



UN PLANETA



CONECTADO



SCOUTS
Alerta Scout 2020:
Enganchados al coltán



ENGANCHADOS AL COLTÁN



Índice

PARTE I. Aspectos generales de la actividad

- + Objetivos
- + Contexto

PARTE II. Actividades

- + Explicación de la ambientación a las patrulleras
- + Extracción del Coltán
- + Construcción de los móviles
- + Mensajes engañosos
- + Guerra entre secciones
- + Intervención de las scouts del Congo
- + Reflexión final y espacio asociaciones

ANEXOS

- + Anexo 1.- *Imágenes para formación de las patrullas ficticias*
- + Anexo 2.- *Mensajes a las patrullas*
- + Anexo 3.- *Código*
- + Anexo 4.- *Proyectos scout en el África de hoy*
- + Anexo 5.- *Modelo móvil*
- + Anexo 6.- *Imágenes para la caracterización de las scouters*

Parte I - Aspectos generales de la Actividad

Objetivos.

- + Conocer la explotación infantil y vulneración de los derechos de la infancia en el Congo y cómo los grupos scouts dan soluciones a estos.
- + Identificar el coltán como mineral, así como su producción en el área electrónica y las consecuencias que tiene su extracción.
- + Interpretar cómo la realidad del Congo y la extracción del Coltán afectan a la vida de las educandos buscando propuestas de mejora aplicables localmente para paliar la problemática.

Contexto.

Este año, en la Sección Scout, trabajaremos la extracción del coltán de las minas del Congo y cómo afecta esta problemática en la garantía de los derechos de la infancia. Por otro lado, conoceremos la dimensión internacional del escultismo de la mano de las Scouts del Congo, quienes se esfuerzan, día a día, porque los niños y niñas congoleñas reciban una educación en valores, combatiendo así la explotación infantil.

En primer lugar, conocerán a los personajes guía (representados por las scouters), dos congoleñas que les pondrán en situación y les acompañarán durante toda la actividad. Ellos conocen dónde se encuentra la pieza del puzzle que les falta, pero sus familias están muy necesitadas y no pueden ayudarles con los recursos que tienen.

Unos militares congoleñas (representados por las scouters) les ofrecerán una forma de conseguir esos recursos que necesitan a cambio de trabajar para ellos (las actividades serán siempre guiadas por las scouters militares). A continuación, nos dividiremos en secciones scouts y en patrullas dentro de esas secciones. A través de diferentes actividades, simularemos la extracción del coltán en las minas y la fabricación de móviles para venderlos posteriormente, todo ello bajo el marco de la explotación infantil.

Pero el coltán se agotará y las patrulleras, que no habrán conseguido los recursos necesarios, recibirán mensajes encriptados que supuestamente las otras secciones scouts les han enviado para ocasionar oposición entre las secciones y que así se genere un conflicto bélico por la extracción del coltán. Después de una serie de rondas en el juego, aparecerán cinco scouts del Congo (representados por las scouters) que pondrán bandera blanca a esta guerra para mostrarles otras soluciones para mitigar las problemáticas en relación a la extracción de coltán en el Congo. Para ello, leerán ciertas funciones que estos tienen así como iniciarán una reflexión acerca del uso y abuso de este mineral, cómo esto les puede afectar en su vida a las educandos y los derechos de la infancia y su incumplimiento en muchos casos. Por último, se harán propuestas de qué pueden hacer a nivel local y se dará espacio a las delegaciones que han contactado con asociaciones que trabajen este asunto o similares.

NOTA: Para evitar los desdoblamientos, en este dossier se ha usado el femenino genérico para ambos sexos entendiendo que siempre nos estamos refiriendo a "personas" (por ejemplo: las [personas] scout).

Parte II: Actividades

1. AMBIENTACIÓN Y FORMACIÓN DE LAS SECCIONES SCOUT FICTICIAS

Duración: 40 minutos

Materiales:

- Imprimir Anexo 1
- Botes de pintura de colores
- 1x Banderín / patrulla (Deberán traerlos de su grupo)
- Cartulinas
- Rotuladores
- Cinta adhesiva
- Disfraces personajes

Roles de los Scouters

Anteriormente a la explicación de la ambientación para las patrulleras hay que tener en cuenta qué roles será necesario que lleven las scouters, ya que cada una tendrá que ceñirse a él durante toda la actividad. Los roles son los siguientes:

+ Personajes guía:

1 por sección scout ficticia. (Este personaje sólo será necesario al principio para contextualizar la historia y al final de la guerra para entregar la pieza del puzzle).

+ Militares:

Mínimo 1 por actividad en cada sección scout ficticia. (En estos personajes recae la acción principal, deberán de estar guiando todas las actividades así como presionando a las secciones a hacerlas rápido y otorgándoles para que después estalle la guerra con más facilidad).

+ Scouts del Congo:

Mínimo 5 en total. (Estos personajes se encargan de parar la guerra así como introducir la realidad de las Scouts del Congo y guiar la reflexión final).

Una vez cumplidos esos mínimos, el resto de scouters deberán caracterizarse como militares para que nadie se encuentre fuera de la ambientación. Trataremos siempre que cada patrulla esté acompañada por un scouter.

Caracterización de las Scouters.

Tanto para la caracterización de los personajes guía como para las militares, no nos pintaremos de negro, sino que trataremos de utilizar telas y otros ornamentos que nos acerquen más a la cultura real del Congo que va más allá del color de la piel. Como propuesta de caracterización los personajes guías pueden llevar alguno de los típicos pañuelos o telas de colores que se usan en la región.

Así mismo, las que interpretan a las militares pueden llevar también alguna prenda con estampado militar, una boina ladeada, un sombrero y una chapa identificativa.

