



**ASOCIACIÓN DE GUÍAS SCOUTS DE VENEZUELA**  
**Área Técnica**

# **CARPETA de la GUIADORA**



**Sección Margaritas**



## INTRODUCCION

A continuación encontrarán un trabajo elaborado con los conocimientos adquiridos y las experiencias acumuladas a través de los años por Guiadoras de las diferentes ramas, que intenta proveer las herramientas necesarias para poder trabajar con éxito en cualquiera de las ramas o niveles de nuestra Asociación.

El material contenido en esta carpeta será de enorme utilidad para aquellas Guiadoras que trabajan por primera vez con una unidad que desconocen, abarcando en lo posible los principales aspectos que contiene la forma de trabajo con las diferentes unidades, lo cual será de utilidad también para una Guiadora con experiencia, ayudándola a reforzar sus conocimientos, así como dotándola de herramientas nuevas que le permitan una mejor aplicación del Método Guía.

No se pretende ofrecer un compendio completo de conocimientos profundos, sino por el contrario, una guía práctica que se espera sea de utilidad a todas las Guiadoras y miembros adultos de nuestra Asociación, igualmente no se intenta que la carpeta sustituya en modo alguno, los conocimientos que se obtienen con la capacitación formal de la Asociación, por el contrario, se intenta que el contenido de la carpeta sea de apoyo y complemento para cada uno de los cursos.

La Carpeta de la Guiadora ha sido dividida en varias secciones:

**Una Sección General:** Que contiene todos aquellos aspectos generales de interés para todas las Guiadoras y miembros adultos sin distinción de la Unidad que dirigen o labor que desempeñen.

**Secciones Específicas:** Una para cada una de las Ramas: Margaritas, Haditas, Guías Menores y Guías Mayores, que contienen todo el material del manejo de la Unidad.

**Sección de Anexos:** Donde se ha incluido material de apoyo, como: canciones, juegos, etc., para las diferentes unidades.

La carpeta está diseñada de manera que permitirá agregar hojas que sean de utilidad a medida que van adquiriendo experiencia o material que el Área Técnica en cualquiera de sus Coordinaciones: Operaciones, Adiestramiento y Programa le suministren a medida que pase el tiempo, recopilando así todo un paquete de herramientas para el mejor funcionamiento de la Unidad, igualmente permitirá, por su diseño, la inserción de nuevos temas, la adaptación o actualización de los contenidos en la presente edición y cualquier otro punto que a futuro se considere debe contener la misma.

Igualmente es importante señalar que estamos abiertas a todo tipo de observaciones y sugerencias en cuanto al contenido de la Carpeta y agradeceríamos cualquier punto que deseen agregar o modificar de la misma, es importante tener presente, que este es un material de todas y para todas, por lo que su continua revisión y actualización garantizará un material importante, que nos permitirá hacer día a día un mejor Guidismo.

Siempre Listas,

Área Técnica  
Junio 2003



## AGRADECIMIENTOS

Debemos agradecer a todas las personas que de una u otra manera han colaborado con la estructuración, recopilación de material, redacción, revisión, transcripción, diseño e impresión de la Carpeta de la Guiadora:

Guiadoras asistentes a los Encuentros Nacionales de Guiadoras, años 1993 a 2004.

En especial a:

- María Elena de García.
- Jéssica García.
- Martha E. Rincón.
- Wanda Barrera.
- Cristina Barrera.
- Darcy R. Guerrero.
- Laura Ckleve.
- Olga Delgado.
- Matilde Arzola.
- Lissette Andrade.
- Luzmila Rivas.
- Tatiana López.
- Hazel Flores.
- Ma. Dolores Padrón.
- Mailyn Oropeza.
- Ma. Teresa Plaza.
- Mario Arribas.
- Oscar Larraza.
- Gisela Maury.
- Marisol Torres.
- Marianne Pineda.
- Mónica Nelsas.



## **CONTENIDO**

Perfil de la Lechuza Jardinera.

Evolución y características de las niñas de 4 a 6 años.

Unidad de Margaritas

Uniforme de las Margaritas

El consejo de Unidad

Administración de la Unidad.

Trabajar con Margaritas.

Cuatro Primeras reuniones de las Margaritas.

Cuento de las Margaritas.

Lema de las Margaritas

Ley de la Margarita

Saludo

Formaciones

Elementos de la Unidad

Ceremonias.

Ingredientes de un programa semanal

El Plan de Adelanto.

Sugerencias para el trabajo con las Margaritas.



## **PERFIL DE LA LECHUZA JARDINERA.**

La lechuga jardinera, es el eje central, orientador y motivador de la unidad. Es una persona alegre y creativa con capacidad de cuidar y conducir a las niñas a experiencias educativas de manera divertida. La Lechuga Jardinera no sustituye a la madre de las margaritas, ni es una niñera, ella es una facilitadora que permite que las niñas comiencen a adquirir disciplina y conocimientos en el Guidismo.

La Lechuga debe ser ejemplo de la Filosofía del Movimiento Guía, debe ser una persona capaz de mantener la atención de las niñas de manera creativa, debe ser capaz de trabajar en equipo con otros adultos y debe poseer un espíritu de superación constante que le permitan prepararse para responder a las exigencias que se presentaran en su trabajo con las niñas. Como Lechuga debe tener algunos conocimientos que le facilitarán su trabajo; estos son:

- Vivencia de la Promesa y la Ley.
- Conocer y cumplir el P.O.R.
- Conocer las características de la niña entre 4 y 6 años y agradecerle el trabajo con ellas.
- Conocer la realidad de la región donde vive y de sus niñas.
- Conocer el Programa de trabajo de las Margaritas
- Ser creativa, imaginativa, transmitir alegría, inspirar confianza, segura de si misma, flexible y organizada.
- Capacitarse en el esquema oficial de la A.G.S.V. y auto formarse.

Como Guiadora de la Unidad de Margaritas la Lechuga Jardinera debe a través de su trabajo:

- Sembrar las bases de amor y motivación hacia el Guidismo, con un método educativo acorde a la madurez de las niñas.
- Facilitar experiencias que favorezcan el desarrollo integral de las niñas.
- Estimular actitudes que favorezcan, la conservación y mejoramiento del ambiente.
- Motivar hacia la valoración de nuestra identidad nacional y el espíritu de trabajo, lo que les permitirá en un futuro la participación en nuestra sociedad.

## **EVOLUCIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS.**

### **Características Físicas:**

- Crecimiento físico rápido.
- Poseen mucha energía.
- Les gusta correr, saltar y trepar.
- Escasa coordinación motora.

### **Características Intelectuales:**

- Aprende a través de los sentidos
- Tiene gran imaginación.
- Desarrollo rápido de la memoria y el vocabulario
- Le gustan las actividades variadas



- Le agradan los sonidos y se deleita con el ritmo
- Realiza sus propias experiencias con respecto a su mundo.
- Le gustan las dramatizaciones

**Características socio-emocionales:**

- Comienza a mostrar su propia personalidad
- Prefiere jugar sola que con otros niños
- Necesita del afecto de sus padres y ser aceptada por familiares y amigos adultos.
- Muestra sus emociones muy claramente.
- Se resiste a las medidas disciplinarias.

**UNIDAD DE MARGARITAS**

La unidad se denomina “MARGARITAS”, simbolizando la unión de los pétalos de una flor, para reflejar la “hermandad” y “unión” entre las Guías.

Las actividades dirigidas a las niñas entre 4 y 5 años de edad se realizan en un mundo de fantasía basado en el cuento de las Margaritas, donde la niña al igual que la indiecita del cuento busca con empeño descubrir la belleza de lo que le rodea junto a sus compañeras.

Dentro de la unidad existe una combinación entre fantasía y realidad. Las niñas aprenden a través de juegos, canciones y otras actividades, guiadas por la sabiduría y la magia de la Lechuza, su programa les muestra de manera sencilla el mundo del Guidismo.

El trabajo con las Margaritas busca estimular la imaginación, la curiosidad y las habilidades de observación. Igualmente es importante que comiencen a entender la disciplina, a obedecer reglamentos sencillos y a pensar en los demás y no sólo en si mismas.

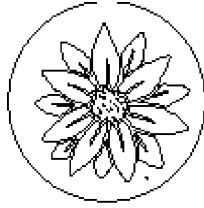
Una Ronda de Margaritas esta conformada por un número mínimo de 2 Margaritas y un máximo de 12 niñas, es imprescindible que por cada 6 Margaritas exista una dirigente. En la unidad existen colaboradores como las cadettes, Guías Mayores o padres de las niñas, pero estos tendrán actividades específicas a cumplir en una reunión determinada y no se les considerará como responsables de la unidad.

**UNIFORME DE LAS MARGARITAS:**

El uniforme de las Margaritas, es una franela de color blanca y un pantalón, short o mono de color azul marino, medias azules que en caso de ser usadas con pantalón corto deberán llegar 4 dedos por debajo de la rodilla. Sobre la franela llevará un delantal azul claro (celestes), con un bolsillo en el frente que va de un extremo a otro separado con una costura en el medio, a cada lado de la cintura llevará dos cintas de la misma tela, las cuales permiten atar el delantal por la parte de atrás. Los zapatos podrán ser de color negro o marrón.

