

CAMPAMENTO

LOS GLOBOS 2016

21 – 31 JULIO

SOY DE.....



SERVICIOS

	Viernes 22	Sábado 23	Domingo 24	Miércoles 27	Jueves 28	Viernes 29	Sábado 30
Cartel menú	Relámpagos 2	Risitas 1	Risitas 2	Hachas 1	Leones	Hachas 2	Guepardas 2
Cartel horario	delfines	Relámpagos 2	Risitas 1	Risitas 2	Hachas 1	Leones	Hachas 2
Comedor-Bayetas	Relámpagos 1	delfines	Relámpagos 2	Risitas 1	Risitas 2	Hachas 1	Leones
Globo Grande-Baño	Guepardas 1	Relámpagos 1	delfines	Relámpagos 2	Risitas 1	Risitas 2	Hachas 1
Material	Guepardas 2	Guepardas 1	Relámpagos 1	delfines	Relámpagos 2	Risitas 1	Risitas 2
Globo Pequeño-Baño	Hachas 2	Guepardas 2	Guepardas 1	Relámpagos 1	delfines	Relámpagos 2	Risitas 1
Finca & Basura	Leones	Hachas 2	Guepardas 2	Guepardas 1	Relámpagos 1	delfines	Relámpagos 2
Baños niñas	Hachas 1	Leones	Hachas 2	Guepardas 2	Guepardas 1	Relámpagos 1	delfines
Baños niños	Risitas 2	Hachas 1	Leones	Hachas 2	Guepardas 2	Guepardas 1	Relámpagos 1
Descanso	Risitas 1	Risitas 2	Hachas 1	Leones	Hachas 2	Guepardas 2	Guepardas 1

	JUEVES 21	VIERNES 22	SÁBADO 23	DOMINGO 24	LUNES 25	MARTES 26	
TEMA	La creación	La cultura del desperdicio y la contaminación	El problema del agua y la pérdida de la biodiversidad	El papel del hombre en la crisis ecológica/ Tecnología/ El hombre, el ombligo del mundo			
JEFE DE DÍA	CARMEN	MARINA	MARTA	MARÍA		ACAMPADA RALLYE FOTOGRÁFICO DE LA NATURALEZA	
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 RISITAS	Oración LEONES	Servicios			
10.30		Servicios	Servicios	Ensayo de canciones y preparación eucaristía			
11.30	Salida desde La Lechera	GYMKHANA: LA CONTAMINACIÓN Y EL RECICLAJE	PISCINA				MISA ROCAMUNDO
12.30	Organizar los Globos						
13.00							
14.00	Comida	Comida	Comida	Comida	EXCURSIÓN GUIADA AL MONTE HIGEDO COMER PISCINA? REGRESO AL CAMPA Y DUCHAS		
14.30	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre			
16.30	Montar tiendas, reunión por grupos y Coordinadora	TALLERES: MACETAS RECICLADAS	OLIMPIADAS DEL H ₂ O	TALLERES CAMISETAS Y BOTELLAS			
18.00	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda			
18.30	Juegos de presentación	JUEGO	OLIMPIADAS DEL H ₂ O	GYMKHANA: “EL HOMBRE”			
20.30	Asamblea	Asamblea	Juego libre	Asamblea			
21.00	Cena	Cena	Cena	Cena			
22.00	JUEGO ¡A POR EL JEFE!	GYMKHANA LIBRO DE LA SELVA	INDICIOS	EN BUSCA DE LA ANJANA PERDIDA			
23.30	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...			A la cama...

	MIÉRCOLES 27	JUEVES 28	VIERNES 29	SÁBADO 30	DOMINGO 31
TEMA	Ecología integral: la Ecología en la vida diaria	Líneas de acción para una nueva ecología	Ecología y espiritualidad	La ecología en mi vida	Día de la familia
JEFE DE DÍA	BEGO	JUAN CARLOS	EUGENIO	EDURNE	PATRI
9.00	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse
9.30	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
10.00	Oración DELFINES	Oración HACHAS	Oración GUEPARDAS	Oración RELÁMPAGOS	Servicios
10.30	Servicios	Servicios	Servicios	Servicios	
11.30	GYMKHANA	JUZGAR	PISCINA	ACTUAR	Ensayar canciones
12.30					El que no pita no pasa
13.00					Eucaristía
14.00	Comida	Comida	Comida	Comida	DÍA DE LA FAMILIA
14.30	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	
16.30	TALLERES DE FLORES Y LLAVEROS DE CORCHO	JUEGO RELÁMPAGOS	PREPARACIÓN ACTUACIONES	EL RESCATE DE BALOO	
18.00	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda	
18.30	RASTREO	JUEGO RELÁMPAGOS	SALIDA A LA NATURALEZA	REVISIÓN DEL CAMPA	
20.30	Juego Libre	Asamblea	Asamblea	Arreglarse	
21.00	Cena	Cena	Cena	Cena	
22.00	MOWGLY Y LOS ANIMALES DE LA SELVA	ROMEL Y MONTGOMERY	VELADA DE ACTUACIONES	DISCOTECA	
23.30	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...	

CAMPAMENTO "LAUDATO SI" DEL CUIDADO DE LA CASA COMÚN

Ambientación del campamento:

VER

Se puede valorar que la ambientación del campamento sea el libro de la selva, donde todo es vegetación y Mowgly está acostumbrado a pasear por una naturaleza exuberante. En una invitación que recibe Mowgly del Papa Francisco, le anima a viajar a distintas zonas del mundo y allí va a ver la realidad de la tierra, Mowgly viaja con el oso Baloo y, a través de cartas, le va contando a sus amigos de la selva cuál es la realidad que encuentra en su viaje (VER).

JUZGAR

En un momento del viaje, Mowgly llega al lugar donde vive el mago Merlín, y entre los dos se proponen buscar soluciones que puedan ayudar a las personas a querer y cuidar más la tierra y buscan las fórmulas posibles en los grandes libros de Merlín.

ACTUAR

Mowgly, junto con todos los chicos del campamento, escriben un libro y graban un video para mandar al Papa Francisco donde le explican qué cambios van a hacer en sus vidas para cuidar más la tierra.

Asambleas:

Las asambleas serán un plató de televisión donde habrá un DJ que pinche y distintos personajes. Los tres primeros personajes saldrán siempre y el resto se alternarán por días. El programa tendrá una sintonía y cada presentador tendrá la suya propia.

1. Estará la presentadora Lauda Tosí (O selvática), que les entrevistará sobre lo que han hecho durante el día en el campa. Mientras se realizan las entrevistas, se pueden hacer efectos especiales y juegos para que sea algo interactivo.

2. Patricia Paradise nos explicará el viaje de mougly por las diferentes partes del mundo con un kamishibai.

3. Juan Carlos: Nos explica, a través de cuentos, la encíclica Laudato Si.

4. Angélica-demoniaca: Tendrá una sección de conocimiento donde explicará a los niños distintas alternativas de hacer una misma acción que pueden tener perjuicio o no para la tierra. Ej: Comercio justo (angelica)-Explotación infantil (demoniaca)

5. María Parole: Llevará un concurso tipo Pasapalabra u otra alternativa que se nos ocurra.

6. Juanjo MierChef: Puede presentar una sección de cocina natural saludable y con productos de temporada.

7. Adri DJ: Nos puede presentar las canciones de moda con contenido

8. Marta Summer Camp Memories: Invita a gente a que cuente historias pasadas del campamento.

9. Otros posibles personajes que se nos ocurran...

Propuestas globales a tener en cuenta:

- Invitar a personas que nos puedan hablar de la naturaleza y de su cuidado.
- Utilizar las oraciones que vienen en la parte posterior de la encíclica.
- Que un inmigrante nos cuente las diferencias que percibe de vivir en su país a vivir en Cantabria.
- Trabajar los objetivos del milenio.
- Crear una sala de exposiciones con materiales reciclados donde se explique la realidad de la tierra.
- Trabajar la figura de San Francisco de Asís, de quien cogió el nombre el Papa Francisco.
- Crear una tienda creativa y original con productos reciclados y artesanos como velas, jabones,...
- Preparar en la marcha un rallye fotográfico sobre temas de la naturaleza, de tal manera que le haga a los niños fijarse en lo que les rodea.
- Comercio justo, energías renovables, reciclado...
- Grabar video conjunto con las conclusiones que hemos sacado en el campa

ORGANIZACIÓN GENERAL:

GRUPOS Y ACOMPAÑANTES:

RISITAS: Marina, María, Laura y Leida

LEONES: Marta, Lydia, Emilio

DELFINES: Bego, Fernando, Carol y Lucía

HACHAS: Eurne y Adrián

GUEPARDAS: Patri, Eugenio, Lara

RELÁMPAGOS: Carmen y Juan Carlos

¿CÓMO DORMIMOS?

Globo Pequeño: Hachas (18)

Globo Grande: Risitas, Leones y Delfines (21)

Tiendas:

2 tiendas para Guepardas

2 tiendas para Relámpagos

1 tienda para acompañantes

EQUIPO DE FOTOGRAFÍA Y BLOG:

Juanjo y Emilio: Juanjo se encargará de realizar, al menos, una foto de cada grupo (de todos, para asegurarnos que salen todos) al día para mandar a Emilio y que éste lo suba al blog con una pequeña explicación del día.

VISITA AL MONTE HIGEDO:

Realizaremos una visita guiada el martes, día 26 por la mañana.

Alquilaremos un autobús que irá recogiendo a los grupos por sus respectivos lugares de acampada.

ACAMPADAS:

RELÁMPAGOS MISIONEROS: La Lora

GUEPARDAS DE JESÚS Y HACHAS: Villaescusa de Ebro y El Tobazo

DELFINES, LEONES Y RISITAS: San Martín de Elines. Dormimos en el Teleclub

Jefe de día: Carmen

Tema del día: La creación

13.00h Llegada a los globos (organizar bien a los niños para sacar las maletas con orden, intentar hacer una cadena para sacarlas hasta el prado, que los mayores ayuden a los más pequeños...)



13.30.Colocación en las camas.

14.00.Comida.Tiempo libre.

16.30.Por grupos, conocer el entorno. Hablar de las normas. Coordinadora.
Montar tiendas, si no hace mucho calor.

18.00.Merienda.

18.30.Juegos presentación.

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Se divide el campamento en 2 grupos, (así es más fácil conocerse, mezclaremos edades, así se conocen mejor y ayudan unos a otros en la reflexión).

Cada juego tiene unas preguntas para hacer una pequeña reflexión sobre la Naturaleza y el uso que hacemos de Ella.

Cada grupo puede hacer los juegos que más les gusten, pero **todos deben hacer los juegos 3 y 5** por la reflexión que se hace en ellos.

1. SALUDO INICIAL NOMBRE

Distribución: Sentados en círculo.

Descripción: Cada uno piensa en un elemento natural que comience por la misma letra que su nombre. Después nos vamos presentando diciendo nuestro nombre y saludando a los que lo han hecho antes que nosotros: ej. "Buenas tardes, me llamo Lucía-luciérnaga. Hola Pedropiedra, Sofía-saltamontes..."

Variante: Con niños/as más mayores se pueden intentar presentaciones más subjetivas: buscamos un elemento natural (si lo podemos mostrar, mejor) con el cual creemos que tenemos alguna similitud (física, de

comportamiento...). Después nos presentamos diciendo nuestro nombre, el elemento natural buscado y qué tenemos en común con él:

Ejemplo: *“Me llamo Ana, y he escogido una hormiguita porque me gusta estar ocupada todo el tiempo, y siempre ando de un lado para otro”, “Me llamo Juan y creo que me parezco a este árbol del bosque, porque no me gusta estar solo. Prefiero estar rodeado siempre de gente...”*. Dar libertad a la hora de buscar conexiones.