Para los personajes que entrarán al final (las scouts del Congo), nuestra vestimenta es muy parecida, como se puede ver en el **Anexo 6**.

Explicación de la ambientación (10 minutos)

Después de haber realizado la actividad del puzzle con el resto de las secciones, reuniremos a todos las scouts para que conozcan de primera mano a los personajes a los que tienen que ayudar.

En este caso conocerán a los personajes guía. Como ejemplo, podrán utilizarse los nombres del escritor y escritora congoleñas, Alain Mabanckou y Flore Hazoumé. Ellos serán los personajes guías que los acompañarán durante toda la actividad. **Debe haber un personaje guía por cada sección ficticia que se haga.**

Los personajes guías pondrán en situación a las scouts. Para ello, podrán apoyarse en los siguientes textos propuestos.

Los personajes guías pondrán en situación a las scouts. Para ello, podrán apoyarse en los siguientes textos propuestos.

SITUACIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRAN LAS PATRULLERAS

«Sois exploradoras que habéis llegado hasta el Congo con un único fin: encontrar una pieza del gran puzzle del mundo que sabéis yace oculta en esas tierras. A la llegada a un pequeño pueblo congoleño de la región de Katanga, os encontraréis con Flore Hazoumé y Alain Mabanckou. Puede que ellos sepan dónde está la pieza del puzzle».

Ahora podrán conocer a los personajes guías. Estos se presentarán y se interesarán por saber qué hacen allí tantos exploradores y qué necesitan. Los exploradores les dirán que necesitan una pieza del puzzle.

PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES GUÍAS

«Somos Flore Hazoumé y Alain Mabanckou. Nos encantaría ayudaros para vuestra investigación en el pueblo, pero nuestras familias se encuentran muy enfermas y somos los únicos que nos podemos encargar de ellas. Hace ya varios meses que queremos ir al hospital, pero los recursos son muy escasos y la lista de espera para las familias como las nuestras es larguísima. Podéis quedaros en nuestro hogar, pero no podemos ofrecer nada más. ¡Ojalá pudiéramos ayudaros!».

Mientras hablaban con los personajes guías, unas militares se acercan al lugar de los exploradores. Ellas parecen tener la solución a los problemas de Flore y Alain.

PRESENTACIÓN DE LAS MILITARES

«¿Queréis conseguir recursos suficientes para ayudar a esta familia y poder encontrar la pieza del puzzle que os falta? Nosotros podemos ayudaros a conseguirlo. Sólo tenéis que hacer un par de trabajitos, no os preocupéis no serán difíciles, son casi como un juego, muchos niños y niñas, aburridos incluso, deciden venir para ayudar. ¡Es facilísimo!».

Ya han conocido a todos los personajes, así que están listos para empezar las actividades. Ahora pasaremos a formar las patrullas de las secciones ficticias.

FORMACIÓN DE LAS PATRULLAS FICTICIAS (10 minutos)

Cada Delegación establecerá el número de secciones, patrullas e integrantes de cada patrulla según el número de asistentes, siendo obligatorio que haya un número de secciones scout par y que las patrullas sean de entre 6 y 10 integrantes. Se recomienda que no haya más de 5-6 patrullas por sección scout ficticia.

Vamos a incluir tres ejemplos de cómo deberían quedar repartidas las secciones scout ficticias en un Alerta scout con 60 personas, con 100 y con 140.

Asistentes: 60					
Sección scout Garamba (30)	P. Okapi (7)	P. Mamba (7)	P. Gorila (8)	P. Cuco (8)	
Sección scout Salonga (30)	P. Cocodrilo (7)	P. Elefante (7)	P. Pitón (8)	P. Búfalo rojo (8)	
Asistentes: 100					
Sección scout Garamba (50)	P. Okapi (10)	P. Mamba (10)	P. Gorila (10)	P. Cuco (10)	P. Búfalo rojo (10)
Sección scout Salonga (50)	P. Elefante (10)	P. Papagayo (10)	P. Cocodrilo (10)	P. Pitón (10)	Hipopótamo (10)
Asistentes: 140					
Sección scout Garamba (35)	P. Mamba (8)	P. Gorila (8)	P. Cuco (9)	P. Okapi (9)	
Sección scout Salonga (35)	P. Cocodrilo (8)	P. Elefante (8)	P. Pitón (9)	P. Búfalo rojo (9)	
Sección scout Kahuzi (35)	P. Mamba (8)	P. Gorila (8)	P. Cuco (9)	P. Okapi (9)	
Sección scout Virunga (35)	P. Cocodrilo (7)	P. Elefante (8)	P. Pitón (9)	P. Búfalo rojo (9)	

La formación de las secciones y las patrullas ficticias se realizará de la siguiente forma:

+ La formación de las secciones y las patrullas ficticias se realizará de la siguiente forma:

Se imprimirán las imágenes del Anexo 1 - Imágenes para formación de las patrullas ficticias. Se necesitan tantas imágenes como patrullas quieran constituirse. Las imágenes se corresponden con animales autóctonos del Congo, que son: gorila, mamba, okapi, elefante, pitón, cocodrilo, búfalo rojo, papagayo, cuco...

+ Cada imagen se rompe en tantas partes como integrantes se necesiten para constituir esa patrulla.

+ A cada participante se le entrega un trozo de una imagen.

+ Por último, se les pide que encuentren a sus compañeras de patrulla.

Es decir: si a una patrullera le toca un trozo de la imagen de un elefante, deberá encontrar al resto de patrulleras que tienen los demás pedazos de la misma imagen. Cuando la imagen esté completa, sabrán que esa será su patrulla.