**INSIGNIAS:**

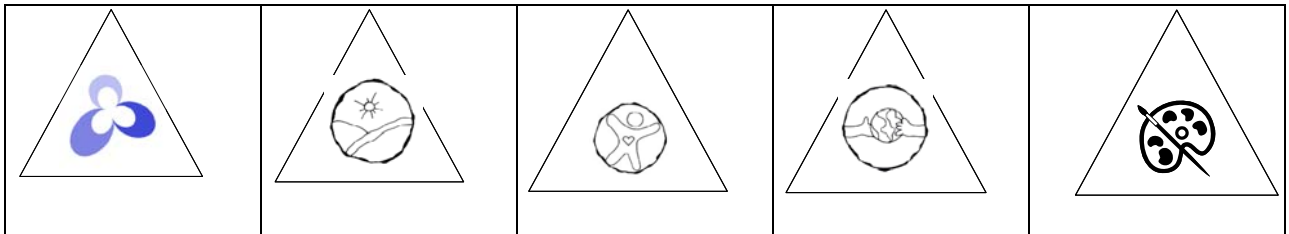
Insignia oficial de la Unidad de Margaritas: consiste en un círculo de fondo verde grama con una margarita bordada. La insignia se colocará a la altura del pecho al lado izquierdo del delantal.



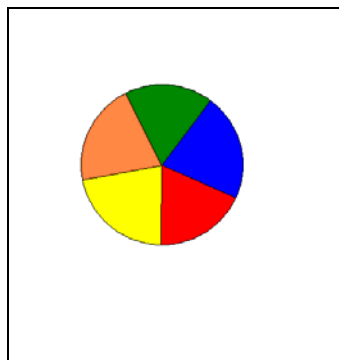
Debajo de la Insignia de la Unidad se colocará la cinta Asoc. Guías Scouts de Venezuela.

A la altura del pecho del lado izquierdo del delantal se colocará una cinta de 7 cms de largo por 4 cms de ancho con los colores de la pañoleta del grupo al cual pertenece la Margarita.

Debajo de la insignia de grupo se coloca el adelanto representado por un círculo que se va formando con cinco triángulos, cada triángulo representa un área de desarrollo, la está representada por un triángulo de fondo verde grama con un dibujo alusivo al área de desarrollo. Estos triángulos serán entregados en forma progresiva según la niña alcance cada área de desarrollo hasta completar así el círculo.



Al completar las cinco etapas la Margarita recibirá el máximo adelanto de la Unidad. La insignia es un círculo formado por cinco triángulos de diferente color con una flor de margarita en el centro. Cuando la niña se convierta en Hadita podrá portar esta insignia sobre el bolsillo de su uniforme de Hadita.



## EL CONSEJO DE UNIDAD

El Guidismo implica trabajo en equipo y como es necesaria la planificación, la comunicación, el intercambio de ideas y la distribución de tareas entre las Guiadoras, se hace necesario el Consejo de Unidad.



El Consejo de Unidad es la reunión semanal de las Lechuzas para planificar, programar y evaluar las actividades de la Unidad e intercambiar opiniones acerca del funcionamiento de la misma y de cada niña en particular, eventualmente puede invitarse al Jef@ de Grupo a fin de contar con su asesoría en aquellos temas que repercuten sobre otras unidades.

En estas reuniones se lleva un libro de actas en el cual se anota todo lo tratado y las conclusiones y decisiones tomadas.

### **Ejemplo de una agenda de Consejo de Unidad:**

Evaluación de la reunión finalizada recientemente:

- Actividades.
- Actuación de las Lechuzas.
- Comportamiento de las Margaritas.
- Pruebas aprobadas a cada Margarita.

Análisis del programa trimestral:

- Objetivo de la siguiente reunión.
- Reforzamiento del aprendizaje de las reuniones anteriores.

Elaboración del programa de la próxima reunión:

- Duración.
- Objetivo.
- Actividades.
- Responsables.
- Recursos materiales y humanos.
- Actividades a realizar por las Lechuzas previas a la reunión.

Planteamiento de problemas, conflictos o situaciones inesperadas.

Finanzas de la Unidad.

Lectura de correspondencia, redacción de circulares, etc.

Puntos Varios.

Clausura.

## **ADMINISTRACION DE LA UNIDAD**

La administración en la Unidad tiene como finalidad ayudar a la Lechuzas en la dirección de la Unidad, manteniendo en orden y al día una serie de libros y carpetas que les permitan manejar con facilidad la Unidad. Es aconsejable llevar los siguientes libros:

- **Registro de la Unidad:** Es un libro o carpeta en el cual se anotan los datos de cada Margarita, nombre completo, dirección, teléfono, datos de los representantes, etc.
- **Registro de Adelanto:** Es el registro en donde se lleva el adelanto de cada niña, se puede anotar las fechas en las cuales se pasan las pruebas, fecha de ingreso, fecha de investidura, etc.





- **Cuadro de Adelanto:** Es un cuadro grande hecho en corcho, madera o cartón en donde aparece el nombre de cada Margarita y cada área de desarrollo. Se debe colocar en un lugar visible para que sirva de estímulo a todas las niñas.
- **Cuadro de Metas:** Donde se planea con fechas el adelanto de cada Margarita. Se debe evaluar periódicamente para ver si se están logrando las metas.
- **Control de Asistencia:** Registro que se lleva la asistencia semanal de las Margaritas.
- **Control de Cuotas:** Registro que se lleva del pago de la cuota.
- **Libro de Contabilidad:** Es el Libro de control de las finanzas de la Unidad, en este se anotan los ingresos y egresos y se hace un balance mensual.
- **Inventario:** Registro de las pertenencias de la Unidad, materiales y equipos, el estado en que se encuentran, etc.
- **Libro de Oro:** Libro o carpeta donde se anota todo lo referente a la Unidad como: Inversiones, paseos, acantonamientos, tradiciones, etc. Se pueden colocar fotos y anécdotas de las actividades.
- **Libro de actas de Consejo de Unidad:** Carpeta de Reuniones y Actividades: Donde se archivan los programas de las reuniones y demás actividades de la Unidad.
- **Carpeta de Juegos, Cantos y Manualidades:** Donde se recopilan todas las canciones, fichas de juegos y otras ideas.
- **Caja de Unidad:** Se utiliza para guardar materiales como: goma, tijeras, creyones, recortes, témperas, papel, cartulinas, etc.

## TRABAJAR CON MARGARITAS

Para trabajar las áreas de desarrollo en la unidad de Margaritas se crea un planifica un programa semanal que no debe cuya duración es de una hora y media. La(s) lechuzas (s) deben planificar muy bien el programa a desarrollar en cada reunión, prever todos los recursos y materiales necesarios para llevar a cabo el programa de modo que puedan mantener a las niñas ocupadas durante toda la reunión con el fin de mantener el interés de la niña.

Durante las reuniones la Lechuza llama a las Margaritas con la Palabra “Pétalos” y estas acuden diciendo “a unir”.

## SECUENCIA DE ACTIVIDADES EN UNA REUNION SEMANAL

**Ceremonia inicial:** Círculo de Margaritas (Ver ceremonias)

Toda reunión debe comenzar con está ceremonia. Ello representa para las niñas un momento mágico y especial junto a sus compañeras, también le enseña que en determinados momentos debe mantener la disciplina.

Seguidamente al concluir la ceremonia, la lechuza guiará a las niñas a realizar algún pensamiento que genere un momento espiritual. Si las niñas no pueden hacerlo por si solas, la lechuza puede iniciarlo por Ej.: “Damos gracias a Dios por este día tan hermoso” o “Damos gracias por los animalitos”, etc.



**Juego Activo:** Permite que las niñas se pongan en movimiento y les permite sentirse cómodas dentro de la reunión, ya que a ellas les gusta jugar y disfrutan de este tipo de actividades. Es bueno siempre planificar dos juegos por si acaso algo fallará.

**Actividad Pasiva:** es el momento de contarles alguna historia o cantar alguna canción.

**Actividad para trabajar el Plan de Adelanto:** Es el punto principal de la reunión, pues aquí se desarrolla el plan de adelanto de las niñas. La Lechuza habrá escogido en que área de desarrollo trabajar y la actividad que se va a realizar.

Las niñas deben estar colocadas en círculo y la lechuza comentará la actividad que va a realizar. En este momento la lechuza explica todo lo referente al tema y distribuirá el material (si requiere de ello) para que las niñas trabajen (Ver Plan de Adelanto).

**Período de orden y limpieza:** para recoger y guardar todo el material. La actividad refuerza en la niña el hecho de que después de realizar un trabajo o actividad debe ordenar y guardar todo lo utilizado para el mismo.

**Juego:** es importante recordar que la esencia en las actividades en las Margaritas es el Juego, puede seleccionarse dependiendo de la actividad anterior un juego activo o uno pasivo, esto también dependerá del ánimo grupal.

