

CAMPAMENTO LOS GLOBOS 2013

ACCION CATOLICA GENERAL



18 - 28 JULIO



Soy de.....

<u>CUADRO DE SERVICIOS</u>	Viernes 19	Sábado 20	Domingo 21	Miércoles 24	Jueves 25	Viernes 26	Sábado 27
Carteles	segundo	Naturals	Saurus panda 2	Saurus panda 1	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2
Comedor-Bayetas	Guepardas 1	segundo	Naturals	Saurus panda 2	Saurus panda 1	Relámpagos 2	Relámpagos 1
Globo Grande-Baño	Guepardas 2	Guepardas 1	segundo	Naturals	Saurus panda 2	Saurus panda 1	Relámpagos 2
Globo Pequeño-Baño	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1	segundo	Naturals	Saurus panda 2	Saurus panda 1
Finca & Basura	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1	segundo	Naturals	Saurus panda 2
Baños niñas	Saurus panda 1	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1	segundo	Naturals
Baños niños	Saurus panda 2	Saurus panda 1	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1	segundo
Huerto	Naturals	Saurus panda 2	Saurus panda 1	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1

	JUEVES 18	VIERNES 19	SÁBADO 20	DOMINGO 21	LUNES 22	MARTES 23
JEFE DE DÍA	<i>ALBA</i>	<i>EDURNE</i>	<i>MARTA P</i>	<i>LUISA</i>		ACAMPADA
9.00	Que no se nos olvide meter nada en la maleta...	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse	
9.30		Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	
10.00		Oración: Naturals	Oración: 2º	Servicios		
10.30		Servicios	Servicios	Ensayo de canciones y preparación eucaristía		
11.30	Salida desde La Lechera	VER	VER		MISA ROCAMUNDO	
12.30	Reparto de camas, presentar instalaciones, reunión por grupos...			¡¡¡A la ducha!!!	¡¡¡A la ducha!!!	
13.00						
14.00	Comida	Comida	Comida	Comida		
14.30	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre		
16.30	Montar tiendas	VER	PISCINA	TALLER		
18.00	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda		
18.30	Juegos de presentación y pequeños	Escuela de superhéroes	TALLER	El rallye de Montecarlo		
20.30	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	
21.00	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	
22.00	X-man: Vengadores y villanos	Asalto a la fortaleza	Romel y Montgomery	La luciérnaga	Canciones	
23.30	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...	

	MIÉRCOLES 24	JUEVES 25	VIERNES 26	SÁBADO 27	DOMINGO 28
JEFE DE DÍA	ISABEL	EUGENIO	CARMEN	BEGONA	JUANJO
9.00	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse
9.30	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
10.00	Oración: Relámpagos	Oración: Guepardas	Oración: Saurus	Oración: Relajación	Servicios
10.30	Servicios	Servicios	Servicios	Servicios	
11.30	Preparamos velada	JUZGAR	ACTUAR	PISCINA / vídeo actuar	Ensayar canciones
12.30					El que no pita no pasa
13.00	¡¡¡A la ducha!!!		¡¡¡A la ducha!!!	¡¡¡A la ducha!!!	Eucaristía
14.00	Comida		Comida	Comida	Comida
14.30	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	
16.30	PISCINA	TALLER	PISCINA	REVISIÓN	
18.00	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda	
18.30	El rapto de la princesa	Super-Torneo	Super-Rastreo	TALLER COCINA (20.00) Arreglarse	
20.30	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	
21.00	Cena	Cena	Cena	Cena	
22.00	Super-Velada	La super abuela	Barbarroja	Discoteca	
23.30	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...	

HÁBITOS SALUDABLES

*"La salud es un estado completo de bienestar físico, mental y social
y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades"*

PIRÁMIDE DE ALIMENTOS DEPORTE Y EMOCIONES



Jefe de día: Alba

12:30 Llegada

13:00 Comida

14:00 Tiempo Libre

16:30 Montar tiendas / Tiempo de grupo (lluvia de ideas de normas)

Organización: Camas//Tiendas//Maletas//Material//



	Grupo	Educad@r	
Globos	<p><u>GLOBO G</u>: Relámpagos y Segundo</p> <p><u>GLOBO P</u>: Guepardas de Jesús</p>	<p>Carmen</p> <p>Lorena</p> <p>Edurne</p> <p>Luisa</p>	<p>Juanjo</p> <p>Eugenio</p> <p>Begoña</p>
Tiendas	<p>Saurus Panda</p> <p>Naturals</p>	<p>Alba</p> <p>Carolina</p> <p>Marta P</p> <p>Isabel</p>	
CUARTO MATERIAL		<p>Marta R</p> <p>Carmen</p>	

17:00 *Coordinadora - Normas*

18:00 *Merienda*

18:30 *Juegos pequeños [Edurne y Eugenio]*

-2 grupos-

LA FIESTA

Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.

El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.

LA PELOTA PREGUNTONA

El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

Mientras suena una canción la pelota se hace correr de mano en mano; cuando para la música, se detiene el ejercicio.

La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

CANCIÓN: QUIEN HAYA NACIDO EN ENERO...

LENGUA AFUERA

Todos en círculo y uno se la queda (se pone en el centro). Un jugador del círculo comienza diciendo el nombre de un compañero/a que esté en el círculo. La persona que se la queda tiene que ir a tocarle pero éste dirá el nombre de otra persona para salvarse.

IMPORTANTE: los nombres se dicen sacando la lengua (se puede cambiar por hacer un gesto)

Si la persona que dice el nombre no lo hace con la lengua sacada el que se la queda le puede tocar. Si alguien es tocado pasa al centro.

BUSQUEN SUS PAREJAS

EL GATO.

Los jugadores se sientan en círculo, excepto uno que la hace de gato. Al iniciarse el juego, el gato está en el centro del círculo dando brinquitos como gato, hasta ponerse al frente de uno de los jugadores del círculo, lanzando maullidos lastimeros y una serie de gestos tratando de hacer reír a los compañeros.

Los jugadores o jugador, ante quien se ha colocado el gato, tiene que decir tres veces " POBRE GATO" y pasarle la mano por la cabeza como a los gatos.

Si algún jugador se ríe, paga prenda y pasa a ocupar el lugar del que la hace de gato.

20:30 Asamblea

- *Explicamos las normas de la coordinadora*

21:00 Cena

22:00 Juego Nocturno

X-MEN: Vengadores y villanos

(Apocalipsis, Magneto, Venón, Doctor muerte, etc.)

Se divide a la gente en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los Villanos y el otro se dividirá en Xmen y Vengadores. Para comenzar los Villanos tendrán un tiempo para ir a esconderse, mientras se les explica, a los Xmen y a los Vengadores, como deben cazar.

La cacería consiste en que los Xmen buscan a los Villanos y una vez que los encuentran avisaran a los Vengadores con silbatos (sin hablar) y perseguirán al Villano hasta que lleguen los Vengadores y lo atrapen.

Luego el Villano atrapado se le llevará a una zona llamada Bóveda, en la cual ningún villano puede entrar a salvar a su compañero.

Se deben marcar muy claros los límites del juego.

Nota: A cada grupo se le puede pintar con un color diferente la cara para poder diferenciar entre Xmen, Villanos y Vengadores.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Edurne

Oración: Naturals

11:30 VER

1. LA ALIMENTACIÓN SALUDABLE: [Marta R. y Luisa]

Ambientación: La superheroína MissChefina saludará y explicará a cada grupo quién es y qué hace en el campamento. A continuación, comenzará a hacer las siguientes preguntas a los niños, en grupo:

Charla teórica:

- ¿Cuántas veces comes al día? ¿En qué lugares?
- ¿Pensáis que coméis a diario de manera saludable?
- ¿Qué pasaría si sólo comiésemos lo que nos gusta?
- ¿Conocéis alguna enfermedad relacionada con comer bien o mal?

La superheroína contará con una pirámide de alimentos y mediante un diálogo con los niños, la analizarán.

Actividad: Los niños tendrán que elaborar el menú saludable de un día. Para ello, dividiremos el grupo en dos grupos más pequeños y cada uno elaborará el suyo. Tendrán dos maletines con comida de juguete para ayudarles a pensar y, para recordar los menús, deberán dibujar los platos y escribir sus ingredientes al lado.

