

LAS PARROQUIAS DE:

CHINCHILLA, LA GINETA, SAN PABLO DE ALBACETE



HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
8:00	Se levantan monitores						
8:30	Levantarse, gimnasia, aseo personal.						
9:00	Buenos días						
9:15	Desayuno						
9:45	Servicios						
10:15	Actividad: JEFE DE PISTA - PRESENTACIÓN CAMPAMENTO	Actividad: BUSCANDO EL CONJURO DEL MAGO (orientación)	Actividad: SALE DOMADOR (pruebas)	Actividad: SALE TRAPECISTA (pruebas)	Actividad: PAVASO, EXPOSICIÓN SANTÍSIMO, COMIDA PARA LOS ANIMALES	Actividad: OLIMPIADAS GUARRAS	Actividad: FERIA
12:00	Piscina						
13:30	Servicio de comedor						
14:00	Comida, siesta. Tiempo libre. Lavadero						
16:00	Taller: DECORACIÓN DEL CIRCO	Taller: BROCHES, CARTERAS, MALABARES	Taller: MARCOS DE PLASTILINA, CARTERAS, LLAVEROS	PREPARACIÓN ACTUACIONES NOCHE FUEGO CAMPAMENTO	Taller: PULSERAS DE GOMA, MARCA PÁGINAS, PAPIROFLEXIA	Taller: PULSERAS DE LANA, POMPONES, ATRAPASUENOS	MONITORES RECOGIDA, LIMPIEZA
17:00	Merienda						
17:30	Piscina						
18:45	Duchas						
19:30	TIEMPO DE PAZ	TIEMPO DE PAZ: AMIGO INVISIBLE	TIEMPO DE PAZ	TIEMPO DE PAZ: CELEBRACIÓN PENITENCIAL	TIEMPO DE PAZ: EXPOSICIÓN SANTÍSIMO	TIEMPO DE PAZ	
21:00	Cena						
22:00	Actividad: ENCUENTRA A LA LLAMA	Actividad: GIMKANA MÁGICA	Actividad: MARCHA NOCTURNA AL BERRRO	Actividad: NOCHE DE IMPREVIS	Actividad: CLUEDO	Actividad: VERBENA	
--:--	Buenas noches, silencio. Reunión de monitores						

EL CIRCO: VIVIR LA SUPERACIÓN EN UN CAMPAMENTO

El mundo del circo entraña secretos que a todos nos gustaría descubrir, por eso, con este campamento de verano de la temática del circo nos adentraremos en un mundo mágico y desarrollaremos habilidades artísticas siempre buscando el crecimiento personal por medio de la diversión.

Con la llegada de las vacaciones dedicaremos este tiempo de campamento para este proyecto por medio de las artes circenses, las cuales proporcionan el desarrollo de las capacidades psicomotrices, la creatividad y la expresión tanto física como espiritual.

Trabajar un proyecto sobre el circo, es la excusa perfecta para realizar actividades lúdicas y motivadoras que favorezcan la diversión, especialmente interesante para los chavales que disponen de más tiempo libre durante este periodo vacacional.

El Sahúco será el escenario perfecto para crear un “Gran circo” donde los chavales serán los grandes protagonistas. Durante el campamento podremos conocer los principales personajes del circo, cómo llevan a cabo sus espectáculos, los objetos que utilizan y el atrezzo característico, para favorecer su imaginación, creatividad, y expresión corporal. Pero también los valores que pueden generar.

Elementos como la magia, los personajes, la escenografía, la emoción de las acrobacias, los juegos de malabares y la carcajada que despiertan los payasos, son claros incentivos para la experimentación y para el desarrollo del juego en los chavales. Además el circo ofrece, como alternativa, la exploración de las diferentes emociones como: la risa, el llanto, la alegría y la comunicación entre otros. El juego será la clave para aprender y estimular el desarrollo físico, espiritual, intelectual y sensorial.

Al comenzar el día, se les introducirá con una breve explicación a modo de historia, las dinámicas que se desarrollarán a lo largo del día. Las dinámicas se adaptarán a los contenidos de los diferentes días y los talleres serán creativos y útiles, de manera que luego puedan usarse en los grandes juegos o llevarselos a casa para seguir jugando con ellos, o simplemente como recuerdo.

Las actividades planteadas pretenden ser una alternativa a las actividades de ocio que se llevan a cabo normalmente en el día a día de las parroquias, ampliando, diversificando y optimizando la oferta de ocio, donde los participantes descubran:

- Acogida a todos, sobre todo a los más necesitados.
- Espíritu de familia, relación cordial que ayuda a superar dificultades.
- Clima de alegría y sentido de fiesta que favorece el optimismo y la visión positiva de la vida
- Creatividad y espíritu de superación, que huyen de la rutina, la indiferencia o el conformismo.
- Sentido del deber y de la responsabilidad, como forma de entrega personal y de servicio a los demás.
- Espíritu de fe y de confianza que favorece la relación de amistad con Jesucristo.

Por todos estos y otros muchos motivos, os animamos a todos a vivir y disfrutar de esta aventura y os damos la bienvenida a participar en ella.

PERSONAJES:

1. Jefe de Pista
2. Malabarista
3. Payaso
4. Trapecista
5. Mago
6. Domador
- 7.

SÍMBOLOS:

Formar el cartel del Circo conforme se consigue la participación de los artistas

SAHUCO 2014

La colonia de este año, está muy bien enmarcada en todo el proceso de acompañamiento en la fe que se lleva a cabo en nuestras parroquias. La historia que entre todos queremos vivir parte de personajes del circo que transmiten valores que queremos trabajar a lo largo de estos días.

Nada mejor que el marco del tiempo libre, el contacto con la naturaleza, la convivencia entre chicos y chicas de diversos sitios,... para acercarse a este tema en el que todos, pequeños y grandes estamos empeñados: la razón, el afecto y el deseo de Dios.

En este folleto encontramos el desarrollo de esta aventura. Esta es la letra. Hay que añadir el espíritu y la vida que los monitores hemos de dar. Dar lo mejor de nosotros mismos, vivir en nuestras propias carnes lo que queremos transmitir, compartir lo mucho que de bueno poseemos, disfrutar y hacer disfrutar a los otros de estos días, han de ser las máximas que nos animen a llevar a cabo estos días de convivencia.

Todos somos bienvenidos a esta colonia interparroquial. Aquí tenemos una ocasión inmejorable para dar vida a nuestra opción cristiana de ser transmisores y evangelizadores de nuestra fe por medio del tiempo libre. La huella que estos días nos dejen en todos será tanto más grande cuanto mayor sea el empeño que pongamos en ello.

HORARIO DEL DIA	
HORA	ACTIVIDAD
8:00	Se levantan los monitores.
8:30	LEVANTARSE. Gimnasia. Aseo personal.
9:00	BUENOS DÍAS.
9:15	Desayuno.
9:45	Servicios.
10:15	ACTIVIDAD DE LA MAÑANA.
12:00	Piscina.
13:30	Servicio de comedor.
14:00	COMIDA. Siesta /Tiempo Libre/Lavadero.

HORARIO DEL DÍA	
HORA	ACTIVIDAD
16:00	ACTIVIDAD DE LA TARDE. TALLERES.
17:00	Merienda.
17:30	Piscina.
18:45	DUCHAS.
19:30	TIEMPO DE PAZ.
21:00	CENA
22:00	ACTIVIDAD DE LA NOCHE BUENAS NOCHES Reunión de monitores.

2.- SERVICIOS DE GRUPO.

(Habrá un cartel en el tablón de anuncios que indicará, cada día los servicios que tiene que hacer cada grupo):

- ✧ **WC y Duchas:** fregar las duchas con lejía y los servicios de las duchas y del patio de abajo.
- ✧ **Habitaciones:** fregar los lavabos y aseos de habitaciones, barrer y fregar las habitaciones.
- ✧ **Patio:** galería de abajo y escaleras de patio, barrerlo con los cepillos grandes, y barrer y ordenar la galería de abajo.
- ✧ **Escaleras y papeleras:** (interiores y exteriores de toda la colonia), se barre la escalera de incendios, y se barre y friega la escalera interior, se recoge todo lo que hay en las papeleras y se tira al contenedor.
- ✧ **Fregar:** los platos, cubiertos....después de cada comida.
- ✧ **Basura y agua:** tirar la basura a los contenedores durante todo el día, y traer el agua desde los caños para la comida.
- ✧ **Poner la mesa y servir comida:** tienen que comer media hora antes para estar libre a la hora de la comida y poder atendernos a todos los demás.
- ✧ **Quitar la mesa y limpiar el comedor:** recoger lo que queda en las mesas, llevar los platos a la cocina, barrer y fregar el comedor.

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	- Viernes	Sábado	Domingo
WCsy Duchas							
Habitaciones							
Patio							
Escaleras y papeleras							
Fregar							
Basura y agua							
Poner la mesa y Servir comida							
Quitar la mesa y limpiar comedor							
Piscina y exteriores							

3.- SERVICIOS DE MONITORES.