Hablar sobre: Los nombres de las especies (son convencionalismos...)

¿Es importante conocer cómo se llama cada árbol, insecto...? ¿Todos los animales de la misma especie tienen el mismo comportamiento?

¿Pueden tener personalidad propia?, ¿y las plantas? y ¿las personas?

2. DIBUJEMOS NUESTRO NOMBRE.

Se hacen subgrupos de 5 personas.

Distribución: Sentados, en círculo.

Material: Piedras, ramas...

Descripción: Se trata de dibujar, cada uno delante de sí, su nombre con piedras, trozos de palitos... (también se puede dibujar en el suelo, marcando con un palo, si este es lo suficientemente blando). Es más fácil recordar los nombres cuando los vemos dibujados.

Variante 1: Nos ponemos de pie e intentamos escribir los nombres en el suelo como si fuera un crucigrama, entrelazándose las letras (lo podemos hacer de uno en uno, para que sea más fácil) ej.:

```

I
S      P
A N T O N I O
B   O   L
E   M   A N A
L   Á   R
    S

```

Variante 2: Cada uno busca una ramita que tenga la forma de la inicial de su nombre. Nos vamos presentando y colocando la “letra” delante de nosotros. Al final podemos unir todas dibujando un gran árbol.

Hablar sobre: Las señales que van dejando los exploradores con ramas, piedras... ¿Acaso en sus orígenes no usó el hombre estas señales como precursoras de los alfabetos y de la escritura...? También hablaremos de las señales que va dejando el ser humano en la naturaleza.

3. LA SUBIDA A LA MONTAÑA

Entorno: Un montículo, piedra grande, tronco caído, ...

Distribución: Sentados frente al él.

Descripción: Es una representación muy “teatral”, en la que usaremos la mímica. Nos sentamos todos frente a un montículo, piedra grande, tronco caído... que decimos que representa una gran montaña. Por turno, nos levantamos, cogemos en un sitio acordado un imaginario rollo de cuerda y la lanzamos hacia la “montaña” (tras hacer un imaginario lazo, al igual que los vaqueros del oeste). Después engancharla supuestamente en lo alto de la misma, tensamos la cuerda y trepamos por

ella hasta arriba, haciendo toda la mímica posible (podemos tararear alguna música, tipo “Indiana Jones”). Una vez arriba, gritamos nuestro nombre en dirección al grupo. Los compañeros/as responden repitiéndolo como si fueran el eco. Después nos tiramos de la montaña, dando un salto (si no hay peligro), nos sentamos y dejamos paso al siguiente. Es conveniente que el primero que “suba” sea el monitor, para ejemplificar lo que hay que hacer y romper un poco la posible vergüenza que haya. Para que cada uno se vaya preparando, se puede dar, antes de empezar, un número de orden en el que se va a salir.

Variante: Hacerlo con una cuerda real, previamente atada a lo alto del monte.

Hablar sobre: los salmos, que nos invitan a alabar a Dios Creador. leer el salmo 148.

4. LA ENTREVISTA

Distribución: Sentados en círculo.

Material: Un palo con forma de “micrófono”.

Descripción: Consiste en que cada uno hace una pequeña entrevista, micrófono en mano, al compañero de la derecha, tras lo cual se lo pasará para que éste haga lo mismo con el compañero correspondiente.

Dependiendo de la edad es bueno que concretemos o no las preguntas (nombre, gustos, procedencia, qué le sugiere o recuerda el lugar donde estamos...). Cuanto más originalidad, mejor. Hay que sacar la parte interesante del entrevistado.

Variante 1: Por parejas: Estamos unos cinco minutos hablando con el compañero para conocerlo. Después, en grupo, nos presentamos mutuamente ante los demás.

Variante 2: ¿Y si la naturaleza hablara?. Cada uno adopta el rol de un elemento de la misma (árbol, ave, hormiga, araña...). Vamos entrevistando al compañero/a de la derecha, imaginándonos que es el personaje escogido: “señor árbol, ¿qué tal se siente usted aquí, al lado de la carretera, con ese cartel clavado...?”

Hablar sobre: ¿Sienten los animales y las plantas?, ¿pueden comunicar sensaciones o sentimientos? ¿qué nos dirían si los pudiéramos entender?

5. LA AGUJITA

Distribución: Sentados en círculo.

Descripción: Cada participante, sosteniendo entre el índice y pulgar de la mano derecha una aguja imaginaria, tiene el siguiente diálogo con su compañero/a de la derecha:

- *Hola, me llamo... (su nombre) y aquí tengo una agujita.*

- *¿Tiene agujero tu agujita?*

- *Sí, tiene agujero y puntita, toma (y le pasa la aguja “imaginaria”).*

Este diálogo lo van teniendo sucesivamente todos con los compañeros de la derecha, pasándose la “agujita” hasta llegar al último. Lo divertido del juego es la siguiente norma: ni al que sostiene la aguja, ni al que la va a recibir, se les puede ver, en ningún momento del diálogo, los dientes, que

tienen que estar completamente cubiertos por los labios. Son graciosas las caras que se ponen para aguantar la risa y que los

dientes no se vean. Si se quiere se puede sustituir la aguja imaginaria por un palito, piña, etc., cambiando el diálogo.

Hablar sobre: se lee el punto 85 de Laudato si, se habla sobre lo que nos quiere decir. Todos somos criaturas de Dios, creadas por Él con una misión.

6. ABRAZO AL ÁRBOL

Entorno: Bosque.

Distribución: Según se indique.

Nº de niños/as: Juego ideal para cuando se tienen que presentar un gran número de ellos.

Descripción: Vamos paseando por el bosque. El animador grita un número (o lo transmite dando pitidos con un silbato). Rápidamente tenemos que hacer grupos de ese número de componentes, dándonos la mano alrededor de un árbol, abrazándolo. Entonces nos presentamos entre los que estemos en torno al árbol. A otra señal nos soltamos y continuamos el paseo, hasta que se grite otro número, repitiendo sucesivamente los abrazos y presentaciones. Hay que intentar juntarnos cada vez con personas diferentes y que no conozcamos previamente.

7. ¡SALVAD EL ÁRBOL!

Distribución: De pie, en círculo. Uno en el centro sosteniendo un palo.

Material: Un palo más o menos liso, sin salientes peligrosos.

Descripción: Juego apropiado para recordar los nombres, tras habernos presentado. En el centro uno sostiene un palo de pie sobre el suelo. Grita “¡árbol va... para fulanito!” diciendo el nombre de un compañero y lo suelta corriendo a ocupar el sitio del nombrado/a, quien debe correr al centro y coger el “árbol” antes de que caiga al suelo. Si lo consigue, sigue nombrando el que estaba, si no, se la queda. Hay que

intentar no repetir siempre los mismos nombres (se puede obligar a que cada vez se diga uno diferente). Si se quiere complicar, se puede hacer que los que están alrededor estén sentados.

Hablar sobre: La tala indiscriminada de los bosques, la deforestación y desertización...

8. FILA ALFABÉTICA

Distribución: En fila.

Descripción: Una buena dinámica para reforzar los nombres y recordarlos es, después de cualquier presentación, decir que tenemos un minuto para ponernos en fila, por orden alfabético. Después se comprueba si hemos hecho bien la fila, diciendo cada uno su nombre.

Variante: Igual pero no podemos hablar, tenemos que hacer la fila completamente en silencio.

Salmo 148 - Para promover la Acción de Gracias, estimular el amor y gracias por las alegrías de la vida.

1 ¡Aleluya! Alaben al Señor desde el cielo, alábenlo en las alturas;
2 alábenlo, todos sus ángeles, alábenlo, todos sus ejércitos.
3 Alábenlo, sol y luna, alábenlo, astros luminosos;
4 alábenlo, espacios celestiales y aguas que están sobre el cielo.
5 Alaben el nombre del Señor, porque él lo ordenó, y fueron creados;
6 él los afianzó para siempre, estableciendo una ley que no pasará.
7 Alaben al Señor desde la tierra, los cetáceos y los abismos del mar;
8 el rayo, el granizo, la nieve, la bruma, y el viento huracanado que obedece a sus órdenes.
9 Las montañas y todas las colinas, los árboles frutales y todos los cedros;
10 Las fieras y los animales domésticos, los reptiles y los pájaros alados.
11 Los reyes de la tierra y todas las naciones, los príncipes y los gobernantes de la tierra;
12 los ancianos, los jóvenes y los niños,
13 alaben el nombre del Señor. Porque sólo su Nombre es sublime; su majestad está sobre el cielo y la tierra,
14 y él exalta la fuerza de su pueblo. ¡A él, la alabanza de todos sus fieles, y de Israel, el pueblo de sus amigos! ¡Aleluya!

Laudato Si 85.

Dios ha escrito un libro precioso, «cuyas letras son la multitud de criaturas presentes en el universo».54 Bien expresaron los Obispos de Canadá que ninguna criatura queda fuera de esta manifestación de Dios: «Desde los panoramas más amplios a la forma de vida más ínfima, la naturaleza es un continuo manantial de maravilla y de temor. Ella es, además, una continua revelación de lo divino».55 Los Obispos de Japón, por su parte, dijeron algo muy sugestivo: « Percibir a cada criatura cantando el himno de su existencia es vivir gozosamente en el amor de Dios y en la esperanza ».56 Esta contemplación de lo creado nos permite descubrir a través de cada cosa alguna enseñanza que Dios nos quiere transmitir, porque «para el creyente contemplar lo creado es también escuchar un mensaje, oír una voz paradójica y silenciosa ».57 Podemos decir que, «junto a la Revelación propiamente dicha, contenida en la sagrada Escritura, se da una manifestación divina cuando brilla el sol y cuando cae la noche».58 Prestando atención a esa manifestación, el ser humano aprende a reconocerse a sí mismo en la relación con las demás criaturas: «Yo me autoexpreso al expresar el mundo; yo exploro mi propia sacralidad al intentar descifrar la del mundo ».59

20.30. ASAMBLEA COMIENZO CAMPAMENTO.

Aparece Mowgly por primera vez, les habla del tema del campamento. las normas y de la primera parte de la Laudado si, la creación, alabanza al Señor que lo ha creado todo. La coordinadora presenta las normas del campamento.

21.00.Cena.

22.00.Juego de noche. ¡A POR EL JEFE!

Primera parte del juego: Se piden 10 voluntarios (o se eligen a dedo 10 personas) que tienen que ir a esconderse por todo el recinto. Es el juego de las sardinas en lata: tras 5-10 minutos de tiempo para que se escondan, el resto de jugadores salen todos a la vez a la búsqueda de los que se han escondido. Si los encuentran se colocan silenciosamente con ellos para que el resto de jugadores no los vean. Una norma importante del juego es que no puede haber más de dos jugadores del mismo grupo (dos relámpagos, dos guepardas...) en el mismo escondite. Cuando consigan juntarse 6 personas detrás de uno de los jugadores el grupo estará completo y podrán ir hacia la parte de debajo de la campa de baseball donde estará un monitor esperándolos.

Segunda parte: cuando los equipos ya formados se acerquen donde el monitor (confirmará que no haya más de dos personas del mismo grupo para los tramposillos) elegirá a uno de ellos como el jefe de la tribu. En la parte alta de la campa estarán el resto de acompañantes en fila india con una linterna por persona esperándolos(como en el Bunker).

