



MANUAL DE ACOMPAÑANTE

Camp Arroyo

5535 Arroyo Road, Livermore, CA 94550

Web of Life Field (WOLF) School Contact Information

PO Box 2517, Aptos, CA 95001

Phone: (831) 684-0148 | Fax: (831) 685-3889

Email: admin@wolfschool.org

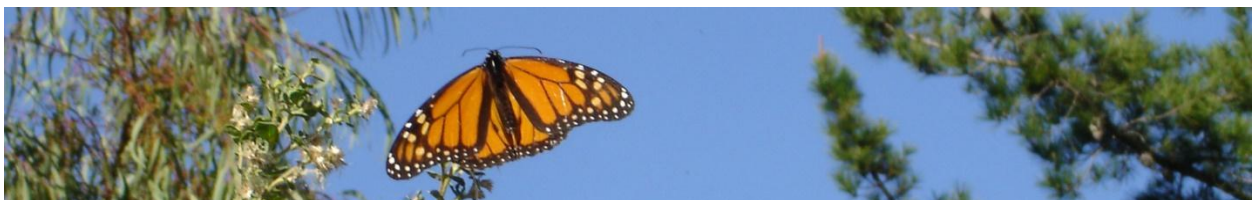
“Cultivar el respeto, el aprecio, y la gestión de la tela de vida.”



TABLA DE CONTENIDO

MANUAL DE ACOMPAÑANTE

- 1: CH. Introducción
- 2: CH. Información del grupo de cabina
- 3: CH. Acuerdo de Responsabilidad Acompañante
- 4: CH. Entendiendo el Abuso Infantil
- 5: CH. Formulario de Salud y Responsabilidad
- 6: CH. Qué llevar
- 7: CH. Expectativas y Responsabilidades de Comportamiento
- 8: CH. Política de Disciplina
- 9: CH. Dando la Bienvenida a Nuestros Estudiantes: El Arte de la Bienvenida
- 10-15: CH. Horario del Programa
- 16: CH. Ejemplo de Horario Diario
- 17: CH. Acuerdo de Cabina y Horario de Duchas
- 18-23: CH. Actividades en Tiempo de Cabina
- 24: CH. Procedimientos de Seguridad y Emergencia





“Building respect, appreciation and stewardship within the web of life.” WOLF School Mission

Contact Information

PO Box 2517
Aptos, CA 95001
Phone: (831) 684-0148
Fax: (831) 685-3889
admin@WOLFSchool.org
www.WOLFSchool.org

Estimado acompañante,

¡Bienvenido a la escuela Web of Life Field (WOLF) y felicidades! Tiene una oportunidad única de guiar a los estudiantes a través de una experiencia al aire libre notable e impactante. Los estudiantes explorarán el mundo natural, aprenderán sobre el medio ambiente, tendrán éxito en grupos cooperativos y obtendrán respeto por sí mismos y por su comunidad. Si bien ser chaperón no es un trabajo fácil, sin duda es uno de los trabajos más gratificantes e importantes en la Escuela WOLF.

Como miembro voluntario de nuestro personal, usted es una parte integral del equipo de la Escuela WOLF. Nuestro objetivo colectivo es proporcionar un programa teniendo en cuenta los mejores intereses, la seguridad y la educación de los estudiantes. Los estudiantes se beneficiarán al saber lo que se espera de ellos y saber que esas expectativas se mantienen constantes durante toda la semana. Como chaperones, modelamos y reforzamos las expectativas de la Escuela WOLF.

Realmente apreciamos y valoramos el tiempo y el esfuerzo que dedican a nosotros en la Escuela WOLF, ya que les permite a los niños experimentar un crecimiento personal positivo durante su programa. Si tiene alguna pregunta o inquietud sobre su próxima experiencia en la Escuela WOLF, comuníquese con nuestra oficina o con el líder de su grupo.

Nota: El formulario de historial médico, que se encuentra en la página 8 de este Manual, debe ser completado por usted y entregado al director del programa a su llegada a la Escuela WOLF. Los medicamentos de cualquier tipo deben ir acompañados de la firma de un médico.

Gracias por su papel en la preparación de usted y su grupo para una experiencia segura y exitosa en la Escuela WOLF. ¡Esperamos con ansias una semana llena de emocionantes descubrimientos con usted!

¡Gracias!

Personal de la escuela WOLF

Se necesita todo un pueblo para criar a un niño. — proverbio Ashanti



INFORMACIÓN DEL GRUPO DE CABINA

NOMBRE DE ESCUELA _____

FECHAS DEL PROGRAMA _____

NOMBRE _____

CABINA _____

NATURALISTA _____

LUGAR DE REUNIÓN DEL GRUPO _____

MIEMBROS DEL GRUPO DE CABINA	INFORMACIÓN ADICIONAL
1)	
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	
8)	
9)	
10)	
11)	
12)	
13)	
14)	
15)	
16)	
17)	
18)	
19)	
20)	



ACUERDO DE RESPONSABILIDAD ACOMPañANTE

1. Entiendo que este es un compromiso voluntario que requiere la supervisión de hasta 10 estudiantes en la escuela Web of Life Field School (WOLF), un componente educativo de UCCR.
2. Entiendo que cuando los estudiantes están en su cabina se me requiere que los supervise y que yo soy responsable de su seguridad. Soy consciente de que los tiempos de la cabina son de 5:00 pm -6:00 pm y 9:00 pm - 8:00 am
3. Entiendo que, como acompañante, me ha confiado la responsabilidad de la atención de los estudiantes a mi cargo.
4. En todo momento, voy a poner la seguridad personal y física de los miembros individuales y colectivos de mi grupo de cabina como mi responsabilidad principal.
5. En estudios de campo, entiendo que mi papel es el de proporcionar asistencia al naturalista a través de: centrarse estudiantes según las actividades de estudio y naturalistas de campo, estar presente y participar sin tener la atención de los estudiantes, actividades o naturalista, y el papel modelando el comportamiento apropiado.
6. Me comportaría de tal manera que mi conducta personal y la apariencia servirán de modelo a los estudiantes.
7. Reconozco que los estudiantes de mi cargo son muy impresionables y no deben ser sometidos a un lenguaje bromas o actividades inapropiadas, (es decir, sin vivienda en bruto, no de lucha contra la almohada, no hay discusiones o bromas que son de naturaleza sexual).
8. Ayudaré a cada niño a ser una parte feliz del grupo de cabaña y de las actividades de la escuela Web of Life Field (WOLF). En la gestión de mi grupo, no avergonzaré ni humillaré a nadie. Hablaré con mi cabaña sobre el acoso escolar y estableceré un acuerdo de cabaña.
9. Si una situación no deseada o el problema surge de que está más allá de mi capacidad o responsabilidad de manejar, voy a poner inmediatamente en conocimiento de los naturalistas y el director de la Web of Life Field (WOLF) School. También voy a señalar directamente la atención de las enfermedades, lesiones u otros problemas o situaciones que ocurren mientras estoy supervisando a los estudiantes.
10. Reconociendo que habrá momentos cuando estoy por mi cuenta en la determinación de mi comportamiento personal, estoy de acuerdo en no usar licor o narcóticos, o comportarse de manera que ponga en peligro el bienestar de los estudiantes o de la reputación del programa.
11. Entiendo que no puedo dejar a ningún estudiante (s) sin supervisión, en cualquier momento.
12. Seguiré la regla de 3 y entiendo que debo evitar estar solo con estudiantes individuales en todo momento.
13. Entiendo que cualquier comportamiento inapropiado por mi parte, determinado por el profesor de la escuela de cabecera y / o el director de la Web of Life Field School, dará lugar a mi pidiendo que deje el programa.