Habr  un cartel en la sala de material / monitores que indicar  los servicios que cada monitor tiene que realizar durante ese d a. No hace falta decir que cuanto m s colaboremos unos con otros ser  cuando m s a gusto estemos, y se cree un buen ambiente... aunque no te toque un servicio, si puedes, echa una mano (pero no al cuello) a los dem s:

- ✧ **Bello despertar:** despertar de manera "original" y no repetitiva a todos los de la Colonia (sin despertar a los del pueblo...) y organizar la tabla de gimnasia de la ma ana. Si uno llega tarde a la tabla de gimnasia, se le puede castigar con unas vueltas extras a la pista corriendo... Despu s se manda a todo el mundo a lavarse y asearse. Es importante que para que nos levantemos, empecemos por nosotros mismos y estemos listos y preparados para hacer la gimnasia.
- ✧ **Buenos d as:** es como la preparaci n del d a. Hay que prepararlo bien, y no conformarse con leer sin m s una oraci n, ya que es el momento de arranque donde se plantean los valores a trabajar, damos gracias a Dios por el d a que empieza, etc.
- ✧ **Piscina:** no se trata de ba arse (y tampoco de no hacerlo) sino de vigilar de manera especial para que nadie tire a nadie, no se burree demasiado ni se metan con uno en especial... En resumen, estar al loro, para que no pase nada.
- ✧ **Comedor:** adem s del grupo que le toca servir y de los monitores que sirven con ese grupo, hay unos monitores cuya misi n es la de ayudar para repartir la comida y que haya para todos y, sobre todo, vigilar para que todos coman un poco de todo.
- ✧ **Siesta / tiempo libre:** se encargan de manera especial de este tiempo. Hay tres tipos de servicios: uno de ellos se ir  con los m s pequeos al dormitorio y les "obligar " al menos a estar tumbados y callados en la cama, para que descansen un poco y puedan seguir el ritmo de los mayores. Los otros servicios son el del lavadero: ir con un grupo a lavar (y ense ar a lavar) la ropa en el lavadero, y el del patio que se encargar  de organizar unos juegos de mesa con los dem s.
- ✧ **Duchas:** habr  una serie de monitores cada d a que ayudar n a ducharse a los m s pequeos (no a los mayores) y revisar n los pelos y las orejas (muchos no saben y hay que ayudarles, sobre todo las chicas). Una vez duchados todos los chavales, nos duchamos los monitores (no antes que ellos), r pidamente para estar a la hora en el tiempo de paz...
- ✧ **Buenas noches:** m s o menos como los buenos d as, pero haciendo resumen y siendo un poco m s reposados... Hay que prepararlo muy bien. No se puede dejar a la improvisaci n del  ltimo momento, puesto que si nos dejamos llevar por el cansancio, se transmite apat a y que ese momento de oraci n no es algo importante.
- ✧ **Dormitorios:** se trata de estar vigilantes en los dormitorios durante la noche y procurar el silencio para que se pueda descansar (para ello, despu s del aviso verbal, se pueden emplear otros m todos m s "convincientes": sacarlos a correr al patio, darles una ducha fresca de agua, etc...). S lo en casos desesperados avisar  "otras autoridades"...
- ✧ **Correo y Sala de material:** consiste en repartir el correo a los chavales y a los monitores y dejar la sala del material limpia y ordenada antes de irnos a la cama para que al d a siguiente podamos volver a desordenarla y que la vuelvan a ordenar otros.

SERVICIO	Lunes	Martes	Mi�rcoles	Jueves	Viernes	S�bado	Domingo
Bello despertar							
Buenos d�as							
Piscina							
Comedor							
Siesta y Tiempo libre							
Duchas	Chicas						
	Chicos						
Buenas Noches							
Correo y sala de material							
Dormitorios							

4.- NOTAS.

- ✿ El horario, depende en gran medida de los monitores, de si estamos preparados para cada actividad o si tienen que ir detrás de mí para que ésta comience. Por ejemplo, si me toca hacer algún personaje en la actividad de la noche, no debo esperar a que me digan que me prepare. Justo después de cenar, tendré que tener preparado lo necesario y empezar a vestirme para la ocasión, para que cuando llegue la hora prevista, todo esté dispuesto para empezar.
- ✿ Intentar respetar las decisiones de otros monitores. Si uno ha castigado a un chaval, que sea él mismo el que le quite el castigo, y no otro diferente (a los más se puede recordar si en el jardín hay alguna planta un poco seca...).
- ✿ Intentar respetar y hacerse respetar cada uno por sí mismo y no amenazando con "otras personas" como si fuesen el coco... aunque la mejor manera de hacerse respetar es querer y cumplir el primero con lo que hay que cumplir...
- ✿ Cada monitor tiene una doble responsabilidad. Por un lado los chavales del grupo. Un buen monitor intenta hacerse presente un poco en la vida de sus chavales, les intenta conocer y jugar con ellos...hay veces que terminamos el campamento y no sabemos nada de los chavales que están en nuestro grupo. Por otro lado, también una responsabilidad directa de los chavales que hay en la habitación. Si la habitación y las taquillas están recogidas o desordenadas es "culpa" del monitor de la habitación. Es diferente de la responsabilidad anterior.
- ✿ El campamento DEPENDE DE TI, de tu actitud, de tu profundidad, de tu compartir... de tu implicación. Hay dos tipos de campamentos: uno en el que se cumple con el horario, en el que se realizan muy bien las tareas programadas, y nos lo pasamos genial, pero que no pasa a la "historia de nuestra vida " porque ha supuesto un antes y un después. Otro tipo de campamento es el que se graba en tu mente y en tu corazón, te marca para siempre y te hace descubrir a cada persona con ojos nuevos. Los curas creemos en el segundo, **¿Y TÚ? ¿Qué tipo de Sahúco quieres para este año?**

5.- PLANTEAMIENTO GLOBAL DE LAS ACTIVIDADES Y ELEMENTOS DINAMIZADORES.

5.1.- Objetivos:

Se trata de ir descubriendo valores importantes en nuestro crecimiento humano y cristiano a través de los personajes del circo.

5.2.- Presentación de la aventura:

Nuestra aventura comienza en el Sahúco donde nos encontraremos con la familia del Circo. El personaje que nos acoge es el Jefe de Pista que dará la bienvenida y nos expondrá el problema que tienen. Los propios personajes del circo han perdido aquello que les hace diferentes, artistas, sus cualidades y dones y es necesario recuperarlas para poder poner en marcha la función.

La gran función es el domingo donde todos los padres están invitados. Serán los propios personajes del Circo quienes cada día nos irán presentando su propia historia personal. Tendremos que ayudar a los personajes a superarse para que puedan en definitiva poder hacer la función.

El último día es el propio Jefe de Pista, el que ha perdido el espíritu de presentación y deberá recuperarlo con la ayuda de todos.

La colonia también pretende ser un espacio de cercanía con la naturaleza, de trabajo en equipo, de desarrollo de las capacidades que tienen los chavales, de colaborar con el grupo, de valorar lo que se tiene (instalaciones, comida, materiales...) aunque a veces no sea del agrado de uno... La vida, aunque sean pocos días, fuera del entorno normal donde se vive, favorece el desarrollo de muchas posibilidades educativas en lo humano y en lo cristiano.

5.3.- Valores de cada día:

LUNES: Compañerismo y Grupo. Malabarista.

MARTES: Ilusión, lucha por los sueños. Mago

MIÉRCOLES: Valentía. Domador.

JUEVES: Confianza. Trapecista.

VIERNES: Alegría. Payaso

SÁBADO: Espíritu. Jefe de Pista

DOMINGO: Dios. La gran función

5.4.- Nombres de los grupos: LOS PERSONAJES DEL CIRCO

EDADES	NOMBRE DEL GRUPO	COLOR
Pequeños	Magos	<i>Blanco</i>
	Domadores	<i>Azul</i>
	Trapecistas	<i>Verde</i>
	Equilibristas	<i>Rojo</i>
	Acróbatas	<i>Amarillo</i>
Mayores	Contorsionistas	<i>Blanco</i>
	Ilusionistas	<i>Azul</i>
	Bailarines	<i>Rojo</i>
	Arlequines	<i>Verde</i>
	Malabaristas	<i>Amarillo</i>

6.- DESARROLLO DE LA SEMANA.



MALABARISTA: GRUPO-COMPAÑERISMO

OBJETIVOS DE DÍA

Como es el primer día vamos a intentar crear grupo, que los niños se conozcan. Debemos de crear en un principio confianza en el grupo. El objetivo es hacer nuevos amigos.

ARGUMENTO DEL DÍA

El Jefe de Pista da la bienvenida a los niños, les dirá que han llegado efectivamente a la gran familia del circo. El próximo domingo hay una gran función pero necesitan ponerse manos a la obra para que todo salga fenomenal. Necesitan ayuda. A la hora de comer, el Jefe de pista anuncia una gran actuación: aparecerán dos malabaristas queriendo hacer una gran actuación antes de comer... pero no le sale nada, fallan continuamente y se desesperan y se enfadan... ya no quiere actuar. El Jefe de Pista... propone a los niños que les ayude a que los malabaristas hagan las paces, que haya un buen ambiente en la familia del Circo para que todo salga bien y la gran función del domingo se pueda llevar a cabo.