Material necesario:

- Dos maletines con comida de juguete (Juanjo Mier)
- Juegos de imágenes (Juanjo Mier)
- Dos pirámides de alimentos
- Fotocopias en A3 del esquema para dibujar y escribir el menú del día (para cada pequeño grupo, en torno a 10 fotocopias).
- Pinturas de madera
- Lápices y gomas de borrar
- Folios blancos
- Rotuladores

2. DEPORTE COMO HÁBITO SALUDABLE: [Eugenio e Isabel]

Ambientación: Los niños/as serán unos militares que empiezan la instrucción deportiva como hábito saludable. El sargento les formará sobre los beneficios del deporte y les instruirá en la práctica del mismo simulando un entrenamiento de batalla en trincheras.

Equipación: Se les pone a los niños un saco de basura para que no se manchen y un gorro de ducha.

Charla teórica: Durará entre 10-15 minutos y se hará a modo de dialogo con los niños, para a ser posible que vayan sacando ellos los contenidos a través de nuestras preguntas, que son las siguientes:

- ¿Cuántos hacéis deporte?, ¿Que deporte?, ¿Cuántas horas a la semana? (confrontarles y compararles con el número de horas que ven la tele a la semana).
- ¿Vuestros padres hacen deporte?, ¿Cuántas horas a la semana?
- Beneficios del deporte. (En esto hay que llevar preparada información para guiar la reflexión).
- ¿Conoces alguna enfermedad relacionada con no hacer ejercicio? (llevarlo preparado).

Actividad: Los niños harán una instrucción siguiendo al sargento (ubicación en la cuesta de los baños grandes y los pinares). Las pruebas que realizarán son:

1. Correr cantando la siguiente canción:
 - Vida sana hay que tener,
 - y deporte debo hacer.
 - El deporte me gustará
 - y mi vida mejorará.
2. Pasar por debajo de una trinchera (hecha con palos a 50 cm de altura y cuerdas por encima que tejen una tela de araña), donde sería interesante echar agua para que se embarre.
3. Poner una cuerda en una rama de árbol a forma de liana y que pasen por encima de unos cubos con agua (si no pasan lo suficiente meterán los pies en el agua).
4. Descenso por plástico mojado.
5. Declaro la guerra con globos de agua (en vez de decir el nombre de países, que cada niño se ponga el nombre de un deporte y se diga: "quiero hacer el deporte.....").
6. Jugar al juego de quemar o pelota sentada.



Material necesario:

- 70 sacos de basura.
- 20 gorros de ducha.
- Palos de unos 50cm y cuerda para hacer la trinchera.
- Estar cerca del agua para mojar.
- Detergente que haga resbalar el plástico.
- Plástico largo.
- Cuerda para hacer la liana.
- Globos de agua
- Balón para el juego pelota sentada y hacer el campo de juego.

3. HIGIENE Y CUIDADOS BÁSICOS DEL CUERPO: [Edurne y Carmen]

Ambientación: En el globo grande aparecerá la Supernena “Higiene”, se presentará y, a continuación, comenzará a hablar con los niños.

Charla teórica:

- ¿Sabemos lo que significa el termino higiene?
- A parte de la higiene normal del día a día (ducha, manos, dientes...)



¿Conoces algún otro tipo de higiene? (queremos llevarles hasta los términos de higiene postural e higiene del sueño).

- Normalmente consideras tu higiene suficiente o correcta...o crees que podrías hacer más?
- ¿Conoces o sabrías nombrar alguna enfermedad relacionada con una incorrecta o insuficiente higiene personal, postural o del sueño?

Después pasamos a hablarles de los tipos de higiene, su función y su importancia, haciéndoles hincapié en los beneficios para la salud de una buena higiene sea del tipo que sea...

Actividad: Lo primero que hay que hacer es mandar a los niños que se pongan el pijama y a partir de aquí interpretaremos un “día en nuestra vida cotidiana” realizando todos los hábitos y formas de higiene que cada día debemos realizar. Se hará bastante hincapié en la higiene bucodental, postural y del sueño para que los niños aprendan a realizar su higiene diaria correctamente e interioricen la importancia de una vida limpia y ordenada.

4. EMOCIONES Y SENTIMIENTOS [Juanjo Mier y Alba]

Nociones teóricas: Las **emociones** y **sentimientos**, son muy importantes en nuestra vida, por que reflejan nuestro interior, nos informan de cómo vivimos lo que no sucede a nuestro alrededor y esto nos permite conocernos mejor y satisfacer nuestras necesidades y entender nuestras conductas. También nos ayuda a tomar decisiones, porque por mucho que analicemos y pensemos sobre los pros y los contras de las cosas, al final, lo que sentimos como resultado de dicho análisis, nos lleva a elegir.

Expresar abierta y adecuadamente nuestras **emociones**, nos ayuda a relacionarnos mejor pues facilita una mayor intimidad, permite que las otras personas nos conozcan mejor y nos puedan entender con mayor facilidad. Cuando no expresamos nuestros sentimientos, las personas tienden a suponer o adivinar lo que nos sucede, esto puede generar conflictos. Si expresamos nuestras **emociones** nos permitirá regular la conducta de los demás porque les muestra que actitud tomar frente a nosotros en esos momentos.

Actividad:

8' Audio Musical	Expresar las emociones que te sugieren la audición de distintas músicas
12' Juego de las Etiquetas	Se entregarán etiquetas individuales o en grupo que describan distintas situaciones. A través de expresiones no verbales el resto del grupo tratará de identificar las emociones que tratan de expresar.

AUTOESTIMA

Nociones teóricas: El concepto de **autoestima** es la idea que tenemos sobre nosotros mismos. Es cuánto te valoras.

*"La **autoestima** positiva opera en el sistema inmunológico de la conciencia, otorgando resistencia, fuerza y la capacidad de regeneración. Cuando la autoestima es baja, nuestra capacidad de enfrentar las adversidades de la vida bajan. Nos caemos frente a las adversidades y nuestro sentido de propio valor disminuye. Nos dejamos influenciar por el deseo de evitar el dolor, en vez de experimentar alegría. Todo lo negativo tiene más influencia en nosotros, en vez de lo positivo."* Nathaniel Branden

Nuestra **autoestima** es adquirida a través de nuestra familia, maestros, amigos y la sociedad en general. Es determinada por la manera en que interactuamos con otras personas, nuestras relaciones personales, el trabajo y la vida en general. La autoestima se basa en cómo ves tus habilidades y tu dignidad como persona. La autoestima se concentra en cómo te sientes acerca de ti mismo.

Actividad:

10' Juego de Autoestima	Los miembros del grupo se van pasando un balón. A quién se lo entrega le dice un aspecto positivo de su personalidad. Juego de abrazos.
5' Técnicas de Relajación	Técnica de Tapping Aprendemos a respirar Ejercicios energéticos
5' Evaluación	Dos preguntas

5. OCIO SALUDABLE: [Marta P. y Carol]

Charla teórica:

- Para los más mayores:

- ¿Cómo nos divertimos? (Se les puede decir que de tres en tres (dependiendo del grupo) representen que es para ello el ocio, como se divierten...)
- ¿Cómo se divierten los demás? (También se puede representar o simplemente hablarlo).
- Ponerles algún vídeo (Word de los vídeos) de spot publicitario o historias.

Reflexionamos sobre ello

- Importancia de las relaciones.

- Para los pequeños:

- ¿Qué es ocio? Lo explicamos (Se les puede decir que de tres en tres (dependiendo del grupo) representen que es para ello el ocio, como se divierten...)
- ¿Qué es para vosotros ocio saludable?
- ¿Qué hacemos para divertirnos?
- El deporte, los juegos activos cooperativos son ocio saludable. Fomentar el juego más que la play, el ordenador...

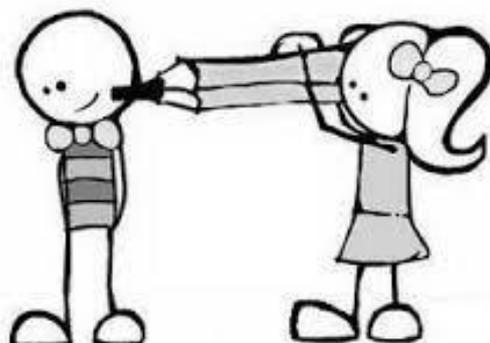
Actividad:

- Con los mayores se les presentarán unos videos relacionados con el tema y la botella que simula el cigarro y nos muestra cómo afecta a nuestros pulmones la nicotina.
- Con los pequeños se les leerá un cuento y luego se le pide que hagan una historia entre todos de cómo es la mejor manera de divertirnos (comic).