ACOMPañANTE FIRMA _____ FECHA _____

IMPRIMIR NOMBRE _____ INICIALES DEL ENTRENADOR _____



ENTENDIENDO EL ABUSO INFANTIL

Los Emiratos campamentos, conferencias y retiros Web of Life Field School; el Director del Programa; la Web of Life Field School; el personal de la escuela que lo atiende; y, lo más importante es que los padres de nuestros estudiantes están muy preocupados de que cada estudiante que asiste a la escuela al aire libre se siente bien cuidado, seguro y protegido. También estamos preocupados por usted y su necesidad de ser sensible a los actos que puedan ser malinterpretados por los estudiantes. Tales actos pueden dar lugar a cuestionamientos de su reputación. Por esta razón se le pide que lea y tenga en cuenta los siguientes comportamientos que serán o podrían considerarse abusivas:

- Intencional o no intencional "mezquindad" hacia los estudiantes, tales como, los comentarios sarcásticos o cortantes críticos. Replica insidente o humillaciones son signos y ejemplos de abuso verbal y emocional o psicológico.
- Cualquier acto, intencional o no, que pueden implicar que un estudiante se sienta avergonzado, temeroso o inseguro.
- Cualquier forma excesiva o física de la pena, como flexiones, correr vueltas, golpear, empujar, pellizcar, agarrar, apretar, tirar o cualquier otro uso de las manos, pies u objetos que puedan causar daños físicos.
- Permitir comportamientos que podrían resultar en daños físicos.
- Cualquier muestra, física o verbal, que es de naturaleza sexual.
- La oferta, lo que permite o fomenta en modo alguno el uso de imágenes, revistas, libros o artículos inapropiados.
- La participación en, alentar o permitir discusiones inapropiadas, especialmente de carácter sexual o sexista.
- Abuso de joven a joven, que incluye, entre otros, acoso físico, verbal y no verbal. *La intimidación se define como "comportamiento agresivo que es intencional, se repite con el tiempo e implica un desequilibrio de poder o fuerza."

Nosotros, como adultos, se espera que la protección de los niños a nuestro cargo. Por lo tanto, es imperativo que se abstenga de cualquier acto potencialmente abusivo. También pedimos que sean sensibles a la posibilidad de situaciones de abuso que pueden estar ocurriendo a tu alrededor. Gracias por su ayuda para prevenir y hacer frente a esta delicada cuestión ti. Si usted tiene preguntas en cualquier momento durante el programa, por favor no dude en preguntar al Director del Programa.

He leído la anterior y comprendo su contenido y se abstendrán de todo acto que pudiera considerarse abusivo.

ACOMPañANTE FIRMA _____ FECHA _____

IMPRIMIR NOMBRE _____ INICIALES DEL ENTRENADOR _____



WOLF School

FORMULARIO DE SALUD Y RESPONSABILIDAD

Por favor llene las formas completamente.
****FIRMA DE DOCTOR NO SE REQUIERE****

NOMBRE DE ESCUELA: _____

SECCION 1: INFORMACIÓN DEL PARTICIPANTE

Nombre del participante (letra del molde)	Edad	Fecha de nacimiento ___/___/___	Sexo: <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Transgénero
Nombre de padre/guardián(es)		Correo electronico	
Dirección (incluye ciudad y código postal)		Teléfono primario:(circule uno) casa, celular, trabajo ()	
		Teléfono secundario: casa, celular, trabajo ()	

Sí No Mande información sobre programas y eventos ofrecidos por WOLF School por correo electrónico

SECCION 2: INFORMACIÓN DE CONTACTO DE EMERGENCIA/ MÉDICA

Nombre de contacto de emergencia (1)	Relación	Primario: casa, celular, trabajo ()	Secundario: casa, celular, trabajo ()
Nombre de contacto de emergencia (2)	Relación	Primario: casa, celular, trabajo ()	Secundario: casa, celular, trabajo ()

Nombre del Médico	Teléfono ()	Fecha de última examination: ___/___/___
-------------------	-----------------	---

SECCION 3: INFORMACIÓN DE DIETA/ ALERGIA Por favor llene cada sección. Use N/A si "no aplica".

A. Dieta

Restricción de dieta: Vegetariano(a) Vegan Productos Lácteos Productos de harina Otro _____

B. Alergia

Por favor indique las **comidas, medicamentos u otras cosas** (insectos/plantas/látex) que causan **una reacción alérgica**. (Si hay mas de dos cosas, por favor escríbelas en otro papel.)

Nombre del artículo	Artículo #1:	Artículo #2:
Causa (indíque todos que apliquen)	<input type="checkbox"/> ingiere <input type="checkbox"/> tocar <input type="checkbox"/> del ambiente	<input type="checkbox"/> ingiere <input type="checkbox"/> tocar <input type="checkbox"/> del ambiente
¿Puede comer platos hechos en una facilidad que tiene artículos que causan alergia?	<input type="checkbox"/> sí <input type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/> no se	<input type="checkbox"/> sí <input type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/> no se
Reacción (marque uno)	<input type="checkbox"/> fatal <input type="checkbox"/> grave <input type="checkbox"/> leve	<input type="checkbox"/> fatal <input type="checkbox"/> grave <input type="checkbox"/> leve
Describe reacción mas reciente		
Tratamiento(marque los que apliquen) Envíe cualquier medicamento que marcó	<input type="checkbox"/> Epipen <input type="checkbox"/> antihistamínico <input type="checkbox"/> otro _____	<input type="checkbox"/> Epipen <input type="checkbox"/> antihistamínico <input type="checkbox"/> otro _____
Describe el tratamiento		

¿Tiene el participante Un Inhalador? Sí No Un Epi-pen? Sí No

SECCION 4: HISTORIA DE SALUD**Por favor llene completamente. **Firma de doctor no se requiere****

Por favor, describa cualquier necesidad médica o problema de salud crónico.

Fecha de última vacuna tétano (TdaP, DTaP, DTP): ____/____/____ No se

Por favor anote cualquier problema de salud que ha tenido el participante en el mes antes de está programa:

Explicar cualquier restricción de actividad o necesidades emocionales o de comportamiento del Participante que nos sería útil conocer sobre

SECCION 5: AUTORIZACIÓN Por favor revise, ponga las iniciales y marque una caja en cada una de las siguientes secciones. Cuando complete el documento por favor firme en la X al final del documento.

A.R ENUNCIA DE RESPONSABILIDAD, INDEMNIZACIÓN Y ACUERDO DE EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

Mi hijo / pupilo tiene mi permiso para asistir a WOLF School. Mi hijo / pupilo goza de buena salud y acepto toda laresponsabilidad financiera por la asistencia de mi hijo.

En consideración a la participación en este programa, por la presente indemnizo y eximo a UCCR, WOLF School,, sus agentes, empleados y voluntarios de cualquier y toda responsabilidad por cualquier lesión sufrida por mí y / o mi hijo, que surja de o esté relacionada con este programa y asumotodo el riesgo de lesión.