Una vez formadas las patrullas, debemos dividir las en Secciones Scout diferentes. Cada Sección Scout adoptará el nombre de uno de los Parques Naturales catalogados Patrimonio de la Humanidad, que son: Garamba, Kahuzi-Biega, Salonga y Virunga.

Así, por ejemplo, tendremos a la Sección Scout Garamba, compuesta por las patrullas okapi, mamba y búfalo rojo; y a la Sección Scout Salonga formada por las patrullas elefante, gorila y papagayo.

Se les dejará un tiempo para que se caractericen.

CARACTERIZACIÓN DE LAS PATRULLAS (25 minutos)

En esta parte, las patrullas deberán construir su propia identidad. Para ello, se les pedirá que elijan los colores de su patrulla, su lema y ensayen su grito. Es importante que las educandos traigan el banderín de su grupo para optimizar tiempo y que entre todos los banderines, elijan cual quieren utilizar para su patrulla. Por otra parte, se les dará una cartulina para que puedan dibujar en ella el símbolo de su patrulla. Luego podrán pintarse la cara con los colores de su patrulla.

El objetivo de la caracterización es que vayan conociéndose entre ellas y empiecen a sentirse parte de un equipo.

Después se presentarán las Secciones Scout ficticias con sus respectivas patrullas. Cada Sección Scout se irá a hacer la siguiente parte de la actividad con uno de los personajes guía.

Mientras las patrulleras se caracterizan, las scouters preparan todas las actividades.

2. EXTRACCIÓN DEL COLTÁN

Duración: 30 Min

Materiales:

- 2x cubo por patrulla
- 20x trozos (aprox) de cartón reciclable por cubo
- 10x aros pequeños por sección scout

Presentación de la actividad.

Las patrulleras ya introducidas en la dinámica, siguen a las scouters militares que le presentarán las minas de coltán. Para presentarles lo que son las minas de coltán les explicarán qué es este mineral.

El coltán es un mineral negro que es relativamente escaso en la naturaleza y es considerado solamente como mineral estratégico para los avances tecnológicos. Es utilizado casi en su totalidad en los dispositivos electrónicos. Las principales reservas de Coltán se encuentran en África concretamente en la República Democrática del Congo donde se hallan el 80% de las reservas mundiales de coltán.

Después de la explicación, llevarán a las educandos dónde se desarrollarán las pruebas de extracción de coltán y en ellas encontrarán un circuito que está dividido por bases (en la primera, encontrarán un cubo lleno de cartón reciclable, lo que simulará el coltán y en la última un cubo vacío para cada patrulla). De forma competitiva, las patrullas deberán obtener uno a uno el máximo número de trozos de coltán posible. Cuanto más coltán consigan, más puntos obtendrán, puntos que se traducirán en una mayor ayuda a la familia del personaje guía.

La patrulla que más coltán consiga pasar hasta su base ganará 50 puntos. (Aunque luego las militares les dirán que no ha sido trabajo suficiente y que por tanto solo podrán darle la mitad). Más adelante se explica esto con detalle.

Preparación previa.

Las scouters deberán de preparar un recorrido de 5 bases de obstáculos para el desarrollo del juego. Del mismo modo deben preparar el cubo necesario para cada patrulla con 20 trozos de cartón de colores y formas diferentes. Se deberá crear un espacio entre base y base para poder desarrollar las pruebas, así como en la base de los aros se deberán de poner los aros en forma de circuito de manera que queden estos colocados a una distancia intermedia entre sí.

Hay que tener en cuenta que cada sección scout ficticia tendrá su propio circuito montado y que, en cada circuito, deben poder competir a la vez las patrullas que integren la sección scout. Esto quiere decir que, por ejemplo, la Sección Scout Garamba que cuenta con 6 patrullas, debe tener su circuito de 5 bases pero con 6 líneas diferentes para que las patrullas no se choquen entre sí.

Explicación de la actividad.

El juego será una carrera de relevos en la cual habrá un punto de partida que será el cubo con trozos de cartón reciclable y una meta que será el cubo que tendrán que rellenar por patrulla. Es importante que en cada ronda sólo se podrá trasladar un único trozo y, hasta que no se llegue al final, no se puede empezar a trasladar el siguiente.

Inicialmente, cada patrulla repartirá a sus patrulleras por las diferentes bases. Hay 5 bases:

+ Primera base: *patrullera al lado del cubo de coltán lleno. Debe de llevar el material haciendo equilibrio con la cabeza hasta la segunda base para pasárselo a su compañera.*

+ Segunda base: *aros de hulahop. Habrá un circuito de aros de hulahop (o, en su defecto, círculos pintados con tiza en el suelo u hojas de papel de periódico) que la scout deberá pasar a la pata coja con el material en la mano hasta pasárselo a su compañera.*

+ Tercera base: *arrastrarse. La scout deberá arrastrarse por el suelo con el material cogido con la boca hasta la siguiente base.*

+ Cuarta base: *carretilla de dos personas. Entre dos personas decidirán quién es la carretilla y quién la lleva. La persona que es carretilla decidirá cómo llevar el material para pasarlo a la siguiente base.*

+ Quinta base: *carrera normal hasta el cubo. Cuando se llegue a la quinta base la compañera dará el material a este último que deberá hacer una carrera hasta dejar el material en su cubo de patrulla.*

Posteriormente las patrulleras rotarán a la siguiente base para poder así jugar desde todas las posiciones. La persona que esté en la última base, posteriormente a depositar el Coltán en el cubo, deberá de ir corriendo a la primera base donde tendrá que coger el Coltán del cubo para pasarlo a la siguiente persona. (Así como si hay patrullas con mayor número de patrulleras se intercambiarán por rondas entre las que están jugando).