Material:

- Botella que simula el cigarro (la lleva Juanjo Mier).
- Folios en blanco
- Pinturas o rotuladores

16:30 Continuamos con el VER



Escuela de Superhéroes

Ambientación:

Un nuevo monstruo está arrasando el planeta, el MONSTRUO DEL EGOÍSMO, quiere implantar un mundo en el que las personas se midan por lo que tienen, no por lo que son; un mundo donde los conflictos, las guerras y las peleas están a la orden del día. Un mundo en el que a las personas se les reconoce por su avaricia, vagancia y odio a los demás.

Ante esta situación se ha visto que es necesario luchar contra él, es por ello que os hemos llamado, este grupo de personas tienen en su interior lo que se necesita para ser un buen súper héroe y entre todos luchar contra el monstruo.

Os estaréis preguntando cómo lo vais a hacer si vosotros no sois súper héroes sino que sois personas normales. NO OS PREOCUPÉIS, vais a acudir a una auténtica “ESCUELA DE SUPERHÉROES” en el que os enseñarán las habilidades necesarias para ser un buen súper héroe.

1ª parte: Pruebas de acceso

Alguno con “Pinta” de director de escuela de súper héroes deberá leerles el siguiente discurso:

“Bienvenidos todos, estáis hoy reunidos aquí porque se os ha seleccionado para una importante oportunidad, participar de la ESCUELA DE SUPERHEROES DE LA ACG.

Para la selección nos hemos basado en diferentes aptitudes y actitudes de cada uno de vosotros como son la ESCUCHA, OPINIÓN, REPRESENTACIÓN.

Estas características están más que claras en vosotros pero en esta ocasión para participar en tan importante escuela tenéis que demostrar otras aptitudes, que cualquier súper héroe que se precie debe tener.

Es por ello que vais a pasar unas pruebas de selección para ver si ingresáis o no en la escuela.”

Cada uno debe pensar rápidamente su nombre de súper héroe.

1º Prueba - Pasar de incognito

“La identidad secreta de un súper héroe es su bien más preciado. Gracias a ella cuando no tenemos ninguna misión podemos llevar una vida lo más normal posible.

Para superar esta prueba os vamos a dar la herramienta indispensable para la identidad secreta, UN ANTIFAZ. Mientras suena música estaremos haciendo las cosas que hace la gente normal. Cuando la música se pare deberemos ponernos el antifaz y gritar nuestro nombre de superhéroe y adoptar una pose de presentación sin moverse.



Los acompañantes valoraremos vuestra rapidez, vuestro nombre de superhéroe y vuestra pose.

2ª prueba – Prácticas de vuelo

Se puede hacer por el suelo o de pie, de uno en uno los chavales agarraran a sus compañeros y si es por el suelo los compañeros estará tumbados boca arriba con las manos en alto y le tendrán que llevar de un extremo del grupo al otro. Si es de pie tendrán que entrelazar los brazos y el compañero al que le toque lanzarse encima y llegar al otro extremo del grupo.

Tras las pruebas de selección para los superhéroes se les dice (podemos hacer que el manual esté durante todo el campamento y sea para escribir las cosas de héroes que vean que hacen unos y otros, las cosas buenas que hacen):

“Nos alegramos habéis superado los obstáculos que os hemos presentado para poder entrar en esta escuela tan selectiva, aquí os entregamos el manual de superhéroe, en él encontraremos todos los secretos de la escuela, lo tendremos que traer cada vez que el director nos convoque a la misma e iremos completándola cada día”.

Para hacer los grupos:

“Tenéis que entrar en la escuela, para ello os tendréis que vacunar, tomar estas capsulas, dentro encontraréis el antídoto a muchos de los virus que los villanos han desarrollado hasta ahora para intentar matarnos. Juntaros con el compañero que tenga el mismo antídoto que tú”

Antídotos:

- Hierbasmil
- Aguasmarinas
- Fuegorrosa
- Airesur
- Tulitallo
- Pulgazero

-6 grupos de 10 personas-

2ª parte - Escuela de súper héroes:

Cada grupo irá a la escuela de súper héroes que le corresponda. Y EMPIEZA EL ENTRENAMIENTO DE LA ESCUELA.

Lo 1º que tiene que tener todo súper héroe es tener un emblema bien chulo, cada grupo tiene que diseñar el emblema en una cartulina que llevarán durante todo su paso por la escuela y hacerse el mini-emblema que ellos llevarán colgado del cuello, en el pondrán también su nombre.

En el emblema tiene que reflejar su condición especial, y es que unos son adultos, otros jóvenes y otros niños.

Una vez que tenemos nuestro emblema podemos, ahora sí, pasar a nuestro entrenamiento de súper héroes.

Vamos a ir haciendo diferentes pruebas para ir desarrollando nuestras capacidades de súper héroes, cada vez que nuestro grupo adquiera una habilidad de súper héroe, le daremos una característica de nuestros súper héroes.

HABILIDAD DE SUPER HEROE	
SÚPER VELOCIDAD: carrera de borrachos [todo el grupo]	SÚPER TRANSPORTE: [todo el grupo] Carrera de relevos donde tenemos dos cubos, uno al comienzo lleno de agua y otro al final vacío, cada niño tendrá un vaso, la carrera consiste en llenar el vaso del cubo llenarse la boca de agua de ese cubo y correr a llenar el cubo vacío, y así hasta pasados 5 minutos o que un equipo lo termine de vaciar. (Ganará quién lo vacíe antes.)
ELASTICIDAD: [5 personas de cada grupo]	SÚPER FUERZA: [todo el grupo] La prueba

<p>Deberán pasar por una telaraña gigante para poder superar la prueba. Para la telaraña se empleará goma elástica dispuesta entre dos árboles de manera que se crearan agujeros de distintos tamaños para que pasen todos los integrantes del grupo. Cada agujero puede ser atravesado solo por dos personas. No se podrá tocar la cuerda. Entre ellos podrán ayudarse para pasar de un lado a otro.</p>	<p>consiste en que cada miembro del grupo se deberá comer una aceituna y conservará el hueso en la boca. A una distancia de 2 metros más o menos habrán vasos de plástico. Su misión es la de derribar por lo menos 1 vaso.</p>
<p>DESTREZA INTELECTUAL: [todo el grupo] A cada grupo se les va a dar un Palíndromo (una frase que se lee igual hacia delante y hacia atrás) entre todos los del grupo tendrán que descubrir la característica (Código secreto) de esa frase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ADAN NO CEDE CON EVA Y YAVE NO CEDE CON NADA - ALLÍ VES SEVILLA - ANULA LA LUZ AZUL DE LA LUNA - ANA, LA TACAÑA CATALANA - A TI NO, BONITA - LUZ AZUL - OJO ROJO - SÉ VERLA AL REVÉS - AMOR A ROMA - SE VAN SUS NAVES 	<p>ESQUIVAR: [4 personas] A caballito, el que está arriba tiene un globo colgado en el culo. Deben explotar el del resto de los grupos evitando que exploten el suyo.</p>
<p>DESTREZA DE BÚSQUEDA: [todo el grupo]</p> <p>“Taggert y Banner estaban preparando el discurso de bienvenida para los nuevos alumnos. Pero Sombra no pudo evitar la tentación de una primera travesura, y sin que nadie pudiera verlo desparramó los papeles por todo el lugar.”</p> <p>Se esconderán por el lugar hojas de papel, cada grupo tiene su espacio (o en un bol con harina) y deberán salir de uno en uno. Cada una de ella tendrá escrita una palabra, una sílaba o una letra, de acuerdo con la cantidad de participantes. Se les otorgará un tiempo preestablecido para la búsqueda, al final del cual, deberán reunirse por equipos y tratar de formar con las hojas que hayan encontrado una frase. Ganará el equipo que pueda formar la frase más coherente.</p>	

Cada vez que el grupo complete una de las habilidades de súper héroe se les dará la característica del Súper Héroe que tendrán que escribir detrás del emblema grande.

Una vez hayamos conseguido la característica de nuestros súper héroes, estamos preparados para la ceremonia de graduación y entrega de capas.

Se junta a todos los súper héroes recién salidos de la escuela para la ceremonia de graduación. En ella un representante del grupo tendrá que enseñar su emblema y las características que tiene, y después se les hará la entrega de capas.