☆ MAÑANA:

(El Jefe de Pista presenta el campamento)

Bienvenidos, no sé si habréis visto la publicidad de este Gran Circo, supongo que sí y por eso estáis aquí ¿no?

El circo como bien sabéis no podría ser posible sin unir diferentes destrezas familiares que a su vez se unen en una gran familia para llevar a cabo una gran función divertida y entretenida para todos los públicos.

Y un pequeño secreto de esta gran familia, que ya se ha convertido en una tradición desde hace muchos años es que aunque, ya somos muchos, en cada lugar donde llegamos siempre la ampliamos con nueva gente como vosotros.

Para llegar hasta magnífico pueblo de la provincia de Albacete hemos tenido que recorrer un largo camino y la verdad es que estamos un poco cansados para empezar a montar esta gran carpa y nos gustaría pedirnos que nos echéis una mano de manera que ya empecéis a formar parte de nuestra familia,. ¿Estáis dispuestos a ayudarnos? Para ello, empezaremos por algo sencillo, tan solo deberéis, participar y superar cada una de las pruebas de manera que consigáis la aprobación de todos los miembros del circo y de esta manera recibiréis el magnífico carnet del Gran Circo del Sahuco y ya formaréis parte de esta familia.

- 1: Castillo de vasos:** construir una torre con vasos y deshacerla. (10 vasos).
- 2: Circuito de obstáculos:** realizar un circuito de obstáculos marcha atrás guiándose con un espejo. (4 Espejos).
- 3: Encesta en un vaso:** botar una pelota de ping pong y encestarla en un vaso. (vasos y pelotas de ping pong).
- 4: Carrera en parejas:** sujetar un globo en parejas hasta llegar a una meta. (Globos).
- 5: Ja Ja Ja:** contar un chiste que haga reír al monitor. (Gracia).
- 6: Doma el globo:** soplarle a un globo hasta conseguir que entre por un aro. (Globos y aro).
- 7: Explota el globo:** hinchar un globo hasta que explote. (Globos).
- 8: Siéntate y levántate:** hacer 10 sentadillas.
- 9: Malabares:** Hacer malabares fáciles. (diábolo, cariocas, pelotas de malabares).
- 10: Agranda tu mano:** Coger el máximo de pelotas con una mano. (Pelotas de tenis y pelotas lilas).

☆ PRESENTACIÓN DE LAS NORMAS Y EL HORARIO:

Aparecerá EL Jefe de Pista y se presentarán las normas de la casa de manera dinámica.

Piscina:

- ☆ No empujes a nadie: hay gente que no sabe nadar.
- ☆ No “ensucies” el agua.
- ☆ Haz caso de los monitores que están en la piscina.
- ☆ Respeta las plantas.

W.C.

- ☆ Estira de la cadena cuando utilices el servicio.
- ☆ Mantén orden y limpieza en el servicio.
- ☆ No juegues con el papel higiénico y no lo desperdicies.

Comedor

- ☆ Come después de bendecir la mesa.
- ☆ Habla en voz baja en el comedor.
- ☆ No tires la comida.
- ☆ No pidas más comida de la que vayas a comer.
- ☆ No te levantes durante la comida.
- ☆ Espera el orden para entrar y salir del comedor.
- ☆ No seas impaciente ni exigente con los que sirven la comida.

Patio

- ✧ Juega y diviértete.
- ✧ No te pelees, grites o discutas: se perdería la magia de estos días.
- ✧ Comparte tu juego con otros y no seas abusón.
- ✧ Comparte el patio con los demás.

Dormitorio

- ✧ Respetar el silencio y el descanso de otros.
- ✧ No juegues en el dormitorio.
- ✧ No saltes en las camas.
- ✧ Solo UNO por cama.
- ✧ No subas ni bajas al dormitorio.
- ✧ No hagas guerras de almohadas.
- ✧ No toques las taquillas de otros.

Buzón

- ✧ No se admiten cartas con nombres falsos.
- ✧ No se admiten cartas sin el nombre del que las envía.
- ✧ Ten cuidado con el otro y respeta sus sentimientos.

Cocina

- ✧ NO ENTRAR.

Sala de material

- ✧ NO ENTRAR.

✧ **ACOMODARNOS:**

Unos monitores acompañan a los chavales a las habitaciones para que se vayan instalando. Hay que tener cuidado de que no se cambien de sitio. Ya se ha procurado previamente colocarlos por edades y amistades. Por eso, no se deben cambiar de sitio, puesto que puede ser para “montarla” por la noche.

✧ **MOMENTO DE GRUPOS**

Nos reunimos por grupos, nos presentamos y buscamos “un grito” identificativo de grupo. Preguntamos a los chavales que motivaciones tienen para venir al campamento, nos ganamos su confianza. Les decimos si están contentos con el grupo, con su habitación, etc... Si hubiese algún problema se hablaría para después de comer solucionarlo todo.

✧ **TARDE: TALLERES DE DECORACIÓN DEL CIRCO:**

El primer día toca decorar el Gran Circo:

Los grupos de los pequeños: Pintar y recortar **Estrellas**. 3 grupos. Folios con estrellas, pinturas y tijeras. **Carteles para las salas comunes:** cartulinas, colores y precinto.

Los mayores: Pancartas: 2 grupos, 2 sábanas blancas y ceras blandas, cañas,...

Guirnaldas: 3 grupos, folio de colores, tijeras y pegamento.

☆ TIEMPO DE PAZ:

☆ NOCHE:

ENCUENTRA A LA LLAMA

El presentador, en este caso el Jefe de Pista, anuncia que se ha escapado una llama en el circo y no sabemos dónde puede estar. Esta llama es muy importante para la representación final ya que hace una de las actuaciones principales en este circo. Para que entre todos podamos encontrar a la llama debemos de realizar unas pruebas. Cada vez que se supere una prueba se les dará a los grupos una tarjeta en la que habrá una palabra. Ésta formará parte de la frase final que los grupos tendrán que ordenar, la cual, indicará el lugar en el que se encuentra la llama.

Las tarjetas se le entregaran al representante del grupo, previamente elegido por todos los componentes. Una vez realizadas todas las pruebas cada grupo se juntará para ordenar dicha frase con las palabras conseguidas en las diferentes pruebas. Quien antes consiga formar la frase se la deberá entregar al cuidador de llamas del circo, finalizando así el juego con el grupo ganador.

La frase que se deberá conseguir es: “LA LLAMA SE ENCUENTRA EN LA PLAZA PRINCIPAL DEL PUEBLO☺”

1. **Acróbata → El nudo humano:** en esta prueba los destinatarios se sentarán en círculo mirando hacia fuera y llevando sus manos hacia el centro del círculo, deben cogerse de la mano de los demás jugadores, pero no está permitido las manos de los que tienen a los lados. Seguidamente deberán levantarse e intentar deshacer el nudo.
 - **Materiales:** ninguno
2. **El mago → La búsqueda:** en esta prueba deberán encontrar una serie de objetos que estarán escondidos por una zona delimitada. Si les falta un solo objeto cuando acabe el tiempo la prueba no estará superada.
 - **Materiales:** objetos varios
3. **El hombre bala → Comebolas:** se llenará un barreño con agua y pelotas de pin-pon. Todos los componentes del grupo tendrán que sacar las pelotas con la boca en el tiempo estimado.
 - **Materiales:** bolas de pin-pon, un barreño y agua.
4. **El jefe de pista → ¿Sabes la respuesta?:** el monitor les hará a grupo una serie de preguntas: - ¿Qué edad tiene el payaso?, ¿Cuántas pulseras tiene a trapecista?, ¿Cuándo es el cumpleaños del hombre bala?, ¿Qué tiene en el bolsillo izquierdo el acróbata?.. el equipo tendrá que ir en busca de las respuestas y para ello tendrán tres minutos.
 - **Materiales:** papel y boli
5. **El forzudo → La manta mágica:** en un delimitado recorrido habrá determinados obstáculos que el grupo tendrá que sortear llevando a uno de los componentes del grupo tumbado sobre las manos y brazos del resto del grupo. Este recorrido lo tendrán que superar con tres personas diferentes del grupo.
 - **Materiales:** obstáculos (piedras, bancos, sillas, mesas...)