Rol de las Scouters.

Aquí solo aparecerán las scouters con rol de militar, las cuales deben comportarse de forma fingidamente amable en cada inicio de actividad, pero, a su vez, mediante la actividad continúa, estarán todo el rato metiéndole prisa a las patrullas para que hagan su trabajo rápido.

Cierre de la actividad.

Cuando termine la actividad las militares darán los puntos a la patrulla que más coltán haya obtenido, pero en vez de darles los puntos prometidos (50 puntos) sólo les darán la mitad (25 puntos) diciéndoles que no han sido lo suficientemente rápidos y que necesitarán ganar más puntos si quieren ayudar a esa familia porque 25 no son suficientes. Al resto de patrullas de mayor a menor le darán desde 20 puntos hasta 10 puntos.

3. EXTRACCIÓN DEL COLTÁN

Duración: 30 Min

Materiales:

- Trozos de cartón conseguidos de la prueba anterior
- 1x cubo por patrulla de la prueba anterior
- 1x pegamento por patrulla
- 1x tijeras por patrulla
- 1x caja de rotuladores por patrulla
- 1x periódico/revista por patrulla

Presentación de la actividad.

Las patrulleras, con el coltán ya obtenido de la anterior prueba, deberán construir teléfonos que sean lo más rentables posibles y para ello deberán ser rápidos porque la patrulla más rápida obtendrá 25 puntos (que realmente solo serán 13, ver más adelante), para que, ahora sí, puedan ayudar a la familia del personaje guía. Además, les dirán que la economía africana sobrevive gracias a la fabricación de móviles y que, por lo tanto, su ayuda resultará en un gran crecimiento de la economía continental (lo cual será otra vez un engaño).

Preparación previa.

Las scouters deberán tener los materiales necesarios para la fabricación de móviles, (pegamento, tijeras, rotuladores periódicos y/o revistas) para dárselos a cada patrulla.

Explicación de la actividad.

Se separarán por patrullas y, con los materiales que han obtenido, tendrán que fabricar el mayor número de móviles posibles. Cada patrulla decidirá cómo será sus móviles, pero partiendo de la estructura básica que se adjunta en el **Anexo 5**. Cuando se pite tiempo se hará contabilización de todos los móviles fabricados.

Cuando termine la actividad las militares darán los puntos a la patrulla que más móviles haya fabricado, pero será muy importante que estas estén hechos con el coltán que antes han recogido, si alguno de los móviles no tiene coltán no se contará como puntos, en vez de darles los puntos prometidos (25 puntos) sólo les darán(13 puntos) diciéndoles que no han sido lo suficientemente rápidos y que necesitarán ganar más puntos si quieren ayudar a esa familia porque 25 no son suficientes. Al resto de patrullas de mayor a menor le darán desde 10 puntos hasta 1 puntos.

Rol de las Scouters.

Aquí solo aparecerán las scouters con rol de militar los cuales deben de comportarse de forma fingidamente amable en cada inicio de actividad pero, a su vez, mediante la actividad continúa, estarán todo el rato metiéndole prisa a las patrulleras para que hagan su trabajo rápido.

4. MENSAJES ENGAÑOSOS

Duración: 15 min.

Materiales:

- Imprimir anexo 2
- Imprimir anexo 3 (1 por patrulla)
- Folios y rotuladores

Preparación Previa.

Llevar preparada las cartas impresas del **Anexo 2** y entregar los códigos del anexo 3 a cada patrulla. Las cartas deben tener los datos del remitente y del destinatario. Por ejemplo: A: la patrulla Okapi de la Sección Scout Garamba, DE: la patrulla okapi de la Sección Scout Salonga. Los remitentes y los destinatarios deberán escribirse in situ ya que no sabremos hasta el día de la actividad con cuántas patrullas contaremos.

Explicación de la Actividad.

Las minas de coltán se han agotado y el suelo se ha deteriorado. las militares les explicarán que no pueden construir más móviles.

De repente una militar de cada sección scout les dirá que ha llegado un comunicado de la otra sección scout para cada una de las patrullas. En este momento, se les entregará a cada patrulla uno de los mensajes encriptados del **Anexo 2** y el código que está en el **Anexo 3**.

Cuando descifren los mensajes se darán cuenta de que las patrullas vecinas quieren robarles todo su material. Así las militares convencerán a las patrulleras de que tienen que entrar en guerra con la sección scout rival para proteger lo que es suyo.

Cuando las militares de ambas secciones scouts se aseguren de que sus patrullas tienen claro que tienen que ir a la guerra y por qué, se juntarán ambas secciones scout y podrá empezar la siguiente actividad.



5. GUERRA ENTRE SECCIONES

Duración: 30 min.

Materiales:

- 1x Banderín
- 1 caja grande por sección scout
- 1x Pañoleta por patrullera

Preparación de la actividad.

Las Secciones Scout están enfadadas por las amenazas de las patrulleras con invadir sus minas y expropiarles el coltán. Tras esta situación, que ha sido totalmente provocada por las militares, estalla en una Gran Guerra por el control de los recursos.

Preparación previa

Se necesitan tener a mano los materiales necesarios para el juego: el banderín que de cada patrulla y una caja grande por cada sección scout.

Explicación de la actividad

Este juego consistirá en una Guerra de Pañoletas por el Control de las Banderas. Cada patrulla de cada Sección Scout rival tendrá una bandera que proteger. El objetivo de cada sección es conseguir todas las banderas de la sección rival y evitar que les roben las suyas.

Hay dos roles: las **soldados** y las **sanitarias**.