Una vez que se ha hecho la entrega de capas vuelve a salir el dinamizador, la persona que lleva la misión y decir que han avanzado para conseguir vencer el monstruo pero que ahora lo que tiene que hacer es conseguir sus DONES con los que van a Luchar contra el Monstruo.

3ª parte: La búsqueda de los dones

Cada grupo deberá encontrar su don que estará escondido por toda la campa. Cada uno un color, hojas enrolladas que deberán llevar al enfrentarse al monstruo.

4ª parte: Enfrentamiento al monstruo

Una vez que tengan su don tendrán que ir a enfrentarse al monstruo, el cual les está esperando al final de un recorrido. Primero deberán pasar unos obstáculos; segunda parada, unas preguntas/adivinanzas y, por último, una pista de agua donde tendrán que tirar al suelo al monstruo. Puede haber varios monstruos para agilizar (lo ideal es que hagan este recorrido de uno en uno).

El monstruo, por cierto, tiene unos monstruoayudantes que tirarán globos de agua y con pistolas de agua/calderos a los superhéroes mientras intentan llegar al monstruo.

Material:

- Folios de colores
- Globos de agua
- Lana
- Aceitunas
- Vasos de plástico
- Globos: s hay de 6 colores diferentes mejor (12 globos)
- Bolsas de basura

22:00 JUEGO NOCTURNO

Asalto a las fortalezas

Dos equipos, cada uno con una fortaleza. Cada equipo hace un nº exacto de trofeos que reparte por el campo del otro equipo. (También se pueden llevar ya hechos algunos trofeos para empezar directamente y no perder tiempo).

El juego consiste en:

Tienen que ir a buscar sus trofeos y llevarlos a su territorio, por cada trofeo que consigue, puede elaborar uno más para su campo.

Dentro de su fortaleza hay gente elaborando nuevos trofeos, sólo pueden hacer nuevos trofeos los que tengan otro en la mano (así certifican que lo han conseguido) cuando lo terminan, se llevan los dos al otro campo, al enseñarlos, sirven de salvoconducto.

Dentro de la fortaleza sólo pueden estar los que están elaborando trofeos, los que defienden tienen que estar en el borde del campo, dentro no pueden pillar a nadie.

Cuando comienza el juego cada equipo se reúne en un sitio para decidir varias cosas, lo primero, tiene que pasar una lista al otro bando poniendo quienes son los atacantes (intentan entrar a conseguir trofeos), quienes defensas y quienes son los que estarán haciendo trofeos.

Cada equipo cuando tiene la lista del contrario adjudica un defensor para cada atacante del otro equipo, sólo esa persona puede pescarle, el resto disimulará pero no podrá detenerle.

Sólo se pueden coger los trofeos de uno en uno.

Hay que decidir un lugar de penalización para los que son pescados, que estén retenidos durante 5 minutos y luego se liberan y siguen jugando.

Se puede decidir antes de empezar cuantos atacantes, defensas y artesanos hay por cada equipo, también se puede dejar a elección de cada equipo.

Cuando termina el tiempo de juego, gana el equipo que tenga más trofeos en la fortaleza contraria.

MATERIAL:

- trofeos ya elaborados (si se decide tenerlos ya hechos).
- Cinta de delimitar, marcar fortalezas.
- pinturas, rotuladores, tijeras...para hacer nuevos trofeos.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Marta P

Oración: Segundo

11:30 VER

16:30 Piscina - Merienda

18:30 Taller: Primeros Auxilios

22:00 JUEGO NOCTURNO

Romel y Montgomery

Vamos a explicárselo a guepardas y 2º aparte para que lo entiendan bien.

Gran juego de estrategia en el que el grupo de participantes tiene que constar de un mínimo de 15 personas. Así, se dividirán en dos equipos equitativos numéricamente y un árbitro que se llamará la ONU y una persona en la mesa.

Lugar:

Por la campa detrás del comedor. Hay que poner un foco alumbrando pero sólo un poco.

Juego:

Previamente se han hecho las tarjetas poniendo el mote de cada persona y el rango que va a tener en el juego.

También se hace una lista con esos datos para que la tenga el que va a nombrar por turnos a quién dispara.

Una vez hecho eso, cada equipo estudiará instrucciones de actuación y por tanto, la estrategia a seguir.

El objetivo del juego es encontrar y destruir la bandera del otro equipo. Para ello cada equipo tendrá un turno de tiro, que se realizara diciendo desde la mesa un mote a voleo (después se irán anotando los ya dichos para decir todos antes de repetir).

La persona nombrada decide si hace el tiro o no y a quién dispara, tiene que ser una persona que vea desde su sitio, la señala y la ONU (que está por el campo de tiro) mira las dos tarjetas y dice con el megáfono, quién de los dos está eliminado y debe retirarse del juego.

Rangos:

Solo podrá haber una bandera y un general. Asimismo el resto de rangos podrá crecer equitativamente y se podrán poner o quitar según convengan por el número de participantes.

La bandera no puede disparar, de este modo quien alcance la bandera hace ganador a su equipo.

Los rangos siempre matan de arriba abajo, es decir, cada rango siempre mata a los que estén por debajo de él en la lista.

- Bandera: 1
- General: 1
- Capitán: Depende número de participantes
- Sargento: Depende número de participantes
- Cabo: Depende número de participantes
- Soldado: Depende número de participantes

*Cuando el número de participantes sea muy alto, podemos utilizar más rangos, como por ejemplo: Coronel, Cabo II etc.

MATERIAL:

Una linterna, un megáfono, una mesa con micrófono, tantas tarjetas con los nombres de los rangos como jugadores en cada equipo haya y la lista de participantes y su mote.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Luisa

10: 00 Servicios

11:00 Ensayo de canciones y preparamos misa

12:30 MISA EN ROCAMUNDO

16:30 Taller: Necesidades especiales según las etapas de la vida

- **2º y guepardas:** pintan macetas

18:30 JUEGO DE TARDE

EL RALLYE DE MONTECARLO

Señoras y señores, pongan ustedes mucha atención. Van a ver uno de los espectáculos más impresionantes del mundo: el gran rallye. La velocidad de los bólidos les helará la sangre; la temerosidad de los corredores les sobrecogerá. Un espectáculo no apto para cardíacos.

El circuito:

Tiene que estar muy bien determinado, las curvas bien señalizadas y la anchura debe permitir que un coche adelante a otro con una cierta facilidad. Unas banderitas clavadas en el suelo darán vistosidad al circuito. La salida y la meta deben estar indicadas con una raya en el suelo y con una pancarta. En una parte del circuito estarán los boxes, que van a jugar un papel muy importante.

Los boxes:

Los boxes son los talleres que durante la carrera solventarán con rapidez cualquier fallo del motor, ruedas... Deben estar junto al circuito. Los espectadores lo pasarán muy bien si se sientan junto a los boxes. En los boxes habrá: globos (ruedas), hojas y bolígrafos (tantos como equipos), papeles de periódico, palanganas con agua... toallas, agujas e hilos.

Los coches:

Cada equipo formará un coche. En el coche habrá 6 participantes: 4 harán de ruedas, uno de depósito de gasolina y otro de conductor. En cada vuelta, después de pasar por los boxes, el conductor y el depósito cambiarán de función de la siguiente manera: las 4 ruedas se colocarán como las cuatro aristas de un rectángulo; estarán rodeados por una cuerda y deberán correr sujetando dicha cuerda y sin desdibujar el rectángulo que formará la misma. El chófer irá dentro del rectángulo y el depósito irá dentro también pero detrás del conductor. Importante: el chófer siempre llevará unos guantes; las ruedas llevarán un globo hinchado cada una, y el depósito una botella llena de agua. Estos objetos se irán intercambiando cuando se cambien las funciones de cada jugador.

La carrera:

La carrera consta de 15 vueltas al circuito. En cada vuelta habrá que hacer una parada obligatoria en los boxes para poner a punto el vehículo. En los boxes, cada equipo deberá realizar la prueba que se le ordene para poder continuar.

Además de hacer la prueba, el conductor y el depósito pasarán a hacer de ruedas, mientras que 2 ruedas realizarán sus funciones. El conductor del coche deberá firmar en la hoja de ruta que cada equipo tendrá. Aunque la prueba varíe, esto deberá hacerse siempre.

Lógicamente, ganará la copa el primer equipo que tras las 15 vueltas atraviese la meta.