6. **El domador → Orden en el banco:** se les pide a todos los componentes del grupo que se suban a los bancos y se coloquen en línea recta. A continuación se les pide que sin hablar deben de colocarse siguiendo un orden determinado: edades, fecha de nacimiento, altura,... El objetivo debe de ser conseguido entre todos, evitando caerse del banco. Posteriormente se comprobará (ya hablando) si todos se han colocado correctamente. La prueba no se superara si se caen más de un miembro.
 - **Materiales:** un banco

7. **El equilibrista → La pirámide:** el grupo tiene que conseguir hacer una pirámide y mantenerla durante 8 segundos.
 - **Materiales:** ninguno

8. **Trapequista → La telaraña:** en una zona apropiada se forma una especie de telaraña con cuerdas que el grupo tendrá que cruzar sin tocar.
 - **Materiales:** cuerdas

9. **El payaso → Las diferencias:** se elige a un voluntario del grupo, el cual, tendrá que estar con los ojos cerrados. El resto del grupo se tendrá que poner en una posición determinada sin moverse. Ahora, el voluntario tendrá que observarlos durante un minuto, volverá a cerrar los ojos y el grupo cambiara 7 cosas. Si el niño consigue adivinar todas, ganara la prueba.
 - **Materiales:** ninguno

10. **El taquillero → Adivina:** se elige un voluntario del grupo, el cual, deberá ponerse una tarjeta en la frente que llevara el nombre de un famoso. Este haciendo preguntas a sus compañero, cuyas respuestas tendrán que ser únicas y exclusivamente SI o NO. Si lo adivina gana la prueba, esto deberá repetirse al menos con 3 personas del grupo.
 - **Materiales:** papel, boli y celofán



Mago. ILUSIÓN, LUCHA POR LOS SUEÑOS

OBJETIVOS DE DÍA

Queremos trabajar con los niños la alegría, la ilusión. El deseo de luchar por los sueños y por las cosas que merecen la pena.

ARGUMENTO DEL DÍA

Debemos ayudar al mago a recuperar la ilusión. Crear en el campamento un lugar mágico donde los sueños se hacen realidad.

☆ MAÑANA:

BUSCANDO EL CONJURO DEL MAGO – ORIENTACIÓN

El Mago ha perdido la ilusión, la capacidad de hacer magia. Sale triste y cabizbajo con una maleta y les explica a los chavales entre sollozos que su vida no tiene sentido, ya que es incapaz de hacer magia y debe irse del circo, ha perdido un conjuro muy importante que le permite hacer magia. Una bruja con la que estaba casado lo engañó y le robo el conjuro, rompiéndolo en varios trozos, sin embargo consiguió que no saliera del Sahuco y se encuentra repartido por el pueblo, además consiguió dibujar un mapa con la posición de cada parte de la fórmula mágica, pero el mago está muy desanimado es muy malo orientándose y dice que nunca lo encontrará. Tras haberles explicado todo esto a los niños, les dice:

- *Si pudiera encontrar a alguien que me ayudara... Pero no habrá nadie que quiera hacerlo, ¿Quién va a querer perder el tiempo con este pobre mago? Será mejor que me vaya*

El mago coge su maleta y se va y los monitores animan a los niños a decirle al mago que ellos lo ayudarán. El mago sin mostrar ningún entusiasmo les dice:

- *Bueno... No lo vais a encontrar es muy complicado pero no tengo nada que perder...*

Abre la maleta y les entrega los mapas con las zonas señalizadas y el orden que deben seguir, y les dice a los chavales que necesita que todos los grupos deben encontrar todos los trozos del conjuro, que se encuentra en números, que mediante un código que posee el mago se descifrará el conjuro, en el orden que viene en el mapa, que será diferente para cada grupo con el fin de que no se junten grupos en el mismo sitio. Los grupos tendrán que ir desplazándose por las zonas indicadas en el mapa y tendrán que ir escribiendo los números que se encuentren escritos en la zona señalada en la tabla que se encontrara al dorso del mapa.

Los chavales vuelven con todos los mapas y el mago al buscar el código se da cuenta de que no lo tiene. Lo ha robado la bruja que durante el juego se ha estado paseando por el Sahuco. El código se recuperará en la gymkhana de la noche.

☆ TARDE: Talleres.

BROCHES DE GOMA EVA (Yurena y Laura)

CARETAS GOMA EVA (La Gineta)

MALABARES Y CARIOCAS (Irene y Cristina)



Pelotas: (3 por persona)

- globos, 6 por pelota (18 por persona)
- alpiste
- tijeras
- embudo

Aros: (3 por persona)

- cartón (el suficiente para tres circunferencias)
- cinta aislante de colores
- lapices
- tijeras

☆ TIEMPO DE PAZ:

Amigo Invisible:

Se realizará por grupos. Los monitores serán los encargados de realizar el sorteo.

El segundo día de campamento en el tiempo de paz se repartirán las papeletas y será el viernes también en el tiempo de paz cuando se den los regalos.

Los monitores de cada grupo deben estar pendientes de que el día que se reparten los nombres y el día que se reparten los regalos todos tienen uno y de que cada miembro del grupo recibe su regalo correspondiente.

☆ NOCHE:

GIMKANA MÁGICA

Los chavales en la actividad de la noche tendrán que encontrar el código que ha sido robado por la bruja por la mañana para poder descifrar el conjuro y así conseguir que el mago recupere sus poderes y con ellos su ilusión.

La bruja sale a explicarles a los grupos la actividad, junto con el mago atado y amordazado y les cuenta lo siguiente muy enfadada:

- *A ver... ¿Qué hacéis ayudando a este? ¿Encima de que no me hacía ni caso cuando estaba conmigo lo ayudáis? Porque es que fue meterse al circo y ya se empezó a flipar, entonces claro a mí ya ni caso y allí que si me voy con la equilibrista, que si tengo que hacer horas extras... y yo en casa aburrida y limpiado. Y eso se tenía que acabar!.
Y como yo también se hacer magia, que el tunicas este se cree que el único que sabe hacer magia es el pues se lo demostré. Y ahora lleva el hombre una depresión que yo no sé que es peor... El caso que como vosotros sois también un poco inútiles os voy a dar una oportunidad para conseguir el código y descifrar el conjuro, aunque estoy seguro de que no lo conseguiréis. He convertido el Sahuco en el país de los cuentos y alguno de los personajes, puede, que tenga el código debéis ir preguntándoles y superando las pruebas que os propongan.*

La bruja manda a cada grupo a un personaje y cada uno de ellos le hace la prueba y lo va mandando al siguiente.

- 1) **La bella durmiente:** Está acompañada por una doncella, esta se dirige a los niños y les dice que tienen que besar a la bella durmiente todos uno por uno para conseguir despertarla y poder preguntarle por el código. La bella durmiente les dice que no lo sabe y los manda a la siguiente prueba.

- 2) **La cenicienta:** Estará acompañada de un saco con muchos zapatos y tendrán que ir probándoselos hasta que elija el que le venga y más le guste.
- 3) **Superman:** Ha perdido los calzoncillos exteriores (estará vestido con mallas) y los niños tienen que ayudarlo a buscarlos para que los pueda mandar a la siguiente prueba.
- 4) **La madrastra de Blancanieves:** Hay un espejo mágico que ha perdido y les pide a los niños que lo busquen cuando lo encuentran, la madrastra se pregunta frente al espejo que es la más guapa y al no romperse, quiere decir que lo es, les dice que no sabe donde está el código y los manda a la siguiente prueba.
- 5) **El jorobado de Notre Dame:** Está triste y desolado porque es feo, deben decirle cosas bonitas, hacerle la pelota para volverse guapo.
- 6) **Pinocho:** Estará durmiendo y llevara atado a sus extremidades cuerdas, será una marioneta. Para despertarlo, tendrán que seguir las indicaciones de un cartel que podrá que deben estirarle suavemente de las piernas, los brazos y la cabeza, utilizando los hilos.
- 7) **Campanilla:** No tiene voz, se le ha secado la campanilla y necesita recuperar la voz para recuperar a Peter Pan, les manda traer agua del pilón.
- 8) **Robin Hood:** Les manda a robar a un rico que está paseando por el pueblo, para que así la riqueza se reparta a todos por igual. Habrá un personaje que llevara un bolsa de monedas que tendrán que buscar y robarle.
- 9) **Arlequin:** Les manda hacer un conjuro con tres palabras al azar que el arlequín les dirá para que consiga recuperar su energía.
- 10) **Aladín con la alfombra mágica:** Aladín les dirá que su alfombra se ha roto y ya no vuela, deberán subirse todos en la alfombra y hacer que vuele, o algo parecido.

Materiales:

Zapatos en un saco

Espejo

Cuerdas

Alfombra

Bolsa con monedas



MIÉRCOLES 20

DOMADOR. VALENTÍA.

OBJETIVOS DE DÍA

Hay dificultades en un campamento, pero es bueno hacerse fuerte. Todo lo que merece la pena trae consigo esfuerzo. Debemos superar cansancios, egoísmos, caprichos,... Pero para ser fuertes hay que ser valientes. Tener ganas de luchar y de crecer.

ARGUMENTO DEL DÍA

Debemos ayudar al domador a recuperar la valentía, para poder dominar las fieras. Ser valientes en la marcha y en la noche. Ayudarnos en la marcha de la noche. Si logramos llegar hasta la meta lograremos la valentía.

☆ MAÑANA

Sale Domador

Ha perdido la valentía y que para recuperarla los niños tienen que exponerse a ciertas pruebas de agua. Mandará a cada grupo a una prueba, rotándose cada 10 minutos mediante el silbato.

1. **Bandeja:** El grupo formará una fila india y se sentarán en el suelo. Se deberán pasar una bandeja con vasos llenos de agua por encima de la cabeza. Se vacían en el cubo los vasos que hayan llegado.

Material para la prueba: Una bandeja. Vasos de plástico. Uno o dos recipientes para el monitor de la prueba.