Las soldados llevan una pañoleta en la parte baja de la espalda, metida por el pantalón, pero dejando un trozo visible. Ellas pueden quitar pañoletas al equipo rival y son las únicos que pueden robar los banderines. Si alguien les quita su pañoleta, estarán heridas temporalmente y deberán sentarse en el suelo con su pañoleta en la mano hasta que una sanitaria venga y le coloque de nuevo la pañoleta en el pantalón. Así no se extraviarán las pañoletas de las patrulleras.

Las sanitarias no llevan pañoleta metida por el pantalón, sino que la llevan al cuello. ellas son las encargadas de curar a las heridas y devolverles de nuevo al juego, poniéndoles sus pañoletas en los pantalones. Al igual que las soldados, también podrán quitar pañoletas, pero, a diferencia de ellas, no podrán robar los banderines. Al no tener pañoleta trasera, no pueden morir, pero tampoco robar los banderines. En el juego se harán varias rondas. La ronda acaba cuando una sección tenga todos los banderines del juego en su base o cuando pasen 10 minutos. Después habrá un descanso de un par de minutos. Los roles se podrán cambiar solo antes de comenzar una ronda nueva, y nunca durante el transcurso de esta, por muy mal que les esté yendo la estrategia. Si, por ejemplo, la Sección Garamba decide que de sus 40 patrulleras, 10 van a ser sanitarias y 30 soldados durante la primera ronda, esos roles se deberán mantener hasta que acabe.

Rol de las Scouters

Los personajes militares de las secciones scouts irán controlando que el juego se haga bien, y tendrán el rol de árbitro todo el tiempo. Su misión es que jueguen y se peleen sin que gane nadie. En el caso de que una Sección ganase una ronda, simplemente se jugará otra y otra, hasta que intervengan las Scouts del Congo.

6. INTERVENCIÓN DE LAS SCOUTS DEL CONGO

Duración: 15 min.

Materiales:

- 1x Bandera blanca
- Disfraces Scouts del Congo
- Imprimir anexo 4
-

Preparación de la actividad.

En medio de la Guerra entre Secciones, llegan unas jóvenes congoleñas con pañoletas y portando una bandera blanca. Son las Scouts del Congo. Ellas paran la guerra y, con la ayuda de los personajes guía, reúnen a todas las scouts de las secciones rivales.

A continuación, se separarán por secciones scout y con cada una se irán varias scouts del Congo para llevar esta parte. Ya divididas por secciones scout, nos aseguraremos de que estamos en un sitio cómodo y que se escuche bien. Una vez las patrulleras estén bien sentadas y atentas preguntarán qué está pasando aquí. Las patrulleras, con ayuda de los personajes guía, deberán reconstruir todo lo que ha pasado en la actividad, desde la búsqueda la pieza del puzle hasta la guerra.

El objetivo es que recapaciten de todo lo que han hecho y de por qué lo han hecho antes de llegar a la reflexión.

Preparación previa

Minutos antes de que acabe la guerra, las scouters que vayan a hacer el rol de Scouts del Congo irán a caracterizarse. Mientras, en la guerra, quedarán solamente varias militares que ayuden a controlar y a hacer la función de árbitros en el juego.

Explicación de la actividad

Una vez hayan reconstruido los hechos desde el principio, se volverá a elicitar el problema principal de todo:

«Las patrulleras tienen que encontrar la pieza del puzle que les falta. Esa pieza del puzle la tienen los personajes guía, Flore Hazoumé y Alain Mabanckou, quienes aceptaron entregársela a las patrulleras

a cambio de que ellas les facilitasen los recursos necesarios para ayudar a sus familias». Una vez las Scouts del Congo se enteran del problema principal, les dicen a las patrulleras que las militares les estaban engañando simplemente, obligándoles a trabajar y a enfrentarse entre sí para quedarse ellos con el coltán.

A raíz de esto les dicen a las patrulleras que ellas, Scouts del Congo, trabajan día a día para ayudar a miles de familias a seguir adelante, proporcionándoles recursos humanos para trabajar los campos, construir escuelas, dar clases a las jóvenes y facilitarles asistencia médica con la colaboración de ONGs. Les hablarán de los proyectos de cooperación que se mencionan en la noticia del anexo 4.

Finalmente se ofrecen a ayudar a las familias de Flore Hazoumé y Alain Mabanckou, quienes, agradecidamente, les entregan a las patrulleras la pieza del puzzle que falta.



7. MENSAJES ENGAÑOSOS

Duración: 30min.

Materiales: Preparar preguntas reflexión

Explicación de la actividad

Por último, y en consonancia con los objetivos de la actividad, se hará una reflexión a modo de mesa redonda o debate. La reflexión se hará en pequeños grupos, respetando en la medida de lo posible las patrullas y habiendo una scouter por cada grupo que guíe la conversación. Es importante que la reflexión la hagan las educandas, no las scouters. La función del scouter es hacer preguntas guía, dar cierta información que ellas a lo mejor no saben y mediar para que el debate sea ordenado y respetuoso. También hay que tener en cuenta que hemos incluido información para un debate mucho más largo. Serán las scouters las que decidan qué contenidos de todos los disponibles consideran más útiles tratar con las secciones.

La reflexión irá orientada a que las educandas entiendan cómo les afecta a ellos directamente las problemáticas que se han trabajado en la actividad y a que deduzcan qué pueden hacer ellos en su entorno para combatir esos problemas.

Temas y preguntas para la actividad.

EL COLTÁN, MATERIAL CONTAMINANTE

+ ¿Quién recuerda qué era el coltán y para qué se utiliza?

+ ¿Por qué creéis que habéis extraído el coltán vosotros?