A tener en cuenta:

- Si algún equipo no realiza correctamente las pruebas, no puede seguir.
- Si algún chófer se olvida de firmar en alguna vuelta (excepto la 14) su equipo pierde la carrera.
- La salida y la llegada las marcará el comisario de la carrera con sendos banderazos.
- Cada equipo tendrá en los boxes a un encargado que les irá facilitando el material necesario para cada prueba
- El equipo ganador puede descorchar al final una botella de refresco. Y como serán unos auténticos campeones, invitarán a los otros equipos.

PRUEBAS

1ª vuelta: Parar en boxes, una rueda se ha pinchado. Se revienta un globo y se hincha otro que reemplazará al reventado.

2ª vuelta: No se para más que para cambiar al conductor y firmar.

3ª vuelta: Cambiar dos ruedas (hinchar 2 globos)

4ª vuelta: El conductor tiene insolación: fabricar un sombrero de papel. A partir de ahora, se le pondrá siempre al conductor.

5ª vuelta: No se para más que para cambiar de conductor y firmar

6ª vuelta: Se acaba la gasolina. Entre los seis del equipo se beben el agua de la botella que llevan y la llenan de nuevo

7ª vuelta: Cambiar las 4 ruedas a base de hinchar 4 globos

8ª vuelta: Tienen que subir a un espectador en el coche y dar con él la siguiente vuelta

9ª vuelta: un problema de motor. El conductor tiene que enhebrar un hilo en una aguja sin quitarse los guantes.

10ª vuelta: Las cubiertas están desgastadas, las ruedas patinan. Tienen que intercambiarse las zapatillas entre los miembros de cada equipo. Ningún participantes podrá llevar ahora sus propias zapatillas y así continuarán hasta el final.

11ª vuelta: No se para más que para cambiar de conductor y firmar.

12ª vuelta: El barro en el parabrisas impide ver bien. Todos los jugadores se lavan la cara en la palangana.

13ª vuelta: Queda muy poco tiempo y hay que cronometrarlo bien. El conductor tiene que ponerse en el brazo todos los relojes de sus compañeros y continuar así la carrera. Hay que avisar entonces que en la vuelta 14 no hay parada, ni tan siquiera para firmar, y que ya no deben cambiar de conductor.

14ª vuelta: No hay parada

15ª vuelta: Meta. Banderazo del comisario de la carrera.

Material:

- Cuerda
- Globos
- Botellas
- Periódico
- Hilo
- Aguja

22:00 JUEGO NOCTURNO

LA LUCIÉRNAGA

En una zona mixta de obstáculos naturales y claros (*Como la entrada a un bosque*), puede ser en la parte de atrás de La Velilla o sino queremos ir allí, en el pinar de la campa.

Juegan 2 equipos: Linterna verde y Tormenta. Se les pone un signo distintivo a cada uno.

Se disponen en fila, en forma alternada (*Un linterna verde, un Tormenta, etc.*), detrás del conductor del juego.

Se inicia una caminata, y a una señal del conductor, todos abandonan la fila y corren a esconderse. El conductor camina X cantidad de pasos después de dada su señal y se detiene.

Desde ese punto, sin moverse, comienza a iluminar con su linterna buscando a los **ESCONDIDOS** durante un lapso de tiempo.

Vuelven los demás y se colocan nuevamente en fila detrás del conductor ubicándose, quienes hayan sido descubiertos, en los últimos lugares y el resto, como estaban al principio.

El juego continuará hasta que 4 miembros del mismo equipo ocupen los primeros cuatro lugares de la fila dando por ganador a su equipo.

Si vemos que son muchos niños, se puede dividir el campamento en dos y hacer el juego en dos sitios distintos.

Se puede avisar para esconderse con un despertador que suene.

MATERIAL:

Señal para diferenciar a los equipos, tela verde (ponerse en la cabeza cada uno del equipo) tela de otro color para el otro equipo. Dos despertadores. Linterna para el guía.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Alba (pone música)



¿Dónde vamos?

Segundo: Rebollar. Dormir en La Velilla

Guepardas + Relámpagos: San Martín de Elines

Saurus + Naturals: Villaescusa de Ebro

¿Qué llevamos en la mochila?

Material extra de juegos para pasar el día, la noche...



COMIDA: En la piscina

22:00 CANCIONES

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Isabel

Oración: Relámpagos Misioneros

11:30 Preparar la velada

18:30 JUEGO DE TARDE

EL RAPTO DE LA PRINCESA

Oh, no! Han raptado a la princesa, para rescatarla debéis pedir ayuda a los mejores super héroes de Rocamundo, no tenemos mucho tiempo así que debéis daros toda la prisa posible! Pero cuidado, el malvado Rocaevil intentará impedirnos que logréis vuestro cometido así que por el camino puede que tengáis algunas trabas que os harán tardar más en pedir esa ayuda...

Cuando lleguéis a un superhéroe, deberéis demostrar que sois de los buenos y que de verdad queréis rescatar a la princesa realizando la prueba que éste considere. Si le convencéis, os guiará hasta un nuevo superhéroe (cuantos más, mejor), el problema es que Rocaevil en ese momento os confundirá y os hará elegir entre varios haciendo vuestro camino más largo.

Salen los grupos a la vez, cada uno va a un súperhéroe, se trata de tomar "decisiones". Todos empiezan por la prueba 1 (Batman), en cada una van a tener que realizar una prueba y, al final, tendrán que elegir entre algunos superhéroes que será el siguiente puesto al que se dirigirán, pudiendo avanzar mucho, poco o incluso retroceder.

Camino más rápido: 1-3-4-6-7-9-10

Lugar: Rocamundo

- Grupos mixtos: 6 grupos. Salen de: Batman, Spiderman, Capitán América, Superman, Catwoman y Thor.
- Los acompañantes sacaremos nuestros súperdisfraces.

PUESTOS:

1- RocaBatman

- **Prueba:**
"Batman no tiene grandes poderes pero tiene la habilidad de "desaparecer" a la vista de los hombres, y aparecer en otro sitio."

El campo de juego se limitará por dos líneas paralelas, separadas entre sí por unos 10 m. Uno será Magneto, el vil mutante que tiene el poder de manipular los metales, y se colocará en medio de estas dos líneas. Los participantes se colocarán detrás de una de las líneas paralelas, y a la orden de "Magneto", correrán a través del campo central, tratando de evitar ser atrapados por Magneto. A los que éste logre atrapar, se convertirán en sus secuaces.

Una vez llegados hasta la línea contraria, detrás de la cual no podrán ser atrapados, volverán a esperar la orden. Esta vez deberán esquivar, no sólo a Magneto, sino también a los que han sido atrapados en la vuelta anterior.

Las pasadas se repiten hasta que sólo quede uno, quien habrá ganado el juego.

- **Elección entre:** spiderman / hulk

2- RocaSpiderman

- **Prueba:**

“Spiderman tiene el poder de una araña. Su agilidad, su fuerza y sobre todo, su poder trepador.”

Se dividen en dos equipos. Cada equipo se sienta en el suelo, en dos líneas paralelas, todos mirando al frente pero no a la misma altura del compañero, sino manteniendo una pequeña distancia de un metro aprox. De uno en uno los integrantes del equipo contrario, ágiles como tigres con un pañuelo atado a la rodilla son nudos, deberán pasar corriendo por medio de estas dos hileras paralelas y evitar que le arrebatan el pañuelo.

- **Elección entre:** hulk / capitán américa

3- RocaHulk

- **Prueba:**

“Hulk tiene extraños poderes y además una fuerza descomunal. Intentará enseñaros a gobernar y aprovechar su propia fuerza.”

Este juego es una reproducción de la disciplina olímpica de lanzamiento de disco, sólo que un elemento pesado, como puede ser un trozo de tronco. La prueba consiste en medir la distancia del mejor de tres tiros de cada participante. (Gana quien haga la mejor marca)

- **Elección entre:** spiderman / capitán américa

4- RoCapitán América

- **Prueba:** Calcular un minuto exacto mentalmente, lo pueden hacer todos si tenemos un cronómetro de esos que puedes ir parando varios tiempos y sigue contando.

- **Elección entre:** superman / ironman

5- RocaSuperman

- **Prueba:**

“Superman es tal vez uno de los que más tuvo que aprender a convivir con su don. Él no podía tocar a nadie, porque no controlaba muy bien su gran fuerza. Pero logró aprender sólo por la tenacidad. Ahora os enseñará el secreto.”