**Clausura:** Se realiza un túnel de despedida o el Taps de las Margaritas. (Ver Ceremonias).

Con el fin de ayudar a la Guiadora que recién comienza a trabajar con las Margaritas se presentan a continuación un modelo de las primeras cuatro reuniones con la Unidad de Margaritas:

## **CUATRO PRIMERAS REUNIONES DE LAS MARGARITAS**

### **Primera Reunión**

Dar la Bienvenida a las niñas, previamente haber preparado etiquetas para colocar el nombre de cada margarita a la altura de su pecho de modo de poderlas identificar mientras la lechuza se aprende los nombres.

1. Enseñar a las niñas el círculo de las margaritas.
2. Juego Activo (Ver Juegos).
3. Enseñar a las niñas el saludo.
4. Plan de Adelanto: Área Guidismo.  
Actividad: Insignia de las Margaritas.  
Dar a las niñas papel lustrillo para elaborar las insignias, la lechuza llevará los círculos verdes ya cortados, y las niñas formarán la flor. La lechuza debe hablar con las niñas sobre el significado de la insignia.
5. Canción infantil. Se sugiere enseñar alguna canción que tenga que ver con el guidismo, la amistad o la cooperación.
6. Juego.
7. Cuento de las Margaritas.
8. Clausura Túnel de Despedida.



### **Segunda Reunión:**

1. Círculo de las Margaritas. Pensamiento que inspire espiritualidad.
2. Juego Activo.
3. Practicar con un juego el saludo.
4. Plan de Adelanto: Área Guidismo.  
Comentar con las niñas sobre nuestros fundadores, relatarlo en forma de cuento.  
Entregar a cada niña una foto (fotocopiada) de nuestros fundadores. Señalarlos e identificarlos, pegarlos en una hoja y pintarle un marquito.
5. Canción.
6. Trabajo Manual (Ver manualidades).
7. Clausura Taps de las Margaritas.

### **Tercera Reunión:**

1. Círculo de las Margaritas.
2. Juego Activo.
3. Enseñar el Lema.
4. Plan de Adelanto Área Guidismo.  
El Pin Mundial. Hablar sobre el pín mundial y su significado. Dar a las niñas el pin ya dibujado en una hoja de papel, para que ellas lo coloreen.  
Es importante que cada actividad realizada, lleve el nombre de la niña y la fecha.  
Ellas pueden ir guardando sus trabajos en su álbum de las Margaritas.
5. Historieta Corta.
6. Juego tranquilo.
7. Clausura. (Túnel o Tapas).

### **Cuarta Reunión:**

1. Círculo de las Margaritas. Pensamiento.
2. Juego activo.
3. Plan de Adelanto: Área Guidismo.  
Visitar la unidad de Ronda, Guías Menores o Guías Mayores (sólo debe visitarse una unidad por reunión), identificar la unidad, que nombre reciben sus dirigentes, etc.  
Luego de la visita pedirle a las Margaritas que dibujen lo que hacía la unidad en el momento en que realizaron la visita.
4. Juego activo.
5. Juego Tranquilo.
6. Manualidades
7. Juego activo.
8. Clausura. (Ver ceremonias de las Margaritas).

## **CUENTO DE LAS MARGARITAS.**

Hace mucho, mucho tiempo, en la selva del Amazonas, existían unas extrañas plantas con espinas que nunca florecían. Cerca de donde crecían esas plantas, había una tribu de indios en donde vivía una pequeña familia que tenía una hija llamada "Margarita".



Margarita era una indiecita muy inquieta, que todos los días salía a recorrer la selva, para jugar con los animales y recoger flores.

Un día margarita descubrió el lugar donde crecían las extrañas plantas que nunca florecían y asombrada se preguntó: “¿porque no tendrán flores?” “¿será que el Dios de las plantas la ha castigado?” ¡Todas las plantas de la selva tienen hermosas florecitas!...

Margarita, muy preocupada, fue a preguntar al sabio anciano de la tribu y este le dijo: ve en busca de la lechuza que es el animal más sabio ella sabrá orientarte. Margarita fue en busca de la lechuza, cuando la encontró le preguntó: “sabía lechuza ¿porque en nuestra selva existen plantas que no dan flores?, la lechuza le contestó: “ por muchas lunas allí han crecido y jamás han florecido, quizás el Dios de las plantas alguna vez pueda mirarlas con ojos de bondad y quitar sus espinas!, seguramente si alguien les demuestra gran afecto Dios hará un milagro”

Margarita contesto: “¡Gracias sabia lechuza! Quizás yo pueda hacer algo por ellas, en esta tierra nada es malo o feo, solo debemos ponerle un poco de amor, aunque sus espinas nos hagan daño”.

Desde ese momento, Margarita cada día se dedico a regar, cuidar y limpiar a las extrañas plantas, esa era su responsabilidad y ella la cumpliría con toda seguridad.

Poco a poco el cansancio la rendía, sin embargo, ella continuaba con su trabajo diario y pedía al gran Dios que mirara con amor aquellas plantas.

Un día decidió pedir ayuda a otras indiecitas, ya que se daba cuenta que juntas lograrían el propósito más rápido, que trabajando ella solita, sus amigas decidieron ayudarla en tan hermosa y digna tarea.

Con mucho empeño, amor y dedicación trabajaron cada día durante muchas lunas, hasta que un día..... ¡OH SORPRESA!, aquellas extrañas plantas habían florecido, tenían una hermosas flores blancas y amarillas, “el gran Dios de las plantas, les había dado los colores del sol y la luna....

Toda la tribu fue hasta el lugar para admirar con asombro aquel milagro.

El anciano sabio hablo a su tribu y les dijo: “ Hoy es un día de alegría para nosotros, el Dios de las plantas nos ha regalado este milagro... estas flores se llaman como esta niña que con tanto amor, tenacidad y constancia ha trabajado hasta lograr que estas plantas florecieran, se llaman “Margaritas” y así siempre podremos recordar que la unión y la hermandad en el trabajo, hacen posible lograr las metas. El gran Padre envió estas flores, vestidas con los colores del sol y la luna para premiar a nuestra tribu.

Y así desde aquel día aquellas plantas siempre florecieron, simbolizando con sus pétalos la hermandad de los hombres en la tierra...

## **LEMA DE LAS MARGARITAS:**

Florecer

## **LEYES:**

- La margarita obedece y escucha a sus mayores.
- La margarita sabe compartir.



## SALUDO:

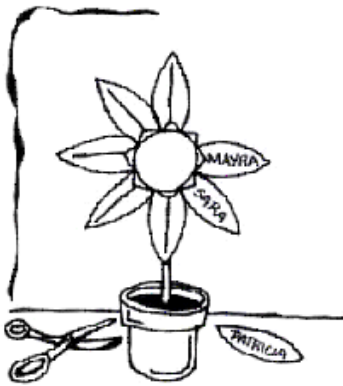
El saludo de las Margaritas es similar al saludo de las Haditas, se hace levantando el dedo índice y el dedo medio juntos, lo cual representa las dos partes de la Promesa: Dios y Hogar, el dedo pulgar sostiene a los dedos que quedan abajo.

## FORMACIONES:

**Circulo de las Margaritas:** esta es la única formación que utilizará la lechuza para dirigirse a las Margaritas. La formación en círculo representa la unión y la hermandad de las Margaritas.

## ELEMENTOS DE LA UNIDAD:

**Margarita Tótem:** se trata de una margarita hecha con materiales como cartulina, alambre, etc. En la cual se colocaran pétalos con los nombres de cada Margarita investida.



## CEREMONIAS:

### Ceremonia de apertura:

Cada reunión de las margaritas, se iniciara con un círculo, en donde se tomaran de las manos y danzaran en el sentido de la aguja del reloj cantando esta canción:

Aquí están las margaritas  
Siempre juntas estaremos  
Haditas pronto seremos  
Y unidas seguiremos  
Tralalalalalala  
Tralalalalalala

Al momento de cantar el primer tralalalalalala las margaritas se detienen y juntan sus manos en el centro del círculo (sin soltarse), como formando una gran flor, y en el segundo tralalalalalala van hacia atrás (siempre unidas de la mano), se sueltan y dicen FLORECER haciendo simultáneamente el saludo.



## Ceremonias de Clausura de reunión.

### Taps de despedida

Las Margaritas junto a la(s) Lechuza(s) forman un círculo y entrecruzan los brazos por los hombros (como en un abrazo gigante) de manera que el círculo quede bien cerrado, luego cantan suavemente la canción:

“Oh Dios Señor  
Te invocamos  
danos la paz  
que te rogamos”  
(se repite la melodía con los labios cerrados)

### Túnel de despedida

Las Margaritas se colocan por parejas, unas frente a las otras, para formar un túnel y comienzan a pasar por parejas debajo del túnel cantando la canción hasta que todas hayan pasado, si es necesario se repite la canción dependiendo de la cantidad de niñas que tenga la Unidad. Si las parejas están incompletas la Lechuza puede formar parte en el túnel. La canción tiene la misma música de la canción de la ceremonia de apertura.

“Un túnel hay que formar  
Por el vamos a pasar  
Y no olvides compañera  
Que no debemos hablar  
Dándole gracias a Dios  
Diremos hasta mañana  
Y puntuales volveremos  
En la próxima semana”.