+ ¿Qué involucra la utilización del Coltán? ¿Cuáles son las consecuencias de la sobreproducción y extracción del Coltán?*

*Aquí les podemos comentar que la extracción de coltán es motivo de conflictos geopolíticos, sobretodo en el Congo, donde se mezclan los intereses del Estado y de los países fronterizos, de las guerrillas que operan en la región, de las multinacionales occidentales y de los contrabandistas. Según informes de agencias internacionales de prensa y Naciones Unidas, la exportación de coltán ha ayudado a financiar a varios bandos de la Segunda Guerra del Congo un conflicto que ha resultado con un balance aproximado de más de 6 millones de muertos. Uganda está actualmente exportando coltán robado del Congo a Occidente, principalmente a los Estados Unidos, en donde se utiliza casi exclusivamente en la fabricación de condensadores eléctricos.

+ ¿En qué os afecta a vosotras la utilización del Coltán?*

*En nuestro caso, lo que más nos involucra directamente sobre el consumo del coltán es que este, a su vez, se utiliza en la creación de los smartphones para las baterías con mayor durabilidad, las cámaras,

los elementos conductores del sistema y el microprocesador telefónico. Se producen toneladas y toneladas de Coltán y para ello, se explota la tierra del Congo y por ende su economía, así como la gente que lo extrae. A parte es un mineral que está desapareciendo y que estamos utilizando de manera masiva, para las “demandas” de las nuevas tecnologías las cuales tienen obsolescencia programada y absoluta, es decir los productos están programados para tener un tiempo determinado de vida y que por tanto “necesites” comprar un nuevo producto y que así la empresa tenga nuevos ingresos. Los móviles se fabrican de tal manera que deban ser actualizados continuamente porque su batería ya no es suficiente o hay mejoras superiores que nos creen la necesidad social de que debemos tener lo mejor.

+ ¿Qué hábitos de consumo de las nuevas tecnologías tenéis vosotras?

Sabiendo las herramientas y materiales que estamos utilizando en nuestra vida diaria, ¿consideráis que hacéis un uso responsable de lo que tenéis a vuestro alcance?*

*La sobreexplotación de los recursos tanto materiales, físicos como humanos agotan y contaminan el mundo en el que vivimos continuamente, son muchas las cosas que compramos semanal, mensual o anualmente sin darle un uso activo y reutilizable a las cosas que tenemos anteriormente y después las tiramos como si no tuviesen más vida útil en vez de buscarle la utilidad, compartir ese recurso con otras personas o hacer un sistema de trueque que favorezca la reutilización y no el consumismo.

DERECHOS DE LA INFANCIA

+ ¿Qué creéis que hacen los niños y niñas con vuestra edad?*

*Con las respuestas que nos den, trataremos de sacar los derechos de la infancia, que son: derecho a la supervivencia y a la salud, derecho a la educación, derecho al juego, derecho a la protección, derecho a no ser separados de su familia a no ser que sea por su propio bien, derecho a tener un nombre y derecho a opinar y ser escuchado.

De este modo, si la respuesta de alguna patrullera es «Los niños con nuestra edad van al colegio» nosotras explicaremos que eso es, en efecto, un derecho que tienen.

+ ¿Creéis que a los niños y niñas que trabajan en las minas se les garantizan esos derechos? ¿Creéis que es justo?

+ ¿Conocéis a niños y niñas en vuestro barrio, pueblo o ciudad a los que no se les garanticen algunos de estos derechos? (Jugar, ir al colegio, estar con su familia...)*

*Si a ellas no se les ocurre nada, podéis hablarles de aquellas niñas que estén en los barrios marginales de sus respectivas ciudades, niñas que viven en casas de acogida, las que tienen que trabajar desde pequeñas para traer dinero a casa, aquellas hijas de migrantes que no pueden permitirse entrar en un colegio por no tener la nacionalidad, etc.

+ ¿Cómo se os ocurre que podríais ayudar vosotras a esos niños y niñas?

*De nuevo, si no se les ocurre nada, pueden proponerse ideas como ir a invitar a esas niñas a jugar con ellas, dedicar parte de la Aventura en sus grupos a realizar actividades en estos barrios, invitar a niños y niñas que están en familias de acogida a que formen parte de su Grupo Scout a través del Convenio con CEAR, compartir con ellos juguetes y libros que ya no usemos, etc.

Espacio para asociaciones.