Este juego se realiza entre dos equipos. Cada participante llevará en la espalda 4 ó 5 globos de agua infladas (con agua o aire según el clima). A la señal, cada participante tratará de absorber la fuerza (romper los globos) de su contrincante, evitando al mismo tiempo perder la suya propia. Gana quien deje “sin energía” a su contrario.

- **Elección entre:** ironman / lobezero

6- Rocalronman

- **Prueba:**

“Ironman posee una armadura de metal que le da superpoderes. Puede hacer con ella lo que quiera. ¿Podrán hacer lo mismo?”

Tres personas, dos andan hacia delante y el del medio de espaldas. Tienen que ir hasta un sitio y volver, se contabiliza el tiempo que tarden.

- **Elección entre:** capitán américa / lobezero / batman

7- RocaLobezno

- **Prueba:**

“Hablando de lobos, aquí tenéis un acertijo”

<<Un barquero tiene que conseguir pasar con su barca a una oveja, un lobo y una lechuga hacia la otra orilla del río. Pero en su barca sólo hay hueco para él y otra de las tres cosas con lo cual tendrá que ir de un lado a otro y siempre llevando como máximo una cosa.

Ten en cuenta que si el lobo se queda sólo con la oveja en una orilla se la comerá y si la oveja se queda con la lechuga se la comerá.

¿Cómo debe ingeniárselas?>>

- **Elección entre:** Thor / silver surfer / hulk

8- RocaThor

- **Prueba:**

“Thor es el dios del trueno, vamos a ayudarlo a crear los mejores y más sonoros truenos”

Se entrega un globo para todo el grupo. Cada uno da un soplo y se lo pasa al siguiente compañero... hasta que explota.

- **Elección entre:** silver surfer / lobezno

9- RocaSilver Surfer

- **Prueba:**

“Cuando ves a Silver Surfer nunca le encuentras separado de su tabla que le permite volar a gran velocidad”

Dos grupos, deben llevarse de uno en uno subido en una toalla de un punto a otro, puede ser llevado entre dos o varios si pesa mucho.

- **Elección entre:** catwoman / batman / superman

10- RocaCatwoman

- **Prueba:**

“Originariamente, Catwoman era conocida simplemente como La Gata”

Nos convertimos en gatos, por parejas debéis pintaros la cara de gatos; eso sí, el que pinta lo hace con los ojos vendados.

- **Elección entre:** batman / spiderman

❖ Al final del juego podemos hacer que todos vean cómo los superhéroes salvan a la princesa.

22:00 JUEGO NOCTURNO

Velada

Cada grupo tiene 10 min para su actuación, con ese tiempo pueden hacerlo todo el grupo junto, en varios subgrupos...Lo que no pueden hacer es juntarse con niñ@s de otros grupos.

❖ Durante el día haremos un casting para presentadores.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Eugenio

Oración: Guepardas de Jesús

11:30 JUZGAR

A partir de los textos que nos facilitará Juan Carlos, los niños deberán realizar un collage o cualquier otra representación gráfica sobre las frases que le toquen del texto.

Posteriormente, pondremos en común cada una de estas frases para una mejor comprensión del texto.

16:30 Taller: Expresión corporal

18:30 JUEGO DE TARDE

Torneo juegos alternativos

Haremos 6 grupos de 10 personas cada uno, tienen que jugar todos los niños@s, no vale quedarse viendo cómo el resto juega. Hay 3 juegos así que jugaremos de dos en dos, 40 min cada partido.

BASEBALL

En la cancha de detrás de las tiendas.

Si cogen la pelota en el aire no se cambia de equipo, se eliminan a los que han salido de su base. A los 20 min cambiarán de posiciones, los que lanzan pasarán a recoger y viceversa.

ULTIMATE

En la cancha dirección Rocamundo.

El objetivo del juego es anotar puntos.

Un punto es anotado cuando se recibe un pase dentro del área de anotación y hay contacto de cualquier parte del cuerpo dentro del área que se está atacando.

El "Frisbee" es movido únicamente mediante pases o lanzamientos, pues al tirador no le es permitido caminar o correr con el disco.

Cuando un pase es incompleto, interceptado, bloqueado, tirado al suelo o hace contacto con una de las áreas fuera del terreno hay un cambio de posesión.

Para iniciar un partido uno de los dos equipos pone el disco en juego, lanzándolo lo más lejos posible, sin que éste abandone las delimitaciones del campo.

En el sitio donde el disco cae al suelo el equipo receptor obtiene la posesión del mismo y se convierte así en el equipo atacante; el otro equipo será por lo tanto el equipo defensor.

CAMPO QUEMADO

En el campo de debajo de los pinares.

Material

- Frisbee
- Bate y pelota baseball
- Balón
- Cinta de delimitar

22:00 JUEGO NOCTURNO

LA SÚPER ABUELA

Comienzo: Cenando tranquilamente como en un día normal, aparece una abuela en el comedor a sorpresa de todos. Esta abuela empieza a decir: “Os he encontrado”, “gracias a Dios” y cosas por el estilo.

La abuela comienza a contar que el espíritu de la amistad se ha ido del campamento porque las supernenas lo han robado. Estas supernenas encontraron la caja donde lo tenía guardado y la abrieron dejando escapar el espíritu de la amistad, después robaron la caja y la escondieron por el campamento, al igual que la llave para abrirla. La abuela les dice que le ayuden a encontrar la caja, les explica que hay gente en este pueblo que les va a ayudar a encontrarla y que cuando lo hagan se la tienen que dar a ella, entonces se va y la cena continúa.



Cuando acaba la cena y antes de que los chicos se levanten, aparecen las supernenas jugueteando entre las mesas y diciéndoles que ellas no han robado el espíritu de la amistad y que no han escondido la caja, que ha sido la abuela porque siempre ha sido muy huraña y no le gusta la amistad y que cuando la encuentren se la den a ellas para

que no desaparezca para siempre, que les ayuden buscando 6 personas del pueblo que les darán pistas para encontrar la caja, con lo que habrá duda de quién es el bueno y el malo.

REGLAS DEL JUEGO:

- Se hacen 6 grupos con 6 de los niños mayores y después se reparten los demás niños en cada grupo.
- Cada grupo llevará un objeto o marca que les distinga, una linterna, folio y boli.
- Tienen que pasar 6 pruebas para que les den una pista de donde está la caja
- Hasta que no consigan las 6 pistas no pueden ir a buscar la caja.

(LA CAJA ESTARÁ ESCONDIDA ENTRE LOS ARBOLES DE LA VELILLA. Alguien se encargará de esconderla hacia mitad del juego, no desde el principio)

CARPINTERO (defiende a las supernenas y les da pista falsa) : fue la persona que hizo la caja y les dice a los niños, que se la encargó la abuela porque es muy mala y quería encerrar el sentido de la amistad en esa caja, que no tiene ningún amigo y que a él no le dio ni las gracias por hacer la caja. El carpintero sabe dónde está la caja y les puede dar una pista para llegar a ella y para eso tienen que pasar una prueba, que puede ser por ejemplo comerse una manzana colgada de una cuerda e inventarse una canción relacionada con la palabra amistad. PISTA: “La caja está dentro del terreno del campamento”

MODISTA (defiende a las supernenas): Es la persona que le cose la ropa a las supernenas y les dice a los niños que las supernenas son buenas, tienen muchos amigos y ayudan a la gente, pero la abuela las encerró en la caja porque les tenía envidia. Para que les de la pista la prueba puede ser que todos tienen que intercambiarse una pieza de ropa un chico a una chica y viceversa, al final todos tienen que tener algo de ropa cambiada y otra puede ser escribir 20 líneas de una carta de amor y leerla. PISTA: “La caja está entre árboles”

HERRERO (defiende a la abuela): Hizo la llave de la caja para la abuela y él dice que aunque la abuela es un poco gruñona, siempre trata bien a la gente y que ayuda a todos los que lo necesitan, que es muy tímida y por eso le cuesta hacer amigos. La prueba puede ser pintarse en la frente un símbolo de amistad e intercambiarse todos los zapatos. PISTA: “Busca una cruz”.

JOYERO (defiende más a la abuela): hizo una joya muy cara que tiene incrustada la caja y dice que las supernenas no son muy buenas pero que tampoco confía mucho en la abuela, que cree que es buena

persona pero no tanto como dice el herrero. La prueba puede ser pintarse todos los labios de rojo y marcar besos por toda la cara a los compañeros y después ponerse todos de acuerdo para decir una característica positiva de cada compañero. PISTA: "Las supernenas tienen un ayudante que da pistas falsas".