Entiendo que él / ella participará en un programa de campamento que involucren actividad física al aire libre y comprendo que existen riesgos inherentes a dicho programa y acepto la responsabilidad total por su participación. Doy permiso al personal de WOLF School para (1) proporcionar primeros auxilios apropiados para lesiones menores; y (2) buscar tratamiento adicional de médicos u hospitales locales si la condición médica lo justifica. EN CASO DE EMERGENCIA MÉDICA O QUIRÚRGICA, por la presente autorizo al médico seleccionado por el Coordinador de Laboratorio de Camp SEA a asegurar todo el tratamiento adecuado y requerido para mi hijo / pupilo.

AL FIRMAR ESTA LIBERACIÓN, RECONOZCO Y REPRESENTÓ QUE he leído la Exención de Responsabilidad Indemnización y el Acuerdo de Exención de Responsabilidad anterior, la entiendo y firmo voluntariamente como mi propio acto y escritura libre; no se han hecho declaraciones, declaraciones o incentivos orales, aparte del acuerdo escrito anterior. Entiendo las consecuencias legales de firmar este documento, incluyendo (a) liberar a los LIBERADOS de toda responsabilidad en nombre del Participante, (b) prometer no demandar en nombre del Participante, (c) y asumir todos los riesgos de la participación del Participante en el Campamento WOLF School, incluido el viaje hacia, desde y durante el campamento WOLF School. WOLF School utiliza contratistas independientes para algunos servicios, y dichos contratistas independientes, y no WOLF School, son los únicos responsables delas pérdidas o lesiones causadas por sus actos u omisiones. Entiendo que soy responsable de las obligaciones y actos del Participante como se describe en este documento. No se me ha hecho ninguna otra declaración sobre el efecto legal de estedocumento. He leído este acuerdo en su totalidad, lo firmo libremente y acepto estar sujeto a los términos completos de este documento.

X _____

Firma del Padre / Guardian del Participante

Fecha

Nombre de Padre / Guardian (Favor de escribir en letra molde) _____

A. AUTORIZACIÓN RESPECTO DE LAS FOTOGRAFÍAS Y LAS ENTREVISTAS:

Estoy de acuerdo que cualesquiera fotografías y videos tomadas por cualquier miembro del personal de WOLF School serán propiedad de WOLF School y podrán ser utilizados por WOLF School, a su exclusivo criterio, para cualquier fin publicitario, de marketing y/o promocional, los medios de comunicación social en Internet, y por la presente presto mi consentimiento y autorizo ese uso sin restricciones. También autorizó que los medios de comunicación realicen una entrevista a mi hijo(a) acerca de WOLF School. **Estoy de acuerdo** **No estoy de acuerdo** Iniciales _____



LISTA DE EMPAQUE

MAESTROS Y

Importante: ¡Asegúrate de que toda la ropa sea cómoda y pueda ensuciarse! El clima es impredecible durante todas las estaciones en los campus de la escuela WOLF: empaque ropa para clima frío y cálido adecuada para su función como acompañante mientras participa principalmente en actividades al aire libre. Use pijamas adecuados para ayudar a los estudiantes, si es necesario, durante la noche. Los sudores funcionan bien. Los acompañantes femeninos pueden acompañar y dormir en una cabaña con niños, por lo tanto, es absolutamente necesario un atuendo modesto para dormir.

PROVISIONES DE LA EXCURSIÓN DEL DÍA:

- Bolsa de almuerzo para el primer día
- Mochila (libro-pack)
- Botella de agua/Cantimplora
- Lápiz

LA ROPA:

- Zapatos adecuados para caminar, 2 pares
- Ropa Interior, 4-5 Cambios
- Calcetines, 8 pares
- Pijama
- Jeans o pantalones largos, 2-4 pares
- Camisas, manga larga y corta, 4 en total
- Suéter pesado/Sudadera
- Chaqueta cálida, gorro y guantes
- Pañuelo
- Sombrero para el sol
- Ropa para clima cálido (pantalones cortos)
- Bolsa de lavandería
- Chubasquero/Poncho* (Lluvia o sol)

* Una bolsa de basura grande funciona.

ARTÍCULOS DE TOCADOR:

- Toalla de baño y paño de lavado
- Cepillo de dientes y pasta de dientes
- Peine
- Caja de jabón/jabón
- Barra de labios
- Protector solar
- Champú
- Otros artículos según sea necesario

LA ROPA DE CAMA:

- Saco de Dormir O Sábanas y Mantas
- Almohada

ELEMENTOS OPCIONALES:

- Loción de Manos
- Instrumento musical
- Anteojos del Sol
- Papelería, Sobres y Sellos
- Repelente de Insectos
- Cámara Desechable*
- Chanclas para la Ducha
- Traje de Baño para Ducha**

*Las cámaras digitales pueden perderse, romperse o ser robadas y no se recomiendan en el campamento.

**No se puede nadar en el campamento.

IMPORTANTE:

- Formulario de Salud y Responsabilidad
- Libro (Para Tu Propio Tiempo)
- Despertador Y Reloj (Sin Radio Reloj)
- Linterna

Nota: El servicio celular no está disponible en nuestros sitios. Ningún teléfono celular puede estar presente durante la instrucción o en la cabina.

¡Recuerde traer una bolsa de almuerzo para el día de su llegada!



EXPECTACIONES DE COMPORTAMIENTO Y RESPONSABILIDADES

Nuestro personal prefiere utilizar métodos positivos para influir la conducta de los estudiantes. Sentimos que, una vez que los estudiantes sepan y entiendan las normas de conducta, se darán cuenta de que estas son justas para todos. Las siguientes normas no intentan prevenir que los estudiantes se diviertan; pretenden asegurar que todos disfruten de la escuela ambiental por igual.

Los estudiantes deben estar revisando estas reglas también en sus salones. Favor de hablar con su niño sobre ellas, y asegurarse que comprenda las normas y las consecuencias.

LAS REGLAS BÁSICAS:

- 1. Demuestre respeto a otras personas, lugares, y todo ser viviente.**
- 2. Siempre camine.**
- 3. Siempre esté con un adulto.**

Las Cabañas:

1. Los estudiantes no deben entrar a las cabañas que no sean de ellos.
2. Los estudiantes deben estar en sus camas y callados a la hora de apagar las luces.
3. Los estudiantes se quedarán con su grupo todo el tiempo.
4. No se permiten luchas de almohadas ni juegos de una manera violenta.
5. Hay que cumplir con las instrucciones del acompañante.

Al Aire Libre:

1. Quédese en el sendero y camine con su naturalista o acompañante.
2. No correr, tirar objetos, empujar, ni usar palos como bastón.
3. Los estudiantes no arrancarán ni harán daño a cualquier planta o animal vivo.
4. Escuche calladamente cuando un maestro, naturalista, acompañante u otro estudiante hable.

El Comedor:

1. Hable en voz baja con los demás a su mesa.
2. Solamente el “hopper” (él que lleva la comida) puede irse de la mesa durante la comida.
3. No tirar ni jugar con la comida.
4. Ponga atención en seguida cuando se hacen anuncios.

Pertenencias Personales:

1. No traiga algo que no esté incluida en la lista.
2. No secadoras de pelo, “walkmans”, ni otros aparatos eléctricos.
3. No dulces, chicle, ni comida de cualquier tipo.
4. No se debe traer dinero ni objetos de valor.