2. **Autolavado.** Se elegirá a uno o varios componentes del grupo. Le pintarán el cuerpo con ceras blandas. Después lo lavarán con jabón y lo enjuagarán.

Material para la prueba: Ceras blandas, jabón, uno o dos cubos para los monitores de la prueba.

3. **Bajo la lluvia.** Desde la escalera exterior se vaciarán regaderas y/o botellas de agua. Los niños estarán situados abajo, y con un vaso cada uno, intentarán coger el máximo de agua posible que vaciarán en el cubo.

Material para la prueba: Regaderas del agua y/o botellas, garrafas.... Vasos de plástico.

4. **El carretillo:** Se hace un circuito con sillas, bancos o lo que desee. Se divide el grupo en parejas. Cada pareja realizará el circuito con un globo de agua en la frente. No podrán tocar el globo con otra parte del cuerpo. Cuando lleguen al final reventarán el globo en el cubo.

Material para la prueba: Globos pequeños. Un recipiente para tener los globos.

5. **La cadena:** Harán una fila india todos los componentes. Tendrán que pasarse un vaso de agua que irá en la boca.

Material para la prueba: Vasos de plástico. Uno o dos recipientes para el monitor de la prueba.

6. **Viaje al pilón:** Todos los componentes del grupo irán al pilón y traerán agua en la boca. Podrán realizar tantos viajes como tiempo dure la prueba.

Material para la prueba: Ninguno.

7. **Zigzag:** Los chavales se colocarán en forma de zigzag a una distancia prudente y se irán pasando un globo. Si pasa por todas las manos se reventará en el cubo.

Material para la prueba: Globos pequeños. Un recipiente para tener los globos.

8. **Actuación bajo el agua:** Los niños se reunirán y serán mojados por la manguera mientras el monitor les pide que realicen alguna actuación. Tales actuaciones pueden ser cantar, bailar, contar chistes... Cuando el monitor lo permita escurrirán la ropa en el cubo.

Material para la prueba. La manguera.

9. **La esponja:** El grupo se sitúa en fila india sentado. El primero empapará una esponja que deberá de ir pasando por encima de la cabeza de un miembro a otro. El último la escurrirá en su cubo.

Material para la prueba. Esponja. Un cubo donde mojar la esponja.

10. **Caballos y jinetes:** El monitor llenará un vaso de agua al jinete que llevará en la boca, irá encima del caballo hasta un punto determinado donde sin manos, echará el agua al recipiente.

Material para la prueba. Vasos de plástico. Un recipiente para llenar los vasos.

Prueba final: Bombardeo desde la galería de la luz. Cada grupo saldrá con toallas y prendas e intentarán coger el máximo número de globos. Se lanzan 5 pequeños y 1 grande por grupo.

Material para la prueba: Globos pequeños y grandes. Recipientes para tener los globos.

Material aparte: Tantos cubos o recipientes como grupos y disfraz de domador.

☆ TARDE: Talleres.

MARCOS DE PLASTILINA (José Manuel)

CARTERAS (José Manuel)

LLAVEROS (Lucía y María)

- 1 metro de cuerda

- 1 canica



☆ Tiempo de Paz

☆ NOCHE:

MARCHA NOCTURNA AL BERRO

Los animales están cansados de vivir en jaulas, de ser maltratados por el domador, obligándoles a realizar trabajos forzados sufriendo represalias si no los realizan. Han huido al gran circo de "El Berro" en busca de una vida mejor.

El domador del circo sale al patio y les explica a los niños que el león "Mufasa" le ha dicho que sus animales han huido al gran circo de "El Berro". El domador está arrepentido pero les ha tomado miedo y deja la responsabilidad a los niños de ir hacia allí a recuperar a sus animales. En el gran circo de "El Berro" les esperará Mufasa, que quiere volver con todos los animales y está dispuesto a actuar de mediador y por ello se ha chivado al domador.

En el gran circo de “El Berro” aparece el león Mufasa, preguntando qué hacen todos allí y explicándoles que los animales están muy enfadados con su domador, que él no logra convencerlos para que vuelvan, encomendándoles esta tarea a los niños, advirtiéndoles de que será muy difícil convencerles para que vuelvan al gran circo de “El Sahúco”. Para ello se tendrán que dividir en grupos (estando cada grupo formado por un grupo pequeño y uno grande) e ir en búsqueda de los animales que estarán situados por la aldea.

1. **Pollo “Pulcino Pio”.** Pulcino Pio ha abandonado el circo atemorizado por la trama de apuestas a través de las peleas de gallos donde han muerto ya unos cuantos.

Prueba: Mientras caminan en cuclillas cantar la canción del “Pulcino Pio”.

2. **Mono “Basaltar Ysecalló”:** Tendrá la cara llena de hematomas procedentes de los golpes recibidos. Está atemorizado.

Prueba: Consistirá en maquillar a dos grandes y dos pequeños.

3. **Jirafa “Melman”.** Está muy mayor y ha perdido facultades de vista y oído por lo que ya no es útil para el circo.

Prueba: Entre todos deben describirle a la jirafa todo lo que ven. La jirafa puede ir jugando con los tonos de voz pidiendo a los que hablan flojo gritar más y viceversa.

4. **Oso “Yogui”:** Está harto de llevar bozal y no le dejan expresarse tal y como es.

Prueba: Que le digan los niños lo que le gustaría hacer y cómo pretenden conseguirlo.

5. **Tigre “Diego el tigretón”:** El domador le ha aplicado numerosos latigazos y descargas eléctricas.

Prueba: El monitor le pedirá a los niños que le den amor, lo consuelen, abrazos, etc...

6. **La vaca “Connie”.** La vaca Connie ha enfermado con la enfermedad de las vacas locas (estando hiperactiva y con locura) debido a que ha ingerido pienso elaborado con restos de otros animales.

Prueba: Deben buscar las pastillas que hacen que se calme. Deben de hacer que se coma unas cuantas.

Material: Disfraces de los distintos animales y de domador. Ceras blandas. Pastillas de chucherías.



TRAPECISTA. CONFIANZA

OBJETIVOS DE DÍA

Debemos ser personas de palabra. El día de hoy tratará los temas de la fe, el perdón,... Para confiar también hay que ser transparentes por eso celebraremos la fiesta del perdón como un momento de confianza en Dios y de Dios a nosotros. El confía en cada uno de nosotros.

ARGUMENTO DEL DÍA

El trapecista ya no confía en sus compañeros. Y así le ha ido: está lesionado. Debemos recuperar la confianza en los amigos, en los monitores y en Dios. Confiar es igual que fiarse. Y fiarse es creer.

☆ MAÑANA:

Sale el trapecista escayolado y les explica a los niños que ha perdido la confianza en sus compañeros de circo, habiéndolo lesionado. Pondrá a prueba la confianza que hay entre los niños jugando a la OCA debiendo sumar fuerzas entre todos para ganar.

Introducción: El trapecista hará de presentador anunciando los emparejamientos, los resultados y animando la competición (puede tener un ayudante). Se jugarán cinco mesas. En cada mesa habrá un monitor que se encargue de recitar las pruebas y comprobar que no haya trampas. Las penalizaciones serán retroceder 10 casillas en el caso de que haya trampas y 3 si no se supera la prueba. En cada mesa habrá dos o tres equipos y quien gane se clasificará para la siguiente ronda, siendo la final entre el mejor equipo de pequeños y el mejor de grandes.

Casillas y pruebas:

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none">1. Decir seis marcas de coches o 6 profesiones o 6 asignaturas del colegio...2. Contar chistes para que el juez se ría.3. 5 miembros del grupo imitarán a animales, el resto del grupo adivinará quién son.4. Los miembros del grupo deberán decir algún trabalenguas.<ul style="list-style-type: none">- Pablito clavó un clavito, un clavito clavó Pablito. ¿Cuántos clavitos clavó Pablito?- Nadie silba como Silvia silba, pues el que silba como silba Silvia, es porque le enseñó a silbar Silvia.- Marichucena techaba su choza, y un techador que por allí pasaba le dijo: Marichucena, ¿techas tu zona o techas la ajena? Ni techo mi choza ni techo la ajena que techo la choza de Marichucena.- Amigo mío, compra buena capa parda, que el que buena capa parda compra, buena capa parda paga; que esté bien hilada, bien bordada y bien acortapizada; si no está bien | <ol style="list-style-type: none">hilada, bien bordada y bien acortapizada, se llama al hilador, al bordador, y al acortapizador, para que la hile, la borde y la acortapice mejor.5. OCA.6. PUENTE.7. Tres comidas o bebidas que empiecen una letra dada. Letras sugeridas. A, C, H, L, M, P y S.8. Decir tres palabras de mínimo 12 letras.9. OCA.10. Un voluntario que se toque la nariz con la lengua.11. Preguntar al grupo una o varias preguntas. Sugerencias:<ul style="list-style-type: none">- ¿Cuántos botones tiene una sotana? Respuesta: 33- Enumerar los 7 sacramentos. Respuesta: Bautismo, Eucaristía, Confirmación, Penitencia, Unción de enfermos, Orden Sacerdotal y Matrimonio.- Enumerar los 7 pecados capitales. Respuesta: Lujuria, gula, avaricia, pereza, ira, envidia y soberbia. |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