La Lechuza debe escoger entre el Taps y el Túnel para culminar las actividades. Los puede alternar a su gusto.

**Ceremonia de investidura:** es una ceremonia de integración, ya que el plan de adelanto de las niñas no contemplan una ceremonia de promesa. En la ceremonia de investidura a la niña se le coloca su delantal con la insignia de Margarita. La ceremonia se realiza cuando la niña ha asistido a 4 o 5 reuniones, debe saber realizar el saludo y haber memorizado las leyes y conocer el lema.

Para realizar la ceremonia las niñas se colocan en dos filas, paralelas, la(s) lechuza(s) deberá(n) estar situada(s) al comienzo de las dos filas. El uniforme deberá estar colocado en la margarita (tótem), la lechuza llamara a la niña que se va a investir, esta sale de la fila, pasara por el medio y se colocara en frente de la lechuza. La Lechuza dirá algunas palabras sencillas acerca del significado del cuento y sobre las guías, luego le coloca el delantal a la niña y después ambas saludan. La Margarita dice su lema FLORECER saludando a las demás margaritas y de igual manera las demás margaritas contestan el saludo. La Lechuza le entregara un pétalo a la niña con su nombre y esta lo colocara en la Margarita Tótem, después pasara por un túnel que realizaran las Margaritas que se encuentran en las filas, tomándose de las manos y elevándolas.



**Pase a la ronda de las haditas:** es una ceremonia importante para la unidad y la Margarita, cuyo propósito es que la niña sepa que está creciendo y que ahora va a ser una hadita.

La planificación de esta ceremonia debe realizarse en conjunto con las Lechuzas de la Unidad de Ronda. En un área agradable y ambientada se coloca el círculo de las Margaritas con el tótem y la lechuza en el medio y del otro lado el anillo de hadas con las haditas y su lechuza en el medio. Entre los dos círculos se hará un camino con flores (preferiblemente margaritas), por donde pasará la niña.

La lechuza llama a la niña y le dice unas palabras de despedida, luego saludará a la lechuza y a sus compañeras, cantarán alguna canción de despedida y en ese momento se abren los dos círculos, la margarita pasa por el camino de flores y se dirige al anillo de hadas, las haditas dejan pasar a la niña para que se encuentre con la Lechuza marrón quien la recibe y le da la bienvenida, le presenta a la ronda y le dice en que seiscena va a estar.

## INGREDIENTES DE UN PROGRAMA SEMANAL

### JUEGOS:

Son una actividad natural de las niñas que representa una forma de diversión y entretenimiento. Son la primera manifestación natural de la actividad de la niña, ayudando a su formación, su desarrollo y contribuyendo a su socialización. Sirve para desahogar y canalizar su energía e inquietudes enseñándole a utilizar sus propios recursos.

Los juegos deben estar regidos por una disciplina, ser variados y que mantengan el interés, igualmente deben estar preparados con antelación, contando con los materiales necesarios para su desarrollo.

Los juegos pueden ser de diversa índole, habrá juegos instructivos, juegos para desarrollar los sentidos, para enseñar ritmo, etc., la Lechuza podrá inventar juegos, siempre cuidando su duración, no pueden ser muy largos o que ameriten una larga explicación.

Un juego nunca se debe agotar, es decir, hay que dejarlo cuando las Margaritas están aún entusiasmadas no cuando están extenuadas o aburridas de él. Igualmente deben alternarse con períodos de tranquilidad. Deben incorporarse entre 3 y 4 juegos en un programa semanal lo que garantizará entusiasmo y motivación.

### Para explicar un juego siga las siguientes recomendaciones:

- Formar al grupo y sentarse ubicándose donde todos puedan verla y donde pueda verlos a todos.
- Debe esperar a que el grupo esté en silencio y quieto antes de comenzar a hablar, no es acertado gritar.
- En el momento que se obtiene la atención del grupo se debe explicar el juego en la forma más clara y breve posible.
- Generalmente la mejor explicación consiste en demostrar lo que hay que hacer.
- Es muy importante mantener a los participantes en un estado entusiasta y activo; para ello es fundamental el estado de ánimo que exteriorice durante la explicación, el entusiasmo y buen humor son contagiosos, así como también lo es la falta de ánimo.



- Si un juego no tiene éxito, debe sustituirse de inmediato.
- Si un juego se está desarrollando mal, se debe detener, allanar las dificultades y reanudarlo sin carrera.
- Cuando se cometen errores, hay que ser paciente y si es posible hacerlos notar en forma agradable y jocosa, llamando la atención sobre los errores y no sobre la persona que los cometió.
- Se debe ayudar a la niña que no entiende o tiene dificultades.
- Debe detenerse el juego cuando ha llegado al máximo éxito: es necesario “matar” el juego antes de que “muera”.
- Se debe tratar de que todas participen.

### **CANCIONES:**

Es una forma de expresión preparada con ritmo y armonía, es un vehículo de mensaje en el proceso de aprendizaje de la niña, llevándole a captar la enseñanza en forma agradable y emotiva. Le ayuda a modular correctamente, refleja, canaliza y acondiciona los estados de ánimo.

### **CUENTOS:**

Es una forma de expresión narrativa-descriptiva resultado del ordenamiento de la imaginación y la fantasía en el lenguaje. Es un mecanismo de aprendizaje por identificación con ejemplos en el mensaje que le permite a la niña vivir situaciones que no están a su alcance inmediato y adaptarlas a su entorno.

El cuento ejerce gran influencia en la educación de la niña, nos ayuda a conocer el medio donde viven, las ayuda a desarrollar la imaginación y a enriquecer su lenguaje.

Toda historia debe perseguir un objetivo y las Lechuzas deben conocer y manejar adecuadamente el tema, igualmente deben tomar en cuenta los períodos de atención de las niñas, siendo recomendable que se trate de historias cortas y significativas.

A las Margaritas les encantan los cuentos y en el programa no deben faltar. La Lechuza se dará cuenta de la enorme influencia de los cuentos en la Unidad, porque son una actividad reposada y amistosa que todas disfrutan. La Lechuza puede, a través de cuentos desarrollar la imaginación de las Margaritas ayudándolas a ser más conscientes del mundo que las rodea, puede igualmente aguzar su idealismo e inspirar nuevas actividades y puede de una manera agradable señalar las faltas y sugerir soluciones.

Para ponerlo en práctica la Lechuza debe invitar a las Margaritas a sentarse cerca alrededor de ella, de manera de poder verle las caras a todas, y si alguna se acuesta o tiende en el suelo, indica que están cómodas e interesadas, todas deben estar cómodas, se debe hablar despacio, suavemente y claro. Lo más recomendable es que la Lechuza tenga pleno conocimiento del cuento, y trate en lo posible de no leerlo, pues esto restará interés y atención en las niñas.

Para contar un cuento se puede seguir la siguiente secuencia:

1. Introducción, que explica quién, cuando, donde. Es como una decoración, marca el lugar, el tiempo y la escena.
2. Los acontecimientos que se suceden o el cuerpo del cuento.
3. El punto culminante o base del cuento.





4. El final, que siempre es feliz y muy necesario en los cuentos para niños.

El cuento debe tener bastante acción. Las descripciones deben ser cortas pero precisas, con mucho suspenso que conduzca al punto culminante, debe ser algo dramático, claro y no muy largo, es bueno cambiar de tono de voz y de dramatizar las situaciones. Los cuentos de horror y sarcasmos no se deben contar. Las Lechuzas deben procurar que las niñas se vayan al finalizar la reunión entusiasmadas y deseosas de contar el cuento en su casa.

### **REPRESENTACIONES:**

Es una forma de expresión completa resultado de la imitación y escenificación de hechos conocidos; es la vivencia de un papel o situación con valores establecidos. Es la acción de la imaginación con intervención de todos los sentidos como medio de comunicación y forma de aprendizaje en el desenvolvimiento social de la niña.

Las representaciones ayudan a transformar en fantasía la realidad, reafirman lo aprendido en otras circunstancias, ejemplifican la utilización de destrezas en forma adecuada para el logro de un fin, facilitan la adquisición de actitudes deseadas y aumentan el vocabulario de la niña.

Se debe tener en cuenta la importancia de la participación de todas o casi todas las Margaritas, ya que por medio de las representaciones a las niñas pueden expresarse libremente, asumir roles no tradicionales e imitar ejemplos a seguir.

Se debe cuidar no ridiculizar situaciones de ninguna índole, cuidando el vocabulario, gestos y expresiones a ser utilizadas.

Pueden ser usadas representaciones mímicas, verbalizadas, en base a un tema o contenido previamente determinado, etc. Igualmente en ocasiones se pueden utilizar para trabajar el Plan de Adelanto de las Margaritas.

### **TRABAJOS MANUALES:**

El trabajo manual es una actividad creativa y de coordinación de los sentidos con las manos; es una forma de aprendizaje mediante el logro de una realización, que ayuda al descubrimiento y desarrollo de habilidades en la niña y culmina en la explosión plástica del pensamiento.