FRUTERO (defiende a la abuela): Les dice que ella le vende la fruta a la abuela para que cuide su salud y se mantenga sana y fuerte, que es muy buena y que siempre le compra mucha fruta. La prueba: Decir cada uno su nombre al revés. PISTA: "La caja no está en el campamento".

VECINA (defiende a las supernenas): Dice que ella vive al lado de las supernenas, que son buenas vecinas y que siempre la ayudan cuando lo necesita y cuando está enferma, la cuidan. La prueba: Cantar todos juntos una canción. PISTA: "No subas la cuesta, mejor bájala".

DESENLACE: Gana quien primero encuentre la caja y se lo entregue al que cree que es el bueno, que es la abuela, porque al final el que da la pista falsa es el carpintero que estaba compinchado con las supernenas que lo único que querían era robar la joya de la caja.

MATERIAL:

- Disfraz de abuela y de supernenas, carpintero, modista, herrero, joyero, frutero y vecina.
- Caja con una joya y llave.
- Folios y bolis
- Linternas
- Manzanas y cuerdas.
- Pinturas de cara.
- Barras de labios rojas.
- Cartulinas para colocar los carteles de las pruebas
- Celofán.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Carmen

Oración: Saurus Panda

11:30 ACTUAR

Compromiso individual y grupal. Pensamos la forma de expresarlo al día siguiente para grabarlo sin hablar.

El eslogan será "Vivir en salud es una forma de vivir".

Realizaremos un video musical todos juntos con una canción de Macaco "Brindo por ti", en el que cada grupo expondrá de una forma creativa su compromiso de grupo.

16:30 PISCINA

18:30 RASTREO (si nadie se pierde...)

22:00 JUEGO NOCTURNO

EL TESORO DE BARBARROJA

Hay que hacer 4 grupos y tienen que encontrar el tesoro de Barbarroja. Hay que preparar 4 planos de la zona sobre cartulina de diferentes colores, con los sitios más significativos de la zona y hay que dibujar en ellos el sitio exacto donde está enterrado el tesoro. Cada uno de los planos se rompe en 10 trozos. Cada grupo llevará serpentinas del color de un plano.

Ambientación: Cuando se ha llegado al terreno de juego se hacen los grupos. Una vez hecho, se sientan y escuchan la historia: "Existió hace mucho tiempo un pirata muy famoso llamado Barbarroja. Era tan odiado como temido en todos los mares. Los barcos que atracaba Barbarroja eran saqueados sin que quedara en ellos ni el más mínimo objeto de valor. Con el tiempo, Barbarroja se fue haciendo con un fabuloso tesoro. Un día, cuando ya era muy viejo, sintiendo que la vida se le marchaba, llegó hasta una isla. Con sus tres hombres de confianza fue bajando todo el tesoro del barco para enterrarlo en un lugar secreto. Tan solo sus tres piratas amigos conocieron (junto con Barbarroja) aquel lugar. Zarparon al anochecer y Barbarroja ya en su camarote, se apresuró a dibujar un plano del lugar donde estaba enterrado el tesoro. Pero esa misma idea tuvieron sus otros tres amigos piratas y cada uno de ellos (sin que los demás lo supieran) hicieron su propio plano para traicionar a Barbarroja y robarle el tesoro en cuanto se presentara la ocasión. Pero, a la mañana siguiente, el barco pirata fue atracado por sorpresa por un barco de guerra de la armada inglesa. Los piratas y el propio Barbarroja destrozaron sus respectivos planos, rompiéndolos en 10 pedazos cada uno... Nunca más se supo nada de Barbarroja ni de sus tres amigos traicioneros. En el barco sólo encontraron 40 pedazos de papel pertenecientes a los planos de su tesoro. Pues bien, esta es la isla en la que desembarcó Barbarroja y aquí están los papeles de los planos".

Reglas del juego: El juego consiste en ir acumulando las 10 partes del plano y descubrir el tesoro. Para ello cada grupo dispondrá de una serpentina de color, cada miembro del grupo colocará un trozo de serpentina sujeto del pantalón por atrás. Puede luchar con cualquier pirata de otro equipo. Cuando dos van a luchar deben ponerse el uno en frente del otro e intentar arrebatar la serpentina del contrincante. Siempre deben luchar uno contra uno y de frente, no por detrás. Cada 3 serpentinas conquistadas serán canjeadas en el control por un pedazo de plano.



Cada grupo sale de una zona distinta del terreno con distancia suficiente de por medio. Delimitan su terrero con cuerdas y con un trapo del color de su equipo a modo de bandera y allí sólo podrán entrar los componentes de dicho equipo, por tanto en el territorio propio se es invulnerable y pueden hacer tácticas, recomponer el plano y proveerse de serpentinas cuando pierdan en la lucha.

Habrán 4 bases (una de cada color con los pedazos del plano). Cada grupo debe ir a la base de su color para canjear las serpentinas y que le den el trozo de plano.

Gana, por supuesto, quién primero descubra el tesoro.

MATERIAL:

- Cartulinas de 4 colores: roja, amarilla, verde, azul (para dibujar los planos y para las bases se canjeo de serpentinas por trozo de plano).
- Serpentinas rojas, amarillas, verdes y azules.
- Trapos de color rojo, amarillo, verde y azul.
- Celofán para pegar los trapos a palos.
- Palos.
- Cuerdas para delimitar el terreno de los equipos.
- Tesoro de golosinas

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Begoña

Oración: Relajación

11:30 PISCINA + ACTUAR

16:30 REVISIÓN

18:30 Taller: Cocina saludable

Se encarga el equipo de cocina de llevar el taller pero nosotros debemos ayudarles y estar pendientes de los niñ@s.

20:00 Arreglarse?

22:00 DISCOTECA



OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Juanjo

10:00 Recoger maletas

10:30 DISTRIBUCIÓN DE TAREAS

CAMPA:

MATERIAL:

TIENDAS:

GLOBOS:

BAÑOS:

COMEDOR:

DELIMITAR ESPACIO COCHES:

11:30 Preparamos misa y ensayamos canciones

MONICIÓN DE ENTRADA:

GRACIAS:

PERDÓN:

PETICIONES:

OTROS:

12:30 El que no pita no pasa

13:00 MISA

16:30 VÍDEO

17:00 ÚLTIMO MÁSTIL

¡Hasta el próximo curso!

JUEGOS DÍAS DE LLUVIA

AGENTES SECRETOS

Objetivo:

- I. Analizar el proceso de percibir mensajes no-verbales.
- II. Reforzar el aprendizaje de conocimientos adquiridos.
- III. Actividad recreativa para los grupos

Tamaño de Grupo: Ilimitado

Tiempo Requerido: 60 minutos

Material:

- I. Papel y lápiz para cada participante.
- II. Una pelota.
- III. Un pañuelo por jugador.

Lugar: Salón amplio y bien iluminado.

Desarrollo:

- I. El instructor presenta el ejercicio y forma subgrupos.
- II. Los equipos están formados de tal manera que se pueda ver perfectamente a todo el mundo. Los jugadores se hayan sentados.
- III. El instructor explica que unos bandos rivales de agentes secretos intentan descubrir el misterio de las identidades de los espías.

Un sabio ha puesto a punto de ingenio esférico y cósmico (el detector – la pelota) que reduce a la impotencia a un agente secreto tan pronto como este último ha sido identificado.

IV. Se echa a la suerte para determinar el equipo que iniciara el juego.

V. Uno de los jugadores del equipo designado toma la pelota y se dirige hacia un equipo de su elección, deteniéndose frente al que interpela a su jefe, poseedor de la lista de apodos de sus compañeros de equipo.

VI. Le pregunta ¿A quién tengo que lanzar el detector?.

VII. El jefe, después de haber consultado su lista pronuncia un apodo cualquiera, detentado por uno de sus compañeros o por... el mismo.

VIII. El jugador lanza entonces el detector en dirección a uno de los agentes secretos. Este último está obligado siempre a recibir la pelota.

IX. Si la elección ha sido acertada y el jugador ha adivinado correctamente, el agente secreto queda neutralizado por el detector. En tal supuesto, se quita el pañuelo que lleva colocado alrededor del cuello o toma una postura característica que indica que ha sido eliminado. Pero el agente secreto neutralizado continua ayudando a su equipo.