El objetivo del juego es que el jefe de la tribu consiga pasar la barrera de los monitores sin que ninguno consiga decir su nombre. Los jugadores que sean reconocidos por algún acompañante tendrán que volver al punto de inicio a esperar al resto de la tribu, sin decir si es el jefe o no. Si consigue cruzar la línea algún jugador que no sea el jefe de la tribu sin desvelar quiénes son, bajarán otra vez a reunirse con el resto de la tribu y volverán a intentarlo.

Es importante explicarles que la identidad del jefe de la tribu es secreta, que si algún acompañante se entera de quién es, les será mucho más difícil ganar el juego.

23.30. A la cama.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Marina

Tema del día: La cultura del desperdicio y la contaminación

10:00 Oración: Risitas (teatro)

10:30 Servicios:

11:30 GYMкана VER: LA CONTAMINACIÓN Y EL RECLICLAJE

Prueba 1: El reciclaje:

Se les ponen distintos, abundantes y variados elementos desperdigados y amontonados: Botellas, recipientes y botes vacíos de vidrio, botes de bebidas, Tetra-bricks vacíos, bolsas simulando restos orgánicos de basura con pegatina exterior que lo indique, distintos modelos y tamaños de pilas, botellas de plástico, cajas de cartón (cereales, galletas, detergentes...), periódicos, revistas, algún mueble como: sillas, colchonetas, mesita, lámpara, neumáticos, clavos y tornillos grandes, ladrillos, pequeños electrodomésticos estropeados, un tablón de madera, botella o garrafa con una etiqueta que ponga: Aceite industrial, ropa vieja deteriorada...

Simularemos varios contenedores para que ellos depositen la basura en el que crean conveniente, hasta que no acierten todos no pasarán a la siguiente prueba.

1. Contenedor de envases: Bolsas amarillas.
2. Contenedor de basura orgánica: Bolsas negra
3. Contenedor de papel y cartón: (periódicos, revistas, cajas de cartón cereales, galletas, detergentes, etc.) (Suele ser azul)
4. Contenedor de vidrio: (Botes y botellas)(bolsa verde)
5. Punto limpio: (bolsa naranja) juguetes, pilas, textiles...

Prueba 2: Sopa de letras de la biodiversidad:

Tendréis que preparar y darles antes una pequeña documentación y explicación sobre los términos que luego van a aparecer en la sopa, antes de plantearlo.

Resolución:



Prueba 3: Escribir con el pie:

La prueba consiste en preparar un boli para cada grupo y pedirles que de forma que al menos se entienda, escriban una frase con los dedos del pie y sin poder utilizar nada más que los dedos de los pies, sobre unas cartulinas. Se puede intentar en el suelo, o bien ponerles una mesita baja para facilitarles la prueba. El mensaje se lo pueden inventar ellos, algo relacionado con la naturaleza.

Prueba 4: ¡A quitar chapapote!:

Se divide a los chicos en grupos pequeños. Se les dan guantes y mascarillas de papel. Acceden a un trozo en el que previamente hemos diseminado con cinta de baliza, habrá trozos negros de bolsas de basura muy juntos que no pueden pisar.

Tiene que recogerlo todas las bolas de papel de periodico, pero solo pueden coger una bola cada vez y tienen que hacer el recorrido a la pata coja y depositarlo en un lugar.

Mientras, los monitores pueden echarles agua simulando las olas.

Prueba 5: Juegos para pensar

1. Yendo yo para Villavieja me cruce con siete viejas, que llevaban siete sacos y en cada saco siete ovejas. ¿Cuántas viejas y cuantas ovejas iban para Villavieja?

Solución: Ninguna, porque soy yo el que va a Villavieja, y no las viejas. Yo solo me las cruzo en el camino.

2. Juan, Pedro, el padre de ambos y un vecino esperaban en el embarcadero para pasar el río. Juan y Pedro pesaban 40 kilos cada uno y su padre y el vecino 80 kilos cada uno. Pero la barca no podía cargar más de 80 kilos. ¿Cómo atravesaron el río?

Solución: Juan y Pedro cruzan el río los primeros y Juan regresa con la barca. Entonces el padre pasa solo y Pedro vuelve con la embarcación, otra vez pasan los dos hermanos y Juan regresa con la barca, y el vecino pasa solo. Pedro va al final a recoger a Juan y así todos se reúnen en la otra orilla.

3. Un pastor con su oveja, su lobo y su manojo de hierbas tenían que pasar al otro lado del río, pero no podía pasar con los tres a la vez y el pastor no podía dejar en la otra orilla a la oveja con el lobo porque éste se la comería, ni a la oveja con el manojo de hierbas por la misma razón ¿Cómo tendrá que pasarlos?

Solución: Primero pasará la oveja y dejará al lobo con el manojo de hierbas. En segundo lugar pasará el manojo de hierbas y al volver, llevará la oveja a la que dejará en lugar del lobo. Una vez pasados el lobo y el manojo de hierbas, entonces pasará a la oveja.

4. En un árbol había cien pájaros. Un cazador tiró con su escopeta y cayó uno muerto al suelo. ¿Cuántos quedaron arriba del árbol?

Solución: Ninguno, porque todos salen volando con el ruido.

5. ¿A qué palabra de cuatro letras si le quitas una, te queda una?

Solución: Luna, runa, cuna, unas...

6. ¿Qué es lo que cuanto más roto está menos agujeros tiene?

Solución: La red.

7. Cuando un coche toma una curva a 150 km. por hora. ¿Cuál es la rueda que menos gira?

Solución: La rueda de repuesto.

8. ¿Qué es lo que se mete en el agua y no se moja?

Solución: La imagen.

9. ¿Qué hacen los doce apóstoles en el cielo?

Solución: Una docena.

10. En correos solo permiten envíos de 73 cm. de longitud. ¿Cómo enviaremos una barra de 75 cm?

Solución: Colocándola en una caja de 73 cm. pero en diagonal.

11. Un caballero cruzó el río a caballo para llevar mosto a su dama que le esperaba en la orilla. No lleva vaso, ni jarra, ni botella, ni baúl. ¿Dónde lleva el mosto?

Solución: En un racimo de uvas.

12. Tres cazadores fueron a cazar y había tres palomas. Cada cual cazó la suya y las otras dos salieron volando. ¿Cómo puede ser eso?

Solución: "Cada cual" es el apodo de uno de los cazadores.

Prueba 6: Destrezas y habilidades

- Caballos ciegos :

Se cogen grupos siempre impares. Unos serán los caballos y se les tapan los ojos con un pañuelo, y una persona será el que dirija los caballos ciegos. Se coloca un grupo a su derecha y otro a su izquierda. Cada grupo, en fila india, se sujeta al compañero precedente por los hombros.

Es necesario un espacio con obstáculos, por ejemplo árboles y enseñar previamente el recorrido a realizar al que va a dirigir. Una vez colocados, tendrán que ir bordeando los obstáculos, haciendo eses. Los caballos se moverán exclusivamente por orden del que dirija, y en el sentido que indique al objeto de hacerlos girar. Los movimientos serán:

- Giro a la derecha: Les dará una palmada en el hombro derecho.
- Giro a la izquierda: Les dará una palmada en el hombro izquierdo.

- Nuestro aire

Deberán conseguir llevar globos hinchados durante un recorrido previamente establecido, solo con soplos de todo el grupo y sin que el globo toque el suelo.

- Entre todos

Se hacen grupos, y entre sus miembros, deben coger a uno y llevarlo hasta un lugar determinado y regresar de nuevo. Se pueden organizar entre ellos como quieran: turnarse de dos en dos, llevarlo a caballito, en camilla con las manos, etc. Lo que no puede suceder es que el transportado toque el suelo.

Prueba 7: Desafío a la autoridad

Consiste en colocar al monitor/a en el centro, con un silbato o pito colgado del cuello, y con los ojos vendados. Cada grupo envía un chico para que sin hacer el menor ruido, intente y consiga hacer sonar el silbato sin que se dé cuenta. La pega está en que el/la monitor/a está provisto de una pistola de agua en cada mano, y al menor ruido de que alguien se acerca, disparará, y si logra mojarlo, será eliminado.

Prueba 8: Sonrisas

Por grupos, los integrantes tienen que lograr hacer reír al monitor/a. Para ello, pueden usar, utilizar y hacer lo que quieran, excepto tocarlo.

MATERIAL:

- Bolsas de basura (amarilla, negra, azul verde y naranja) mucha basura
- Documentación sobre la contaminación
- Una cartulina y rotus
- 5 globos
- Bolas de papel de periódico, dos bolsas negras, guantes y mascarilla
- Silbato y algo para tapar ojos

16:30 TALLERES: “MACETAS RECICLADAS”

Materiales:

- Botellas de 2 litros
- Papel de periódico
- Témperas
- Tapones...

18:00 Merienda

18:30 JUEGO DE TARDE:

4 juegos todos los niños pasarán por todos, se separa a todos los niños por grupos todos juntos y realizarán los diferentes juegos, cuando los monitores que estén dirigiendo los juegos se pongan de acuerdo en que ya es hora de hacer el cambio se pondrá música o se utilizará un silbato como señal de cambio.

1) Adivinar sensaciones

Objetivo: adivinar lo que estas oliendo

Descripción: el juego consiste en adivinar lo que mi pareja tiene en la mano, y para ello ha de tener los ojos tapados sin poder tocarlo, puede ser cualquier cosa que veamos en la naturaleza, ya sea césped, palos, piedras, tierra, flores, piñas... también podemos incluir olores químicos y los niños deben descartarlos.

2) Scattergories

Objetivo: Saltar de casilla en casilla e ir diciendo las palabras por la inicial que corresponda lo más rápido posible.

Espacio: dividir un trozo de la campá con cinta de baliza a modo de tablero de escatargolis

Descripción del juego: Se dibujará un cuadro grande sobre la arena o con tiza si se trata de una zona lisa. El cuadro estará formado por doce cuadrados en los cuales aparecerá una palabra: comida, animal, color, nombre, país, deporte, marca, famoso, película, objeto, árbol y flor. Por turnos, el alumno deberá saltar por todas las casillas diciendo lo más rápido posible una palabra con la inicial que toque. Ej: Empieza por la "A", una comida con la "A", un animal con la "A", etc. Cuando el niño se quede parado pensando más de 10 segundos, se le pasará el turno al siguiente jugador. La siguiente vez, tendrá que empezar desde el principio de la cuadrícula y decir todas las palabras del tirón para pasar a la letra "B". El jugador que más iniciales consiga, gana.

3) Móntalo

Descripción del juego: Consiste en conseguir "X" objetos de un bosque, un parque...para construir una determinada figura, el que primero llegue al punto de control con todo el material se lleva dos puntos, el que mejor lo haga un punto y al que más bonito le quede otro punto. Se limitaría el tiempo en caso de que a alguien / algún equipo no le dé tiempo, para terminar la actividad y así verse todos en el punto de control.

4) Bomba entrelazada

Se colocan todos los niños en un círculo, menos uno que se coloca en el centro, todos comienzan a jugar a la bomba pasándose la pelota. El problema de este juego es que para pasarse la pelota tienen que jugar a las palabras encadenadas. Entonces el que está en el centro al comenzar a contar dirá una palabra al azar y el que tenga la pelota tiene que pensar una palabra que comience con la sílaba que termina la anterior. Cuando el del centro grite bomba el niño que tiene el balón se sienta y estira los pies para que sus compañeros le salten

Material:

- Algo para tapar ojos
- Colonia, cola, pan, harina
- Cinta de baliza
- Balón

22:00 JUEGO NOCTURNO: GYMKHANA LIBRO DE LA SELVA

Grupos naturales. Se dará un mapa o listado con el orden que tiene que llevar cada uno. El objetivo es conseguir el primero los 7 fragmentos del texto.

Prueba nº 1: Descifrar un mensaje en 1 minuto.

“Volvióse, entonces, el gran oso pardo, para decirle a Bagheera cómo había pedido a Hathi, el Elefante Salvaje, que sabe todas estas cosas, que le dijera las Palabras Mágicas, y como Hathi llevó a Mowgli a una laguna para obtener de una serpiente de agua la Palabra que sirva para todas las serpientes porque Baloo no podía pronunciarla; finalmente como Mowgli podía considerarse a salvo de todas las eventualidades que pudieran presentársele en la Selva, porque ni serpientes, ni pájaros, ni fieras le causarían el menor daño”

Cada grupo recibe un papel en el que está escrito un mensaje, se trata de descifrarlo en el menor tiempo posible, teniendo en cuenta que letras y palabras están en desorden.

MENSAJE: “Baloo enseñó a Mowgli las palabras mágicas de la Selva. Seguramente vosotros ya conocéis las Palabras del pueblo cazador: «Tú y yo somos de la misma sangre» Pero, y ¿las del pueblo de las serpientes? Fijaros bien, están escritas debajo, solo que un poco enrevesadas. Se trata de poner en orden las letras de cada palabra y después ordenar las palabras para formar la frase. Es muy fácil.

“A IRRÆT OY AL PERNECMEOSE UT Y”

(Tú y yo pertenecemos a la tierra)

Prueba nº 2: Gusto-olfato

Como sabéis en la selva es muy importante saber hacer uso de los sentidos y sus habitantes procurando desarrollarlos al máximo, principalmente el olfato y el gusto. ¿Os imagináis un lobo sin olfato?, le sería realmente difícil seguir la pista de las piezas al cazar. También Mowgli aprendió a servirse de los sentidos en la dura vida de la selva. Baloo y Bagheera le ayudaron a educarlos, porque saber seguir un rastro sólo por el olor del animal perseguido o distinguir entre todas las plantas de la selva cuál es la buena para comer requiere mucho entrenamiento.

Con los ojos vendados los lobatos han de reconocer por el olor y el sabor seis cosas (aceite, vinagre, vino, agua azucarada, coca-cola, leche...todo ello en vasos de plástico). Cada uno dispone de 30” por prueba.

Prueba nº 3: Carrera de obstáculos

“La agilidad es un factor muy importante para la vida en la selva. Mowgli sabía esto y por eso se preocupó desde muy pequeño de estar siempre fuerte y bien preparado. Sus correrías por la selva le enseñaron a salvar toda clase de obstáculos. Dice el “Libro de la Selva”: “Sabía el muchacho trepar a los árboles casi también como andar, y nadar casi con igual habilidad que correr...”

Hacer en el menor tiempo posible el siguiente recorrido: subirse a un árbol, carrera sorteando árboles, arrastrarse por el suelo sin tocar una cuerda bajita....parecido a una pista americana.

Prueba nº4: “La caza de Kaa”

Ya sabéis que Mowgli fue raptado en una ocasión por los Bandar-Log quienes lo llevaron hasta las Moradas frías. Enterados Baloo y Bagheera acudieron a salvarlo llamando en su ayuda a Kaa, la serpiente pitón tan temida por los monos. “Hundíase la luna tras las colinas, y las filas de monos, temblando de miedo, agrupados sobre los muros y las almenas parecían entonces la rota y movable olla de aquel escenario. Baloo dirigióse a la cisterna para beber; Bagheera comenzó a alisarse la piel, y Kaa se deslizó hasta el centro de la terraza, cerrando la boca con sonoro chasquido que atrajo las miradas de todos los monos.”

Cada grupo dispone de una cartulina en que está dibujado un “laberinto”. Se trata de encontrar el camino que deben seguir Baloo, Bagheera y Kaa para llegar lo antes posible a las Moradas frías.

Prueba nº5: Los Bandar-log

Dice Baloo hablando de los Bandar-log a Mowgli: “El pueblo de la selva los tiene desterrados de su boca y de su pensamiento. Son muchísimos, malos, sucios, desvergonzados, y desean si es que puede decirse de ellos que tengan un deseo fijo, llamar nuestra atención. Pero nosotros no les hacemos caso, ni siquiera cuando arrojan sobre nuestra cabeza nueces e inmundicias” Ningún lobato quiere parecerse a los Bandar-log, y no les hace caso, ni siquiera cuando, como en este caso tiran “nueces” sobre uno, mientras pasa un madero.

Atravesar un madero mientras el resto del grupo, convertidos en monos por un momento bombardean al que pasa con una lluvia de “bolitas de papel”, sacos de dormir...

Prueba nº6: Las lianas

“Si los Bandar-log eran despreciados por los demás pueblos de la selva, uno de los motivos era su falta de organización. Siempre estaban a punto de tener un jefe, de poseer usos y leyes propias, pero nunca lo lograban, porque de un día para otro se les borraba de la memoria,, Vosotros vais a demostrar que sois capaces de organizaros y que no sois como ellos.

Todos los participantes del grupo, menos uno, se colocan, con los ojos vendados, uno detrás de otro, con las manos apoyadas en los hombros del anterior. Al final se colocará el que tiene los ojos destapados. De esta forma han de caminar hasta un objetivo cercano (15 m), donde recogerán un pañuelo colgado, volviendo al punto de partida. Todo ello bajo las indicaciones del que ve.

Prueba nº 7:

Sobre el llano que se extendía a la orilla opuesta, la hierba erguida, se había muerto, y quedaba como momificada. Las trilladas pistas del ciervo y del jabalí, todas en dirección al río, habían rayado la descolorida llanura con polvorientas ramblas, abiertas en la hierba de tres metros de altura...

Este era el aspecto del río Waigunga en los tiempos de la gran sequía, pero su aspecto normal solía ser muy distinto, cuando la lluvia regaba la tierra regularmente. Seguramente, vosotros sabréis representarlo, utilizando elementos naturales, como ramitas, hojas, piedras...

En dos minutos deberéis de camuflaros entre piedras, ramas y que no se os vea ni un pelo. El monitor les buscará desde el sitio con una linterna, si les encuentra pierden

MATERIAL:

- Algo para tapar ojos, aceite, vinagre, agua con azúcar, leche, colacao, zumo...
- Mensaje para adivinar
- Laberintos
- Bolas de papel
- Algo para tapar ojos

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Marta

Tema del día: El problema del agua y la pérdida de la biodiversidad

En este día, aparecerá Mowgly durante el desayuno para alertar a los niños del problema del agua en nuestro planeta.

10:00 Oración: Leones (relajación)

10:30 Servicios:

11:30 PISCINA: JUEGO LIBRE

16:30 OLIMPIADAS DEL H₂O

Las olimpiadas tendrán 2 partes. En la primera parte, que realizaremos antes de merendar, se les explica que La Tierra está dividida tradicionalmente en 5 continentes y que vamos a observar cómo se valora el agua en cada uno de esos continentes. ¡IMPORTANTE! Explicar lo que pasa con el agua en cada continente antes de empezar la prueba en sí.

Dividiremos a los niños en 5 grupos mezclados. Tendrán 10 minutos para poner nombre a su equipo y elegir un escudo para su equipo, que decorarán en una pegatina para identificarse. Las pruebas que realizaremos serán las siguientes:

- **1º ÁFRICA:** En África hay mucha escasez de agua. En algunos pueblos para conseguir un poco de agua tienen que viajar grandes distancias para lograrla.

La prueba consiste en transportar por parejas una esponja que han metido en agua. La tienen que llevar del cubo lleno de agua a la palangana recorriendo una gran distancia. Cuando lleguen a esta palangana, deberán escurrir la esponja para ver el agua que han logrado. Correrán a la meta y lo vuelven a hacer hasta que se pite el final del tiempo reglamentado. Ganará el equipo que más agua haya logrado.

- **2º ASIA:** En Asia el agua es escasa y en algunos países está contaminada. Los habitantes tienen que vivir día a día con el agua sucia.

La prueba consiste en coger prendas y objetos de un caldero grande que tiene agua oscura. Se formarán parejas que tendrán una mano atada y la otra libre (uno la derecha y el otro la izquierda) Las prendas y objetos los cogerán con una sola mano cada uno: las prendas las deberán colgar en el tendal. Los objetos los deberán guardar en el lugar correspondiente (tazas metálicas, cubiertos, otros). Ganará el equipo que más prendas y objetos haya colocado al final de un tiempo determinado. Se puede complicar la prueba tapando los ojos a uno de la pareja.

- **3º EUROPA:** En Europa hay zonas que tienen mucha agua y otros lugares poco. En los lugares de río se puede pescar peces de agua dulce y en los de mar de agua salada.

La prueba consiste en pescar peces con una caña de un balde. Ganará el equipo que consiga más peces sumando los que haya conseguido cada uno de los miembros del grupo.

- **4º OCEANÍA:** En Australia y Oceanía alternan periodos de sequía con grandes tsunamis y tormentas. El animal más conocido es el canguro.

La prueba consiste en llevar globos llenos de agua desde la salida hasta la meta. Tienen que ir saltando con los pies juntos. Salen todos a la vez. Una vez que lleguen, lo meterán en un recipiente y tienen que ir corriendo nuevamente hacia la salida para coger otro. Lo tendrán que llevar en una bolsa de plástico colgada del cuello o en el niqui revirado hacia arriba como si fuera la bolsa del canguro. Ganará el equipo que más globos llenos de agua sin pinchar haya logrado.

- **5º ANTÁRTIDA:** El agua en la Antártida está congelada en forma de hielo. Como está muy fría, cuanto menos estés en contacto con ella mejor.

La prueba consiste en que se coloca un jugador de cada equipo. Se le da un hielo a uno de ellos y se comienza a hacer una serie de preguntas que están escritas sobre temas diversos. Cuando den la respuesta correcta pueden lanzar el hielo al siguiente. Si no la aciertan o pasa un tiempo determinado (contar hasta 5) pierde y gana un punto el equipo que no haya tenido el cubo de hielo. Ganará el equipo que tenga más puntos.

18h MERIENDA

18:30 OLIMPIADAS DEL H₂O

La segunda parte de las olimpiadas comienzan con un video “Aprender a proteger juntos la Biodiversidad” <https://www.youtube.com/watch?v=RVnkkJaCuRo> que proyectaremos en el comedor. Después, pasaremos a las pruebas de la tarde:

- **1ª PRUEBA: EL CUESTIONARIO:** Cada equipo elegirá a un niño para realizar esta prueba, que consiste en responder a 10 preguntas (o 5, si vemos que se puede hacer demasiado largo) sobre el video que acaban de ver. Para evitar que se copien, jugarán de uno en uno y los demás jugadores saldrán del comedor. Conseguirán un punto por acierto.
- **2ª PRUEBA: LA BOLSA BIODIVERSA:** Tienen que traer en una bolsa pequeña de plástico 5 elementos distintos de la naturaleza. Se les recuerda que dependiendo de lo que traigan tendrán una serie de puntos. Estos puntos van en base a la dificultad de encontrarlos (punta sólo 1 punto por ejemplo las hojas, los palos, piedras y puntúa más algún insecto...). Tendrán 10 minutos para realizar esta prueba.
- **3ª PRUEBA: EL INVENTO:** Entre todos tienen que inventarse una herramienta o instrumento que sirva para luchar contra la pérdida de biodiversidad. El mínimo es que le pongan nombre, utilidad y hagan un dibujo del mismo. Puntuará la originalidad.
- **4ª PRUEBA: EL BAILE:** Con una música que se les proporciona, tienen que organizar un baile de 2 minutos y representarle delante del tribunal. Se valorará el que más incluya en su baile elementos de la biodiversidad (plantas, animales, cascada de agua...)
- **5ª PRUEBA: CARTEL DE PROPAGANDA:** Deberán hacer en una cartulina con elementos de la naturaleza y letras pintadas con rotulador de colores un cartel que tenga el lema “Luchemos contra la pérdida de la biodiversidad”. Se puntuará cada cartel con un máximo de 10 puntos.

Ganará las olimpiadas el equipo que tenga más puntos.

MATERIALES:

- 5 esponjas
- 5 baldes grandes
- 5 cubos
- 5 cañas de pescar
- Muchos peces
- Globos de agua
- Pegatinas grandes para los escudos de cada equipo
- Rotuladores
- Ordenador y pantalla
- Bolsas de plástico
- Folios
- Música

20:00h ASAMBLEA

21:00H CENA

22:00H INDICIOS

Se divide a los niños en 10 equipos de diferentes edades. Previamente, se habrán escondido por toda la cancha 10 sobres de colores con 10 pistas sobre diferentes elementos de la selva.

Se trata de que, por relevos, vaya saliendo un niño de cada equipo. Cada niño tendrá 45 segundos para encontrar el sobre y memorizar tantas pistas como pueda para decírselas a sus compañeros. Cuando el acompañante toque el silbato, todos los niños que están buscando tendrán que volver inmediatamente al comedor (donde están sus compañeros) para que salga el siguiente. Si no vuelve rápidamente será eliminado.

Cada equipo tendrá papel y boli para escribir las pistas e intentar adivinar qué elemento de la selva es.

El objetivo del juego es adivinar cuantos más elementos y tener el mayor número de pistas.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: María

Tema del día: El papel del hombre en la crisis ecológica/ Tecnología/ El hombre, el ombligo del mundo.

10: 00 Servicios

11:00 Ensayo de canciones y preparamos Eucaristía

12:30 MISA EN ROCAMUNDO

16:30 TALLERES CAMISETAS Y BOTELLAS

Para este taller es necesario una camiseta blanca, da igual el tipo de corte. El taller va a consistir en plasmar el logo de "Los globos 2016" en la parte frontal de la camiseta y dejando el resto de ella para que cada niño la diseñe a su manera. Para ello necesitamos varias plantillas con el logo (una por grupo natural) y diversas plantillas diferentes para aquellas personas que no sepan que dibujar después.

Es necesario que cada responsable del grupo revise bien que las camisetas están marcadas para que no haya ninguna confusión. (45mint)

El siguiente taller se basa en "Las botellas desestresantes". Consiste en una botella de plástico a la que se le añade agua, jabón y purpurina. Para cerrar el envase, pondremos en la zona del tapón una globo cortado que evitará que se abra. (45mint)

18:00H MERIENDA

18:30H GYMKHANA: "EL HOMBRE"

Consiste en seis pruebas en las que se les va a hablar de los cambios en la tecnología en las diferentes etapas de la historia. Es necesario la ayuda de algunos acompañantes para esta prueba. Se dividirán por grupos mixtos que se llevarán preparados.

HISTORIA DE LA TECNOLOGÍA:

PREHISTORIA

1) Edad de piedra: En el pinar

Durante esta época los humanos eran cazadores recolectores. Las primeras tecnologías estaban relacionadas con la supervivencia de la especie, (cuchillos, arpones, agujas..) y estaban hechas de piedra. La descubrición del fuego les permitió ahuyentar animales, cocinarlos para no enfermar con las enfermedades que la carne cruda acarrea, a demás de mantenerles calientes y de poder alargar sus días.

Juego: Teléfono escacharrado.

2) Edad de los metales: En el cementerio

Después de la edad de piedra hubo cambios muy radicales en la tecnología agraria que llevó al desarrollo de agricultura, la domesticación animal y los asentamientos temporales. Todo esto posibilitó el desarrollo de la fundición de cobre y bronce. Se desarrolló en Europa y Asia primero, pero tardó varios siglos mas de llegar a América por si lejanía. De esta forma, cuando la fundición de cobre y bronce ya se había desarrollado en el Este, en América aún se seguía en el paleolítico. Mas tarde llegó el hierro, que acabo reemplazando a los otros dos metales ya que se podían crear herramientas más resistentes y baratas. Tecnologías como los hachas de hierro, los picos, los rastrillos, o las puntas de los arados hacían que la limpieza de la tierra y la producción de los alimentos fueran más rápidos y más eficientes.

Todas estas mejoras sumadas a los alfabetos, a las artes y las ciencias y a la moneda comenzó a mover a la humanidad hacia nuestra sociedad moderna.

Juego: Carrera con el huevo en la cuchara.

HISTORIA

3) Edad Antigua: Por el campo de baseball

En esta época que comienza con la aparición de la escritura y acaba con la caída del Imperio Romano, aparecen el poder político, las religiones organizadas, prestaciones de trabajo obligatorio e impuestos y el comercio a gran distancia.

En esta época se empezó a esclavizar personas que estaban por debajo del estatus social, ya que, al disponer de mano de obra, no necesitaban innovar para facilitar las tareas manuales. En esta época aparece el razonamiento y con ella la filosofía. Los inventos de esta época están dirigidos a mejorar la calidad de vida con la recogida de agua (alcantarillado, acueductos, pozos...), mejoras en los transportes (calzadas, carros...) y al ocio (circos). (En roma y en las zonas colonizadas.)

Juego: Con los ojos cerrados, uno tiene que guiar a otro por un pequeño circuito.

4) Edad Media: Baños de abajo

Aunque la Edad Media es considerada como un atraso, después nos hemos dado cuenta de que no ya que aparatos tan cotidianos como los relojes, las gafas o los molinos de viento fueron contribuciones de esta época. También se caracteriza por la utilización del acero.

Es en esta época donde se creó el pergamino (se basaron en el papiro de la edad antigua de los egipcios) que consistía en pieles de becerros, oveja, cabra o carnero curtidas con cal y preparadas para recibir la tinta.

Juego: Papel en la boca y pasarlo sin que se caiga.

5) Edad Moderna: Campo de football de abajo

Las tecnologías de la edad moderna hizo que las personas ganaran control sobre la naturaleza. Gracias a ello, se incrementó la producción de bienes materiales y de servicios y redujo la cantidad de trabajo necesario para fabricar una serie de cosas.

En esta época, las máquinas ya realizan la mayoría del trabajo industrial y agrícola. Se inventaron medios de comunicación como la televisión, la radio o el teléfono, el automóvil, tecnología médica para poder vencer muchas enfermedades mortales...

Es aquí donde ya van en aumento los problemas ecológicos por el uso del carbón por ejemplo en la máquina de vapor, que emitía gases los cuales dañaban la atmósfera.

Juego: Hacer una frase con el culo

6) Edad Contemporánea: Comedor

Éste es un periodo de producción enorme, gran consumo, rapidez de los transportes. Solo se piensa en el ser humano y en como mejorar su estilo de vida, aunque la forma de mejorarla sea talar bosques para hacer viviendas, esclavizar personas para conseguir prendas a mas bajo precio y venderlas a mas para que las ganancias sean mayores...

Se mejoraron todos los inventos de comunicación de la edad moderna (la televisión plana y en 3d, mejores radios, teléfonos portátiles...) y se integraron otros para mejorar el estilo de vida(la plancha, la vitrocerámica, los aspiradores...) y otros para la higiene(lavabos, duchas, perfumes...)

Lo único importante en esta época que estamos viviendo es el hombre, todo se hace para hacernos la vida mas fácil y cómoda, lo que esta suponiendo un problema para el medio ambiente, problema que está suponiendo tanto crisis económicas como ecológicas. La desigual repartición también es un problema grave ya que hay mucha diferencia entre vivir en un país desarrollado a en un país en vías de desarrollo.

Necesitamos mas espacios verdes y menos tecnologías que nos dañan.

Juego: buscar una moneda en un cuenco con harina.

22:00H EN BUSCA DE LA ANJANA PERDIDA

Este juego consiste en pasar seis pruebas para conseguir la solución al problema, probando las diferentes bebidas e intentando encontrar la combinación de ellas que se les habrá dado a los niños al comienzo del juego.

El objetivo es encontrar a la Anjana que ha sido secuestrada por el Basilisco y para derrotarlo es necesario una poción, que requiere una serie de ingredientes especiales que tienen los diferentes duendes que se encuentran repartidos por el reino de Agraba (Los globos).

Cada ingrediente tiene un nombre específico y para que sepan reconocerlo se les dar a probar al comienzo del juego. También se les entregará un sobre con el nombre de los ingredientes por si se olvidan de ellos, pero solo podrá ser utilizado en caso extremo.

Se necesita que dos acompañantes se vistan de Anjana y de Basílisco.

BEBIDAS

Pie de orco: mosto

Escamas de serpiente: Zumo de piña

Pedo de rata: CocaCola

Vomito agridulce: Zumo de naranja

Babas de tritón: Limón exprimido

Uña de ojancano: Leche de soja

Prueba 1: POCIÓN → mosto+leche de soja+cocacola

La primera prueba que van a tener que realizar para que se les de la poción será la siguiente; una persona del grupo tendrá que taparse los ojos con una venda que dispondrá el acompañante que se encuentre en esa prueba. Todos los demás empezarán a chillar y ha decir palabras, pero el objetivo que tendrá que conseguir la persona con la venda será dirigirse hacia un compañero suyo que diga Trenti. No se pasará la prueba hasta que no encuentre a aquella persona que dice la palabra clave.

Si se consigue pasar la prueba, se les dará a probar la poción y tendrán que descubrir si es aquella que se les pide.

Prueba 2: POCIÓN → zumo de piña+zumo de naranja+leche de soja

Esta prueba va a consistir en que todos los participantes del grupo tendrán que pasarse un papel (boca con boca) para conseguir la poción. El papel tendrá que dar una única vuelta y no se puede caer.

Prueba 3: POCIÓN → mosto+limón exprimido+cocacola

Se trata del teléfono escacharrado. Aquí, el acompañante que este en esta prueba, tendrá que decir una frase a uno de los niños y tendrán que pasarsela a modo de susurro hasta que llegue a el último. No se les podrá dar la prueba hasta que no llegue la frase correcta hasta el último niño.

La frase será:

“El basilisco nace de un huevo que pone un gallo una noche de luna llena”

Prueba 4: POCIÓN → Limón+zumo de piña+leche de soja

Tendrán que unir un puzzle. Las partes de ese puzzle estarán dispersas por el lugar donde se encuentre el acompañante. Tendrán que buscarlos y montarlo para que se les de la poción.

Prueba 5: POCIÓN → Leche de soja+limón+cocacola

Para conseguir asustar al basilisco hace falta poner nuestra peor cara. El acompañante deberá hacer una foto al grupo, en donde ellos deberán de poner una cara lo suficientemente fea y horripilante. El requisito de esta prueba es que cada una tiene que poner una cara diferente, no vale repetir.

Una vez que todos los grupos han pasado por todas las pruebas, se juntaran la pociones para derrotar al Basilisco.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día:

Tema del día: Rallye fotográfico de la naturaleza

¿A dónde vamos?

Risitas + Leones + Delfines: San Martín de Elines y dormimos en el Teleclub

Hachas + Guepardas: Villaescusa de Ebro y el Tobazo

Relámpagos: La Lora



¿Qué llevamos en la mochila?



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

¡¡¡No hay que olvidar que tenemos que preparar la velada de actuaciones!!!

En el momento de salir a cada grupo se le entregará un sobre en el cual pondrá:

ABRIR DENTRO DE 43 MINUTOS 24 SEGUNDOS.

Dentro del sobre cada grupo encontrara las instrucciones para para su misión.

Enhorabuena!!!!!!

Habéis conseguido aguantar hasta el momento justo para saber lo que contenía el sobre...pues aquí va:

Este año durante la acampada tenéis una misión. Si, si ¿qué os pensabais? ...Este año aparte de andar os tenéis que fijar muy bien en todo lo que os rodea. Parece sencillo pero no lo es porque no solo tenéis que fijaros muy bien sino que también tendréis que demostrarlo ¿CÓMO? ¿PARA QUÉ?...

Durante todos estos días hemos estado viendo y conociendo (y seguiremos) diferentes aspectos de nuestro planeta que no funcionan como tendrían que funcionar o mejor dicho nosotros los hombres no utilizamos, gestionamos...los recursos que nos ofrece la madre tierra como debiéramos así que aquí es donde entráis vosotros.

Teniendo en cuenta el tema que más abajo se os especifica tenéis que sacar fotografías que plasmen que trato se le da a la naturaleza es decir, si me ha tocado el tema de la basura deberé buscar sitios donde se vea toda la basura por el suelo tirada y sitios donde la basura esté como tiene que estar..

Sacareis 4 fotos en positivo (las cosas bien hechas) y 4 fotos en Negativo (mal hecho).No vale sacar fotos por sacar porque después tendréis que explicar a vuestros compañeros por qué el grupo ha elegido esas fotos.

Las fotos se sacarán con el móvil del acompañante y por supuesto recordad que todo el grupo debe estar de acuerdo en sacar dicha foto...no vale irse por libre y elegir uno solo las fotos...

MUCHISIMA SUERTE!!!!

TEMA:

MAÑANA: EXCURSIÓN GUIADA AL MONTE HIGEDO

Nos pasará a buscar el autobús por los lugares donde dormimos.

COMIDA: En la piscina?

18:30h REGRESO AL CAMPA Y DUCHAS

20:00 ASAMBLEA

22:00 CANCIONES

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Bego

Tema del día: Ecología integral: La ecología en la vida diaria

Para comenzar el ver, la ambientación simulará una clase de un colegio en verano. “ Abierto en vacaciones”. S e nos avisa de la visita de una persona muy importante. Llegará a visitarnos San Francisco de Asís. El nos contará algunas cosas de su vida y nos dará una carta que le ha dado su amigo Mowgli.

Según el Papa Francisco en el Laudato Si

Para que pueda hablarse de un auténtico desarrollo, habrá que asegurar que se produzca una mejora integral en la calidad de vida humana, y esto implica analizar el espacio donde transcurre la existencia de las personas. Los escenarios que nos rodean influyen en nuestro modo de ver la vida, de sentir y de actuar. Es de valorar que en ambientes muy pobres se consiga transformar lo que pudiera parecer un lugar inhabitable en un lugar de amor solidaridad y pertenencia. También es cierto que en condiciones extremas, puedan conseguir su propósito las organizaciones mafiosas.

El diseño de barrios y ciudades, debería buscar el encuentro con espacios apropiados para ello, para la integración, y no solo buscar la estética, que consigue que seamos un yo en lugar de un nosotros. Debería de dejarse tanto en las ciudades como en las zonas rurales lugares sin manipular para crear el encuentro. La falta de viviendas provoca sobre todo, pero no únicamente, que los más pobres se acumulen en las periferias, de donde en muchas ocasiones son expulsados, en lugar de urbanizar esas zonas, ofrecer alternativas de traslado dignas, e información a los interesados. La calidad de vida también tiene mucho que ver con el transporte. En las ciudades hay un exceso de coches utilizados tan sólo por una o dos personas lo que supone una gran contaminación . El uso del transporte público, (según algunos especialistas) podría ser un gran alivio para evitar además aglomeraciones. Este exceso demanda la construcción de más autopistas y estacionamientos. Y no debemos olvidarnos de las zonas rurales que en muchas ocasiones están abandonadas. Otro punto a destacar es la aceptación del propio cuerpo como don de Dios, es necesaria para acoger y aceptar el mundo entero como regalo del Padre y casa común. Aprender a recibir el propio cuerpo, a cuidarlo y a respetar sus significados, es esencial para una verdadera ecología humana.

La noción de bien común incorpora también a las generaciones futuras . Cuando pensamos en la situación en que se deja el planeta a las generaciones futuras, entramos en otra lógica, la del don gratuito que recibimos la tierra que recibimos pertenece también a los que vendrán. . ¿Qué tipo de mundo queremos dejar a quienes nos sucedan, a los niños que están creciendo? ¿Para qué pasamos por este mundo? ¿para qué vinimos a esta vida? ¿para qué trabajamos y luchamos? ¿para qué nos necesita esta tierra? Está en juego nuestra propia dignidad. No podemos mirar con desprecio e ironía las predicciones catastróficas, podemos dejar a las siguientes generaciones un mundo lleno de basuras y escombros. El ritmo de consumo, de desperdicio y de alteración del medio ambiente ha superado las posibilidades del planeta, de tal manera que el estilo de vida actual, por ser insostenible, sólo puede terminar en catástrofes, La atenuación de los efectos del actual desequilibrio depende de lo que hagamos ahora mismo.

10:00 Oración: Delfines (danza)

10:30 Servicios:

11:30 GYMKHANA

La carta de Mowgli nos ha dejado una tarea que hacer... Tenemos que visitar cinco lugares que le han preocupado principalmente en nuestra ciudad. Cada uno de esos lugares supondrá una prueba para los cinco grupos que ya se habrán formado.

Prueba 1

Los escenarios que nos rodean influyen en nuestro modo de vida. En ocasiones extremas el ser humano puede caer en organizaciones mafiosas.

Juego: Cada grupo se colocará en fila para hacer lanzamientos a canasta. Tendrán unos 5' e irán pasando tantas veces como les de tiempo siguiendo el orden de fila. Ganará el equipo que logre meter más canastas. Esto les estará explicando un acompañante, mientras otro, elegirá a uno de los participantes, le sacará del grupo un momento para intentar hacer un trato. Si falla sus canastas a propósito, pero disimuladamente para que el director del juego no se de cuenta, al final de la prueba se sumarán al grupo 15 puntos más. No puede comunicárselo a nadie, ni de su grupo, ni de otro grupo, si así fuera su grupo estaría descalificado. La puntuación se les dará cuando todos los grupos hayan finalizado.

La idea es que los que acepten el trato (han caído en la red mafiosa) en lugar de sumar esos puntos, se les descontarán. Ganará por supuesto el que haga más puntos de forma legal.

Prueba 2

El diseño de barrios y ciudades sólo busca la estética, no el encuentro con espacios apropiados para la integración, hay falta de viviendas y los pobres se acumulan en las periferias.

Juego: Habrá cuatro puzzles de imágenes de barrios o ciudades. Se mezclarán todas las piezas y deberán formarlos para ver las diferencias. Uno de ellos les mostrará una ciudad con su zona urbanizada, y los barrios pobres situados en la periferia.

Prueba 3

El abuso del transporte en la ciudad, provoca un exceso de contaminación de energías no renovables.

Juego: Se proyectará un video. "Vehículos y contaminación ambiental R sostenibles".

Después de la proyección, se les hará unas preguntas. Ej :¿Utilizas el coche para desplazarte incluso a sitios cercanos? ¿Prefieres que haya menos coches en la ciudad?

Prueba 4

Aceptación del propio cuerpo, como don de Dios. Debemos aprender a recibir el propio cuerpo, cuidarlo y respetar sus significados.

Juego: Se intentará que cada uno del grupo cuente lo que le gusta y lo que no de si mismos, y algo que les guste de sus compañeros. Después se les pedirá que hagan un dibujo de cómo se ven.

Prueba 5

Que le estamos dejando a las próximas generaciones? El ritmo de consumo y desperdicio está alterando el medio ambiente, estamos abusando del planeta y vamos a dejarlo lleno de basuras escombros y desierto.

Juego: La idea es buscar dos lugares comunes. Uno, ordenado y limpio, el otro desordenado. Cada grupo pasará antes por el ordenado, donde deberán dejarlo incómodo, sucio...Una vez conseguido esto, pasarán al otro lugar donde se lo van a encontrar todo patas arriba. La prueba acabará cuando dejen ese lugar en perfectas condiciones.

16:30H TALLERES DE FLORES Y DE LLAVEROS CON CORCHOS

Se harán dos talleres, uno de flores (se utilizarán revistas, cartulinas usadas y folios de colores) y el otro de llaveros con corchos de botellas.

18:00H RASTREO

20:30H ASAMBLEA

22:00H MOWGLY Y LOS ANIMALES DE LA SELVA

Se forman equipos de +- 5 personas, además se necesita que 5 participantes haga el papel de animales (león mono, leopardo, tigre, jaguar), los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma:

Primero tigre: 2 cartas altas y una baja.

Segundo leopardo: 2 cartas altas y una baja.

Tercero mono: 1 carta alta y dos medianas.

Cuarto jaguar: 2 cartas altas y una mediana.

Quinto león: 5 cartas altas y un As.

Nota:

Cartas altas.... 10, J, Q, K, As.

Cartas medias.... 6, 7, 8, 9.

Cartas bajas.... 2, 3, 4, 5.

El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los animales se encontrarán escondidos tomando las ubicaciones que se indican en la figura.

Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los animales, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los animales los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los animales. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el . En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del animal el competidor regresa al principio y comenzar de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este sigue avanzando hacia el quinto animal(los animales no pierden cartas, solo dejan pasar).

La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del rey de los animales (León)

Variaciones: Se puede cambiar el número de vidas de los participantes, el número de cartas, la posición de los animales, el número de animales,...

Materiales: Naipes

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Juan Carlos

Tema del día: Líneas de acción para una nueva ecología

10:00H ORACIÓN: HACHAS (VIDEO)

10:30 Servicios

11:30 JUZGAR

Para orientar el juzgar tomamos como base el capítulo 5 de la encíclica, donde se nos dan unas líneas de acción para una nueva ecología.

Se nos insta a abrir un dialogo sincero y honesto interdisciplinar, atendiendo a todos los elementos de los problemas en profundidad para llevar a cabo soluciones concretas.

Se propone un diálogo entre naciones, entre movimientos ecológicos, entre las religiones y las ciencias...

Tenemos en cuenta estas preguntas que habrán sonado durante todo el campamento: ¿Qué tipo de mundo queremos dejar a quienes nos suceden, a los niños que están creciendo? ¿Qué les pedimos los niños a los mayores que tienen el poder? ¿los niños tenemos algo que decir?

Dinámica: "Cumbre de las naciones"

Hoy Mowgly llega al lugar donde vive el mago Merlín, y entre los dos proponen hacer una Cumbre entre naciones para ver qué pasa con nuestro planeta y qué medidas se pueden tomar.

Se divide a los niños en pequeños y mayores, para que la reflexión sea más rica.

Una vez separados, se hacen 2 grupos, unos formarán parte de los Poderosos que estará formado por: científicos, economistas, empresarios de grandes fábricas, políticos, comerciantes...

Otros serán los Naturales que serán naturalistas, miembros de ongs, religiosos, entendidos en la Laudado si, políticos comprometidos...

Cada grupo tendrá 45 minutos para preparar su alegatos en la Cumbre. Cada niño tomará un personaje de los que les corresponden a su grupo, Dispondrán de capítulos concretos de la encíclica, cada uno el que tenga relación con su personaje. También noticias de periódicos relacionadas con el tema, videos, conclusiones de la Cumbre de la Tierra de Rio de Janeiro 1992. También de la Conferencia de las naciones unidas 2012. Contarán también con todo lo reflexionado en el VER de este campamento.

Después comenzará la Cumbre, se dará un tiempo a cada participante para exponer sus ideas y las razones que las sustentan.

Se abrirá el diálogo entre los dos grupos, siendo importante llegar a un consenso con propuestas concretas que servirán para el actuar.

16:30H JUEGO RELÁMPAGOS MISIONEROS

El juego comienza a las 16:30h y continúa hasta la asamblea.

“EL MUNDO DE FANTASIA”

Se trata de un juego con disfraces. Se hacen 5 equipos con toda la gente del campamento, incluidos los acompañantes.

En el rato de talleres se preparan los disfraces para cada persona y una bandera por grupo.

Los grupos serán basados en películas. También se adjudica un color para cada grupo con el que jugarán más tarde y que puede servir para su bandera.

1. Peter pan. Verde. dibujo: Campanilla.
2. Aladin. Morado. Dibujo: Genio.
3. Frozen. Azul. Dibujo: Olaf.
4. Star wars. Blanco. BB8.
5. Rey león. Amarillo. Dibujo: rey león(obra de teatro).

Después de merendar, comienza el juego, que tiene dos partes.

1ª parte: 1h y 30 minutos.

Consiste en conseguir el mayor número de tarjetas de cada película, con un máximo de una por persona del grupo.

Hay 5 mundos (películas) repartidos por la zona, en cada uno se plantea una prueba, al realizarla se consiguen unas tarjetas con el símbolo de esa película, cada equipo las recibirá del color que se le ha asignado. Según lo bien que realicen la prueba se les entregará un número: 13, si se hace muy bien, 10 si lo hacen bien, 8 regular y 5 si no se esfuerzan.

Se calcula, 10 minutos por prueba.

Cada equipo tiene que conseguir las tarjetas de los 5 mundos. Al final, si queda tiempo, se puede repetir alguna prueba si no han conseguido muchas tarjetas.

2ª parte: 30 minutos.

Se compite unos contra otros haciendo retos de dos en dos. cada persona lleva sus 5 tarjetas, si han conseguido todas, o las que les corresponda al repartirlas. salen de sus mundos, donde no pueden ser atacados, en busca de otros adversarios, si encuentran a alguno y le “cazan”, le retan al “Piedra, papel o tijeras”, el que gane, elige una tarjeta del contrincante derrotado, y la lleva a su territorio donde se guardan las conseguidas. El juego continúa durante 30 minutos, al final se tocará una música para dar por terminados los retos. Cada grupo cuenta sus tarjetas, las de su color y todas las conseguidas, el que tenga más, será el ganador y conseguirá izar su bandera en el mástil.

En el juego participan dos personajes más: Pocahontas y Wall-e. Su misión es perseguir a los participantes del reto, cuando cazan a alguno le plantean un reto: traer en 1 minuto, a 5 personas de su grupo, si lo consiguen, se les hace una prueba y se les da una tarjeta de su personaje, ésta vale por 2 de las otras. en la 1ª prueba, su misión será perseguir a los grupos, si caen a algún miembro, ese grupo será retenido durante 2 minutos.

Pocahontas: Color rojo, dibujo: mapache.

Wall-e: color naranja, dibujo: Eva.

Cenicienta: color rosa, dibujo: cenicienta.

Pruebas:

Frozen: "La feria más Frozen". -Derribemos al monstruo de hielo, -¿Sven sólo come zanahorias?- Tiro al copo.

Peter Pan: Hacer una figura de Acrosport.

Aladdín: Marrón cagueta.

Star wars: Lucha estelar.

El rey león: Construir algo bonito con materiales reciclados

22:00 ROMEL Y MONTGOMERY

Vamos a explicárselo a los pequeños que no saben cómo se juega. 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.

PARTE NUEVA: Cuando haya un número mínimo de jugadores de cada equipo eliminados (por ejemplo 10, aunque es valorable) se les reúne por equipos en el comedor y se les explica que van a poder ayudar a sus compañeros de equipo aunque estén eliminados, se les van dando acertijos y crucigramas (valorar el tiempo entre un juego y otro, una opción es que cada 5 jugadores eliminados o cada X tiempo se les da un juego nuevo) que si resuelven correctamente tendrán una pista como recompensa.

Cuando reúnan todas las pistas tendrán que adivinar con las mismas el nombre de la bandera del equipo contrario y se les dejará volver (en principio sólo a un jugador del equipo, lo pueden elegir por votación) al campo para ayudar a sus compañeros a ganar el juego.

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: Eugenio

Tema del día: Ecología y espiritualidad

“Muchas cosas tienen que reorientar su rumbo, pero ante todo la humanidad necesita cambiar” Papa Francisco

- Apostar por otro estilo de vida. El mercado tiende a crear un mecanismo CONSUMISTA COMPULSIVO.

Estamos inmersos en el consumismo que se alimenta de la influencia de la publicidad, y ésta se basa en ideas tan falsas como que la felicidad depende de la adquisición de productos.

Estamos en la cultura del “comprar, tirar, comprar”. Se reducen deliberadamente la vida de los productos para incrementar su consumo. Pero esto tiene desastrosas consecuencias medioambientales.

- Educación para la alianza entre la humanidad y el ambiente. Es muy noble asumir y cuidar la CREACIÓN con pequeñas acciones cotidianas. La EDUCACIÓN tiene que ser capaz de motivarlas hasta conformar un estilo de vida.

- La familia es fundamental porque en ella aprendemos VALORES como dar las gracias, a pedir perdón, a dominar la agresividad...y todo eso ayuda a construir una cultura de la vida compartida y del respeto a lo que nos rodea.

- Conversión ecológica. Siguiendo el modelo de SAN FRANCISCO DE ASÍS estamos llamados a reconocer los propios errores, pecados, vicios o negligencias y a ARREPENTIRSE de CORAZÓN.

- Gozo y paz. La ESPIRITUALIDAD CRISTIANA propone un modo alternativo de entender la calidad de vida. La constante acumulación, distrae el corazón. La SOBRIEDAD que se vive con LIBERTAD es LIBERADORA.

- Amor civil y político. Jesús nos recordó que tenemos a Dios como nuestro PADRE COMÚN y que eso nos hace HERMANOS. El amor fraterno sólo puede ser gratuito.

- Signos Sacramentales y descanso celebrativo. Podemos entender la Ecología a través de los Sacramentos.

- La TRINIDAD y la relación entre las criaturas. Cuando contemplamos con admiración el universo en su grandeza y belleza debemos alabar a toda la Trinidad.

- Reina de todo lo creado. MARÍA, la Madre que cuidó de Jesús, ahora cuida con afecto y dolor materno este MUNDO HERIDO.

- Más allá del SOL. Este encuentro habla del encuentro cara a cara con Dios.

“HACES FALTA PARA CAMBIAR EL MUNDO, ÁNIMO NO TEMAS”

10:00H ORACIÓN: GUEPARDAS DE JESÚS (Cuento)

LOS NIÑOS LLEVABAN A PASEAR A SU MAESTRA EN SILLA DE RUEDAS

Jacinto le preguntó, aquella tarde a su pequeña amiga Gabriela:

-¿Qué has hecho hoy en la escuela?

- He hecho un milagro- respondió la niña.

- ¿Y qué milagro hiciste?

- Tenemos como profesora a una señorita que está muy enferma. No puede caminar y la llevan a la escuela sobre una silla de ruedas. La señorita hoy nos hablaba de los milagros de Jesús. Y los niños le dijeron:

- No es verdad que haya milagros porque si los hubiera, Dios te hubiera curado a ti.

Y ella, ¿qué dijo?,

- Sí, Dios hace también milagros para mí

- ¿Qué milagros te ha hecho Dios?

- Mi milagro son ustedes. – Porque me llevan los miércoles a pasear, empujando mi silla de ruedas.

- ¿Lo ves? Hacemos milagros todos los miércoles por la tarde.

La señorita dijo también que habría muchos más milagros si la gente quisiera hacerlos.

Los milagros espirituales, los actos de amor, son más importantes que las curaciones del cuerpo. La vida no es para sentarse esperando que Dios haga milagros espectaculares en nuestro favor; ni es para limitarse a confiar en que Él resuelva nuestros problemas, sino para empezar a hacer ese milagro pequeño que Él puso en nuestras manos, el milagro de querernos y ayudarnos.

¿Es más milagroso devolver la vista a un ciego o curar a alguien amargado para que vuelva a tener esperanza?

¿Es un milagro más grande multiplicar los panes o repartirlos bien?

¿Es más asombroso cambiar el agua en vino o cambiar el egoísmo en fraternidad?

La felicidad es lo único que estamos seguros de poseer cuando buscamos la felicidad de los demás.

10:30H Servicios

11:30H PISCINA

16:30H PREPARACIÓN DE VELADA DE ACTUACIONES:

- Bailes
- Monólogos de humor
- Noticias Telediario con anuncios
- Cantar canciones famosas del verano

18:00H PASEO Y MOMENTO DE REFLEXIÓN

JUZGAR 2ª PARTE

Para trabajar el juzgar tomamos como base el capítulo 6 de la encíclica, donde nos habla de una educación y espiritualidad ecológica.



se

Dinámica: "Paseo contemplativo para la meditación por la naturaleza"

Saldremos a pasear todos los grupos por los alrededores de los globos, donde contemplaremos las maravillas de la creación. El sol, las nubes, el cielo, los animales, los arboles.....alguien nos explicara la belleza natural del valle de Polientes y tranquilamente disfrutaremos de las riquezas que nos rodean ("Laudato si"). Para acabar reflexionando por grupos naturales sobre lo que el Papa Francisco nos dicen en el capitulo sexto de la encíclica. Para ello tendremos preparadas unas cuartillas plastificadas que nos resumen muy bien este capítulo, así como citas del evangelio a las que hace referencia el Papa.

Todo esto nos ayudara a reflexionar sobre la belleza del entorno en el que está emplazado el campamento de los globos. ¡¡¡ Laudato si !!!!

Mowgli nos dice:

Ninguna persona puede madurar en una feliz sobriedad si no está en PAZ consigo mismo. La paz interior de las personas tiene mucho que ver con el cuidado de la Ecología y Bien Común.

La Naturaleza está llena de PALABRAS DE AMOR, pero ¿cómo podremos escucharlas en medio del ruido constante, de la distracción permanente o del culto a la apariencia?

Muchas personas experimentan un profundo desequilibrio que las mueve a hacer las cosas a toda velocidad, para sentirse ocupadas, en una prisa constante que a su vez las lleva a atropellar todo lo que tienen a su alrededor. Esto tiene un impacto en el modo de cómo se trata el ambiente.

...por eso, ahora, vamos a ir a dar un paseo por grupos y vamos a detenernos en lugares bonitos para reflexionar y hacer el JUZGAR. Para ello será necesario llevar unos tarjetones o guiones sobre qué reflexionar y la Biblia.

22:00H VELADA DE ACTUACIONES

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Edurne

Tema del día: La ecología en mi vida

10:00H ORACIÓN RELÁMPAGOS (Taizé)

10:30h SERVICIOS

Después de los servicios saldrá Mowgly.

11:30H ACTUAR

¿SOMOS REALMENTE ECOLOGICOS?

Si el día 21 de Julio del 2016 nos hubieran preguntado a cada uno si éramos ecológicos o si actuábamos de una forma correcta ecológicamente hablando, TODOS hubiéramos contestado que SI, pero ahora con todo lo que hemos aprendido y todo lo que hemos trabajado...¿ Somos responsables con nuestro planeta?...

Toca hacer examen de conciencia, a todos nos cuesta la mayoría de las veces reconocer en qué fallamos pero vamos a intentar hacer un esfuerzo, ser sinceros y reconocer que cosas hago mal y lo más importante:

¿QUÉ TENGO QUE CAMBIAR?

Por grupos naturales, cada grupo escribirá un capítulo de nuestro libro "viajando con Moogly".Serán 6 capítulos (uno por grupo). Se les dará a elegir el tema que ellos quieran de todos los vistos durante el campamento, el agua, ecología –tecnología...

Comenzarán eligiendo los más pequeños y así sucesivamente, dada la dificultad de algunos temas les damos esta pequeña ventaja a los menores.

Como máximo será una hoja e irá acompañado del compromiso grupal. Si al final del capítulo incluyen un dibujo que represente lo que han escrito mucho mejor.

Para el compromiso individual se les invitará a meditar un rato por toda la campa y lo escribirán en unas tarjetas

16:30H JUEGO: El rescate de Baloo

Se divide el campamento en dos equipos, los cazadores furtivos y el ejército de mogli.

Se hará en el bosque de la velilla.

Baloo es cazado por unos cazadores furtivos y retenido en su campamento base. Un educador se disfraza de baloo y atado al lugar donde esté el campamento. Es importante que esté bien atado o escondido, para que no sea fácil liberarlo. La misión del ejército de mogli es liberar a baloo y los furtivos intentar evitarlo.

Cada jugador lleva por dentro del pantalón una cinta que es lo que le permite seguir jugando. Los furtivos deben quitarle la cola a los de mogli y al revés. En el campo de batalla solo pueden quitar la cola al jugador que hayan retado (no pueden ir por detrás cuando están en un reto con otro jugador y quitarle la cola, lo mismo que no pueden jugar dos o más contra uno solo del otro equipo). Cada vez que pierdan una cola

tendrán que ir a sus respectivos puntos de encuentro para coger una nueva después de 3-5 minutos de penalización. Para retar tienen que tocar a esa persona y pedirle el reto.

Antes de empezar el juego, el ejército de mogli tiene el privilegio de escoger a 5 jugadores que jugarán como Baghueera. Podrán llevar consigo 5 colas guardadas en el bolsillo para que cada vez que pierdan se vayan a un lado y se la repongan sin tener que ir al punto de encuentro.

El campamento de los furtivos está delimitado con una cinta en el suelo alrededor de baloo. En el momento en el que un amigo de mogli consiga atravesar la línea, cualquier furtivo puede quitarle la cola, aunque no esté en un reto.

Como rescatarla solo entrando puede ser difícil, los amigos de mogli tendrán que conseguir 4 piedras mágicas, cada 10 colas que consigan, es una piedra. Una vez tengan las 4, entrarán 20 al campamento de los furtivos solo defendidos por 5.

Baloo está atrapado con varios pañuelos, se liberará si cogen todos ellos.

18:30H Revisión del campa.

Se entregará a cada grupo un boletín de calificaciones y entre todos se tendrán que poner de acuerdo para calificar cada asignatura. **IMPORTANTE:** cuando califiquen alguna asignatura con una nota inferior o igual a 6 **OBLIGATORIAMENTE** deberán escribir en las observaciones pistas de avance.

22:00H DISCOTECA

Para acceder a nuestro disco los asistentes deberán adquirir su entrada que tendrá dos objetivos...

Recibirán una pulsera de un color (se darán al azar) , que tendrá escrito por dentro el título de una canción. Cada vez que suene dicha canción durante la noche todos los que tengan esa canción tendrán que acercarse al mástil para bailarla.

Con la pulsera se entregará la entrada, con ella podrán acercarse a nuestra barra para solicitar su consumición. (Si no hay entrada no hay refresco jajá).

Se intentará cansarlos para que duerman toda la noche del tirón.

OBSERVACIONES DEL DÍA



Jefe de día: Patri

10:00H Recoger maletas

10:30H DISTRIBUCIÓN DE TAREAS

CAMPA:

MATERIAL:

TIENDAS:

GLOBOS:

BAÑOS:

COMEDOR:

DELIMITAR ESPACIO COCHES:

11:30H Preparamos misa y ensayamos canciones

MONICIÓN DE ENTRADA:

GRACIAS:

PERDÓN:

PETICIONES:

OTROS:

12:30H El que no pita no pasa

13:00H MISA

16:30H VÍDEO

17:00H ÚLTIMO MÁSTIL

17:30H RECOGER EL CAMPAMENTO

¡Hasta el próximo año!

ANEXOS:

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 continuo 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 el 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.

TE APORTO... / DEPENDO DE TI PARA...: Es el tradicional juego de lanzarse el ovillo de lana. Se hace un corro y cada uno tiene que elegir primero un elemento de la naturaleza. A ser posible que todos sean distintos: árbol, hoja, cabra, hierba, agua, etc...) En la primera ronda que se lanza se dice "Te aporto..." y se le debe tirar a un elemento concreto diciendo lo que tu le aportas. Cuando se hayan completado todos, para

recogerlo se dice “Dependo de ti para...” y cada uno va diciendo en qué aspecto depende del elemento que le lanzó el ovillo.

EL PLANETA EN CUADRO: repartir a cada grupo o pareja una pieza ya dibujada que tendrán que colorear como quieran, pero que luego al juntarla forma un gran cuadro sobre los peligros que acechan al planeta.

DESCUBRO MI ARBOL: Se colocan los chicos/as por parejas. A uno de los dos se le venda los ojos. Le tiene que llevar de la mano hasta un árbol o elemento de la biodiversidad. Con los ojos cerrados lo toca y luego vuelven al lugar de partida. Tiene que descubrir qué árbol o elemento era. El grupo cuyas parejas haya tenido más aciertos es el que gana.

LA MANCHA TÓXICA: Se delimita un espacio de terreno. Uno del grupo es la mancha tóxica. Se le puede vendar los ojos o no. Tiene que intentar tocar a los demás que son los peces. Cuando un pez sea tocado tiene que dar la mano a la mancha tóxica y seguir buscando más peces.

BOSQUE DE ÁRBOLES: Se crea un espacio cuadrado en donde habrá un grupo de niños/as en cada esquina. Unos serán semillas, otros brotes, otros arbustos y otros árboles. En medio habrá un leñador que intentará atraparlos. El juego consiste en que tienen que ir completando el ciclo natural de la vida: las semillas donde los brotes, éstos donde los arbustos y éstos hacia donde están los árboles. El juego finaliza cuando todos sean árboles. El equipo que consiga hacer más árboles es el que gana.

¿QUIÉN SOY?: El juego consiste en hacer preguntas que sólo pueden ser respondidas con SI o NO Un grupo pregunta al otro para adivinar un ser vivo de la naturaleza. Hay un tiempo limitado para hacer preguntas.

NOS JUGAMOS EL PLANETA: Se sitúan todos los chicos en corro y se van pasando la bola del mundo (que será una pelota azul inflada).

SIN OXÍGENO: Se divide el espacio en dos partes. En una estarán globos azules y en otra los rojos. El equipo azul tiene que quitarle todos los globos al rojo y al revés. Si son pillados con el globo tienen que devolver ese globo y uno de penalización de los suyos.

FUERA CONTAMINACIÓN: Se dividen en dos grupos. En un campo hay una serie de balones o globos y en el otro los mismos. En un tiempo determinado que es controlado (dos minutos) tienen que intentar dejar su campo con el menos número de globos (o sea de contaminación) posible. Ganará el que tenga menos globos en el momento de tocar el silbato.

COLABORA EN SALVAR EL MUNDO: El mundo (pelota o globo azul) está en peligro. Se colocan todos por parejas, uno enfrente del otro sujetando entre los dos una toalla, y al lado de estos otra pareja igual colocada, hasta que tengamos una fila hecha con todo el equipo. La ultima pareja tendrá el globo o balón encima de la toalla, y se la pasará a la pareja de al lado utilizando la toalla, y así uno tras otros se la irán pasando hasta que llegue a la primera pareja, ya que cada vez que pasas el globo azul te tienes que ir a la última parte de la fila. Pierde el que se le caiga el globo o el que haya hecho menos vueltas.

BATIDA DE LOBOS: 3 cazadores ,6-9 lobos; Los cazadores tienen un refugio. Todos los lobos están juntos y uno tiene el balón, este lo tiene que tirar hacia arriba gritando "Batida,Batida..." En este momento los cazadores tienen que ir a por el balón y pasárselo entre ellos (no pueden moverse cuando tienen el balón) e intentar dar a alguno de los lobos (solo un lanzamiento). Una vez lanzan si dan a un lobo este se queda quieto ya que esta herido y el balón pasa a los lobos que contraatacan (solo un lanzamiento), en el momento que los cazadores salen corriendo a su refugio. Si alguno de los lobos da a algún cazador salvan al lobo herido y si no dan a ninguno el lobo herido pasa a ser cazador. Una vez acabe se vuelve a empezar de nuevo, hasta que queden más cazadores que lobos.

ALGUNOS JUEGOS DE INTERIOR:

JUEGO N° 1: EL DIBUJO CIEGO

N° 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 le 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 N° 2: PROHIBIDO PRONUNCIAR

N° 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 N° 3: LOS DISPARATES

N° 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 N° 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 N° 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 N° 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 qué?* 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 qué?* El segundo debe preguntar a la madre "*¿un qué?*" 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 N° 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 debe buscar otro, y "calzar" otra pata, así hasta que las "calcen" 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 N° 11:

Edad: 10 años en adelante.

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

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.

JUEGOS DE PISCINA:

- **BALLENA EN PELIGRO:** Se dividen en dos grupos que se colocan cada uno a un lado de la piscina. Unos son Barcos de Green Peace y otros Barcos CazaBallenas. El juez tira el balón a una parte de la piscina y uno de cada equipo tiene que ir al rescate. Gana el equipo que antes coja la ballena (balón). El otro jugador pasa a formar parte del equipo contrario o queda eliminado. El tiempo para recogerlo es limitado.
- **SUPERVIVENCIA:** Dividimos en dos equipos. El equipo A se colocará en los extremos de la piscina mientras el equipo B intentará pasar hacia el otro lado (puede ser sólo hasta la mitad de la piscina). El equipo B tendrá los balones en la mano e intentará defenderse de los ataques del otro equipo, que le estarán lanzando balones. Si toca a uno del equipo A con el balón al lanzarlo este se elimina.
- **TELADEARAÑA:** Un equipo forma una red dándose las manos y ocupando de parte a parte el ancho de la piscina. El otro equipo tiene que pasar desde el borde por debajo hasta llegar al otro lado. Gana el equipo que pase o más jugadores o en menos tiempo (decidir)
- **LOS TIBURONES:** Varios niños se colocan un distintivo (pañuelo atado) como que son los tiburones y se reparte por toda la piscina. El resto del grupo se lo tiene que quitar.