Nota: Es la responsabilidad de los estudiantes de comprender las reglas antes de venir a la escuela ambiental.



PÓLIZA DE DISCIPLINA

La responsabilidad de disciplinar a los estudiantes en la escuela ambiental la compartirá todo el personal, incluyendo el director, los maestros de salón, las naturalistas, y los acompañantes. La comunicación entre todas estas personas es esencial para asegurar la consistencia.

Nota: Es la responsabilidad de los estudiantes de comprender las reglas antes de venir a la escuela ambiental.

PROCEDIMIENTO DE DISCIPLINA:

Explique claramente todas las reglas, las razones por las reglas, y las expectativas de los estudiantes.

1. Primera infracción: El acompañante, la naturalista, o el maestro interviene, escucha y aconseja al estudiante, explicando la infracción y asegurándose que comprenda la regla.
2. Segunda infracción: El maestro de salón interviene. Recuerda al estudiante de la conversación previa y le informa sobre las consecuencias de las infracciones repetidas.
3. Tercera infracción: El director escucha y aconseja el estudiante y consultará al maestro para determinar un plan de acción. El estudiante completa y firma un reporte disciplinario (“el contrato”). Se da un aviso que el estudiante puede mandarse a casa si ocurre otra infracción. Se notifica a los padres si es necesario o conveniente.
4. Disciplina adicional: Puede mandarse a casa el estudiante. La decisión de mandar a casa a un estudiante la hace el director en cooperación con la naturalista y el maestro de salón. Se le informa al director de la escuela regular, y se supone que el estudiante asistirá a la escuela.

El transporte del estudiante es la responsabilidad de los padres o de otra persona que ellos nombren.

NOMBRE DE ESCUELA _____ NOMBRE DEL PROFESOR _____

NOMBRE DEL ESTUDIANTE _____ FECHA DEL PROGRAMA _____

Yo verifico que he leído y discutido Expectativas ,Comportamiento y Responsabilidades y Política de Disciplina con mi hijo, y ella / él entiende las expectativas para los estudiantes que asisten a la escuela WOLF.

FIRMA DE LOS PADRES/ GUARDIANAS

FECHA



DANDO LA BIENVENIDA A NUESTROS ESTUDIANTES : EL ARTE DE LA BIENVENIDA

En la Escuela WOLF, queremos que nuestros estudiantes tengan una experiencia segura y positiva. Para ayudarlos a sentirse seguros, utilizamos un método conocido como el “Arte de la Bienvenida”. El proceso consiste primero en dar la bienvenida a nuestros estudiantes, luego crear una rutina predecible, establecer límites lógicos y modelar el comportamiento correcto. Esto ayuda a los estudiantes a comprender qué esperar para que puedan sentirse seguros acerca de su nueva experiencia de vida. Todas las habilidades nuevas requieren prueba y error, por lo que tratamos de establecer un lugar seguro y sin prejuicios para que los niños adquieran las habilidades de vivir fuera de casa. Esperamos algunos errores y tratamos de planificarlos. Solo cuando los niños estén seguros en este nuevo hogar podrán lograr un aprendizaje de alto nivel.

Para ayudarnos a crear un ambiente acogedor, se le pedirá que:

- Ayude a modelar el comportamiento correcto: sea amigable, no denigre, ayude a los demás.
- Use el sistema de advertencia de disciplina positiva para establecer límites lógicos para que los niños sepan que comportarse de manera insegura o inaceptable tiene consecuencias.
- Trabaje con los estudiantes para que entiendan cómo vivir y trabajar juntos de manera segura en el campamento.
- Llegue a tiempo con su grupo para que la rutina funcione sin problemas: ayude con los horarios de las duchas, haga fila temprano para las comidas, apague las luces a tiempo, etc.
- Todos necesitan ayuda a veces, así que pide ayuda cuando la necesites, es decir, en los casos en que no sepas qué hacer, no estés seguro del procedimiento de la Escuela WOLF, necesites un descanso, etc.

En La Escuela WOLF, suceden cosas predecibles, especialmente cuando seguimos el Arte de la Bienvenida.

Por lo general, estas cosas suceden en este orden, aunque siempre hay algunas excepciones.

1. Los estudiantes pondrán a PRUEBA sus límites. Hacen esto para asegurarse de que entienden su nuevo entorno y para asegurarse de que usted siente lo que dice sobre las reglas, la rutina, etc. No hacen esto porque son niños malos. Esto es normal. Una vez que entienden que hay límites y están en un lugar seguro donde pueden predecir los resultados o las consecuencias de sus comportamientos:
2. Los estudiantes anidarán, o se adaptarán a la situación de vida y la experiencia. Durante el anidamiento, los estudiantes probarán la consistencia de la situación de vida que ha establecido durante el paso anterior (prueba) y tratarán de satisfacer sus necesidades de vida o anidar. Si usted es inconsistente al establecer sus reglas/límites o no usa las advertencias de manera consistente, o si la rutina se interrumpe, es mucho más difícil para los niños sentirse seguros y no llegarán al siguiente paso, impidiéndoles poder participar plenamente. Si todo va bien, entonces el siguiente paso es:
3. Los estudiantes pueden tener ÉXITO en la escuela al aire libre cuando se adaptan a la rutina. En este punto, el niño es más capaz de aprender y dar saltos académicos, ya que su energía no se dirige a preocuparse por su capacidad para vivir con seguridad en el campamento.

Parfraseando todo: todo el mundo necesita que se satisfagan sus necesidades básicas antes de poder aprender. Agradecemos trabajar con usted como parte del equipo.



HORARIO DEL PROGRAMA

El siguiente cronograma del programa escolar Web of Life Field (WOLF) incluye sus funciones.

TENGA EN CUENTA: los tiempos pueden cambiar según sea necesario dependiendo de las variables, como el clima, a excepción de las horas que están subrayadas, que son tiempos fijos importantes.

PRIMER DÍA:

11:00 am LLEGADA

- Ayude a descargar el equipaje y use los baños. Ayudar al personal de la Escuela WOLF a guiar a los estudiantes y maestros al área de reunión.

11:15 am INTRODUCCIONES

- El personal, los maestros y los chaperones se presentan.
- ***Esté lista para apoyar las reglas de la escuela WOLF:***
 1. Respeto a todas las personas, lugares y cosas vivas.
 2. Siempre caminar.
 3. Estar siempre con un adulto.

11:30 pm GIRA Y ENTRENAMIENTO DE ACOMPAÑANTES

- Los acompañantes y los maestros se reúnen con el director para revisar el horario y las responsabilidades semanales.
- Los estudiantes hacen un recorrido por el campamento con sus naturalistas.

12:15 pm ALMUERZO

- Los acompañantes almuerzan y supervisan a los estudiantes con los maestros y el personal de la Escuela WOLF. Todos ayudan con la limpieza.

12:45 pm GRAN CIRCULO

- El director dirige a todo el grupo en la primera gran actividad diseñada para crear el ambiente para la semana.
- Párese entre los estudiantes y, si es necesario, párese al lado de los estudiantes que interrumpen.