X. Los demás jugadores, como es lógico, anotan los resultados de la operación y apuntan que Carlos no es “Corazón de León” y que Martha no es “Z 413”. De esta suerte, poco a poco, las presunciones se concretan y pueden efectuarse elecciones con crecientes posibilidades de éxito.

XI. Cualquier jugador tiene plena libertad para adelantarse hacia un equipo y no dirigirse al jefe para saber a quién lanzara la pelota-detector. En efecto, puede anunciar: Lanzo a.....”Toro Sentado”. Y arroja la pelota hacia el jugador que cree que realmente es “Toro Sentado”.

XII. Si el jugador se equivoca (cosa que ocurre muchas veces), regresa a su sitio. Entonces será el jugador que haya recibido la pelota quien tendrá derecho a levantarse y adelantarse hacia otro equipo para intentar descubrir a un agente secreto del mismo.

XIII. Gana el equipo que logra eliminar a todos los agentes secretos de los otros equipos.

VARIACIONES: En el caso de utilizar este ejercicio para reforzar el aprendizaje, es necesario manejar como “apodos” los conceptos y quien arroja la pelota tendrá que dar la definición del concepto. Por ejemplo: El que lanza la pelota dice: “La capital del estado de Nuevo León” y se la envía a una persona que tiene el “apodo” de Monterrey.

Evaluación: En sesión plenaria se comenta la vivencia.

DIBUJANDO A CIEGAS

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Material: Una bolsa de papel o tela por equipo; se le puede pintar un rostro triste por ambos lados – Una cartulina y un rotulador para cada equipo.

Desarrollo:

1.- El animador invita al grupo a formar espontáneamente equipos de seis personas. Se ponen un nombre para identificarse. 2.- Escuchan la explicación de la dinámica:

Todos los integrantes de cada equipo participarán por turno, dibujando con la vista tapada. Cada dibujante agregará otros elementos a los dibujados anteriormente, según lo que indique el animador. Mientras participa el primer voluntario, su equipo puede orientarlo con aplausos. Cuando dibuje en el lugar correcto, los golpes serán fuertes. Si está equivocado, los golpes serán más débiles. Los equipos contrarios pueden estorbar la ayuda con silbidos o tarareando una canción.

3.- El primer dibujante se cubre con la bolsa de papel o tela oscura y comienza a dibujar lo que le señala el animador. Una casa con dos ventanas y una puerta. Entrega la bolsa de papel o tela al segundo participante.

Segundo: un árbol junto a la casa.

Tercero: el sol sobre la casa.

Cuarto: una vaca en el jardín de la casa.

Quinto: la cordillera detrás de la casa.

Sexto: el papá, la mamá y su hijo caminando hacia la casa.

4.- Participa el equipo número 2. Lo hace de la misma manera que el anterior. La dinámica continúa igual hasta que intervienen todos los equipos. El motivo que se dibuja es siempre el mismo. Al final se comparan las cartulinas. Gana el equipo cuyo dibujo es el mejor logrado.

Algunos juegos de interior:

JUEGO Nº 1: EL DIBUJO CIEGO

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: Todas.

Material: Bolígrafos o lápices, hojas de papel y cintas para tapar los ojos.

Organización: Los participantes deben estar sentados, con los ojos tapados, su lápiz y papel.

Desarrollo: A cada uno de los participantes se les comunica, en voz baja, lo que deben dibujar en el papel. Una vez que terminen, el resto que ha estado observando, debe intentar adivinar lo que se ha dibujado (por cierto cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia)

JUEGO Nº 2: PROHIBIDO PRONUNCIAR

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: +10 de años.

Material: Ninguno.

Organización: Los participantes deben estar formando un círculo.

Desarrollo: Se trata de intentar mantener una conversación, en la cual está prohibido, pronunciar alguna consonante. Por ejemplo "R"

"¿Peguntaste la respuesta a Doberto?"

"Si, me dijo que eda el ate badoco"

JUEGO Nº 3: LOS DISPARATES

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Material: Tempera.

Organización: Grupos de 10 personas sentadas en círculo.

Desarrollo: Uno le pregunta al de su derecha: " Para qué sirve..." y el de su derecha le contestará, a la vez le preguntará al de su derecha " Para qué sirve...", pero con otra cosa diferente, así tendrán que ir respondiendo todos.

Cuando hayan terminado, el primero dirá: "este, (el de su izquierda) me preguntó que para qué sirve,, y este me ha contestado que para (el de su derecha). Así se formarán los disparates.

Deben salir el mayor número de disparates.

Si alguien no hace un buen disparate se le pinta la cara.

JUEGO Nº 4: LA RATA Y EL GATO

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 5 a 10 años.

Material: Dos pelotas, una grande y otra más pequeña.

Organización: Un grupo grande de personas sentadas en círculo.

Desarrollo: Se le entrega la pelota grande a uno de los niños, esta pelota será el GATO. a otro que esté situado a la derecha o izquierda, se le dará la otra pelota, la cual será la RATA. A la señal la pelota grande (GATO), deberá ir pasándose de mano a mano, para intentar atrapar a la otra pelota (LA RATA), la cual también estará en movimiento.

JUEGO Nº 8: Hazte visible dibujo invisible

Edad: 4 hacia adelante

Material: Un bolígrafo y un papel

Organización: Por parejas

Desarrollo: Uno de los participantes dibuja a mano alzada y al azar una línea curva que termine donde ha empezado. La otra persona debe imaginar a qué se puede parecer ese contorno dibujado, y debe completarlo dibujando lo que le falte hasta demostrar que realmente se trata de aquello que había imaginado . No está permitido salirse del contorno o muy poco, en todo caso.

JUEGO Nº 9: MIRA UN PATO

Edad: 8 hacia adelante

Material: Ninguno, si acaso pintura para la cara.

Organización: Un círculo grande sentado en el suelo.

Desarrollo: El director del juego (Madre), simula que tiene un objeto en la mano, y se lo pasa al de la derecha diciendo: *-Mira un pato*. El otro responde: *-¿Un que?* La Madre contesta: *-Un pato*. Y se lo pasa. El segundo jugador de cada lado, debe pasar el objeto diciendo: *-Mira un pato*. El tercero responde: *- ¿Un que?* El segundo debe preguntar a la madre *"¿un que?*. La madre responde. *-Un pato* el segundo responde: *-Un pato*. De esta manera se desarrolla el juego, hay que tener mucho cuidado de no equivocarse, si alguien se equivoca , se le puede hacer pagar una "prenda" o pintar la cara con pintura para la cara.

JUEGO Nº 10: CALZAR LA SILLA

Edad: 8 hacia adelante

Material: Una silla por participante, un pañuelo por participante, y zapatos o zapatillas.

Organización: Cada jugador toma una silla, la observa bien, se le vendan los ojos y se le hace sentar en su silla. En ese momento se reparten zapatos por el suelo.

Desarrollo: A la señal, todos los participantes deben caminar a cuatro patas para encontrar los zapatos repartidos por el suelo. Cuando encuentren uno, deben volver a su silla y "calzar" una de las patas de la silla, tras esto deben buscar otro, y "calzar" otra pata, así hasta que las "calzen" todas.

Debemos tener en cuenta de no poner el mismo Nº de zapatos que patas de silla, si no poner menos. Si los jugadores no encuentran zapatos, está permitido quitarlo de otras sillas, pero solo de uno en uno.

Gana la 1º silla calzada.

JUEGO Nº 11:

Edad: 10 años en adelante.

Organización: Todos los jugadores menos uno se ponen en circulo y tumbados boca abajo. El otro se queda de pie fuera del circulo.

Desarrollo: Cuando todos los jugadores estén en la posición ya indicada antes y con los ojos cerrados el jugador que está de pie selecciona a uno o dos depende el número de jugadores tocándoles la espalda. Empieza a contar una historia de un asesinato. Cuando diga que los asesinos se levantan y eligen su víctima los jugadores seleccionados intentando no hacer ruido se levantan y señalan a su víctima y se vuelven a tumbar como antes. La historia sigue y cuando dice que el pueblo se despierta todos se sientan y el narrador indica quien ha sido asesinado. Esta persona queda eliminada y los demás lanzan sus sospechas contra quienes piensen que son los asesinos.

Quien reciba más votos queda eliminado y tiene que decir si era víctima o asesino. Se termina cuando los dos verdaderos asesinos quedan eliminados o cuando estos logran eliminar a los demás sin levantar sospechas.