12. PUENTE.
13. Decir los 12 signos del zodiaco. Capricornio, Leo, Cáncer, Aries, Libra, Piscis, Tauro, Escorpio, Sagitario, Virgo, Géminis y Acuario.
14. 5 nombres de personas que empiecen por una letra dada.
15. 5 capitales de países europeos.
16. Todo el equipo debe cantar y bailar una canción que elijan.
17. Juego de caliente-frío. Un voluntario deberá encontrar un objeto escondido previamente. El resto del grupo les dirá “caliente” cuando se acerquen y “frío” cuando se alejen.
18. OCA.
19. POSADA. 2 turnos sin tirar.
20. Un miembro del grupo hará de director de orquesta y ordenará al grupo que canten la canción del campamento.
21. Mímica. Mensaje: “Nosotros vamos a ganar este juego”
22. Contar mentalmente 15 segundos.
23. OCA.
24. 10 nombres de 10 famosos y que digan qué hacen cada uno.
25. Adivinanzas. El grupo deberá adivinar una o varias adivinanzas. Sugerencias:
 - Tengo 8 focos prendiDOS. ¿Cuántos tengo apagados? Respuesta: 6
 - Adivina quién soy, cuanto más lavo, más sucia voy. Respuesta: Agua.
 - Se parece a mi madre, pero es más mayor, tiene otros hijos que mis tíos son. Respuesta: Abuela.
 - Aunque tiene dientes y la casa guarda, ni muerde ni ladra. Respuesta: Llave.
 - Dos hermanos sonrosados, juntos en silencio están, pero siempre necesitan separarse para hablar.
26. DADO.
27. OCA.
28. 4 intentos para hacer 10 toques con un balón de fútbol.
29. Todos recitarán un trabalenguas. Sugerencias:
 - Compadre cómpreme un coco, Compadre no compro coco, porque como poco coco como, poco como compro.
 - Si le echa leche al café para hacer café con leche, para hacer leche con café, ¿qué hace falta que le eche?
 - Cuando cuentes cuentos, cuenta cuantos cuentos cuentas. Cuenta cuantos cuentos cuentas, cuando cuentos cuentes.
30. Entre dos niñ@s se tienen que hacer una declaración de amor.
31. POZO. 3 turnos sin tirar.
32. OCA.
33. Mímica. Un voluntario hará mediante mímica alguna palabra, expresión... y el grupo deberá adivinarlo. Sugerencias: Amanecer, Jugar a Póker, Quemarse, Papel Higiénico, Cajón...
34. Adivinanzas.
 - Con unos zapatos grandes y la cara muy pintada, soy el que hace reír a toda la chiquillada. Respuesta: Payaso.
 - Bramido a bramido, antes de las tormentas todos los hemos oído. Respuesta: Trueno.
 - Adivina adivinanza, ¿cuál es el bichito que pica en la panza? Respuesta: El hambre.
 - Sube llena, baja vacía, y si no se da prisa, la boca se enfría. Respuesta: La cuchara.
35. Un voluntario tarareará una canción y el grupo la adivinará.
36. OCA.
37. Un voluntario para chuparse el codo.
38. Preguntas:
 - ¿Qué número no contiene ni la A, ni la E ni la O? Respuesta: Mil.

- Ciudad española con 5 aes.
Respuesta: Guadalajara.
 - Animal con las 5 vocales.
Respuesta: Murciélago.
 - ¿Lleno de que pesa menos un botijo? Respuesta: De agujeros.
39. Recitar 10 deportes diferentes.
 40. A partir de una pista, dos miembros del grupo deberán escribir lo mismo sin verse. Sugerencias: Color, lugar del Sahúco, comida, etc...
 41. OCA.
 42. LABERINTO. Dos turnos sin tirar.
 43. Dos voluntarios, uno enfrente de otro. Que se metan el mayor número de galletas en la boca. Después deben decir la palabra "Pamplona".
 44. Recitar dos países de cada continente.
 45. OCA.
 46. Mímica de películas.
 47. Deben hacer la palabra "Paz" con el cuerpo.
 48. Los miembros del equipo deberán cantar 4 canciones que contengan una palabra dada.
 49. Palabra prohibida. Un voluntario deberá explicar una palabra a sus compañeros sin utilizar una serie de palabras. Sugerencias:
 - Ventana. No se pueden utilizar las palabras casa, pared, cristal y mirar.
 - Asado. No se pueden utilizar las palabras fuego, parrilla, carbón y carne.
 - Oxígeno. No se pueden utilizar las palabras respirar, aire, atmósfera y gas.
 - Sillón. No se pueden utilizar las palabras respaldo, cómodo, asiento y sentarse.
 - Almohada. No se pueden utilizar las palabras cama, dormir, acostarse y cabeza.
 50. OCA.
 51. Nombrar diez películas de Disney.
 52. CÁRCEL. 1 turno sin tirar.
 53. DADO.
 54. OCA.
 55. Un voluntario recitará una frase con todas las vocales siendo la misma y el resto del grupo la adivinará.
 - No es más feliz quién más tiene, sino quien menos necesita.
 - En mucho más se ha de estimar un diente que un diamante.
 - A buen entendedor pocas palabras bastan.
 56. 4 lugares que empiecen por T o alguna otra letra.
 57. Mímica de personajes famosos. Sugerencias: Bisbal, Simpsons, Rajoy, Pablo Motos, Ronaldo...
 58. MUERTE.
 59. OCA.
 60. Una o varias preguntas Verdadero/Falso. Sugerencias:
 - ¿Tienen los mosquitos dientes? Falso.
 - El Teide es la montaña más alta de la península. Falso.
 - ¿Las pulgas tienen alas? Falso.
 - La cobra real es la serpiente más venenosa del mundo. Verdadero.
 61. Punto en la frente. Dos voluntarios. A uno se le dan vueltas y le tiene que pintar un punto en la frente al otro.
 62. Todo el equipo debe de ir al pilón y volver en menos de 3 minutos.
 63. CASILLA FINAL.

Material: 5 juegos de la oca. Balón de fútbol. Papel y boli. Galletas. Disfraz de trapezista (papel higiénico o similar para simular alguna escayola).

☆ TARDE:

Preparación actuaciones de la noche del Fuego de Campamento

☆ Tiempo de Paz. Celebración Penitencial

☆ NOCHE:

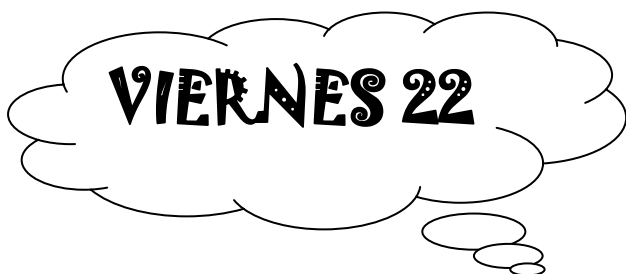
Noche de imprevis

Los grupos serán los ya existentes, y el jurado los personajes que hayan salido a lo largo de la semana.

Al comienzo de la tarde se les explicará la actividad de la noche y que la tendrán que preparar durante la tarde. Habrá una caja con varios objetos en cada una. Cada caja se repartirá por sorteo y al grupo que le toque tendrá que hacer una pequeña actuación de lo que quieran para representarla a la noche al resto de los chavales del campamento

Materiales:

- ❑ cajas de cartón o cubo, una por grupo
- ❑ pelucas
- ❑ disfraces variados
- ❑ raquetas de tenis, bádminon,...
- ❑ y cualquier objeto puede ser valido



PAYASO. ALEGRÍA

EXPOSICIÓN DEL SANTÍSIMO

OBJETIVOS DE DÍA

Ser santos consiste en ser siempre alegres. La alegría es una característica del cristiano. Por eso hoy junto a Jesús sacramentado vamos a pedirle ser santos de la alegría.

ARGUMENTO DEL DÍA

El payaso ya no hace gracia, sus chistes no hacen sonreír a nadie. Parece que todo lo hace por rutina. Por eso hay que recuperar la verdadera alegría la que nace del corazón, aquella que brota de algo grande. Con Jesús recuperamos la alegría. Una alegría que nadie nos puede robar.

LA MAÑANA COMIENZA EN LA IGLESIA CELEBRANDO LA EUCARISTÍA.

☆ MAÑANA:

Se dividen a los destinatarios en dos grupos del mismo número con distintas edades. Dentro de los equipos estarán divididos en jefes de pista (3/4), artistas (5/7) y montadores (el resto del equipo).

El objetivo del juego es hacer llegar la comida para los animales (más importante) y las entradas (menos importante) de tu circo (se pueden cambiar las cosas que hay que hacer llegar a la base de llegada), de la entrada (base de salida) a la pista central (base de llegada), sin que un miembro del equipo contrario te lo arrebatte. Pero esto solo ocurre si el rango de tu oponente es mayor que el tuyo, si es el mismo cada uno sigue su camino, pero si es inferior el miembro del otro equipo te lo arrebatará a ti, es decir: El jefe de pista, se lo arrebataría a los artistas y a los montadores.