1:00 pm INSTRUCCIONES PARA LA MUDANZA

- El director del programa repasa información importante sobre cómo mudarse a las cabinas, que incluye:



HORARIO DEL PROGRAMA

1. Baja maletas afuera de la cabina (si llueve puso todo el equipo en un lado de la cabina).
2. Siga acompañante dentro de la cabina y se sientan en el suelo en un círculo para reunión de cabina.
3. Ayudar a los estudiantes crear un conjunto de acuerdos de cabina (reglas) y horario de ducha.
4. Ayude a los estudiantes a elegir literas de manera justa (pueden cambiar a mitad de semana, si es necesario).
5. Mueva el equipo a la cabina y ayude a organizar la cabina.

1:15 p.m. LA MUDANZA

- Haga que los estudiantes sigan 1-5 arriba.
- **Los estudiantes nunca pueden ingresar a ninguna cabina que no sea la suya.**
- En su reunión de cabina, aprender los nombres de sus alumnos (puede utilizar un nombre juego si quieres).
- Luego realizar acuerdos de cabina, horario de ducha.
- En la reunión, asegúrese de que los estudiantes sepan cómo esperar a la ley y las reglas que quieras seguido. Revisar las normas de la escuela lobo antes de esta reunión para que puedas ser constante.
- Ser un buen modelo a seguir. Aunque estamos "en el campamento", los estudiantes también están en la escuela y todos se esperan que sigan las reglas escolares. Es preferible que ser firmes con los estudiantes en esta reunión que ser demasiado permisivo.
- Los estudiantes se prepara para su primera caminata. Empezar a preparar temprano. Van a necesitar: pie zapatos, mochila, botella de agua llena, chaqueta o impermeable y ya debió ser para el baño antes de ir a la reunión temática.
- Puede darle a un estudiante una advertencia si no siguen las reglas de la escuela o cabina. Informe nombres y advertencias a las Directora del programa/naturalistas la próxima vez que conozcas.

2:00 p.m. REUNIÓN TEMÁTICA

- Acompañantes se reúnen con naturalistas, mientras que Director del programa de check-in con los estudiantes.
- Este registro de proporciona los acompañantes la oportunidad de discutir cómo mover-en fue, disciplina, necesidades especiales o preocupaciones
- El tema es una canción o un sketch sobre uno de los conceptos de la ciencia, (es decir, adaptación, ciclos, cambio, etc.).



HORARIO DEL PROGRAMA

- Durante el comportamiento público apropiado modelo tema reunión acompañantes & participación.

2:30 p.m. ESTUDIO DE CAMPO

- Chaperone actúa como asistente del naturalista durante los estudios de campo para ayudar a los estudiantes a enfocarse en el naturalista y las lecciones que se están enseñando.
- *En lugar de proporcionar respuestas, ayude a facilitar el autodescubrimiento de los estudiantes.*

4:30 p.m. LA RECREACION

- Acompañantes & naturalistas chequear con el Director del programa.
- * Esta vez es supervisada por los profesores de aula, los acompañantes pueden optar por tomar esta media hora para relajarse en la cabina, tomar una taza de té o café o unirse a los estudiantes en una actividad recreativa.

5:00 p.m. TIEMPO DE CABINA

- Reunirse con y tener línea de estudiantes frente al comedor.
- Director del programa hará anuncios en relación con las expectativas de pies en litera y cabina de tiempo.
- Los primeros 15 minutos de tiempo de cabina es el tiempo de silencio, los estudiantes pueden leer, escribir o descansar. No es un tiempo hablando o jugando. Cada estudiante debe estar en su propia cama descansando.
- Después del tiempo de silencio, los estudiantes pueden hablar, jugar cartas (ONU), leer, escribir o puede llevar a una actividad de cabina que involucra a todos los miembros de la cabina (véase la parte posterior del manual). Es que no es momento para casa áspera, saltar en literas o participar en actividades que podrían causar daño potencial (física o mental) a cualquier miembro del grupo, chistes, historias o lenguaje inapropiado.
- Hacia el final del tiempo de cabina animar a los estudiantes a los zapatos y prepárate para la cabeza hasta el comedor

5:40 p.m. SIMULACRO DE EMERGENCIA

- Alumnos deben permanecer en silencio y con calma en fila detrás de su acompañante y a pie hacia abajo al comedor.
- En el comedor tienen estudiantes están parados en una tranquila línea recta antes de esperar anuncios.



HORARIO DEL PROGRAMA

- Director del programa explicará las expectativas del simulacro de emergencia y procedimiento.
- Rutina de comida también será explicado antes de que acompañantes y maestros sean despedidos en el refectorio a pie por una mesa que acogerá la comida.

6:00 p.m. LA CENA

- Los acompañantes entrarán en el comedor y elegirán una mesa para supervisar. Cada tabla debe tener un acompañante o profesor que supervise y converse con los estudiantes.
- Los estudiantes entran y eligen asientos. Reglas: Deja de hacer ruido nivel hacia abajo, mezcla de niños/niñas en cada mesa, permanecer en la mesa, hablar con aquellos en su mesa, un alumno en un tiempo de tabla para usar baño, ir a la actividad wazzit/biblioteca o hablar sobre cómo reducir los desperdicios de comida.
- Segundos, postre y limpiar sólo puede comenzar cuando se anuncia.

7:00 p.m. PREPÁRESE PARA LA ACTIVIDAD DE NOCHE

- Con los estudiantes y prepararse para la actividad-Ponte ropa de abrigo de noche o por lo menos llevar una chaqueta en el caso de los mosquitos, haga que los estudiantes usen el baño.

7:15 p.m. ACTIVIDAD DE NOCHE

- La actividad vespertina para la primera noche suele ser una fogata al aire libre en el anfiteatro. Si llueve, será dentro.
- Los chaperones ayudan a sentar a los estudiantes en sus grupos de cabina, se sientan con ellos durante toda la actividad y modelan el comportamiento y la participación apropiados de la audiencia.

9:00 p.m. REGRESA A LAS CABINAS

- La actividad es generalmente una fogata afuera en el anfiteatro. Si llueve, será dentro de.
- - Los estudiantes no pueden usar la ropa que han usado todo el día a la cama — cambiar a pijamas, sudaderas, etc..
- - Cepillo de dientes, usar el baño.
- - Acompañantes pueden leer un cuento nocturno desde el libro de cuentos del acompañante de linterna, como ayuda a los estudiantes a calmarse y dormir más fácilmente. Ver a un miembro del personal de lobo por adelantado para un libro de cuentos.



HORARIO DEL PROGRAMA

9:30 p.m. LUCES & SILENCIO

- Los estudiantes deben saber acompañante si dejan la cabaña para ir al baño
- Los acompañantes pueden levantarse antes de los estudiantes para que puedan ducharse antes de los estudiantes. Saber otro acompañante de antemano así que pueden supervisar su cabaña. Hay más tiempo para duchas de acompañante disponible a las 15:30 esta tarde.
- Aplicar las luces apagadas y regla tranquila para aquellos estudiantes que están cansados puedan dormir lo suficiente. Pide ayuda de maestros y el personal si desea asistencia.

DÍAS 2 Y 3 (O TODOS LOS DÍAS COMPLETOS)

7:00 a.m. SUBIDA y BRILLO

- Los estudiantes de ducha según el calendario ducha. Las duchas son de 3 minutos y los acompañantes tendrán que ayudar a hacer seguro de que todos respeten el Estado de ducha corta por lo que todos pueden tener sus duchas hechas.
- Los estudiantes no duchaban debe ser levantarse y vestirse y la organización de su equipo. Si el tiempo que pueden jugar, leer o charlar.
- Los estudiantes no deben colgar alrededor de los baños o en las cubiertas.
- Haga que los estudiantes dispuestos a caminar hasta el desayuno un poco temprano (7:45ish).