El trabajo manual va a ayudar a que las niñas adquieran coordinación viso-motora, desarrollen habilidades manuales, ayudándolas a descubrir sus propias capacidades.

Debe tomarse en cuenta la disponibilidad del material requerido, que esté acorde a la capacidad de las niñas, cuidando dejar libertad para la creatividad y dar instrucciones claras de su realización.

Se pueden realizar trabajos manuales grupales o individuales, de tipo plegables, modelaje, etc.

En algunas reuniones de las Margaritas debe haber un tiempo contemplado para el desarrollo de trabajos manuales, es ideal aprovechar las ocasiones especiales como por ejemplo el Día de la Madre, Navidad, etc.

### **AYUDAS VISUALES:**



Las Margaritas presentan periodos de atención muy cortos y no poseen aun la habilidad para leer y escribir, es por ello que las ayudas visuales cobran mucha importancia en el manejo de la Unidad.

Con las ayudas visuales se logra cambiar el trabajo de las pruebas por “juegos de pruebas”, usando ilustraciones, canciones, bailes, etc.

Una Margarita puede comprender y aprender cualquier tema por medio de ilustraciones, en esta forma pueden “ver”, lo que se les desea enseñar.

## **PLAN DE ADELANTO:**

El plan de adelanto de la Margarita comprende cuatro áreas de desarrollo las cuales debe ser trabajadas a través de las actividades semanales, debido a que la niña en edad de Margarita no sabe leer, no se le entregará ningún manual, sencillamente la lechuza será quien coordine las actividades que le permitan conducir a la niña a obtener sus insignias.

### Áreas de desarrollo

- Guidismo.
- Naturaleza.
- Salud y Emergencias.
- Mi Hogar, Mi Comunidad, Mi Mundo.
- Arte

Estas áreas están estructuradas de manera tal, que serán desarrolladas por medio de actividades diversas, durante un mes o más tiempo si fuera necesario. Al finalizar el área, la Lechuza otorgará la insignia correspondiente. Para tener el control de que Margarita puede obtener la insignia del área trabajada durante un mes o el tiempo en que se trabaje la misma, la lechuza deberá llevar una carpeta personal para cada niña donde irá recopilando los trabajos que la niña realice durante cada reunión.

### **GUIDISMO:**

**Objetivo:** conocer el movimiento al cual pertenece a través de:

- Cuento de las Margaritas.
- Insignias de las Margaritas.
- Pin Mundial.
- Nuestros Fundadores.
- Saludo.
- Lema.
- ¿Quiénes forman parte de un Grupo Guía?
- Visita a la Ronda, Cía. de Guías Menores y Guías Mayores.

**Actividades sugeridas para trabajar el Área de Guidismo en las reuniones semanales:**



- Narrar y dramatizar el Cuento de las Margaritas.
- Dibujar sus personajes.
- Escenificar el Cuento por medio de títeres.
- Dibujar la insignia de las Margaritas y rellenarla con papelitos de colores (mosaico).
- Dibujar la insignia de las Margaritas y colorearla.
- Hacer juegos, en los que las niñas formen las insignias en actividades de relevo.
- Dibujar la insignia de las Margaritas y pintarlas con tempera.
- Moldear la insignia con Plastilina.
- Para trabajar el Pin Mundial se pueden utilizar los mismos procedimientos que para la insignia de margaritas.
- Colocar varias insignias guías y pedir a las niñas que identifiquen el Pin Mundial.
- En la actividad de nuestros fundadores podemos narrar un cuento corto o escenificarlo.
- Dar a las niñas una fotografía de B.P y Lady Olave, en reproducción de papel y pedirles que los identifiquen y luego pegarlos en una hoja en blanco, luego con creyones se les hace un marquito.
- Mostrar a las niñas revistas y reportajes donde aparezcan B.P y Lady Olave etc., pedir a las niñas sus comentarios sobre ellos. Por ejemplo: ¿Quiénes son? ¿Qué hicieron?.
- Enseñar el saludo y el Lema por medio de juegos.
- Llevar a las niñas por todas las unidades, para que conozcan e identifiquen los demás miembros del grupo y sepan como se llaman las demás unidades y sus dirigentes.
- Realizar dibujos de las actividades de otras unidades.

## **NATURALEZA**

**Objetivos:** Incentivar el amor por la naturaleza al descubrir el medio ambiente.

### **Actividades sugeridas para trabajar el Área de Naturaleza en las reuniones semanales:**

- Observar todos los animales que se encuentran cerca de nuestros pies, nombrarlos.
- Recolectar papel, latas, vidrio, etc., para reciclar.
- Elaborar objetos con materiales de desecho.
- Escuchar todos los ruidos y sonidos e identificarlos.
- Salir de paseo o caminata observar las plantas y animales que encontremos a nuestro paso, ¿Cómo los protegemos?.
- Traer una foto de su mascota o de un animal que les guste, elaborar un collage entre todas.
- Elaborar carteles para colocar en la comunidad sobre la basura y contaminación.
- Elaborar una casita de hormigas en un frasco, obsévalas comentar, como viven que comen, etc.
- Sembrar un arbolito que todas las margaritas cuidaran.
- Hacer Juegos de Kim, con objetos naturales para lo cual no se deben utilizar más de 6 objetos, no debemos olvidar que son niñas muy pequeñas.
- Hacer juegos de sonidos, olores, tacto, etc.
- Realizar un museo natural con objetos encontrados en una caminata.
- Hacer pinturas y cuadros, utilizando flores y hojas etc.

Otras ideas:

## **JARDINES MINIATURAS**

**Materiales:**

Una zanahoria  
Un pelador de papas  
Pabilo.

**Elaboración:**

- Corta la zanahoria por la mitad.
- Con el pelador de papas escarba hasta dejar un hueco en el centro.
- Abre unos agujeros por donde puedas meter el pabilo para poder colgarlo en un sitio fresco.
- Llena la cavidad de agua.
- En unas semanas aparecerán hojas, se debe estar pendiente de colocar agua para que no se seque.

**UN JARDINCITO EN CONCHA DE HUEVO****Materiales:**

1 huevo  
Tierra abonada.  
Una planta.

**Elaboración:**

1. Corta el huevo con un corte transversal, hacer pequeños agujeritos con un alfiler en el fondo para drenar el agua.
2. Colocar tierra y sembrar una matita o varias.
3. Regarlas y esperar, al cabo de unos días estará listo el mini jardín.

**JARDINES EN ESPONJAS****Materiales:**

Esponja grande  
Semillas  
Agua.

**Elaboración.**

- Colocar semillas en una esponja y mantenerlas húmedas.
- Al cabo de unos días aparecerán las plantillas, debemos mantenerlas siempre húmedas.



## **SALUD Y PREPARADAS PARA LAS EMERGENCIAS**

**Objetivos:** aprender acerca de su cuerpo y lo que debe hacer para cuidarlo.

Para cumplir con el objetivo la lechuza tratará de realizar actividades donde la Margarita:

- Conozcan como cuidar su cuerpo.
- Cuidar sus dientes.
- Cuando decir **NO**.
- ¿Qué hacer en situaciones de Emergencia?.
- Importancia de alimentarse de manera sana.
- Importancia de hacer Ejercicios y Deporte.
- Vivir una aventura al aire libre (Paseo programado, excursión, visita, etc.).

### **Actividades sugeridas para trabajar el Área de Salud en las reuniones semanales:**

- Recortar y pegar alimentos que no dañan los dientes.
- Después de una merienda enseñar las técnicas de un correcto cepillado.
- Invitar a un odontólogo o Higienista dental para que les enseñe la técnica del correcto cepillado.
- Organizar una sesión de preguntas donde las niñas le digan a la lechuza porque es importante bañarse, lavarse la cara, cepillarse, etc.
- Realizar ejercicios de Baden Powell, yoga, taichí, etc.
- Dibujar el contorno de las manos niñas y dibujar los microbios dentro de ellas, explicarles que son los microbios y como pueden eliminarlos al lavarse las manos.
- Elaborar juegos de tarjetas, donde habrá situaciones correctas e incorrectas, el juego consiste en sustituir la incorrecta por la correcta. Ejemplo: Niños lavándose las manos, bañándose, niños limpios, niños sucios, etc., repartir todas las tarjetas y luego ir poniendo en la mesa las tarjetas correctas, comparar y comentar al final.
- Recortar y pegar en tarjetas, dibujos o fotografías, de los diferentes tipos de alimentos, Ej.: frutas, verduras, carne, leche, pescado, huevos, etc., esto lo podemos encontrar con facilidad en revistas viejas, cartillas, etc. Dar a cada niña una bolsa de papel, colocar correctamente cada grupo de alimentos que necesita nuestro organismo para mantenernos sanos. La Lechuza podrá hacer juegos, por ejemplo; el equipo que coloque el mejor menú balanceado, etc. (Ver anexo de éste área).
- Preparar con las niñas una merienda especial, comentar sobre los alimentos que se utilizan.

### **Actividades sugeridas para trabajar preparadas para las emergencias en las reuniones semanales:**

Enseñarles a reconocer situaciones de peligro tales como:

- Acercamiento de personas extrañas.
- Caramelos o golosinas de personas extrañas.
- Caricias de personas desconocidas.
- Conversaciones con personas extrañas.

