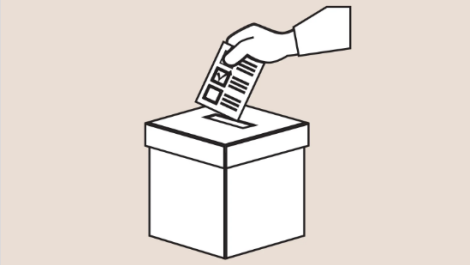


ENVIADO POR
Ramba

ON
02/07/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Día de la Democracia



Durante un día, los participantes asumen la gestión del campamento. Un "gobierno del campamento" elegido por todos determina el horario diario, el programa, el menú...

Ahora puede hacer que el campamento elija un "líder del campamento" para ese día, que formará un "gobierno del campamento". Los preparativos de las elecciones: preparativos electorales, intrigas electorales, combinaciones de listas y formaciones de partidos, acuerdos entre grupos y trapicheos entre bastidores pueden ser entonces bastante emocionantes y son una buena oportunidad para experimentar los lados soleados y oscuros de las elecciones en un campo claramente visible.

Sin embargo, este sistema electoral tiene una gran desventaja:

Todos los esfuerzos de atención se centran en el proceso electoral y el resultado del día anterior. Existe el peligro de que nadie se plantee siquiera qué hacer con la victoria electoral, es decir, qué hará como líder electo del campo. El propio Día de la Democracia, el programa es más bien monótono y aburrido. Sin embargo, el Día de la Democracia también debería ser una buena experiencia y dar a los participantes del campamento la confirmación de que pueden organizar algo significativo juntos, incluso sin un líder.

Con este sistema, el éxito está más garantizado. No se elige a un individuo, sino a un grupo de 3 a 5 participantes en el campamento. Los grupos candidatos deben presentar previamente una "plataforma electoral", es decir, propuestas muy concretas sobre cómo les gustaría organizar el horario diario, el programa, los horarios, etc. ... en caso de ser elegidos como "gobierno del campamento". En la reunión electoral no se elige a personas concretas, sino a un programa.

Con este tipo de elección, incluso los miembros más jóvenes del campamento tienen la oportunidad de presentar una propuesta convincente y ser elegidos. En el otro caso, como mucho se corteja a los más jóvenes como votantes, pero difícilmente pueden llegar a ser activos como candidatos propuestos.

Sólo después de la mitad del campamento

El Día de la Democracia sólo debe programarse después de la mitad del campamento, porque sólo entonces los participantes del campamento tienen los requisitos previos para hacer sus propias sugerencias de programa: sólo entonces conocen las posibilidades y las condiciones marco del entorno del campamento (piscina, patio de recreo, cueva, lugares de excursión...). Sólo durante el campamento llegan a conocerse tan bien que saben qué juegos y actividades son populares entre los demás. Al fin y al cabo, sólo durante el campamento se forman grupos capaces de encontrar y defender juntos una propuesta.

Preparativos

La idea y las normas del Día de la Democracia deben comunicarse ya a los participantes en el programa del campamento. En el propio campamento, 2 ó 3 días antes de la elección, deben anunciarse de nuevo el procedimiento, las normas electorales, las condiciones generales (por ejemplo, presupuesto para comida, excursiones, entradas...) y cualquier norma de seguridad.

El tiempo hasta la elección no debe ser demasiado largo (de lo contrario, todo pierde emoción), pero tampoco demasiado corto, para que los grupos de candidatos puedan formarse y luego estudiar las propuestas de programa.

Durante esta fase, la dirección del campamento se transforma en la "oficina electoral" y registra las "plataformas electorales". Puede cortar promesas electorales injustas (por ejemplo, ofrecer tres postres...) o desaconsejar propuestas de programa completamente inviables (normalmente poco realistas en términos de tiempo). La experiencia demuestra, sin embargo, que los participantes en los campamentos suelen aportar sugerencias muy útiles y sensatas.

Sin embargo, es necesario cortar las partes del programa que impliquen de algún modo a los líderes o los requieran como "parte contraria" (por ejemplo, la declaración de los anteriores líderes del campamento de que son libres de irse...).

El Día de la Democracia no debe estar orientado de ninguna otra manera a la dirección del campamento

Los grupos de solicitantes más jóvenes pueden necesitar asesoramiento sobre cómo presentar su propuesta de forma adecuada en términos de publicidad. El "asesoramiento presupuestario" ayuda a calcular y configurar los menús, el "departamento de publicidad" proporciona carteles (papel de regalo), pinceles y colores para la publicidad de las votaciones. Hay que reservar tiempo en el programa para esta actividad.

Reunión electoral:

En la reunión electoral de la víspera del Día de la Democracia, se celebra un "mercado de ideas" en el que cada grupo presenta su programa electoral con carteles, folletos, teatro de sombras, "anuncios"... . A continuación tiene lugar la elección, en la que cada participante del campamento deposita su voto en secreto en una urna. Una vez anunciado el resultado, el nuevo "gobierno del campamento" toma posesión de su cargo.

El "mercado de ideas" previo al Día de la Democracia es siempre una especie de hit parade de las actividades más populares del campamento

Cada grupo solicitante espera que sus propuestas "gusten" al mayor número posible de participantes en el campamento. Por eso preguntan a su alrededor para ver qué puede ser popular y piensan por sí mismos qué es lo que más les gusta del campamento. El "mercado de ideas" previo al Día de la Democracia es un espectáculo divertido para los participantes en el campamento, pero para usted,

como responsable del mismo, es una especie de evaluación de necesidades. Aquí puedes ver lo que se ha descuidado en el campamento hasta ahora. Esto le dará ideas para el próximo programa del campamento. De las sugerencias de menú obtendrá un hit parade de las comidas más populares y también un enriquecimiento para el próximo plan de menús.

Responsabilidad y posición de los líderes

Los líderes también son responsables de todo lo que ocurra en el campamento el Día de la Democracia. Por lo tanto, deben negociar un derecho de veto y, si es necesario, introducir normas de seguridad. A menudo se organiza para que los jefes de grupo y los líderes puedan experimentar por sí mismos una actividad ese día (por ejemplo, una excursión de montaña más exigente, un viaje en balsa, etc.). En este caso, sin embargo, dependiendo del tamaño del campamento, los líderes deben permanecer con los jóvenes. Sus tareas y posición deben discutirse abiertamente con el "gobierno del campamento" de antemano: ¿Cuándo deberían, pueden, deben ayudar/intervenir en caso de dificultades? No son sólo los accidentes los que requieren una actuación inmediata, sino también otras situaciones imprevistas en las que un líder debe estar presente en el campamento: Los padres visitan el campamento de pasada, un agricultor necesita información sobre el desmantelamiento del campamento, un propietario se queja de los daños causados al terreno... El "gobierno del campamento", por su parte, puede necesitar más información, material adicional o instrucciones sobre cómo utilizar la impresora de transferencia a lo largo del día.

Una buena solución es convertir al equipo directivo en el equipo de cocina: así benefician al campamento, se mantienen ocupados unos a otros y se puede recurrir a ellos en caso necesario.

Fuente de referencia:

Foto de portada: Proporcionada por www.canva.com

Weitere Informationen

Etiquetas
Almacén

Edad
De 13 a 16 años

Número de participantes
30 – 100

Biblia
Falta esta información.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/dia-de-la-democracia