7:50 am PÓNGASE EN FILA

- Los acompañantes tienen a los estudiantes en fila delante de la sala comedor.
- Se darán avisos. Recuerde a los estudiantes a centrarse en las direcciones.

8:00 am DESAYUNO

- Ayudar a los estudiantes a recordar cómo hacer la comida, igual que la noche anterior.
- Después de hacer un sándwich y esperar a ser despedido de nuevo a sus camarotes a la limpieza y preparación para estudio de campo.
- **Asegúrese de que cada estudiante tiene un bocadillo para el almuerzo. Si usted piensa que alguien va a tener hambre, usted puede hacer un sándwich extra para llevar.**



HORARIO DEL PROGRAMA

9:15 a.m. TIEMPO DE CABINA

- Volver a la cabina, los estudiantes organizan sus cosas, hacer las camas, cepillarse los dientes y usar el baño, armar su mochila con sus almuerzos, botellas de agua, capas adicionales, par extra de calcetines, etc.
- Asegúrese de que han hecho todo lo anterior antes de salir de la cabina. Usted no puede enviar a un estudiante a la cabaña solo si se les olvidó algo.
- Antes de salir de la cabina que pasen por la lista de control para ver que han ido al cuarto de baño, botella de agua llena, almuerzo en la mochila, ropa de lluvia, chaqueta, etc.
- Recuérdales que no volveremos a las cabañas hasta las 5:00 pm

9:30 a.m. REUNIÓN DEL TEMA

- Los acompañantes se reúnen con los naturalistas mientras Director del Programa de check-in con los estudiantes.
- Reunión temática, mismas expectativas que antes.

9:45 a.m. ESTUDIO DE CAMPO

- Mismas expectativas que antes

3:30 p.m. RECREACIÓN

- Acompañantes y naturalistas check-in con el Director del Programa.
- Los acompañantes tienen tiempo libre hasta las 5:00 pm, hora de la cabina. Ducha, relajarse, volver a crear.

4:15 p.m. MAESTRO / HORA DEL ESTUDIANTE

- Los estudiantes se reúnen con sus maestros para un check-in.

5:00 p.m. TIEMPO DE CABINA

- Cumplir con y pida a los alumnos en fila delante del comedor.
- Primeros 15 minutos deben ser tranquilas, el tiempo de pres en litera en Bunk Tiempo.
- Aquellos alumnos que no duchan por la mañana deben ducharse por la tarde.
- Mismo proceso que el horario de la mañana. Los estudiantes no pueden ducharse, jugar a las cartas, hablar, o participar en una actividad dirigida por el Acompañante.
- No tienen los estudiantes van a tomar duchas si es después de 5:50 o vas a llegar tarde para la cena.



HORARIO DEL PROGRAMA

5:50 p.m. PÓNGASE EN FILA

- Camine en silencio junto con un chaperón al frente y forme una fila frente al comedor.

6:00 p.m. CENA

- La misma que el primer día.

7:00 p.m. PREPÁRESE PARA LA ACTIVIDAD DE NOCHE

- Prepárese para la caminata nocturna, la reunión del ayuntamiento u otra actividad nocturna.
- Los estudiantes deben usar ropa abrigada para el día (no pijamas). Los estudiantes NO deben tener mochilas, botellas de agua o linternas. (El acompañante debe traer una linterna que se puede pedir prestada a un estudiante). Calme los miedos y/o el nivel de energía de los estudiantes caminando tranquilamente juntos hasta el lugar de encuentro.

7:15 p.m. ACTIVIDAD DE NOCHE

- Al igual que Field Study, los chaperones ayudan a los naturalistas.

9:00 p.m. TIEMPO DE CABINA

- ¡Prepárate para la cama!

9:30 p.m. LUCES & SILENCIO

- Los maestros están de guardia para recibir asistencia y el personal de la escuela WOLF se detendrá durante la semana para ayudar a los estudiantes con una canción o un cuento.

DAY 4 (O ÚLTIMO DÍA)

7:00 a.m. SUBIDA y BRILLO

- Dependiendo de cuánto tiempo usted piensa que su grupo de cabina necesitará, levantarse antes de las 7 a las partes de paquete plano y cabinas de limpieza.
- Piso, estantes y camas deben estar limpios de basura. Sugerencia colchones para comprobar lados del área de la cama para la basura y objetos personales. Objetos perdidos y encontrados deben ser llevados ante el Director del Programa.
- Cuando las cosas están llenas y la cabina y el baño está limpio (marque todas las áreas para la basura y objetos personales), llevar a los estudiantes para llevar equipaje al área de equipaje de carga. Todos los artículos deben estar fuera de las cabinas antes del desayuno.

7:55 a.m. PÓNGASE EN FILA

8:00 a.m. DESAYUNO

- Los estudiantes también harán un almuerzo bolsa.



HORARIO DEL PROGRAMA

9:30 a.m. ESTUDIO DE CAMPO

10:45 a.m. CIERRE GRAN CIRCULO

- Todos tienen la oportunidad de compartir una apreciación o algo que aprendieron en la Escuela WOLF.

11:30 a.m. FINALIZA EL PROGRAMA



SAMPLE DAILY SCHEDULE

DIA DE LLEGADA

11:00 am Comienza el Programa Escolar WOLF, ¡bienvenidos! Los estudiantes llegan y hacen un recorrido con naturalistas. Descargar autobuses.
11:30 am Introducciones
12:00 pm Círculo de apertura
12:20 pm Almuerzo
1:00 pm Reunión de todo el campamento
1:15 pm Estudiantes, profesores y chaperones se trasladan a las cabañas.
2:00 pm Reunión Temática: todos se reúnen en el círculo de fogatas
2:30 pm Estudio de campo
4:30 pm Tiempo de recreación—Estudiantes entregados al cuidado del maestro
5:00 pm Tiempo en cabina: los chaperones se encuentran con los estudiantes frente al comedor y regresan a las cabañas.
5:45 pm Asamblea General frente al comedor, incluye simulacro de emergencia.
6:00 pm Cena
7:00 pm Hora de la cabina: preparación para la actividad nocturna
7:30 pm Actividad Nocturna
9:00 pm Return to Cabins—Prepare for bed
9:30 pm Luces apagadas: revisión nocturna del personal/maestro en cada cabaña

Notas del día de llegada:

MEDIA DÍA (S)

7:00 am ¡Buenos días! (Lluvias AM)
8:00 am Desayuno
9:15 am Reunión Temática
9:45 am Estudio de campo (p/u bolsa de almuerzos)
3:30 pm Todo el grupo se reúne para la recreación: los estudiantes quedan al cuidado del maestro
4:15 pm Hora de reunión de la clase
5:00 pm Tiempo en cabina: los chaperones se encuentran con los estudiantes frente al comedor y regresan a las cabañas. (Duchas de la tarde)
5:55 pm Asamblea General frente al comedor
6:00 pm Cena
7:00 pm Hora de la cabina: preparación para la actividad nocturna
7:45 pm Actividad Nocturna
9:00 pm Regreso a las cabañas: preparación para ir a la cama
9:30 pm Luces apagadas: revisión nocturna del personal/maestro en cada cabaña

Notas de medio día:

DÍA DE SALIDA

6:45 am ¡Buenos días! Embalar y limpiar cabinas, cargar autobuses
8:00 am Desayuno
8:45 am Estudio de campo
11:00 am Círculo de Cierre
11:30 am* Finaliza el programa escolar WOLF
 *Se proporcionarán almuerzos en bolsa en este momento. Las escuelas pueden optar por almorzar antes de partir, sin embargo, el personal de la escuela WOLF partirá a las 11:30 am. Los profesores estarán a cargo.