Indicarles formas de comportamiento seguras:

- Cuando se debe decir **NO**.
- Explicar a las niñas los peligros que pueden existir con personas desconocidas. Dramatizar.



- Dramatizar situaciones incorrectas. (Ejemplo: Niños aceptando dulces de extraños, etc.), el otro equipo deberá actuar de manera correcta y comentar que errores advirtieron en el primer grupo que dramatizo.
- Elaborar juegos sobre seguridad en el hogar.
- Aprenderse el teléfono de sus padres y enseñarlas como discar el teléfono.
- Hablar a las niñas sobre el cinturón de seguridad. ¿Por qué debe usarse?. Pedir a su representante, que permita a la niña sentarse en el vehículo y colocarse el cinturón de seguridad. Hablar acerca del puesto que deben ocupar los niños en un carro.
- Dramatizar situaciones de emergencias y comentar. ¿Qué harían? o a ¿Quién llamarías?, etc.
- Llevar a las niñas a dar un pequeño paseo alrededor del sitio de reunión. Enseñar a las niñas como se debe cruzar la calle. Al regresar, dejar a las niñas comentar sobre situaciones vividas o experiencias conocidas al respecto.
- Practicar como limpiar y curar una herida simple.
- ¿Qué hacer cuando hay fuego?. Dramatizar y comentar sobre situaciones similares.

## **MI HOGAR, MI COMUNIDAD, MI MUNDO:**

**Objetivo:** conocer todo lo relacionado con su grupo familiar, entender que existen otros grupos familiares similares al suyo, que juntos forman una comunidad y que en todo el mundo existen también grupos familiares y comunidades con diversas características.

### **Actividades sugeridas para trabajar el Área de mi hogar, mi comunidad y mi mundo en las reuniones semanales:**

- Mostrar una esfera, enseñar a las niñas donde nos encontramos. Dejar que cada una señale con su dedo.
- Llevar láminas o recortes de revistas donde se vean trajes o personas de otros países.
- Elaborar bingos con figuras de personas, objetos, comidas, etc., de otros países.
- Elaborar un álbum con guías uniformadas de otros países.
- Dibujar cada una, con ayuda de la lechuza un plano de su comunidad y luego un croquis de su casa. Comentar. ¿Qué hay en mi comunidad?, ¿Qué hay cerca de mi casa?, ¿Cómo es mi casa?, etc.
- Conocer nuestros símbolos patrios, colorear o hacer una bandera de papel. Participar en la ceremonia de bandera de grupo. Comentar con la lechuza todo lo que se hace en la ceremonia.
- Hacer juegos que se realizan en otros países y comentarles a las niñas de donde son esos juegos.
- Aprender el lema Siempre Listas en otros idiomas.
- Elaborar un álbum con fotos, recortes, dibujos, etc. de paisajes, trajes, etc. de la región donde viven.
- Averiguar cosas interesantes que hacen las guías en otros países.
- ¿Cómo podemos ayudar en casa?. Elaborar el juego de las pantomimas
- Enseñar a las niñas nuestros bailes típicos.
- Enseñar nuestros juegos típicos.



## **ARTE**

**Objetivo:** Estimular la creatividad en las niñas.

**Entre las pruebas que la niña deberá aprender se encuentran:**

- Cuales son los tres colores primarios.
- Con que podemos pintar un cuadro.
- Hacer figuras con arcilla, plastilina, barro y otro material.
- Conocer los museos de nuestro estado.

## **SUGERENCIAS PARA EL TRABAJO CON LAS MARGARITAS:**

Aunque las técnicas descritas aquí, para trabajar con niñas pequeñas están basadas en el sentido común, es bueno tenerlo por escrito, para que de vez en cuando sirvan de referencia.

Cada niña tiene su propia personalidad, talento y criterios. Estimulándola continuamente, la guiadora podrá ayudarla a desarrollar esos potenciales y guiarlas hacia una actitud positiva. Por ejemplo: Una niña tímida, no es sociable, pero es muy buena en actividades de tipo manual. Es importante entonces realizar esas actividades para que así la niña participe y encuentre amigas al estar en capacidad de ayudar a otros.

Acepta a las niñas tal como son, así ellas aprenderán a decir la verdad y a confiar en la Lechuza y en su forma de guiarlas. Por ejemplo: Una niña se encuentra que vendrá un bebe en su familia y ella no quiere, tú aceptas sus sentimientos y podrías decir algo como esto: sé que te molesta que va a venir un hermanito, ¿qué te parece si conversamos un poco sobre eso?. Déjala que hable sobre el tema, mientras ella logre expresarse, sin que la regañen o interfieran los adultos, ella logrará resolver bastante sus inquietudes y confiar en su guiadora, como alguien que de verdad la oye y respeta sus sentimientos y hasta se sentirá mejor pensando en su hermanito.

A las niñas les gusta mucho jugar y quizás para la lechuza sea difícil pasar a la siguiente actividad cuando las niñas juegan, es recomendable que la Lechuza sugiera el próximo paso lógico que las niñas harán, por ejemplo: ¿Dónde están los crayones?, esto les recuerda que tienen mucho rato jugando pero les crea la iniciativa para seguir con la próxima actividad.

Dejemos a las niñas comportarse de acuerdo a sus condiciones físicas y emocionales, guiándolas a la conducta deseada, sin incurrir en enseñarles un solo tipo de comportamiento, recordemos que cada niña es diferente.

Evita comparar a las niñas y hacer competencias. La regla es flexible en cada actividad y en todo momento.

No esperemos que todas las niñas participen en todas las actividades, para ellas mirar también es una forma de participar. Es bueno estimularlas a participar pero no se debe insistir demasiado, recuerda que hay niñas que se sienten tímidas cuando hay otras niñas que no conocen.



Cuando expliques un juego o actividad debes estar segura de que todas entienden, mantén su atención cuando les hables y siéntate para hablarles, es importante que las niñas tengan contacto a visual y no sientan que estás “arriba” de ellas.

Usa la menor cantidad de palabras posibles, habla con oraciones sencillas y claras. Al dar instrucciones hazlo de manera lenta y acompáñalas con expresiones faciales adecuadas. El uso de diferentes tonos de voz puede ayudar a dar énfasis a las instrucciones.

Dales instrucciones que contengan frases positivas y no negativas. Por ejemplo; Debes decir: “Coloca el vaso en la papelera, por favor”, y no...: “No tires el vaso en el suelo”.

Evita que las niñas crean que tienen otra alternativa cuando en realidad no hay ninguna. Por ejemplo: Instrucción Correcta: “Es hora de lavarte las manos”. Instrucción Incorrecta: “¿Quieres ir al baño?”.

Debes orientar a las niñas, desde el punto de vista de ellas y advertirlas con anticipación cuando una actividad va a comenzar o a terminar. Los niños pequeños se confunden o se frustran cuando son apurados, debes dejarlos terminar su actividad. Por ejemplo: La Lechuza puede comentar: “Vamos a contar un cuento y debemos terminar ésta actividad que hacemos ahora”.

Cuando vayas a solicitar a los padres que lleven algún material para la siguiente reunión o participarles de una reunión de representante debes hacerlo siempre por escrito y entregarlo a quien vaya a buscar a la niña.

## **SUGERENCIAS DE JUEGOS QUE PUEDES REALIZAR CON LAS MARGARITAS:**

### **LA RUEDA MÁGICA**

- Colocar a todas las niñas en círculo tomadas de la mano.
- Una niña estará en el centro y será el Duende Mágico.
- A la voz de Ya. Todas van hacia el centro, sin soltarse de las manos, hacia donde esta el duende, y este tratara de atrapar alguna niña, pero éstas rápidamente irán hacia atrás para evitar ser atrapadas por el duende.
- Si el duende atrapa, alguna niña, ésta pasa al centro para convertirse en Duende Mágico y la que estaba en el centro, se integra al círculo.

### **MARGARITAS Y DUENDES**

- Dividir a las niñas en dos equipos.
- Uno será el equipo de las Margaritas y el otro será el equipo de las Duendes.
- Marca una línea en el suelo y colocar los equipos frente a frente.
- Se debe indicar a los equipos cual es la casa de cada uno.
- Cuando la lechuza da la voz nombrando alguno de los equipos, estos corren a su guarida. Por ejemplo: Si la lechuza dice: Duendes, los duendes perseguirán a las Margaritas hasta que estás lleguen a su guarida.
- Si la lechuza dice: Margaritas, estas persiguen a los Duendes hasta llegar a su guarida.
- Las niñas atrapadas se quedan en la guarida del equipo que las atrapo. Gana las que atrapen a todas las otras.





## HERMANAS

- Colocar a las niñas en dos círculos.
- Cada niña tendrá al frente una compañera, y deberá recordar su cara.
- A la voz de “Ya”, giran las del círculo de afuera hacia la izquierda y las del círculo de adentro a la derecha.
- Cuando la lechuza dice “Hermanas”, cada una debe unirse a la compañera que tenía enfrente.