Los artistas, se lo arrebataría a los montadores.

Los montadores no se lo arrebataría a nadie.

☆ TARDE: Talleres.

PULSERAS DE GOMA (Lucía, José)

MARCA PÁGINAS (Carlos y Chema)

PAPIROFLEXIA (Gabriel y José Luis)



☆ Tiempo de Paz: EXPOSICIÓN SANTÍSIMO.

☆ NOCHE:

Preparación de la actuación de la noche

Esta noche se realizarán dos actividades: una velada de miedo para las tribus de los mayores y el cuentacuentos para los más pequeños.

En la cena nos acompañarán algunos de los personajes que aparecerán después en la velada de miedo.

CLUEDO

Ambientación:

Se acogerá a los padres en el patio preparado como si fuera una sala de fiestas de época, dos animadores harán de mayordomos y acogerán a los invitados pronunciando su nombre por megafonía con el micrófono inalámbrico. Mientras tanto el marqués los recibirá y hablará con ellos. De fondo sonará música de época.

De repente cuando haya pasado un rato el marqués desaparecerá y entrará en juego el presentador que dirá que ha sido asesinado y que el culpable se encuentra en la mansión. A continuación se leerán las normas del juego, se harán los grupos y dará comienzo el mismo.

Normas:

Deberán ir todos en grupo sin separarse.

Deberán llegar a un consenso en sus decisiones.

Se les entregará un plano con todas las dependencias que han de visitar.

Podrán visitare las siete dependencias de la casa en el orden que crean más conveniente.

Para entablar conversación con los presuntos asesinos deberán ofrecerle una respuesta correcta a los 7 acertijos colocados en las puertas.

A través del diálogo con los personajes deberán extraer qué arma, qué sala y quién fue el asesino.

Tendrán una opción que podrán utilizar durante todo el desarrollo del juego pero sólo una vez; es el interrogante que les dará derecho a recibir una información acerca de alguno de los tres elementos a descubrir, aunque podrá ser verdadera o falsa. Deberán hacer una pregunta al presentador que este contestará únicamente con sí o no.

Deben fijarse muy bien en todos los detalles (disposición de la habitación, cosas a su alrededor, estado del culpable) y anotar las pistas que les digan los sospechosos.

Cuando tengan la solución deberán escribirla en un sobre y cerrarlo poniendo el minuto exacto en que han contestado.

Al final se abrirán los sobres para ver equipo/s ha/n acertado.

Nota:

Ningún animador sabrá la respuesta correcta hasta el final del juego.

La respuesta correcta estará en un sobre lacrado hasta el final del juego al que sólo tendrá acceso el presentador / detective durante la partida.

Material

- *Normas*
- *Acertijos grandes*
- *Nombre de la sala*
- *Mapas Hojas de anotaciones*
- *Hojas de interrogantes*
- *Lista de sospechosos, armas y salas*
- *Megafonía, cd de música de época, micrófono inalámbrico, focos y mangueras.*
- *Material para ambientar las salas:*

Comedor (platos, manteles, cubiertos, floreros, etc...)

Cocina (objetos de cocina, sartenes, algo de comida, etc...)

Salón (objetos de salón, sofás, etc...)

Sala música (tocabiscos, alfombras, cosas de decoración, etc...)

Habitación (una cama, mesita, lámparas, etc...)

Biblioteca (libros, etc...)

Hall (cosas de recepción, muchas llaves, mesa y silla, etc...)

- **Trajes:**

Marqués, cochero, cocinera, ama de llaves, mayordomo, jardinera, esposa del marqués, abogada + recepcionistas + camareros

- **Imprescindible:** pistola, bote de veneno, soga, llave inglesa, cuchillo, tubería y candelabro.

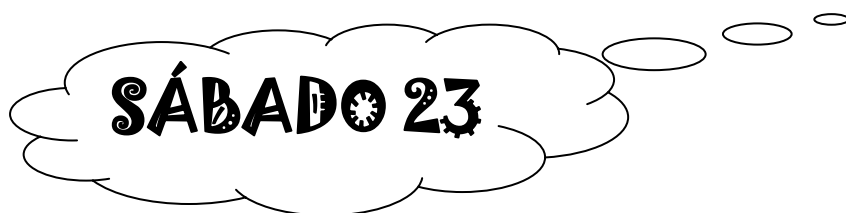
Entregar a cada grupo:

Hoja de normas e instrucciones, mapa, boli, hojas de anotaciones, sobre, interrogante y las salas, sospechosos y armas en papeles sueltos.

Esquema sospechoso, sala, arma:

<i>Ama de llaves</i>	<i>Comedor</i>	<i>Veneno</i>
<i>Mayordomo</i>	<i>Salón</i>	<i>Soga</i>
<i>Cocinera</i>	<i>Cocina</i>	<i>Cuchillo</i>
<i>Cochero</i>	<i>Sala de música</i>	<i>Tubería</i>
<i>Mujer</i>	<i>Habitación</i>	<i>Llave inglesa</i>
<i>Abogada</i>	<i>Biblioteca</i>	<i>Pistola</i>
<i>Amante</i>	<i>Hall</i>	<i>Candelabro</i>

Diálogo de cada personaje, ambientación de la sala, información del interrogante (Comentar uno por uno, sin que los demás sepan sobre su papel y diálogo) es importante que lo que viene a continuación no esté en el dossier de actividades del campamento.

**JEFE DE PISTA: BÚSQUEDA DEL ESPÍRITU****OBJETIVOS DE DÍA**

Todo funciona cuando hay algo que mueve. Ese motor es el alma, el espíritu de las cosas y de nuestras vidas. Toca buscar el verdadero motor de nuestras vidas.

ARGUMENTO DEL DÍA

El Jefe de Pista está cansado en que cada vez que se levanta alguien de la familia del Circo tiene un problema. Todos los días hay que ayudar a alguien y ahora parece que el que falla es él. El que tanto ha ayudado a los demás ahora parece que ha perdido el espíritu de superación, de ayudar, de creer en el proyecto de futuro. Ayudaremos al Jefe de Pista a recuperar el espíritu por lo que ha luchado. Al final del día parece que todo está funcionando. En la cena pueden aparecer los personajes felices y contentos porque todo está saliendo bien. Por eso invitarán hacer fiesta. Ya todo está preparado para que mañana celebremos al GRAN FUNCIÓN.

☆ **MAÑANA:****OLIMPIADAS GUARRAS****DESCRIPCIÓN:**

El objetivo es recuperar el valor del espíritu, el jefe de pista sale desanimado porque el circo no funciona y el no encuentra todavía el espíritu de fiesta necesario para dirigir y presentar la función, los demás personajes para animarlo, han preparado unas olimpiadas, pero no unas olimpiadas normales, si no unas olimpiadas... GUARRAS. Algún personaje del día sale le tira algo de barro lo mancha y explica la actividad. Vamos a comenzar la mañana realizando los distintos grupos por colores. Cada grupo pasará por las distintas pruebas de la olimpiada.

PRUEBAS: En total serán 10 pruebas.

- **“En busca del tesoro”** : Cada grupo tendrá que conseguir el mayor número de piezas posibles que estarán sumergidas en un barreño.
- **“La peluquería”** : Cada grupo deberá elegir x candidatos para peinarlos entre todos y conseguir el peinado más guarro con distintos productos.
- **“Prueba de belleza”** : Entre todos los integrantes del grupo se tendrán que pintar la cara para conseguir las caretas más guarras.
- **“Bombardeo”** : Cada grupo deberá elegir x concursantes que tendrán que ir con los ojos tapados y pinchar los globos para obtener la mayor puntuación.
- **“La llorona”** : Entre todos los integrantes del grupo deberán calmar a la llorona para que no se enfade y les ensucie.
- **“La esponja que moja”** : Los concursantes del grupo se pondrán en fila sentados y tendrán que pasar una esponja empapada y llenar lo más posible un cubo.
- **“¿Qué es?”** : Los concursantes de cada grupo tendrán que adivinar con los ojos tapados el contenido de dos cubos distintos.
- **“Vaso revoltoso”** : Cada concursante deberá llevar en su cabeza un vaso lleno de ** a un barreño.
- **“La galleta deslizante”** : con una galleta untada de mermelada, y pegada en la frente, con el movimiento de la cara y sin tocar con las manos la galleta, intentar que resbale hasta llegar a la boca e intentar comérsela.
- **“Las cataratas”** : Cada equipo con un vaso en la boca cada uno deberá pasar por una serie de cataratas y coger el máximo líquido x y echarlo a un recipiente.

Al final de las pruebas un miembro de cada grupo de los que mayor puntuación tienen, deberán hacer una guerra en una pequeña piscina de líquido x, después todos los grupos harán un desfile y pasarán por la manguera.

MATERIALES: _globos, harina, colacao, barreños , galletas, mermelada, vasos, huevos, nata, espuma de afeitado , azúcar, chocolate , pintura de dedos , esponjas, muñecos de goma, nocilla.