Notas del día de salida:

Nota: Este es un horario de muestra. Cada escuela tiene su propio horario adaptado a las necesidades de los alumnos. En algunos lugares, la escuela WOLF ofrece excursiones.

Realice los cambios necesarios en este horario.



ACUERDO DE CABINA Y HORARIO DE DUCHA

ACOMPAÑANTE _____ ESCUELA _____

CABINA _____ GRUPO _____

ACUERDO DE CABAÑA
<i>-Sea respetuoso con el individuo del otro</i>
<i>espacio y pertenencias personales.</i>
LOS MIEMBROS DE LA CABINA FIRMAN AQUÍ:

HORARIO DE DUCHA	
DÍA 2	
MAÑANA	TARDE
DÍA 3	
MAÑANA	TARDE

Etiqueta de tiempo de baño/ducha:

Solo 2 personas de una cabina en el baño/ducha a la vez; todos los demás deben esperar afuera. ¡Duchas de tres minutos! Esto conserva el agua y asegura que haya suficiente agua caliente para todos. Los acompañantes pueden ducharse a las 6:45 a. m. o durante su tiempo libre por la tarde. Los chaperones monitorearán aleatoria y periódicamente los baños/duchas.



ACTIVIDADES DE LA CABINA - ROMPEHIELOS

CONOCIENDO UN ZAPA: Formar un círculo, quitarse un zapato y ponerlo en el centro. Coge un zapato y conoce a la persona a quien pertenece. Diga algo que se enteró de que la persona a todos en el grupo.

GUIÑO: Cortar trozos de papel. Hacer una "X" en una sola pieza. Todo el mundo toma un pedazo de papel. La persona con la "X" es intermitente. Sentarse en un círculo para que todos puedan ver los ojos de todos los demás. El intermitente pone a la gente a dormir guiñando un ojo. Las personas que están guiñando un ojo deben esperar unos segundos antes de irse a dormir (se duerma con gusto ... bostezo, estiramiento, etc.). Trate de adivinar quién es el intermitente.

HAGGOO: Dos equipos opuestos uno al otro alrededor de 3 pies de distancia. Los equipos se turnan para el envío de una persona en la línea. Si esa persona puede caminar entre las líneas sin reír o sonreír, se anota un punto para su equipo.

HIP-HOP-HOOEY: Sentarse todos en un círculo con un estudiante en el centro. "It" apunta a una sola persona en el círculo y dice bien "hip", "saltar", o "hip-hop-tonterías". Si "Es", dice "hip", la persona señalada debe responder con el nombre de la persona en su derecho antes de "It" cuenta regresiva de 5 a 1). Si "Es", dice "hop", la persona seleccionada el nombre de la persona a su izquierda. Si "Es", dice el "hip-hop-tonterías", la persona seleccionada dice los nombres de las personas a su derecha e izquierda. Si él o ella no puede responder correctamente antes de "que" llega a 0, comercian lugares y el juego comienza de nuevo.

NÚMEROS MÁGICOS: Junte artículos y decir a los estudiantes que se van a colocar los objetos en una forma que representa un número. Tienen que averiguar lo que los números ofrecen. Hacer cualquier patrón que desees: el número de dedos que tienes que mostrar es lo que el número es!

SHAKE PSYCHIC: Los estudiantes en silencio eligen un número 1, 2 ó 3. No se permite hablar, todo el mundo crea un apretón de manos secreto que explica su número. Los estudiantes se agrupan de acuerdo a su número.

MISTERIOS MINUTOS: Los estudiantes preguntan sí o no preguntas para resolver la historia. Sólo responder sí o no! Hacer que lo averigüen. Sólo utilice los consejos como último recurso.

1. Una mujer vive en una isla. Ella camina a trabajar en la parte continental todos los días porque ella no tiene un barco. ¿Cómo es eso posible?

Answer: Ella vive en Alaska y camina a través del hielo.

2. Jack y Jill están mintiendo sobre los muertos piso. Además de ellos hay un charco de agua y algunos cristales rotos. ¿Qué pasó?

Answer: Son peces y su acuario se rompió.

3. Un hombre lleva un traje y está sentado en una silla; muerto! Al lado de él hay una roca y algunos vidrios rotos. ¿Cómo murió?

Answer: Su traje es de color azul y rojo. Él es el superhombre y la roca es la kriptonita.



ACTIVIDADES DE LA CABINA - ACTIVIDADES TRANQUILAS

LA LUNA: Con la mano izquierda, dibujar una cara en el aire y decir "la luna tiene dos ojos, una nariz y una boca". Los estudiantes son correctas si repiten el dicho y de la mano movimientos utilizando su mano izquierda.

NUDO HUMANO: Los alumnos se colocan en círculo apretado y agarran las manos dos pueblos diferentes ". Todo el mundo debe conseguir desenredado y sin soltarse de las manos. Líder puede realizar el nudo de primeros auxilios para los nudos difíciles.

ABRA-KA-DABRA (MAGIC NEGRO): Líderes cabina escogen un confederado, y que los puntos de los estudiantes a los elementos en los que el líder de la cabina es adivinar la correcta. El artículo correcto es el que después que el estudiante confederado toca algo negro o apunta a algo metálico o una prenda de ropa, etc.

ISLAS: Aquí está uno para el Libro Guinness. Escoja un objeto pequeño, digamos una barra de jabón, y ver cómo muchas personas pueden tocar ese objeto a la vez. Suena fácil? Hah! Hay una trampa. Mientras que tocar el objeto, no pueden tocar a nadie más en el grupo. Algunas variaciones pueden incluir encontrar el objeto más pequeño que todo el mundo en la cabina puede tocar al mismo tiempo. Un grupo puede desafiar a otro grupo con un objeto en particular.

IN FRAGANTI: Haga que su grupo se siente en un círculo. Una persona es "eso" y entra en el centro. Un pequeño objeto (palo, piedra, papel, etc.) se le da a una persona. Cada persona en el círculo sostiene sus puños a cabo hacia la persona en el centro. "Es" cierra "sus" ojos, tienen que decidir que es la celebración del objeto. Está permitido (y una gran parte de la diversión) para mantener pasando el objeto después de "que" abre "sus" ojos. El objetivo del juego es para evitar ser capturados "in fraganti" con el objeto. Si te pillan, te conviertes en "eso" para la siguiente ronda. El mejor equipo para este juego es una cara de póquer.

