quemarte, ya que la mezcla estará caliente. Coloca el segundo trozo de papel de horno encima y extiende la mezcla hasta conseguir el grosor deseado. Suele ser de 1-2 cm.

6. Corta y moldea la masa con la forma deseada. Puede ser un rombo o cualquier otra forma que te guste.

7. Déjalo enfriar completamente y guárdalo en un recipiente hermético. Una vez cuajado, se romperá fácilmente. ¡Disfrútalo!

Cocinando arroz jollof

+10 años 1 hr

Objetivo

Prueba cocinar un plato popular de África Occidental que es una sabrosa mezcla de arroz, tomates, pimientos y especias. Esta receta se centra en un estilo ghanés de jollof.

Necesitarás:

Equipo

- Olla grande con tapa que cierre muy bien
- Cuchara o espátula de madera para remover
- Tazas y cucharas medidoras

Ingredientes

- 2 tazas de arroz de grano largo, enjuagado
- 1 cebolla grande picada
- Pimientos
- 4 tomates grandes maduros, picados
- ¼ taza de aceite vegetal
- 2 cucharadas de pasta de tomate
- 1 cucharadita de jengibre molido
- 1 cucharadita de ajo en polvo
- 1 cucharadita de curry en polvo
- ½ cucharadita de tomillo seco
- ½ cucharadita de pimentón ahumado (opcional, para intensificar el sabor)
- Sal al gusto
- 4 tazas de caldo de pollo o verduras (o agua)

Información general

Este sabroso plato, elaborado con arroz, tomates y una mezcla de especias, es básico en toda África Occidental, aunque cada país (e incluso cada región dentro de un mismo país) tiene su propia versión. Es especialmente popular en Ghana y Nigeria, donde existe una rivalidad amistosa por ver cuál versión reina.

¿Qué hay que hacer?

1. Licuar la base: Mezcla las cebollas picadas, los pimientos y los tomates (si los utilizas) en tu batidora o procesador de alimentos. Licúa hasta obtener una base suave de pimiento y tomate.

2. Saltea los aromáticos: Calienta el aceite vegetal en una olla grande a fuego medio. Añade la pasta de tomate y sofríe durante 2-3 minutos, removiendo constantemente para evitar que se queme. Esto ayuda a intensificar el sabor de la pasta de tomate.

3. Añade la base licuada y las especias: Vierte la mezcla de pimiento y tomate en la olla. Añade el jengibre molido, el ajo en polvo, el curry en polvo, el tomillo, el pimentón ahumado (si lo utilizas) y la sal. Remueve bien para combinar todas las especias.

4. Cocina el arroz: Añade el arroz enjuagado a la olla, asegurándote de que se distribuye uniformemente. Vierte el caldo de pollo o verduras (o agua). El líquido debe quedar unos dos centímetros por encima del arroz. Lleva la mezcla a ebullición, luego reduce el fuego a bajo, tapa bien la olla y deja cocer a fuego lento durante 15-20 minutos, o hasta que se absorba el líquido y el arroz esté completamente cocido.

5. Cocer al vapor y esponjar: Una vez que se absorbe el líquido, retira la olla del fuego y déjala reposar (tapada) durante otros 5-10 minutos. Esto permite que el arroz se cueza al vapor y quede perfectamente esponjoso. Por último, usa un tenedor para esponjar el arroz, mezclándolo suavemente.

6. Sírvelo caliente y disfruta de tu delicioso arroz jollof casero.

Cocinando arroz jollof

+10 años 1 hr

Alternativas

- Puedes hacer este plato en pequeñas o grandes cantidades y puedes añadir tantas proteínas o verduras como quieras.

Este es un ejemplo de receta de la página de YouTube de **JOLLOF RICE**

Preguntas Reflexivas

- ¿Por qué crees que el arroz es un alimento tan popular en muchos países?
- ¿Tienes algún plato de arroz favorito?



D

Conectando con Kusafiri

APOYA A KUSAFIRI

JÓVENES

Hay muchas oportunidades para que las jóvenes apoyen y vivan la experiencia de un Centro Mundial, aquí tienes algunas de las diferentes oportunidades disponibles en Kusafiri y en los otros Centros Mundiales:







Becas

busca oportunidades de becas para ser voluntaria o asistir a un evento.

Pasantías

una oportunidad para poner en práctica habilidades como hostelería, medios sociales o mercadeo.

Año sabático

algo que hacer mientras te planteas tu futuro... ¡puede que encuentres tu carrera perfecta!



Voluntariado

Forma parte del Pool de Voluntarias de la AMGS; cuando haya oportunidades de voluntariado disponibles, se anunciarán ahí y podrás presentar tu candidatura..

Para más información sobre oportunidades contacta Kusafiri.

APOYA A KUSAFIRI

ADULTAS

Si has visitado Kusafiri o no, puedes promocionar el centro mundial entre otras personas y animarlas a visitarlo y compartir experiencias.

Haz una donación o conviértete en una "Amiga"

- Amigas de los Centros Mundiales – Facebook
- Amigas de Kusafiri
- Dona a Kusafiri

Eventos Locales

Planifica y organiza algunos eventos de sensibilización

- Cena en un restaurante local africano
- Una comida compartida de cocina africana
- Un evento culinario
- Un evento de manualidades
- Otras actividades, como percusión, fabricación de abalorios o danza

Planea un viaje

¡La mejor forma de apoyar a Kusafiri es ir!

- Asiste a un evento o reserva una estancia de camino a otro destino.
- Voluntariado – únete al Pool de Voluntarias de la AMGS
- Invita a tus amigas y vayan en grupo
- Apoya a quienes estén planeando un viaje (aunque tú no puedas ir)





Utiliza las redes sociales para compartir y promover

- Comparte recuerdos
- Comparte fotos y eventos recientes

Usa #kusafiriworldcentre #tojourney

Instagram – @kusafiriworldcentre
Facebook – @kusafiriworldcentre
YouTube – @kusafiriworldcentre

E Recursos

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

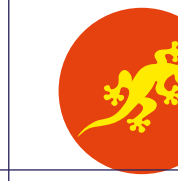
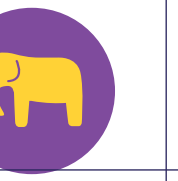
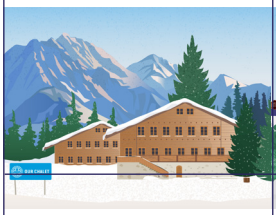
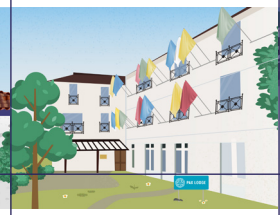
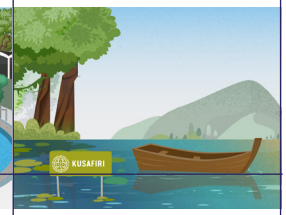
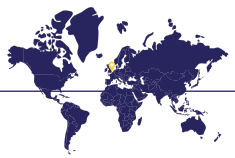
ENLACES

Algunos enlaces útiles para conectar con Kusafiri:

- 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. 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 Cabañ**a. ¿Cuándo vas a visitar uno de **los cinco Centros Mundiales** para celebrar **la fiesta**?

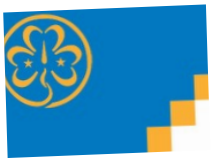
Cuestionario de AMGS

Cuestionario Preguntas y respuestas

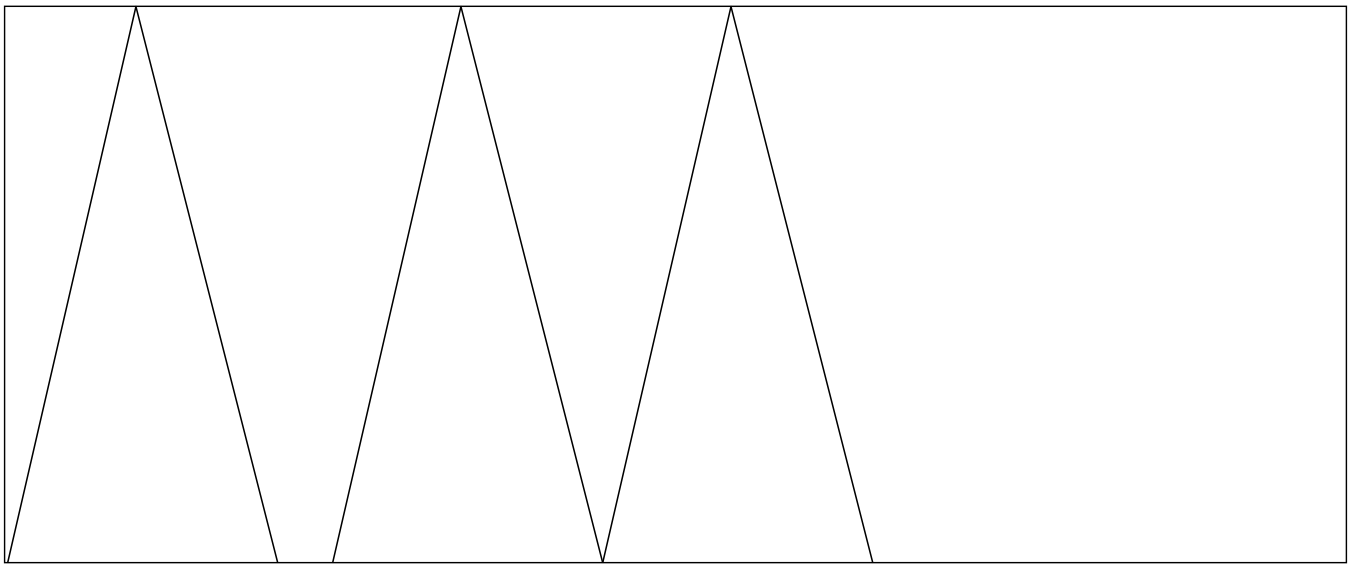
Selecciona las preguntas que mejor se adapten a tu grupo y a la actividad. Busca información y añade tus propias preguntas, según las necesidades de tu grupo.

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

Guía para avalorios de papael





www.worldcentres.wagggs.org