☆ TARDE: Talleres.

PULSERAS DE LANA (Carlos y Mayte)

POMPONES (Ramón y Javi)

ATRAPASUEÑOS (Laura y Yurena)



☆ Tiempo de Paz

☆ NOCHE:

VERBENA

El objetivo de esta actividad es encontrar a la mejor pareja de bailarines, ya que la actual pareja (dos monitores) se han lesionado y no pueden realizar la actuación de apertura del circo. La actividad se estructura en diez batallas de bailes en pareja con un jurado de cuatro profesionales a los que se les sumarán los dos bailarines lesionados. Las batallas de baile se llevarán a cabo con música aleatoria preparada previamente. Se suponen diez batallas porque se suponen diez grupos de chavales.

El modo de realización será el siguiente:

Cada grupo escogerá a dos parejas de baile formadas, naturalmente, por un chico y una chica. Quedarán veinte parejas de baile. Para esquematizar los emparejamientos, llamemos a una pareja "a" y a otra pareja "b". Las batallas quedarían de la siguiente manera:

1a – 6a // 1b – 7a // 2a – 7b // 2b – 8a // 3a – 8b // 3b – 9a // 4a – 9b // 4b – 10a // 5a – 10b // 5b – 6b.

Cada pareja ganadora de cada emparejamiento ganará un lote de tickets con tantos tickets como personas haya en su grupo. Los ganadores están amañados previamente de tal manera que una pareja de cada grupo gane, la otra pierda, y por consiguiente cada grupo tenga un solo lote de tickets, nadie se quede sin ticket, y nadie tenga más de uno. Así pues una opción de ganadores serían todas las parejas "A" a excepción del emparejamiento 5b -6b, que ganaría la pareja 6b.

Después de este concurso se hará una verbena con música popular preparada previamente en la que se colocará una barra que se irá preparando mientras dure el concurso. En esta barra se servirán refrescos, agua y algún licor sin alcohol para animar el ambiente. Cada consumición se obtendrá canjeando tickets. Ya que cada chaval tiene un solo ticket, la manera de conseguir más tickets será bailando un buen baile con algún monitor. El modo de acabar la actividad de la noche será un apagón y fallo técnico, donde la música se cortará y los chavales se sentarán en las escaleras.

Personajes:

1 presentador

2 bailarines lesionados

4 famosos profesionales de televisión

2-3 colaboradores que preparen la barra durante la actuación.

DOMINGO 24

LA GRAN FUNCIÓN: DIOS

La mañana consiste en recoger y preparar la llegada de las familias. Comenzamos recogiendo los dormitorios y dejando todo limpio. Se van bajando los macutos al salón. Hoy no hay gimnasia. Debemos poner todos de nuestra parte. Cuando se limpia una zona se va cerrando.

OBJETIVOS DE DÍA

La vida es una gran función donde todos estamos llamados a actuar y a ofrecer lo mejor de nosotros mismos. La Eucaristía es ese encuentro también con Dios, una Gran Función donde todos somos familia. La gran familia de los cristianos. Y el Jefe de Pista es Dios.

ARGUMENTO DEL DÍA

Todo está preparado. Los padres llegarán de un momento a otro. La Gran Función ha comenzado. Hacemos fiesta.

☆ MAÑANA:

Feria

- 1- **Pirámide (tragabolas):** Se hará una pirámide de cartón con un agujero en medio por donde los niños deberán colar 3 bolas de 5.
- 2- **Transportar Forzudo:** De 4 en 4 los niños deberán llevar a Forzudo al lugar que él desee.
- 3- **Afeitar globo:** debe afeitar un globo con maquinilla de afeitar sin ser explotado.
- 4- **Cola al caballo:** Con los ojos tapados y después de varias vueltas debe colocar o dibujar una cola al caballo.
- 5- **¿Cuánto duras?:** Los niños cogen un hula-hoop y tienen que darle 10 vueltas como mínimo.
- 6- **Poesías:** Deberán recitar una poesía de amor a los payasos.
- 7- **Magdalenas:** Se colocarán unas magdalenas o manzanas en alto y en el aire y tiene que comerlas.
- 8- **Lápiz:** Atado un lápiz detrás a la cintura tendrá que meterlo en una botella.
- 9- **Equilibrista:** Los niños tienen que pasar una serie de circuitos con una cuchara y una pelota de ping-pong encima.
- 10- **Piscina de periódicos:** Dentro de un montón de periódicos se oculta algo y deben buscarlo y encontrarlo.
- 11- **Ponte la Ropa:** Dos niños deben competir a ver quién se pone más prendas de ropa en 45 segundos.
- 12- **La tapa que flota:** Se lanzan 5 monedas a un plato que flota en un barreño con agua, en el que tienen que meter 3.

ENTREGA DE DIPLOMAS

BAILE

CELEBRACIÓN DE LA EUCARISTÍA

CANTOS PARA LA CELEBRACIÓN:



Campamento Verano 2014

TE SEGUIRE

Te seguiré dónde quiera que tu sayas
 Y tu Palabra siempre escucharé,
 serás mi luz, mi vida y mi esperanza,
 serás el agua viva de mi fe.

Yo creo en ti, en tu sueño de fraternidad,
 porque el amor el mundo cambiará,
 voy a sembrar contigo la felicidad,
 en casa, en el colegio, en mi ciudad.

Será Jesús manantial en el camino,
 y su Palabra el agua de verdad.
 será su amor la fuerza y la alegría,
 la luz que nuestros pasos guiarán.

Y se unirán a nosotros mil amigos,
 compartiremos agua, vida y pan,
 y viviremos juntos como hermanos,
 seremos mensajeros de la paz.



9.- Comunión:

Vamos hacer un alto en el camino
 para partir el pan de la amistad.
 Vamos a dar aplausos al amigo
 y a compartir el pan de la amistad.

**JESÚS ES PARA TI,
 JESÚS ES PARA MI.
 LA VIDA Y EL AMOR
 ES NUESTRO PAN. (2)**

Vamos a ver lo que Dios nos ha dado
 para vivir unidos por amor,
 a recordar la muerte de un amigo
 y a celebrar su gran resurrección.

Vamos a dar un paso en el camino
 para seguir creciendo en amistad,
 a descubrir señales del amigo
 que son de amor y de felicidad.



**10.- Salida:
 MADRE ERES TAN BUENA,
 MADRE ERES HUMILDE.
 MADRE TE DOY MI ALEGRÍA,
 Y TODA MI VIDA Y MI ILUSIÓN. (2)**

Y llegas tú a mi corazón
 dejando huella de tu amor.
 Madre tú, eres amor. (2)

1.- Entrada:

**VEN A LA FIESTA,
ES EL MOMENTO
DE REZAR Y DE CANTAR.
HOY CELEBRAMOS,
QUE EN NUESTRAS VIDAS
DIOS VIENDO SIEMPRE ESTÁ. (2)**

*Ven a la fiesta a participar,
mas hace falta tu calor.*

Jesús te invita para celebrar su amor.

Atenta tú estarás a responder por eso...

2.- Gloria:

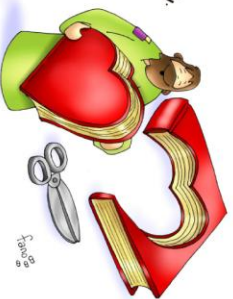
GLORIA, GLORIA, GLORIA. (2)

*Gloria a Dios en el cielo
y gloria en la tierra
a los hombres de paz.*

Gloria, gloria, gloria.

*Gloria en ríos y mares,
en tierra y espacio,
Cristo Universal.*

Gloria, gloria, gloria.



3.- Salmo:

Escucha, tú, la Palabra de Dios.

No solo con tus oídos

también con tu corazón.

Escucha, tú, la Palabra de Dios.

Estáte bien a atenta a su voz. (2)

4.- Aleluya: GESTOS:

AAAAAALELUIA. (4)



5.- Ofertorio:

*-Estos panes y este vino
te ofrecemos hoy Señor. (2)*

Después serán tu cuerpo,

después serán tu sangre,

después serán el signo de tu amor. (2)

*-Nuestros campos y sudores
te ofrecemos hoy Señor. (2)*

Después serán tu cuerpo,

después serán tu sangre,

después serán el signo de tu amor. (2)

6.- Santo:

SANTO, SANTO, SANTO ES EL SEÑOR. (4)

*- Cielo y tierra, están llenas,
están llenas de tu amor. (2)*

*- Es bendita el que viene
en el nombre del Señor. (2)*

7.- Padre nuestro:

*En el mar he sido hoy
Señor tu voz que me llamó
y me pidió que me entregara
a mis hermanas.*

*Esa voz me transformó,
mi vida entera ella cambió
y solo pienso ahora Señor
en repetirte:*

PADRE NUESTRO

en ti creamos.

PADRE NUESTRO

te ofrecemos

PADRE NUESTRO

*nuestras manos
DE HERMANOS. (2)*



8.- Paz:

*Tus manos son palomas de la paz.
Tus manos son palomas de la paz.
Puedes tenerla la suerte de encontrar
en tus manos, palomas de la paz. (2)*



ANOTACIONES:
