

CAMPAMENTO
LOS GLOBOS 2014



Países y culturas del mundo

	Viernes	Sábado	Domingo	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	18	19	20	23	24	25	26
Cartel menú							
Cartel horario							
Comedor-Bayetas							
Globo Grande-Baño							
Material							
Globo Pequeño-Baño							
Finca & Basura							
Baños niñas							
Baños niños							
Huerto							

	JUEVES 17	VIERNES 18	SÁBADO 19	DOMINGO 20	LUNES 21	MARTES 22	
JEFE DE DÍA							
9.00	Que no se nos olvide meter nada en la maleta...	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse	ACAMPADA Comemos en la Piscina	
9.30		Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno		
10.00		Oración: Saurus	Oración: 2º	Servicios			
10.30		Servicios	Servicios				
11.30	Salida desde La Lechera	VER	VER	Ensayo de canciones y preparación eucaristía			
12.30	Reparto de camas, presentar instalaciones, reunión por grupos...				MISA ROCAMUNDO		
13.00				¡¡¡A la ducha!!!	¡¡¡A la ducha!!!		
14.00	Comida	Comida	Comida	Comida			
14.30	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre			
16.30	Montar tiendas	VER	PISCINA	Lluvia en el mundo			
18.00	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda			
18.30	Juegos de presentación y pequeños	Guerra de Troya	Salvemos las maravillas (Rocamundo)	TALLER DRAGÓN CHINO			
20.30	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea		
21.00	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena		
22.00	Indios, vaqueros y caballos	Juego Saurus	Juegos de velada cortos	"Indicios"	Canciones		
23.30	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...		

	MIÉRCOLES 23	JUEVES 24	VIERNES 25	SÁBADO 26	DOMINGO 27
JEFE DE DÍA					
9.00	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse
9.30	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
10.00	Oración: Hachas	Oración: Naturals	Oración: Guepardas	Oración: Relámpagos	Servicios
10.30	Servicios	Servicios	Servicios	Servicios	
11.30	Piscina	JUZGAR	OLIMPIADAS en piscina	ACTUAR	Ensayar canciones
12.30					El que no pita no pasa
13.00		¡¡¡A la ducha!!!		¡¡¡A la ducha!!!	Eucaristía
14.00	Comida	Comida	Comida	Comida	DÍA DE LA FAMILIA
14.30	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	
16.30	JUZGAR	TALLER MÁSCARAS VENECIANAS	OLIMPIADAS	TALLER HENNA	
18.00	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda	
18.30	JUZGAR	La batalla del mundo	OLIMPIADAS	Revisión EUROVISIÓN	
20.30	Cena (20.00)	Asamblea sobre Interculturalidad	Asamblea	Arreglarse	
21.00	Asamblea sobre lo vivido	Cena	Cena	Cena	
22.00	La línea de Maginot	Velada de actuaciones	Romel y Montgomery	Discoteca	
23.30	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...	

PAÍSES Y CULTURAS DEL MUNDO

“Hemos aprendido a volar como los pájaros y a nadar como los peces, pero no hemos aprendido el sencillo arte de vivir juntos como hermanos”. (Martin Luther King)



Jefe de día:

12:30 Llegada

13:00 Comida

14:00 Tiempo Libre

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

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



	Grupo	Educadores	
Globos	<u>GLOBO G:</u> <u>GLOBO P:</u>		
Tiendas			
CUARTO MATERIAL			

17:00 Normas

18:00 Merienda

18:30 Juegos pequeños

LA FIESTA

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

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

LA PELOTA PREGUNTONA

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

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

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

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

LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO

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

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

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

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

CANCIÓN: QUIEN HAYA NACIDO EN ENERO...

LENGUA AFUERA

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

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

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

BUSQUEN SUS PAREJAS

EL GATO.

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

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

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

20:30 Asamblea

21:00 Cena

22:00 Juego Nocturno

Indios, vaqueros y caballos

Se divide a los niños en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los indios y el otro se dividirá en vaqueros y caballos. Para comenzar los indios tendrán un tiempo para ir a esconderse, mientras se les explica, a los vaqueros y a los caballos, como deben cazar.

La cacería consiste en que los caballos buscan a los indios y una vez que los encuentran avisaran a los vaqueros con silbatos (sin hablar) y perseguirán al indio hasta que lleguen los Vaqueros y lo atrapen.

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

Se deben marcar muy claros los límites del juego.

Nota: A cada grupo se le puede pintar con un color diferente la cara para poder diferenciar entre indios, vaqueros y caballos.

Materiales:

- Pinturas de cara de tres colores: verde, rojo y azul
- 20 silbatos

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día:

Oración:

10:30 Servicios

11:30 VER

Durante el ver nos dividiremos en 6 espacios (uno por cada país) y todos los niños irán pasando por cada espacio agrupados en grupos naturales. Los espacios son: Marruecos, Perú, Senegal, Estados Unidos, China y la India.

A la llegada a cada espacio se les mostrará la bandera y un aperitivo típico de cada país e intentaremos que adivinen de qué país se trata. Una vez que le hemos identificado lo localizarán en el globo terráqueo y a partir de aquí comenzaremos.

En primer lugar se hará una breve introducción a la cultura de ese país y poco a poco iremos profundizando en cinco puntos:

Gastronomía: plato típico

Bebida típica.

Costumbres: vestido regional.

Baile típico.

Papel del hombre y de la mujer.

Problemática que pueda tener el país.

Religión.

Como nos relacionamos.

Para que no todo el tiempo sea una dinámica pasiva en la que los niños solo escuchan y participan poco se incluirá una "sección práctica" donde dependiendo de cada país los niños realizarán diferentes actividades.(dicha actividad se explica más adelante).

Disponemos de un tiempo aproximado de 45 minutos grupo/país.

INDIA

Los niños son recibidos con la bandera y el saludo característico con el fin de saber si identifican el país que van a conocer. Acto seguido se les ofrece un aperitivo típico.

A continuación el acompañante les hablará de las costumbres, religión, papel del hombre y de la mujer, vestido, comida, música, problemática,... y al final del todo, la forma de interrelacionarnos con las personas de ese país. Todo ello entablando un diálogo que dé pie a todo tipo de preguntas para intentar resolver dudas y curiosidades.

En el caso de este país, es muy importante el sistema de castas que lo rige, por lo tanto, a los niños se les dirigirá para que construyan la pirámide con los distintos niveles y una vez construida, cada uno colocará a distintos

miembros de su familia en el nivel en el que estaría y reflexionarán que pasaría si por ejemplo sus padres pertenecieran a diferentes castas.

Al final se les mostrará un video que refleja el estado de pobreza de este país y se hará la comparación con el nuestro.

MARRUECOS

Los niños son recibidos con la bandera y el saludo característico para que identifiquen el país que van a conocer. En este país se les recibe con una taza de té y luego se les explicará el por qué.

A continuación el acompañante les hablará de las costumbres, religión, papel del hombre y de la mujer, vestido, comida, música, problemática,... y la forma de interrelacionarnos con las personas de ese país (siempre comparándolo con el nuestro), y todo ello mediante el diálogo que provoque preguntas por parte de los niños.

Por último, se les llevará a una habitación especialmente decorada para la ocasión, como si simulara una vivienda marroquí, en donde tendrán que poner en práctica esas costumbres aprendidas durante el diálogo, sobre todo se simulará la llegada a una casa como si fueran invitados y todos los pasos previos que hay que hacer antes de sentarse a comer (aquí será cuando prueben el aperitivo).

CHINA

Una vez hayan identificado la bandera y probado el snack , comenzaremos a darles a conocer el país .Es importante hacer que sean ellos mismos los que lleguen a la conclusión de porqué china es diferente a España y porqué los niños chinos no viven como nosotros (explotación infantil).

Se realizará una pequeña sesión de tai-chí

El juego de los palillos

Al Juego de los palillos a menudo se juega en celebraciones del Año Nuevo Chino. Se forman dos equipos de niños detrás de una silla. Hay un tazón con canicas en cada una de estas sillas. Se coloca un tazón vacío sobre otra silla, de seis a ocho pies (1.8 a 2.4 m) de distancia del inicio. Se da a cada jugador un juego de palillos chinos. La carrera de relevos inicia con el primer jugador de cada equipo que debe tomar una canica con sus palillos y llevarla hasta el segundo tazón. Si la deja caer, debe ponerla de nuevo en el primer tazón. Los jugadores se turnan para mover las canicas con sus palillos. El primer equipo que pase todas sus canicas al segundo tazón gana. Para niños más pequeños, usa malvaviscos o palomitas de maíz, ya que son más fáciles de levantar con palillos chinos.

EEUU

Hacer una exposición sonando el himno (canción representativa) empezando:

- Entrando por una “puerta” donde se les pondrá dificultades para entrar (papeles, registros...)
- Probaran los deportes americanos béisbol, baloncesto... (Tengo yo bate, pelotas, guantes y balón de baloncesto)
- Probar la comida (hot-dog) y exponer más comida típica (de mentira)
- Exposición de trajes típicos, vaquero y charleston con posibilidad de bailar el que quiera.
- Exposición de armas (de juguete) y explicación.

PERU

Como en los países anteriores se recibirá a los niños con la bandera y un producto típico que en este caso será plátano frito.

Durante la exposición se les pondrá música típica del país y por último se realizará un juego típico de Perú.

JACES (forma de juego)

El grupo de jaces se deja caer ligeramente, sobre el piso o la mesa, a modo que quede al alcance del participante. La posición que tomen las piezas al dejar de moverse será muy importante; esto es un factor que determina si el turno es más fácil o difícil.

Con la pelota en una mano, desde una altura cómoda al jugador, la pelota se deja caer sobre la superficie horizontal; en cuanto la pelota deja la mano del participante, el mismo alcanzará hacia las piezas tomando con la misma mano una de éstas; enseguida cogerá la pelota con la misma mano. Continuará hasta que pierda la pelota o fracase en tomar la pieza o piezas siguientes.

Una forma de jugar es rebotar la pelota y tomar una pieza a la vez. Otra manera de jugar es botar la bola y entonces ir acumulando las piezas en cantidades consecutivas. Si la intención del juego fuere competitiva, se puede considerar ganador(a) quien termine con más jaces.

SENEGAL

En este caso se intentará ambientar la exposición en una choza decorada de la forma tradicional de Senegal. El producto típico serán los cacahuetses y como actividad se le pondrá un video que profundice un poco en el tema de los cayucos.

16:30 Continuamos con el VER

18:00 Merienda

18:30 JUEGO DE TARDE:

GUERRA DE TROYA

Se divide al campamento en dos equipos, los troyanos y los aqueos (griegos).

Buscar otro sitio fuera del campamento para hacerlo???

Helena de Esparta es raptada por el príncipe Paris de Troya y retenida en su fortaleza. Un educador es disfrazado de princesa y atado al lugar donde se encuentre la fortaleza de los troyanos (puede ser el mástil o la velilla, por ejemplo). Es importante que esté bien atada o escondida para que no sea fácil soltarla. La misión de los griegos es rescatar a Helena, mientras que los troyanos deben impedir que lo consigan.

Cada jugador lleva por dentro del pantalón una cinta que es lo que le permite seguir jugando. Los troyanos deben quitar la cola a los griegos y al revés. En el campo de batalla sólo pueden quitar la cola al jugador al 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 esperar 2-5 minutos de penalización. Para retar tienen que tocar a esa persona y pedirle el reto.

Antes de empezar el juego los griegos tienen el privilegio de elegir a 5 jugadores que jugarán como Aquiles. Podrán llevar consigo hasta 5 colas guardadas en el bolsillo para que cada vez que pierdan un combate puedan apartarse un poco y ponerse una nueva sin tener que volver a su punto de encuentro.

La fortaleza de los troyanos está delimitada con una cinta en el suelo alrededor de Helena. En el momento en el que un griego consiga atravesar la línea cualquier troyano puede quitarle la cola aunque no se encuentren en un reto.

Como rescatar a la princesa entrando en la fortaleza va a ser muy complicado los griegos tienen la opción de ir consiguiendo piezas para formar el caballo de Troya. Cada cola que ganen en las batallas los griegos deben llevarla a su punto de encuentro. Por cada 10 colas se les da una pieza del caballo. Si consiguen completarlo entero pueden entrar 20 jugadores a la fortaleza que será defendida solamente por 5 troyanos.

La princesa puede estar atada con varias cintas. Si un griego consigue quitar una de esas cintas se les da directamente una pieza del caballo.

Material:

- Disfraz princesa.
- Cintas para atar a la princesa. De un color vistoso.
- Cintas de dos colores para los jugadores. Unas 40 por equipo.
- Piezas del caballo de Troya.
- Cinta para delimitar la fortaleza troyana.

22:00 JUEGO NOCTURNO: JUEGO SAURUS

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día:

Oración:

10:30 Servicios

11:30 VER

16:30 PISCINA-MERIENDA

18:30 JUEGO DE TARDE: SALVEMOS LAS MARAVILLAS (Rocamundo)

Juego por grupos naturales.

Es un juego de pruebas con un plano del pueblo de Rocamundo, por donde estaremos jugando.

Pueden ser 10 pruebas y así dividimos los grupos grandes.

Tienen que conseguir salvar las 10 maravillas del mundo.

En cada puesto hacen una prueba, si la hacen bien, colocan una pieza del puzzle con la figura de esa maravilla, cuando todos los grupos han pasado por ese puesto, la figura quedará completa y la maravilla quedará salvada.

Necesitamos 10 dibujos de las 10 maravillas y cada dibujo dividido en 10 partes.

Un acompañante en cada prueba, se lleva las 10 piezas de su maravilla y lo necesario para su prueba.

Necesitamos también un plano del pueblo con los sitios de prueba marcados.

PRUEBAS:

- La Gran Muralla China de ropa: Tienen que hacer una cadena con su ropa.
- La búsqueda de las joyas del Taj Mahal: Tienen que encontrar algún objeto (que simule unas joyas) que el monitor haya escondido cerca. Si no lo encuentran se les puede ir dando pistas.
- Pirámide de Guiza humana: Tienen que subirse unos encima de otros para formar una pirámide humana.
- El Cristo Redentor: Un miembro del grupo se coloca simulando que es la estatua (con los brazos abiertos en cruz) sin moverse. El resto del equipo tiene que cogerlo (entre todos) sin que este se mueva (tiene que permanecer en la misma posición) y transportarlo hasta un sitio más alto que haya cerca y colocarlo.
- Monte Urulu: Tienen que inventarse y bailar una haka.
- La giralda: Tienen que inventarse una sevillana (letra y ritmo) y bailarla por parejas.
- Memorias de África: Los elefantes del Kilimanjaro tienen muy buena memoria. Deberán memorizar todos los detalles que puedan de unas imágenes.
- Machu Picchu: Se colocan dos cubos a más distancia para los grupos de mayores y más cerca para los pequeños. Uno de ellos está lleno de agua y tiene un par de vasos de plástico al lado y el otro se encuentra vacío. Utilizando sólo la boca tienen que transportar toda el agua de un cubo a otro.
- Lucha romana del Coliseo: Juego de la tortuga (uno se pone en el suelo boca abajo y otro tiene que intentar darle la vuelta) o lucha de pulgares.
- Empire State Building: Pescar con la boca primero manzanas en un cubo con agua y después caramelos en un plato con harina.

10 MARAVILLAS:

- La Gran Muralla China, China
- Taj Mahal, India
- Las pirámides de Guiza, Egipto
- La estatua Cristo Redentor, Brasil
- Monte Urulu, Australia
- La Giralda, España
- Monte Kilimanjaro, Tanzania
- Machu Picchu, Perú
- El Coliseo de Roma, Italia
- Empire State, EEUU

MATERIAL:

- 10 puzzles.
- Pegamento para pegar las piezas y una cartulina.
- 10 copias del plano de Rocamundo.
- Algún objeto pequeño que se pueda esconder y simule las joyas.
- Imágenes para memorizar.
- Tres cubos de agua
- Vasos de plástico
- Toalla o manta para la lucha (se puede buscar un prao)
- Manzanas
- Caramelos
- Plato con harina

22:00 JUEGOS DE VELADA CORTOS Y COOPERATIVOS

1. Pisando objetos.

Se pide un voluntario que se aparta del resto.

El animador pide objetos preferiblemente gafas, relojes... Se colocan en el suelo y se le dice al voluntario que va pasar de un lado a otro del río de objetos, con los ojos vendados y sin pisarlos, guiados por las indicaciones del público. Se le vendan los ojos al voluntario y se quitan todos los objetos y el voluntario ira pasando y el público irá diciendo cuidado, izquierda, derecha, levanta el pie, cuando vaya pasando se irán volviendo a poner los objetos.

2. Sillas Musicales Cooperativas:

Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse.

El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

3. Marrón Cagueta

4. El enredo

Todos los jugadores se darán la mano con la única salvedad de que no podrá ser con los jugadores que tiene a sus lados. Una vez todos agarrados de las manos tratarán de deshacer el enredo sin soltarse de las manos.

5. ¡QUE NO CAIGA EL BALÓN!

Entre todos golpear el balón hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo.

6. Paseo por el Lago encantado:

Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.

7. GLOBO ARRIBA

Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.

El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día:

10: 00 Servicios

11:00 Ensayo de canciones y preparamos Eucaristía

12:30 MISA EN ROCAMUNDO

16:30 LLUVIA EN EL MUNDO

Se juega todos contra todos. No hay equipos, hay distintas zonas de juego y en cada una se realiza un juego; cada niñ@ elije donde quiere participar en ese momento. Los acompañantes debemos animar a que cambien de juego y vayan donde menos gente esté.

Para empezar el juego deben ponerse ropa y calzado de agua.

Diferentes juegos de agua.

1. PISTOLEROS:

Venda a 4 muchachos o muchachas y colócalos en lados opuestos de la habitación con sus equipos, cada participante se tiene que buscar 2 ayudantes que serán su equipo. Informa a los equipos que lo único que pueden decir son direcciones como derecha-izquierda, adelante-atrás y arriba-abajo. Coloca 3 pistolas de agua en algún lugar del salón y que los muchachos vendados la encuentren. Una vez que la han localizado, tienen que disparar en contra de las otras personas guiados nuevamente por su equipo.

Luego se cambian los papeles entre la gente de cada equipo.

2. PARAGUAS:

Meterse todos dentro de un paraguas y echar agua con la manguera.

Se pueden poner 2 paraguas y competir a ver en cual caben más personas.

3. DESFILE:

Se ponen dos bancos seguidos y se divide la gente en 2 grupos, uno desfila por el banco y el otro se coloca a cierta distancia con pistolas de agua y les van disparando para dificultar su desfile, después cambia de lugar cada equipo.

Gana el equipo que mejor haga el desfile.

4. BATALLA:

Con globos de agua, se prepara un terreno para luchar un equipo contra otro. Se reparten cierto número de globos de agua para cada equipo y preparan su estrategia, al dar la orden comienza la batalla. Se pueden hacer trincheras.

Si no nos da tiempo a llenar los globos antes o se acaban, el juego puede empezar llenando cada equipo sus globos.

MATERIAL:

- 4 pañuelos para vendar los ojos.
- 7 pistolas grandes de agua.
- 2 paraguas grandes.
- Manguera.
- Telas para disfrazarse (en el desfile)
- Globos de agua. Unos 200.
- Materiales para hacer las trincheras.

18:30 TALLER: DRAGÓN CHINO

Materiales

- Una caja (de cereales si quieres que sea un títere o grande para un disfraz)
- Tijeras Cuchillo de artesanía
- Cinta adhesiva
- Tiras de papel de periódico
- Pegamento (Cola blanca)
- Agua
- Un pincel (mejor varios pinceles)
- Adornos(telas, plásticos, cascabeles ETC)

Instrucciones

1 Encuentra una caja para la cabeza de dragón como una caja de zapatos o de cereal. Escoge el tamaño adecuado como caja pequeña para un títere o una caja grande para usar sobre la cabeza de una persona.

2 Corta un área para los ojos y la boca usando tijeras si va sobre la cabeza de una persona. Para la cabeza de un títere, haz dos bolas con periódicos y pégalos en la caja como ojos

3 Crea las orejas usando la forma de lo que sobró de la boca para formar las orejas. Corta la figura de boca a la mitad y después ponle cinta al borde de la caja, arriba de los ojos.

4 Haz una mezcla de mitad de pegamento y mitad de agua. Pon la mezcla en las tiras de periódico y aplícalas a la caja. Suavízalo para prevenir cualquier pliegue. Alterna las tiras en diferentes direcciones para crear fuerza adicional a la cabeza de dragón.

5 Deja que la mezcla de pegamento de periódico se seque durante la noche.

6 Pinta la cabeza del dragón usando colores brillantes como rojos, amarillos y azules. Decórala usando tela, cintas, pompones, campanas y otros adornos que encuentres en casa.

22:00 INDICIOS

Se divide a los niños en 10 equipos de diferentes edades. Previamente, se habrán escondido por toda la campa 10 sobres de colores con 10 pistas sobre diferentes lugares del mundo.

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 lugar del mundo es.

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

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día:



¿A dónde vamos?

Hachas y Delfines: Quintanilla de An

Guepardas + Relámpagos: Villaescusa (Tobazo)

Saurus + Naturals: Montecillo

¿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!!!

COMIDA: En la piscina

22:00 CANCIONES

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día:

Oración:

10:30 Servicios

11:30 PISCINA

16:30 JUZGAR:

LA CENA DE LOS MUNDOS

En primer lugar sorteamos el país al que pertenece cada niño. El sorteo será individual; cada niño sacara un papel de una bolsa donde pondrá el nombre del país.

Una vez formados los grupos, tendrán que ganarse la merienda...deberán caracterizarse como el país que les ha tocado. MERIENDA: según el esfuerzo que haya realizado cada grupo dependerá la merienda (EE.UU. merendará un bollo pero los demás será consecuente con su trabajo...te o agua y una o dos galletas.)

NOS GANAMOS LA CENA:

La comida tiene un coste y dependiendo de dónde nos encontramos cuesta más o menos.

Nosotros hemos sido afortunados y hemos nacido en España un país donde solo por ser niños tenemos derechos y una vida digna pero ya hemos visto que eso no es así en otros países por lo tanto comenzamos a ganarnos nuestro pan:

CHINA

En china es muy corriente la explotación infantil en el trabajo y nosotros vamos a trabajar. Con varios ovillos de lana confeccionarán pulseras entre todos tienen que conseguir unas 150 pulseras. Deberán tener buena presencia y ser útiles. Todas las personas de los globos deberá llevar su pulsera.

INDIA

Los niños de la India buscan en la basura materiales que sus padres puedan vender. Tendrán que buscar alubias (que habremos esparcido por toda la campa) Tienen que conseguir más de un kilo.

PERU

Somos autosuficientes: como hace frío y no tenemos dinero para comprar un poncho nos lo fabricamos con tiras de bolsas de plástico. Confeccionaremos un poncho por niño.

SENEGAL

El agua es un gran tesoro. Los niños de Uganda no tienen un grifo en su casa para abrirlo y llenarse el vaso cuando tienen sed. Hay que ir a buscarla.

Se colocará un caldero vacío cerca del cementerio y otro lleno de agua en la entrada de los globos. A cada niño se le entregará un vaso de plástico previamente agujereado con alfileres y tienen que transportar el agua de un caldero a otro. Tienen que conseguir llenar 3 jarras con el agua obtenido.

MARRUECOS

Artesanía marroquí: con un trozo de tela aguja e hilo tienen que confeccionar un monedero cada uno. Todos los miembros del grupo deben tener su monedero y tiene que aguantar las monedas dentro.

EEUU

Tiempo libre, jugarán a lo que quieran.

Dependiendo del resultado de sus trabajos se ganarán o NO acompañar el puñado de arroz de la cena con una salchicha de Frankfurt.

Por supuesto EEUU cenará perrito patatas y refresco.

MATERIAL:

- Ovillos de lana
- Tijeras
- Alubias
- Bolsas de plástico
- Vasos de plástico
- Calderos
- Alfileres
- Aguja
- Hilo
- Tela

22:00 CENA DE LOS MUNDOS

21:00 ASAMBLEA SOBRE LO VIVIDO

En esta asamblea es importante que se expresen todos los puntos de vista de los niños, que cuenten cómo lo han vivido y qué han aprendido.

-¿nos ha gustado el país que nos ha tocado? ¿Por qué?

-¿Cómo nos hemos sentido?

-¿Te gustaría vivir en ese país?

-¿Qué es lo que más te ha costado hacer?...

22:30 JUEGO NOCTURNO

La línea de Maginot

Se demarca una línea de ± 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas.

En el terreno del juego andarán los “guardias” con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc, además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga).

Los participantes o “reos” se localizan a ± 100 metros de la línea.

El juego comienza con alguna señal (pito, grito, etc) y los “reos” tratan de pasar por la línea de Maginot sin ser descubierto por los “guardias” que rondan por el terreno. Los “reos” mueren cuando son nombrados por algún guardia.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día:

Oración:

10:30 Servicios

11:30 JUZGAR

Este es el momento del Juzgar con textos bíblicos o de la Iglesia.

16:30 Taller: Máscaras venecianas

18:30 LA BATALLA DEL MUNDO

Se divide a los niños en 6 grupos que pueden ser: A. del Norte, A. del Sur, Oceanía, Europa; África, Asia.

Para la segunda parte del juego se podría dibujar un mapamundi para simular los retos, o Perú, EEUU, Marruecos, China, India, y Senegal (como en otros juegos). En este caso en vez de dibujar el mapamundi se harían marcadores más simples con los puntos que le quedan a cada equipo.

PARTE 1:

Se hacen una serie de pruebas cortas en las que podrán conseguir privilegios para las pruebas de la segunda parte.

Ejemplos de pruebas:

- En el centro de la campa se hace un cerco en el que se ponen varios objetos y escondidos entre ellos y la paja una serie de sobres de colores o con una marca que los diferencie. Desde el cementerio tienen que subir corriendo de 10 en 10 más o menos. Cuando entran en el cerco tienen que empezar a gritar y solo pueden buscar el sobre del color de su equipo o su marca mientras estén gritando (sin coger aire) en el momento en que se queden sin aire tienen que dejar de buscar y salir del cerco.

Cuando hayan hecho todos la prueba se hace una segunda ronda:

- Se ponen por parejas dentro de los equipos. En el mismo cerco que antes cada pareja tiene 5 minutos (pueden jugar 3 o 4 parejas a la vez) uno de los jugadores de la pareja con los ojos tapados tiene que rebuscar según las indicaciones que le vaya dando el otro.

Si les queda aire o les da tiempo cada jugador puede coger más de un sobre por ronda.

Los sobres contienen una ventaja que podrán usar tanto para atacar como para defender en la siguiente parte. Si vemos que encuentran las ventajas fácilmente podemos cambiar la norma de forma que hagan falta dos o tres sobres para conseguir la ventaja.

Se pueden poner sobres vacíos y sobres con ventaja.

PARTE 2:

Se dibuja un mapa en un panel en el que aparezcan los continentes. Cada equipo parte con 20 puntos. Se pueden marcar con chinchetas o con algo que pueda cambiarse de sitio.

Se sortea que equipo empieza a retar. Pueden elegir el continente al que quieren atacar y el número de puntos que quieren jugarse. Del mismo modo pueden elegir si usan una de las ventajas o las reservan para otro reto.

El retado decide con cuanto se defiende (¿no deberían ser los mismos puntos?) y si usa alguna ventaja.

PRUEBAS:

- La cola del dragón: se ponen en fila india todos los jugadores del equipo agarrándose por la cintura o los hombros al de adelante. El último jugador de la fila lleva enganchado en el pantalón una cinta. Se ponen una fila delante de la otra (enfrentándose los dos primeros jugadores de las colas). Cuando se dé la salida cada equipo tiene que intentar quitar la cola al equipo contrario sin desengancharse.

- o La ventaja puede ser la longitud de las colas (los que no tienen ventaja tienen una cola mucho más larga).
- Carrera de borrachos: los jugadores de todos los equipos se ponen en fila en la campá. Tienen que dar vueltas sobre sí mismos durante un tiempo y después salir corriendo hacia la meta. Si los equipos son de 10 personas cada uno al primero que llegue se le dan 20 puntos, al segundo 19... hasta el último que recibe sólo 1. Se suman los puntos totales de cada equipo y el que tenga más gana.
- o La ventaja será empezar más tarde a dar vueltas.
- Los dos equipos tienen que llevar un balón de un lado de la campá al otro y volver al mismo sitio. Pueden separarse lo que quieran y pueden lanzar el balón pero si se les cae al suelo tienen que empezar desde el principio (si pasan la mitad del recorrido, o sea si ya están en la vuelta, y se les cae empezarían desde la mitad). El primero que llegue gana.
- o La ventaja es empezar un poco antes que el otro equipo.
- Carrera de tres piernas. Se ponen por parejas y se les ata una pierna a la del compañero. Si fuesen impares hay un trío (para que no estén en desventaja en vez de atar la pierna dos veces una pareja tiene atados los brazos). Para saber quién ha ganado se vuelven a sumar los puntos.
- o La ventaja será salir un poco más tarde o hacer más recorrido.

Para que no se haga tan pesado, si los juegos duran más tiempo del previsto (en principio son juegos cortos) pueden establecerse duelos iniciales (Asia contra América del Norte...) para que puedan ir jugando varios equipos a la vez.

En las primeras rondas hay que retar con un mínimo de 5 puntos.

Gana el equipo que consiga capturar los puntos de todos sus oponentes.

En las rondas finales se juega a todo o nada (se ponen en juego todos los puntos y el que más tenga en ese momento es el que tiene la ventaja en el minijuego, independientemente de que el otro equipo tenga aún ventajas de la primera parte del juego).

Material:

- Cartel con el mapamundi.
- Sobres pequeños de 6 colores (si no se encuentran de colores, se les puede poner una marca), 20 de cada color.
- 4 pañuelos para tapar ojos
- 3 balones
- Tiras de tela para hacer las colas de dragón.
- Unas 20 tiras de tela para unir las piernas.
- Material aleatorio para esconder los sobres de las pruebas.
- Cinta para marcar el campo en el que deben buscar los sobres.
- Chinchetas o marcas que sirvan como puntos de los distintos equipos, que se puedan cambiar de sitio.

22:00 VELADA DE ACTUACIONES

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día:

Oración:

10:30 Servicios

11:30 OLIMPIADAS

6 grupos entre los 65 niños → equipos de 10-11 personas. Ejemplo de países (importante que haya representación de todos los continentes): Perú, EEUU, Marruecos, China, India y Senegal.

PRUEBAS DE MAÑANA:

Repartimos los equipos. 20-40 minutos para preparar la bandera y el desfile. Puede simularse el encendido de la llama olímpica. Ya en el desfile se dan los primeros puntos según la originalidad de los equipos.

PISCINA:

Recoger objetos del agua. Ponemos objetos en el fondo de la piscina y les damos un tiempo determinado para conseguirlos. El que más recoja gana (aros pequeños de colores). Tienen que ser objetos que se hundan.

Como jugará un miembro de cada equipo (todos a la vez) tenemos que poner los suficientes objetos para que sea difícil empatar. En caso de empate se jugarían una segunda ronda de desempate.

6 puntos al que más recoja, 5, 4...

Natación sincronizada. 10-20 minutos para que preparen una coreografía.

La puntuación la dará el jurado. Dependiendo del tiempo que tengamos pueden dar de 0 a 10 puntos cada miembro del jurado y sumar la puntuaciones (el que más puntos consiga gana los 6 puntos. En caso de empate el jurado se pondría de acuerdo), o si no hay tiempo suficiente el jurado se pone de acuerdo y da la puntuación final directamente. Deberá valorarse la originalidad, la dificultad y la participación de todos los miembros del equipo (insistir en este último punto antes de empezar).

Encestar balones en aros: cada jugador tiene una oportunidad para encestar. Pueden tirar desde dentro o fuera del agua según como se vea.

Puntuación: puede sumarse por cada acierto un punto o hacer "liguilla" ☑ el que más acierte recibe 6 puntos, después 5, 4... En caso de empate se encestaría hasta que uno fallase.

Si diese tiempo:

Los Aros. Cada equipo tiene un aro y deberán saltar para colarse por el medio del aro y aguantar el aro para que pase el siguiente del grupo que una vez que pase se lo aguantará al siguiente, en dirección al muro, debiendo llegar a él y volver. Se hará en 2 turnos.

Material: 6 aros

Puntuación: 6 para los primeros, 5 los segundos, 4...

Baile del huevo. Dos integrantes de cada equipo bailarían en el agua al ritmo de la música, perderán los que se paren o a los que se les caiga el huevo que deberán sujetar en la frente sin que se les explote.

Material: 12 huevos y el equipo de música.

Puntuación: 6, 5, 4, 3, 2,1

PRUEBAS DE TARDE:

Empezamos por pruebas poco activas después de comer. **Pruebas de los sentidos:**

- Prueba de gusto. Un participante de cada equipo deberá adivinar los ingredientes de distintas cosas que les dan a probar.
- Prueba de oído. Adivinan sonidos o canciones.
- Rumie de objetos. Se les pone delante un número grande de objetos, al cabo de un tiempo se tapan y deberán apuntar el mayor número de ellos.
- Prueba de tacto. Adivinar los objetos que están dentro de una bolsa, tocándolas con las manos.

Cada 2-3 aciertos se les da un punto (dependiendo de las oportunidades que tengan de acertar, hay que tener en cuenta que el máximo de puntos que pueden ganar en el resto de pruebas es de 6, no pueden ganar muchos más en estas otras).

Después de merendar:

Carrera de relevos por parejas: consiste en llevar un globo lleno de agua sujetándolo con la cabeza uno con otro sin tocar con las manos. Si lo tocan o se les cae empiezan desde el principio. Los puntos se dan según orden de llegada.

Lanzamiento de palillo, o de playera (cogiéndola por los cordones)

Carrera de obstáculos

Salto de longitud

“Maratón”

Carrera de relevos del equipo completo

¿Carrera de carros? → Carretilla??

En todas estas pruebas las puntuaciones van de 1 a 6 puntos.

ENTREGA DE PREMIOS

Podemos simular el podio.

Al equipo ganador se le pondrá una corona de laurel (llevar música de carros de fuego).

Material:

-Aros pequeños de colores (para tirar al agua y que se hundan).

-6 aros grandes.

-6 balones.

-12 huevos

-Materiales para las pruebas de sentidos. (Los elige el encargado del juego)

-Globos de agua

-Música para coreografía en piscina??

-Material para la carrera de obstáculos.

Desde el principio se hacen unos marcadores en los que se van apuntando los puntos que lleva cada equipo. Es importante decirles al principio que todos los miembros del equipo deben jugar en una prueba individual o de parejas (no puede jugar siempre el más mayor o el mejor), se les puede decir las pruebas al empezar el día para que se distribuyan ellos como quieran.

Podemos ambientar las olimpiadas en las de la antigua Grecia. 4-5 monitores pueden disfrazarse del emperador y su familia, que ejercerán como jurado de las pruebas. En las pruebas de la tarde sobre todo los "atletas", si quieren podrán hacer el saludo al emperador antes de empezar la competición. Estos monitores pueden ir dando puntos a los equipos que mejor "les hagan la pelota" o que más les guste como hayan competido que se irán sumando a la clasificación.

22:00 JUEGO NOCTURNO: 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.

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:

Oración:

11:30 ACTUAR

Por grupos naturales tendrán que preparar un programa de televisión.

El programa será un noticiero y constará de dos partes:

En la primera parte inventarán una noticia de cómo cambiaría un país si sus habitantes hubieran llevado a cabo y hubieran cumplido su compromiso. (Por ejemplo: los habitantes de Pekín celebran por las calles que por fin se ha acabado la explotación infantil. El gobierno ha anunciado que está totalmente prohibido que menores de 16 años trabajen...)

En la segunda parte anunciarán su compromiso grupal como una noticia muy importante y de última hora.

Para el compromiso individual cada niño se hará su carnet de periodista que se colgará del cuello. En la parte delantera figurarán los datos personales y será en la parte de atrás donde escriban su compromiso.

16:30 Taller: HENNA

18:30 Revisión: EUROVISIÓN

20:00 Arreglarse

22:00 DISCOTECA



OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día:

10:00 Recoger maletas

10:30 DISTRIBUCIÓN DE TAREAS

CAMPA:

MATERIAL:

TIENDAS:

GLOBOS:

BAÑOS:

COMEDOR:

DELIMITAR ESPACIO COCHES:

11:30 Preparamos misa y ensayamos canciones

MONICIÓN DE ENTRADA:

GRACIAS:

PERDÓN:

PETICIONES:

OTROS:

12:30 El que no pita no pasa

13:00 MISA

16:30 VÍDEO

17:00 ÚLTIMO MÁSTIL

¡Hasta el próximo curso!

JUEGOS DÍAS DE LLUVIA

AGENTES SECRETOS

Objetivo:

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

Tamaño de Grupo: Ilimitado

Tiempo Requerido: 60 minutos

Material:

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

Lugar: Salón amplio y bien iluminado.

Desarrollo:

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

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

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

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

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

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

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

IX. Si la elección ha sido acertada y el jugador ha adivinado correctamente, el agente secreto queda neutralizado por el detector. En tal supuesto, se quita el pañuelo que lleva colocado alrededor del cuello o toma una postura característica que indica que ha sido eliminado. Pero el agente secreto neutralizado 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 a.....”Toro Sentado”. Y arroja la pelota hacia el jugador que cree que realmente es “Toro Sentado”.

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

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

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

Evaluación: En sesión plenaria se comenta la vivencia.

DIBUJANDO A CIEGAS

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

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

Desarrollo:

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

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

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

Segundo: un árbol junto a la casa.

Tercero: el sol sobre la casa.

Cuarto: una vaca en el jardín de la casa.

Quinto: la cordillera detrás de la casa.

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

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

Algunos juegos de interior:

JUEGO Nº 1: EL DIBUJO CIEGO

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: Todas.

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

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

Desarrollo: A cada uno de los participantes se 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 Nº 2: PROHIBIDO PRONUNCIAR

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: +10 de años.

Material: Ninguno.

Organización: Los participantes deben estar formando un círculo.

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

"¿Peguntaste la respuesta a Doberto?"

"Si, me dijo que eda el ate badoco"

JUEGO Nº 3: LOS DISPARATES

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Material: Tempera.

Organización: Grupos de 10 personas sentadas en círculo.

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

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

Deben salir el mayor número de disparates.

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

JUEGO Nº 4: LA RATA Y EL GATO

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 5 a 10 años.

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

Organización: Un grupo grande de personas sentadas en círculo.

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

JUEGO Nº 8: Hazte visible dibujo invisible

Edad: 4 hacia adelante

Material: Un bolígrafo y un papel

Organización: Por parejas

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

JUEGO Nº 9: MIRA UN PATO

Edad: 8 hacia adelante

Material: Ninguno, si acaso pintura para la cara.

Organización: Un círculo grande sentado en el suelo.

Desarrollo: El director del juego (Madre), simula que tiene un objeto en la mano, y se lo pasa al de la derecha diciendo: *-Mira un pato*. El otro responde: *-¿Un 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 Nº 10: CALZAR LA SILLA

Edad: 8 hacia adelante

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

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

Desarrollo: A la señal, todos los participantes deben caminar a cuatro patas para encontrar los zapatos repartidos por el suelo. Cuando encuentren uno, deben volver a su silla y "calzar" una de las patas de la silla, tras esto 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 1ª silla calzada.

JUEGO Nº 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.