## EL LOBO Y LAS OVEJAS

- Todas las niñas menos una, forman una columna tomadas de la cintura; éstas serán las “ovejas”, y la primera de la fila será la pastorcita.
- La que no integra la columna, será el Lobo.
- Dada la señal de comienzo, ésta tratará de capturar a la última oveja, quien sin soltarse de la que está delante suyo, tratará de moverse para todos lados para evitar que el lobo le dé alcance.
- Si el grupo es numeroso pueden formarse varias columnas de ovejas con un lobo cada una.

## RED DE PESCADORES

- Se marcan 3 líneas en el campo de juego, una en cada extremo y otra en el centro de la misma.
- En la línea del centro se colocará una niña que será el “pescador” detrás de la línea de los extremos estará el resto de las participantes que será los “peces”. Dada la señal de comienzo los peces tratarán de llegar a la línea opuesta a la que se encuentran, sin ser tocadas por el pescador.
- Todo pez que sea tocado, pasará a ser pescador, y todo los pescadores integrarán la red tomados de las manos; de ésta forma se continuará el juego hasta que quede un solo pez libre; solo los participantes de los extremos de la red pueden capturar a otros peces.

## LAS COLITAS

Material: CINTAS.

- Se entrega a cada participante una cinta, que debe colocarse en la parte posterior a modo de “colita”.
- Se dispersan por el campo de juego y al dar la señal de comienzo cada niña trata de quitarle la “colita” a sus compañeras, la que la pierde sale del juego.
- El quitarle la “colita” a una compañera debe ser mediante un tirón, sin aguantar al adversario.
- Las “colitas” que obtenga cada participante deberá ponérselas ella y será ganadora a quien no le hayan quitado la “colita”.

## LA LECHUZA VOLADORA

Materiales: un plato de cartón o plástico, la figura de una lechuza, tijeras, goma.

- Tome el plato, y pegue la figura de la lechuza.
- Coloque a todas las niñas en un círculo muy grande.



- Una de las niñas estará en el centro del círculo, con la lechuza voladora, ella dirá el nombre (o puede ser también un número) de alguna compañera y lanzará el plato (la lechuza) al aire.
- La niña nombrada debe atrapar la lechuza voladora, antes de que llegue al suelo.
- Si no lo atrapa, ella pasará al centro y la que estaba en el centro se incorpora al círculo.

### **EN BUSCA DE LOS ANIMALES**

Materiales: cartulinas, tijeras, goma, recortes de revistas con figuras de animales, puede utilizar también cartillas.

- Recorte 24 tarjetas del mismo tamaño y pegue en ellas las figuras de los animalitos.
- Esconda las tarjetas en árboles debajo de objetos, etc., (éste juego es mejor realizarlo al aire libre).
- Una vez escondida todas las tarjetas diga a las niñas que irán de cacería y que deben observar bien.
- Gana la niña que encuentre más tarjetas.

### **LA POLKA DEL PAVO**

- Se colocan las niñas en una rueda por parejas, dispuestas en dos círculos concéntricos, las del círculo anterior, miran al sentido de las agujas del reloj, y las del círculo exterior, en el sentido contrario.
- Hay una participante que no tiene pareja.
- El brazo que queda para el lado del otro círculo, va a la cintura.
- Dad la señal inicial, comienzan a girar (cada círculo en sentido contrario); al dar una segunda señal (pueden utilizar palmadas) cada una se busca una compañera con la cual se enlazan los brazos; la que no lo consiga es el pavo y se sale del juego.

### **CUIDANDO GLOBOS**

Materiales: globos.

- Se traza un círculo en el suelo, de medidas proporcionales a la cantidad de participantes. Cada participante tendrá un globo atado a su tobillo izquierdo. (Si hay muchas niñas es conveniente utilizar dos círculos).
- Dada la señal cada una tratará de reventar el globo de sus adversarios.
- La niña que quede con el globo sano será la ganadora.

### **AGUA AL PLATO.** (Para realizarlo al aire libre).

Materiales: platos llanos de plásticos.

- Se dividen las participantes en dos equipos formados en columnas.
- La primera integrante del equipo tendrá un plato con agua.
- Dada la señal de comienzo, las que tienen el plato, avanzarán hasta una línea a unos 15 metros y volverán al lugar de partida desde donde saldrán las siguientes jugadoras.



- El equipo cuyo último integrante cruce primero la línea de partida habiendo volcado menos agua será la ganadora.

### **LAS BARRENDERAS**

Materiales: escobas pequeñas o plumeros, pala de recoger basura y pelotitas de ping pong o pelotitas de plástico (de piñata).

- Se juega por parejas. Una niña tendrá atada a la cintura en la parte posterior, un plumero o escoba pequeña (también pueden confeccionarse con ramitas de monte o un palo), la otra compañera tendrá en sus manos la palita de recoger basura.
- Se pondrán en el suelo las pelotitas y dada la señal de comienzo, las que tienen la escobita tratan de poner en las palitas las pelotitas, una por vez; la pala debe quedar siempre en el mismo lugar, ayudada por la que la sostiene, la pareja que consiga más pelotas será la vencedora.

### **POBRE MI GATITA**

- Se disponen las participantes sentadas en rueda, una de ellas ira al centro y será la gata, esta debe imitar lo mejor posible a este animal, de manera que haga reír al resto de los participantes, la que ría primero, cambiará de lugar con ésta.

### **LA BRUJA EN EL BOSQUE**

Material: una cinta.

- Una niña será la “bruja” y estará en el bosque o refugio; a una orden determinada, saldrá de éste con una varita mágica (cinta) en la mano con la que perseguirá a las demás que se encuentren dispersas en el bosque.
- Si una de las participantes es tocada por la varita de la bruja, se convertirá en bruja, volviendo ambas al refugio, del que saldrán a una nueva orden, tratando de tocar a nuevas participantes.

### **CORRAN MARGARITAS**

Materiales: una pelota.

- Se forman las niñas en una línea.
- La Lechuza lanzará una pelota rodando por el suelo, a la vez que corren todas las niñas tratando de ganarle a la pelota.
- Si alguna lo consigue, será la ganadora.
- No se debe lanzar la pelota muy fuerte para no quitar el estímulo de la carrera.

### **CARRERA DE BANDERITAS**

Materiales: dos banderitas.

- Se dividen las niñas en dos equipos, los cuales se subdividen a la vez en dos secciones, que se ubican en ángulos opuestos de un rectángulo, enfrentados.
- La primera competidora de la línea de una de las secciones de cada equipo tiene una bandera en sus manos, y al comenzar la carrera, corren a entregar a la



competidora correspondiente de la sección de su equipo. Y así sucesivamente. El primer equipo que termine de cambiar de lugar es el ganador.

### **VENTANAS ALTAS**

- Se disponen a las niñas en una rueda tomadas de las manos, menos una que correrá alrededor del círculo y en cualquier momento tocará la espalda de una de las participantes, esta la perseguirá tratando de darle alcance hasta llegar al puesto desocupado, los de la rueda gritaran; “ventanas altas” y se levantarán los brazos para permitir entrar a la perseguida. Si logra entrar al círculo sin haber sido tocada, estará a salvo integrándose a la rueda; la otra participante volverá a iniciar el juego de la misma manera, debiendo repetir la misma acción hasta que otra participante ocupe su lugar.

### **CARRERA DE CARTEROS**

Material: 2 pelotas, 2 sobres de papel.

- Se dividen las participantes en equipos: cada equipo se forman en dos columnas paralelas y en zigzag.
- Dada la señal de comienzo la primera jugadora de cada equipo corre dándole a las pelotas con los pies, a través de sus compañeras, ubicadas en zigzag y con el sobre en la mano, hasta llegar a la ultima a quien entregará sobre y pelota, y ésta continuara a través de sus compañeras hasta llegar a la primera de la fila y así sucesivamente, hasta que todas corran.

### **CARRERA HOLANDESA**

- Se disponen las niñas en una rueda de parejas.
- Una de las parejas queda fuera y corre alrededor del círculo, en cualquier momento, tocan la espalda de una de las parejas, la que correrá en sentido contrario, hasta el lugar que antes ocuparan: la pareja que llegue ultima a éste lugar continuará el juego.

### **AIRE, TIERRA Y FUEGO**

Material: una pelota.

- Se disponen las niñas en un círculo, sentadas.
- En el centro se sitúa a lechuza con la pelota. El juego comienza cuando la lechuza lanza la pelota a una niña a la vez que dice lo siguiente: sí dice “aire”, la niña debe contestar inmediatamente el nombre de un objeto que esté en el aire. Ejemplo: nube, ave, avión, etc. Si dice “tierra”, se debe contestar con un objeto que este en la tierra, Ej.: árbol, casa, mesa, carro, etc. Si dice “fuego” no debe contestar nada.

### **EL DETECTIVE**

Material: cuadrados de cartulina con figuras de animales domésticos.

- Se sientan las niñas en círculo.
- A una niña se le colocará en la espalda una figura de un animal, sin que ella sepa cual es.