¿QUIÉN MANDA AQUÍ ?: Sentarse en un círculo con un "observador" seleccionado en el centro. Mientras que la persona en el centro ha los ojos cerrados, el líder opta por una persona en el círculo para estar "a cargo". La persona "a cargo" se inicia alguna acción (por ejemplo: palmas) y el "observador" abre sus / sus ojos. El objetivo del juego es para la persona "a cargo" de cambiar continuamente la acción sin el "Observer" descubrir quién está "a cargo". Limite el número de intentos para eliminar conjeturas-salvajes azar. Si el "observador" es un éxito en la detección de la persona "a cargo", intercambian lugares y el juego comienza de nuevo.



ACTIVIDADES DE LA CABINA - JUEGOS ACTIVOS

NAVE DEL CAPITÁN: Todo lo que tienen que hacer es seguir sus órdenes, capitán! Si no lo hacen o no pueden, se perderá el resto del juego (pero no te preocupes, los juegos van rápido). Pídales que comienzan en un grupo delante de usted en una zona corriendo piso franco. Designe un área donde los estudiantes sentarse. Explicar los siguientes "órdenes" y comenzar.

Venida del capitán: Todo el mundo se congela y saludos hasta que digas "a gusto".

A Gusto: Párese con los pies separados y las manos detrás de su espalda.

Huracán: Giro en el lugar.

Hombre al agua: Dos estudiantes. Una de las manos y las rodillas, uno con su / su mano en la espalda del otro, mirando "por la borda".

El nido del cuervo: Tres estudiantes de pie espalda con espalda y enlace codos. (El nido del cuervo es el puesto de observación en la parte superior del mástil).

Indirecta: Utilice "Capitán de Coming" para detener la acción si alguien se lastima, trucos, etc. Juega a ti mismo y tener un estudiante u otra llamada líder cabina.

CODO TAG: Párese los estudiantes en un círculo. Son todos los alces que se quedan con un socio para la seguridad. Haga que los estudiantes enlazan codos con los socios. Tome un par y hacer un alce en un lobo. Ahora el lobo persigue a los alces uno gratis en todo el exterior del círculo. Los alces deben vincular los codos con una de las personas en el círculo. Cuando él / ella lo hace, él / ella sustituye a la pareja de esa persona que ahora es el alce libre. Administrar este juego así que nadie es el lobo o el alce gratuitos para demasiado largo.

ROCA - PUENTE - ÁRBOL: Esto es una carrera de relevos donde los corredores tienen que saltar por encima de una roca, meterse debajo de un puente, y correr alrededor de un árbol. Divida al grupo en dos equipos y hacer que ponerse de rodillas y acurrucarse en una bola para proteger sus cabezas. Situar cada uno de unos 25 a 30 metros por delante de la línea de su equipo. A continuación, elija una persona de largas piernas de cada equipo para ser los puentes. Se paran con sus piernas separadas unos 25-30 pies más allá de las rocas. Luego seleccione una persona de cada equipo para ser los árboles. Se paran con sus brazos cerca de sus lados sobre 25-30 pies más allá de los puentes. Después de decir "ready, set, go" comienza la carrera de relevos. Asegúrese de que los corredores de saltar por encima de la roca de su equipo, meterse debajo de su puente, correr alrededor de su árbol, luego de nuevo por debajo del puente, sobre la roca y etiquete el siguiente corredor en línea de su equipo.



ACTIVIDADES DE CABINA PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Q. Un árbol se duplicó en altura cada año hasta que alcanza su altura máxima en el transcurso de diez años. ¿Cuántos años le tomó a el árbol para llegar a la mitad de su altura máxima?

A. Nueve años.

Q. Cuando Sandy Beach tenía seis años de edad que martilló un clavo en su árbol favorito para marcar su altura. Diez años más tarde, a los dieciséis años, Sandy volvió a ver cuánto más alto era el clavo. Si el árbol creció cinco centímetros cada año, cuánto más alto sería el clavo?

A. El clavo sería a la misma altura ya que los árboles crecen en su parte superior.

Q. ¿Cuántos de cada especie metió Moisés en el arca con él?

A. Ninguna. Era el arca de Noé.

Q. Justin Summers, tiene una casa de vacaciones que se coloca de tal manera que los cuatro lados están orientados al sur. ¿Cómo es esto posible?

A. Casa de Justin verano es en el Polo Norte.

Q. Ha habido muchas enmiendas en la Constitución de Estados Unidos durante los últimos 100 años. Uno de los temas más controvertidos que se refiere a la transferencia de poder debe uno de los jefes de Estado morir en el cargo. Si el Vice-Presidente de los Estados Unidos y el Presidente de la Cámara de Representantes debe morir, mientras que en la oficina, que se convierte en el presidente?

A. El Presidente sigue siendo el presidente.

Q. Un hombre y su hijo estaban escalada en roca en una montaña especialmente peligroso cuando se resbaló y cayó. El hombre murió, pero el hijo vivió y fue trasladado de urgencia al hospital. El cirujano miró al joven y declaró: "No es posible operar en este muchacho: él es mi hijo." ¿Cómo puede ser esto?

A. El cirujano fue la madre del niño.

Q. ¿Cuál de los tres vería más claramente en la oscuridad total: un leopardo, un murciélago o un búho?

A. Ninguna. En la oscuridad total que es imposible ver nada.

Q. ¿Qué ocurre una vez cada minuto, dos veces en cada momento, sin embargo, nunca en mil años?

A. La letra M.

Q. Antes Monte Everest fue descubierto. ¿Cuál era la montaña más alta en la tierra?

A. Monte Everest.

Q. En la casa de Duncan, donde la temperatura era bajo cero, había un periódico, una chimenea, un poco de leña, y una lámpara de queroseno. ¿Qué debe encender por primera vez?

A. El partido.



PROCEDIMIENTOS DE SEGURIDAD Y EMERGENCIA

La seguridad en la escuela Web of Life Field (WOLF) es nuestra principal preocupación. Nuestro personal tomará todas las precauciones para garantizar que su experiencia con nosotros sea segura y agradable. Sin embargo, siempre existe la posibilidad de lesión o enfermedad.

Las siguientes pautas breves sobre procedimientos de emergencia se proporcionan aquí con la sugerencia de que las revise antes de llegar a la Escuela WOLF.

Poco después de su llegada a la Escuela WOLF, el director del programa se reunirá con usted en una sesión de orientación. Uno de los temas importantes que cubrirá es la seguridad. Un simulacro de emergencia el primer día preparará a los estudiantes y al personal para los procedimientos a seguir en caso de una emergencia.

PROCEDIMIENTOS DE EMERGENCIA

1. El director del sitio está a cargo de la salud y los primeros auxilios para todas las personas en el sitio. Notificar al director del programa de la Escuela WOLF sobre todas y cada una de las lesiones o enfermedades. Pasarán la información apropiada al director del sitio.

2. Los formularios de salud de los estudiantes y los formularios de registro del campamento se mantendrán en la enfermería y estarán accesibles para el director del programa en todo momento.

3. EN CASO DE EMERGENCIA

- a. Administrar primeros auxilios inmediatos, si está calificado
- b. Notificar al director del programa
- c. Avisar al profesor a cargo
- d. Notificar al director del sitio
- e. Proceda según las instrucciones

4. Si se necesita transporte a un centro médico, en situaciones que no sean de emergencia, será proporcionado por maestros o chaperones. Se requiere un automóvil separado para ser el vehículo de emergencia en esta situación.

Nota: Todo el personal de la Escuela WOLF está certificado en Primeros Auxilios/RCP.