



Ideas Creativas para Mejorar tu Junta de Club



Abajo veras ideas creativas para mejorar tus juntas de club. Cada artículo con un * se puede adaptar a una junta virtual. Los oficiales pueden decidir cuales dos opciones proveer en cada junta y los miembros pueden votar por lo que se puede agregar en la siguiente junta.

DÍA TEMÁTICO LOCO*:

Una junta puede ser mas emocionante incorporando un tema divertido. Al pasar lista, los miembros pueden compartir sobre lo que trajeron para coordinar con el tema del día. Sugerencias para días temáticos incluyen: día sin coordinación, día de verde 4-H, día de gorros, día de pijamas, día de zapatos locos, día de corbatas, día para traer un peluche, día de lentes, día para ropa al revés y día para vestir como tus padres. Estos solo son unos ejemplos. Has que el club te ayude a pensar en otros o agrega de tus propias ideas.

INCENTIVO PARA PARTICIPACIÓN*:

Esto funciona mejor cuando los oficiales o los líderes toman cargo. Cuando los miembros hacen una petición, haz discusión o haz una pregunta para presentar un incentivo. ¡Esto puede aumentar participación en el club! Los incentivos pueden incluir “viajes”, fondo virtual, un artículo de promoción de 4-H, etc.

JUNTA AL REVÉS*:

Empieza la junta con una petición para concluir la junta y ¡continúa desde ahí! La junta entera va al revés. Los miembros y padres quizás incluso quieran vestirse con ropa al revés. Si quieres saber como aprender la orden de una junta ¡esto si que te ayudara!

SENTADOS EN UN CÍRCULO:

Comúnmente en las juntas los miembros se sientan en hileras viendo hacia el frente hacia la mesa de los oficiales. Haz que miembros se sientan en un círculo con los oficiales en el centro. Al cambiar el punto de vista puedes cambiar la participación. Se pueden probar nuevos cambios en la disposición de asientos en cada junta para ver cuál es más eficaz.

MOVERSE A UN NUEVO ASIENTO DURANTE LA JUNTA*:

Esta es otra manera de divertirse con asientos. El Presidente puede dar la orden. “Muévanse dos asientos a la izquierda.” “Hileras número uno y dos cambien asientos.” “Asientos al final de las hileras cambien lugares.” La orden puede ser diferente cada vez. Los miembros de club definitivamente estarán prestando atención a la junta para oír a donde se deben mover. Para una adaptación virtual, haz que los miembros de 4-H apaguen su video and se muevan a otro cuarto, cambien la manera en que están sentados o que cambian asientos con otros miembros de la familia. Luego, haz que vuelvan a prender su video.

ORADORES INVITADOS*:

Invita a otros a visitar tu club. Estas personas pueden tener información educativa o actividades para compartir contigo. Ideas de personas que puedes contactar son: el departamento de bomberos, departamento de policía, un hospital, departamento de vida silvestre y parques o la oficina de prensa.



VAREA LA ORDEN DE LA JUNTA*:

Corta las diferentes secciones de la junta de club (escribelas en pedacitos de papel). Pon los papelitos en una bolsa. Toma un papelito. Este será el primer artículo de la junta. Continúa así hasta que cada artículo haya sido sacado de la bolsa. ¡Esto hará la junta muy interesante!

CONCURSO DE TRIVIA*:

Usa *Junior Trivial Pursuit* o *Brain Quest* o crea tus propias preguntas de trivia. El Presidente anunciará cuando una pregunta de trivia se pueda hacer. Varios miembros se pueden designar para hacer preguntas antes de la junta. Cuando un miembro responde correctamente, dales un dulce o un artículo de los suministros del club. ¡Nunca sabes lo que aprenderás! *Kaboot* se puede usar virtualmente, junto con la función de encuestas en *Zoom* y en otras plataformas en línea.

VISITA UN NUEVO LUGAR*:

Excursiones de club son una manera excelente para descubrir lo que existe en tu comunidad. El club puede tener una junta corta o incorporar la nueva ubicación en su junta. ¡No olvides tomar fotos para documentar todas las aventuras del club! Para una junta virtual, busca tours virtuales de zoológicos, el museo Smithsonian u otros museos.

CONCURSO DE PALABRAS SECRETAS*:

Cuando la Secretaria lea las actas de la junta, puede decir una palabra secreta. Los miembros deben escuchar atentamente para determinar cuál es la palabra. Los miembros que luego usan la palabra de alguna manera durante la junta pueden recibir un premio pequeño de los suministros del club. Ejemplos de palabras secretas son: paleta, almohada, dulce, trébol y armadillo.

TEMAS PARA JUNTAS*:

Esto puede ser relacionada a la idea de vestirse bien. Los miembros pueden vestirse con ropa para un tema de playa, tema de trineos, tema vacacional o tema de la década de los 50. En la idea para el tema se debe decorar la ubicación de la junta y tener refrigerios y tener esparcimiento relacionado con el tema.

JUNTAS PARA PADRES/GUARDIANES*:

Deja que los padres/guardianes hagan el trabajo en la junta! Los adultos serán los oficiales, darán las pláticas de proyectos, llevarán a cabo el esparcimiento y más. ¡Esto seguro dará unas risas!

INVITA A UN AMIGO*:

Anima a miembros a invitar amigos que no son parte de 4-H a la junta. Ten una ceremonia especial para presentar a los invitados del club. Asegúrate de incluir información sobre como unirse a 4-H.

TOUR DE CLUB*:

Miembros puede exhibir sus trabajos de proyectos. Esto puede llevarse a cabo en otra ubicación como un parque, el hogar de una familia, una granja o puedes tener un tour progresivo donde visitas varias ubicaciones. También puedes hacer un video y presentarlo en la junta del club ya sea en persona o virtual. Para hacer esto en una junta virtual, has que miembros de 4-H te enseñen su trabajo de proyecto durante la junta de club.

Adaptado de *Strengthening 4-H Club Resources*, Kansas 4-H Youth Development

Datos de Contacto Local