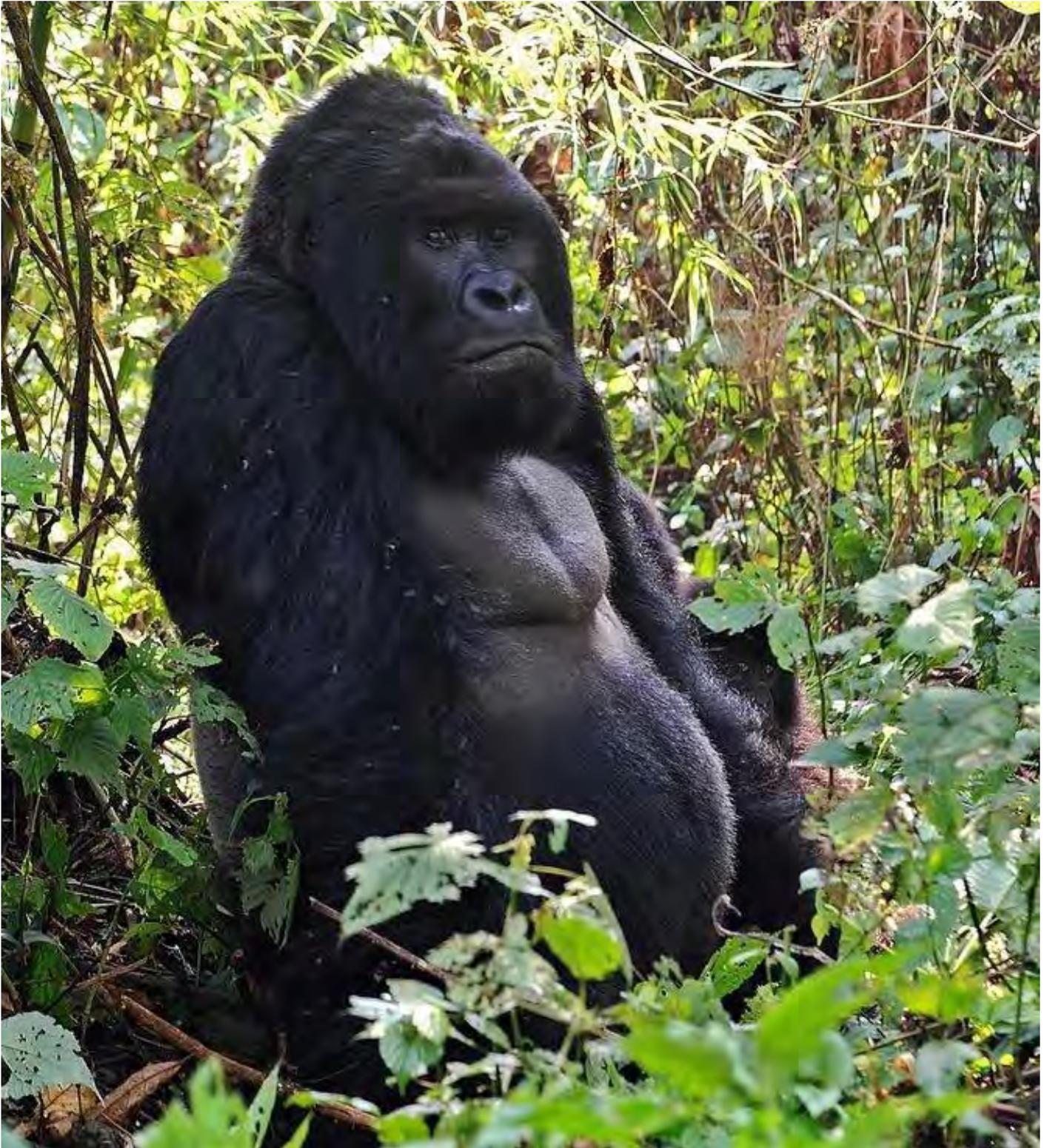
Finalmente, se guardará un espacio para aquellas delegaciones que hayan contactado con alguna asociación de interés para este tema, como por ejemplo Asociación para la Solidaridad o UNICEF. En este espacio, las patrulleras podrán conocer más sobre las problemáticas que se han tratado a través de la asociación.

Buscaremos asociaciones que, bien lleven proyectos de cooperación en la República Democrática del Congo para que puedan contarles a las patrulleras cómo es la realidad de allí, o bien trabaje en relación con los derechos de la infancia.



ANEXO I

GORILA



BÚFALO ROJO



OKAPI



MAMBA



ELEFANTE



PITÓN



PAPAGAYO



COCODRILO



CUCO



African Cuckoo

ANEXO II

VUESTRO COLTÁN NOS PERTENECE



070051ve 60W1*♥ ♥0s 00v01♥0000

SI OS ROBAMOS LUEGO NO LLORÉIS



5. 05 ✓000*005

100000 ♥0 120000.5

ANEXO III

A B C D E F G H I
☆ ✿ ☯ ☾ ♀ ☼ ⊕ •

J K L M N O P Q R
* ✨ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ☀ ∞

S T U V W X Y Z
⚡ ↑ ☺ ♂ ♀ + ° ♀

~ • ! ?
~ † ‡

ANEXO IV



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España

EL ESCULTISMO EN EL ÁFRICA DE HOY

scout.es/el-escultismo-en-el-africa-de-hoy/

Admin

May 29,
2017

Hacia el desarrollo y empoderamiento juvenil.

Antes de abordar el artículo, hemos de aclarar que **África no es un país**, es un continente inmenso con infinitas realidades culturales diferentes. “Salvo por el nombre geográfico, África no existe”, decía Ryszard Kapucinski, y tampoco existe un único escultismo africano, sino múltiples variedades propias de cada organización nacional. Sin embargo, abordaremos el asunto desde la generalidad, marcando unos patrones y características comunes, ya que si no resultaría inabarcable.

África es el continente con los países más jóvenes del planeta, es una realidad aún en construcción, donde las nuevas generaciones buscan encontrar su propio camino, hartas de caminar según los esquemas colonialistas. **África sale adelante de la mano de su juventud**, y qué mejor herramienta que el escultismo para formar integralmente a todos esos jóvenes ciudadanos/as.

De los 40 millones de personas que a día de hoy aún el Movimiento Scout, 5 forman parte de la ***Africa Scout Region***. Con su centro en **Nairobi (Kenia)**, la Región Scout Africana es una rama de la Organización Mundial del Movimiento Scout (WOSM) con el propósito de fomentar los valores y prácticas del escultismo en los países del área Subsahariana, contando con 38 Asociaciones Nacionales de facto y 9 como miembros potenciales.

El escultismo nace en el continente en 1908 de la mano de Sudáfrica, pero no será hasta 1963 cuando la primera reunión de líderes scouts en Nigeria comience a desarrollar unas líneas de actuación generales, que con el paso del tiempo terminarán por independizarse del modelo europeo. El escultismo propiamente africano, sin tutelas colonialistas, es un **movimiento muy joven** que busca encontrar su cauce de expresión identitario. Se expande y da respuesta a sus propios problemas nacionales a través del **empoderamiento juvenil**.

