



ACAMPAR EN CABAÑAS

Antes de completar este charm, las participantes deberán de haber completado los Parches "Wild Wonders" y "Leave No Trace" y los charms "First Aid" y "Fuego." Si estás planeando usar cuchillos para cocinar o para otras cosas, las niñas también deberán completar el charm "Knives."

Los adultos que supervisan deberán tener la Certificación del Entrenamiento TCC1. Ve a girlscoutsaz.org/tcc para checar las certificaciones en línea de entrenamientos para adultos.

Este programa es autoguiado. Habrá oportunidades para eventos virtuales complementarios (y futuros eventos en persona) que te guiarán para completar tu charm.

Acampar en cabañas y acampar en tiendas de campaña difieren únicamente en que las cabañas tienen paredes estructurales alrededor tuyo mientras duermes, y las tiendas de campaña son de lona. Muchas de las reglas para acampar de las dos maneras son las mismas.

DAISY AND BROWNIE (GRADOS K-3)

Ayuda a planear un viaje para acampar.

- » Con tu líder o familia, decidan a dónde quieren ir. Platiquen sobre lo que van a comer, qué necesitan llevar, y qué actividades quieren hacer.
- » Planea una comida simple que puedan hacer ustedes. Para los grados K-1 puede ser algo frío (piensa en algo que se coma con las manos o sándwiches).
- » Asegúrate de hacer una gráfica de kaper antes de irse a su viaje.
 - ¿Qué se encargará de traer cada niña para el viaje?
 - ¿Cuál será la responsabilidad de cada niña durante el viaje?
- » Crea una lista para empacar para que todos lleven sus cosas.
 - Las niñas deberán ayudar a empacar, así sabrán dónde están todas sus cosas.
- » Repasa los principios LNT para que las niñas estén conscientes de cómo sus acciones afectan a los demás.

¡Vete a acampar!

- » Alista tu cabaña y haz los arreglos para dormir en cuanto llegues para quitarte un peso de encima.
- » Disfruta el espacio afuera de la cabaña.
 - Fíjate si hay algún peligro (casas de animales, hiedra venenosa, o cardos). Muéstraselos al grupo para que tengan cuidado.
 - Organiza un juego activo o tomen una caminata corta. ¡No olviden su agua!
 - Aprendan a hacer un nudo simple.
- » Disfruta del espacio dentro de la cabaña.
 - Jueguen un juego de cartas o trivia en la tarde para relajarse.
 - Cuenten historias chistosas, o platiquen cuál fue la parte favorita del día de cada persona.
 -



WILD WONDERS

JUNIOR Y CADETTE (GRADOS 4-8)

Si esta es tu primera vez acampando, deberás repasar todos los pasos para K-3er. Grado, así estarás preparada para acampar.

¡Escoge el lugar para acampar!

- » ¿A dónde van a ir? ¿Qué necesitan empacar? Con tu tropa o familia, hagan una lista para empacar personal y otra para la tropa. Toma en cuenta cuántos días van a acampar.
- » Con tu tropa o familia, creen una gráfica de kaper. Cada persona deberá tener una responsabilidad para cada actividad del viaje. Otra vez, toma en cuenta cuántos días van a acampar.
- » Ayuda a planear las comidas. Busca varias recetas en frío.
 - Investiga diferentes tipos de comida que contengan proteína y sus suplementos.
 - ¿Qué comidas te darán energía?
 - ¿Qué comidas debes evitar llevar a un viaje para acampar?
- » Prepárense para las emergencias. Asegúrate de llevar un kit de primeros auxilios.
 - En tu campamento, asegúrate de disfrutar el mundo natural. Mantén a los electrónicos alejados.
- » Disfruta del espacio afuera de tu cabaña, tomando un paseo, jugando un juego, o “flashlight tag”, y posiblemente puedan tener una fogata con s’mores.
- » Disfruta del espacio dentro de tu cabaña jugando un juego de cartas, un juego de mesa, o un juego clásico como “blind mind’s bluff”.
 - Recuerda dejar el lugar mejor de como lo encontraste. Cuando llegue el momento de regresar a casa, asegúrate de llevar todas tus cosas, saca toda la basura y limpia las superficies. También recoge la basura de afuera de las cabañas, aún si tú no la tiraste.

SENIORS Y AMBASSADORS (GRADOS 9-12 + ADULTOS)

- » Si esta es tu primera vez acampando, repasa la información de la sección K-8 grado.
- » Decidan a dónde les gustaría ir a acampar.
- » Decidan de que forma pueden ayudar el área que escogieron para acampar. Puede ser recoger la basura, embellecer el campamento o ayudar a trabajar en un sendero. Habla con los guardabosques para investigar qué puede hacer tu tropa o familia para ayudar.
- » Recuerda divertirte en tu ida a acampar. Jueguen juegos de iniciativa y cooperativos, hagan una fogata, coman s’mores. Acampar es una excelente forma de integrarte con tu tropa o familia.

RECURSOS

Los siguientes recursos te ayudarán a completar este charm.

- » Repasa los lineamientos de Girl Scout sobre acampar en grupo – [girlscoutsaz.org/sac](https://www.girlscoutsaz.org/sac)
- » Cold Recipes – reserveamerica.com/outdoors/15-no-cook-recipes-for-your-next-camping-trip.htm
- » Nutrition for Camping – [healthline.com/nutrition/backpacking-food#TOC_TITLE_HDR_15](https://www.healthline.com/nutrition/backpacking-food#TOC_TITLE_HDR_15)

BADGE CONNECTIONS

Al participar y completar este programa de Charms, también estás en el camino para obtener insignias de Girl Scout. Compra los paquetes de los requisitos para insignias específicas en

- » Daisy = Eco-Learner, Buddy Camper
- » Brownie = Cabin Camper, Hiker
- » Juniors = Eco-Camper, Camper
- » Cadettes = Eco Trekker
- » Seniors = Eco Explorer
- » Ambassadors = Eco Adcovate
- » Adults trainings available= TCC 1