- Las demás indicaran a las preguntas de ésta que características tiene ese animal, hasta que lo adivine, por ejemplo: ¿Tiene cuatro patas?, ¿Tiene plumas?, ¿Come vegetales?, etc., con todas esas preguntas la niña que tiene el animal a su espalda podrá adivinar, las niñas del círculo solo dirán si o no, sin dar mayores pistas.

### **PAN Y QUESO.** (Juego de Argentina).

- Una niña será la compradora, el resto estará en el círculo, estarán bien separadas unas de las otras, la compradora debe estar al centro.
- La compradora preguntará a cualquier niña: ¿Dónde puedo comprar pan y queso?
- La niña responderá señalando a cualquier otra compañera y dirá: “Por allá, pero está muy duro”.
- La compradora, irá donde la niña que señalaron y le hará nuevamente la pregunta, inmediatamente, las dos niñas a quienes se les hicieron las preguntas cambian de puesto una con la otra, por dentro del círculo, la compradora tratará de quitarle el sitio a cualquiera de las dos.
- Si lo logra, la que queda sin sitio será la compradora.

### **EL RESTAURANT**

- Las niñas estarán sentadas en círculo.
- Dé a cada una un nombre relacionado con algo que se utilice en el restaurante, Ejemplo: café, taza, leche, azúcar, servilletas, etc.
- La Lechuza, al centro, irá relatando una historieta, acerca de un restaurante e irá nombrando todos los artículos del restaurante y cuyos nombres tienen las niñas, debe mencionar frecuentemente la palabra restaurante.
- Cuando se nombre algún artículo del restaurante, la niña que tenga ese nombre da una palmada fuerte, sino lo hace da una prenda.
- Cuando se mencione la palabra restaurante, todas deben dar una palmada.

### **JUEGO DE PANTOMIMAS**

Materiales: tarjetones grandes con figuras relacionadas a alguna actividad del hogar. Ejemplo: Una planta, un perrito, una vajilla, una señora lavando, etc.

Los tarjetones estarán volteados al centro del círculo, una de las Margaritas pasa al centro y la lechuza pregunta: ¿cómo puedes ayudar en casa?, la niña levanta un tarjetón, y hace la mímica de lo que contiene la tarjeta, Ej. La margarita toma el tarjetón y si la tarjeta tiene un perrito, ella hará la mímica de sacar a pasear el perrito, etc.

### **SUGERENCIA DE MANUALIDADES:**

A continuación te presentamos algunas manualidades que puedes realizar con las Margaritas, por su puesto debes llevar el trabajo ya casi listo de modo que ellas intervengan solo pintando o pegando.



## MUÑECAS CON PALETAS DE MADERA

### Materiales:

Paletas, retazos de tela, fieltro, lana, marcadores, goma.

### Elaboración:

Debes llevar suficientes paletas para cada niña, indicarles que le pinten la boca, los ojos y la nariz en un extremo de la paleta, luego pegarle el cabello para lo cual la lana debes llevarla previamente cortada, igualmente debes llevar los vestidos hechos para cada muñeca de modo que las Margaritas solo tengan que vestir a sus muñecas. Podrías usar esta manualidad para hablarles luego acerca de su uniforme.

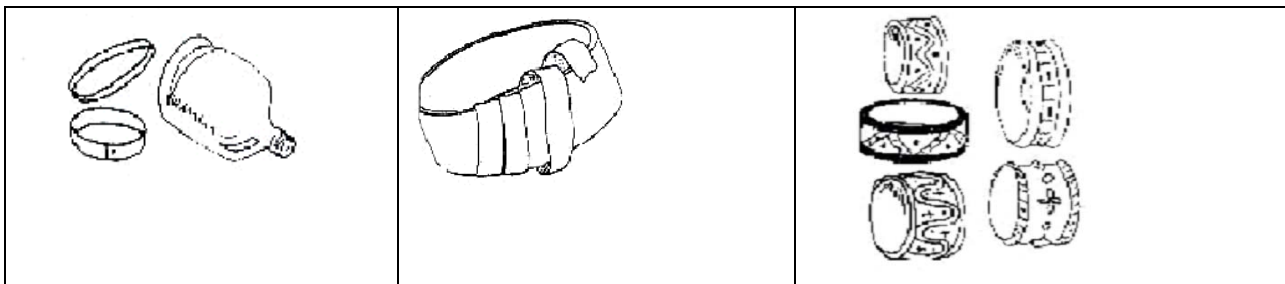


## PULSERAS DE PLÁSTICO

Estas pulseras, están elaboradas con los plásticos de las botellas de refrescos, lee bien las instrucciones, y podrás tener una gran variedad de pulseras.....

**Material Necesario:** Botellas de plástico, tijeras, engrapadora, goma blanca de pegar, periódicos, cordel, tirro, pintura acrílica, barniz incoloro, spray dorado o plateado (opcional), cuentitas diversas, perlititas, semillas, pedacitos de vidrios de colores y papel encerado.

**Elaboración:** Corta tiras de las botellas, del ancho deseado y un poco más grande que el tamaño de la muñeca. Engrápalas para darle forma redonda y cúbre las totalmente con tirro: mezcla goma blanca con pedacitos muy pequeños de papel de periódico hasta formar una masa homogénea; cubre la pulsera con ella, por dentro y por fuera, tratando de que quede lo más lisa posible. Déjala secar sobre papel encerado. Corta el cordel y fíjalo alrededor de la pulsera formando un borde. Pégalo y déjalo secar. Con más cordel haces un dibujo de curvas o rayas en el centro. Pinta de blanco toda la pulsera. Cuando este seca, píntala del color deseado (o dorado o plateado), usando tu imaginación para resaltar los cordoncitos Barnízala. Por ultimo pégalas las piedrecillas, cuentas o semillas, a tu gusto.



### TITERES:

**TITERES HECHOS CON CAJAS.** Una caja de zapatos pequeña (de las que se emplean para zapatos de bebés) servirá para fabricar un títere con forma de animal y capaz de caminar. Emplee solo la parte inferior de la caja y haga dos agujeros en el lado más corto. Las niñas introducen los dedos en el agujero y estos se convierten en las patas del títere. Decore la caja para que se asemeje a una persona o un animal. Las niñas la emplearán en sus juegos dramáticos.

**TITERES HECHOS CON MEDIAS.** Una media larga y de tejido apretado es fácil de manipular como títere. Si se introduce la mano dentro de él se le estira hasta que cubra el antebrazo, se convierte en un personaje. Si desea que el títere tenga una boca “que habla”, puede cortarse el talón del calcetín y coser por la parte de adentro una tela de color rojo. La boca cobrará movimiento si se colocan los dedos en la parte superior e inferior de esta.

**TITERES HECHOS CON BOTELLAS PLÁSTICAS.** Pueden hacerse muchos títeres interesantes empleando botellas plásticas en desuso de distintos tamaños. Se las puede colocar en el extremo de una varilla o usarlas como máscaras.

**TITERES HECHOS CON TIRAS DE PAPEL.** Se toma una bola de papel de diario y se aplican sobre ellas tiras delgadas del mismo papel humedeciéndolas en mucho líquido. A medida que se colocan las tiras de papel en capas sucesivas, la forma se vuelve maleable y se le puede moldear y hacer hoyos en ella, los rasgos faciales pueden formarse añadiendo bolitas de papel a la forma. Estos títeres son muy duraderos y se puede preparar una gran variedad a un costo prácticamente nulo. La última capa de papel no impreso porque de lo contrario la pintura no cubrirá las letras a menos que sea muy oscuro.

**TITERES HECHOS CON ASERRÍN.** Tamice aserrín hasta que solo queden partículas del tamaño de los granos de arena añada agua e impregne bien el aserrín. Procure que haya un exceso de agua y añada engrudo hecho con harina para formar un amasa susceptible de ser modelada. Modele esta mezcla hasta darle la forma deseada pero cuide que no sea demasiado espesa, el aserrín húmedo puede criar hongos si se seca demasiado lentamente. Esto puede evitarse secando el producto en horno suave. Estos títeres se pintan fácilmente y son muy sólidos. Si se les da figura de animales, puede pasarse un tenedor sobre la forma húmeda para hacer rayas queden la impresión de pelo o lana.



**TITERES DEDAL.** Se los fabrica colocando una banda de papel decorado alrededor de un dedal. Los títeres se colocan en los dedos del niño y se manipulan los dedos. También se fabrican pegando rostros o figuras recortadas sobre dedales elásticos. Si no dispone de suficiente números de dedales, aplique el dibujo valiéndose de cinta adhesiva y el mismo dedal podrá emplearse para muchos títeres diferentes.

**TITERES SOMBRA.** La Lechuza coloca una sábana de gran tamaño en un salón, colocándola delante de una ventana por donde entre el sol y de sobre la sábana. Las niñas ponen algunos objetos detrás de la sábana y los mueven para formar sombras sobre ésta. La sábana puede usarse también para que las mismas niñas hagan de títeres. Cada uno de ellas actúa detrás de la sábana y las otras tratan de adivinar que hacen o que personaje representa. Estas representaciones son muy oportunas después de alguna visita didáctica: las niñas actuarán las diversas cosas situaciones que conocieron.