Así, proyectos como **Unguvu**, que significa “fuerza a través de la unidad”, animan a crear **nuevos lazos entre Europa y África**. Esta idea, compartida por las regiones scouts europea y africana, se basa en el desarrollo de una nueva relación de igualdad desde la

diversidad y la inclusión, rechazando paternalismos e imposiciones. Los jóvenes de ambas regiones, así como la Unión Europea y su comisión del *Youth in Action Programme* trabajan para ello.

El proyecto ***Food for life***, busca hacer frente a la **crisis alimentaria** que asola varios países africanos. Iniciado en 2013, tiene un objetivo básico: dotar a los jóvenes scouts de conocimientos de agricultura para que puedan producir su propia comida sin depender de la industria extranjera. Así mismo, actividades de concienciación hacen calar la importancia de los recursos propios.

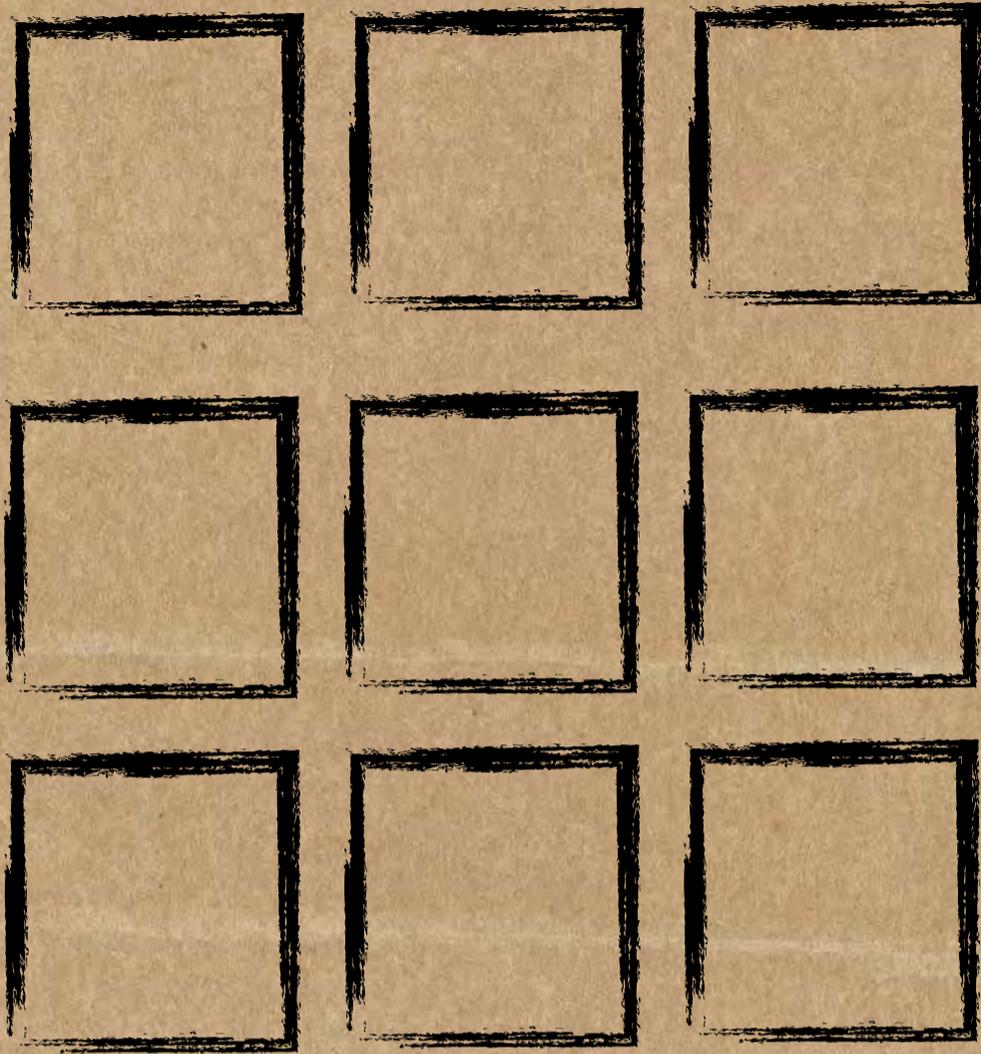
Otra iniciativa es la ***Global Support Assessment Tool*** (GSAT), que desde 2012 apoya a cada una de las Organizaciones Nacionales dando a sus scouters la formación necesaria para poder alcanzar una independencia real. ***“África tiene que dotarse de sus propias actividades scouts”***, es su máxima consigna.



Para el desarrollo de todas estas iniciativas, la ***Africa Scout Foundation***, nacida en 1995, recoge fondos a fin de dotar del apoyo necesario al crecimiento del movimiento scout africano, que a su vez impulsa el desarrollo independiente de cada uno de los países.

Por último, cabe destacar el reconocimiento que la Unión Africana ofreció a los scouts cuando, en junio de 1995, declaró el 13 de marzo Día del Escultismo en África, el ***Africa Scout Day***. En un ambiente festivo y de intercambio, miles de jóvenes de todos los países se reúnen desde entonces cada año. Las últimas celebraciones tuvieron lugar en Arusha, Tanzania, este 2017. El año próximo los scouts africanos volverán a encontrarse en Zimbabwe.

ANEXO V



ANEXO VI





Alerta Scout: *Un planeta conectado*
Área de Internacional y Cooperación
internacional@scoutsdeandalucia.org

Diseño y maquetación:
[@splendidgrass](https://www.instagram.com/splendidgrass)
G.S Híspalis 136

