

PARROQUIAS ESPÍRITU SANTO
Y SAN PABLO DE ALBACETE



ESCUELA DE MAG@S

HORA	LUNE	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	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: NOS METEMOS EN LA HISTORIA	Actividad: JUEGOS OLIMPICOS	Actividad: JUEGO QUIDDITCH	Actividad: CLUEDO MATUTINO	Actividad: JUEGOS DE AGUA	Actividad: BÚSQUEDA DE LAS RUNAS DE LA ALEGRÍA	Actividad: FERIA PREMONITORES
12:00	Piscina						ENTREGA DE DIPLOMAS BAILE CELEBRACIÓN EUCARISTÍA DESPEDIDA.
13:15	Duchas						
13:30	Servicio de comedor						
14:00	Comida.Tiempo libre. Lavadero						
16:00	DECORACION DE LA CASA	Taller: Porta velas con palitos de madera Atrapa hadas con botes de cristal	Taller: Tatuales de Gena	Taller: Mandalas Pintar piedras	Taller: Cocina Postres	Taller: Pompones	MONITORES RECOGIDA, LIMPIEZA
17:00	Merienda						
17:30	Piscina						
18:45	Duchas, tiempo libre.						
19,15	Ensayo cantos, baile						
19:30	TIEMPO DE PAZ	TIEMPO DE PAZ:	TIEMPO DE PAZ	TIEMPO DE PAZ: CELEBRACIÓN PENITENCIAL	TIEMPO DE PAZ: EXPOSICIÓN SANTÍSIMO	TIEMPO DE PAZ PREPARAR LA EUCARISTIA	
21:00	Cena						
22:00	Actividad: SAHUCO MÁGICO	Actividad:MISTERIOSO NACER ESTRELLAS FUGACES	Actividad: MARCHA	Actividad: NOCHE DE TERROR”	Actividad: QUIEN ES QUIEN EN LA ESCUELA	Actividad:La clave de la Felicidad. VERBENA	
--:--	Buenas noches, silencio. Reunión de monitores						

SERVICIOS DE MONITORES

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Bello despertar/desayuno	Chechu, Esteban, Chache, Ana L, Clara A, Edu	Diego, Marisa, Laura, Fran, Pascual	Paula,, Saul, Jose L, Clara O, Morales, Miguel	Chema, Miki, Raul, Josemi, Lidia, María O.	Luis, Alba, Ramón, Juan A, Sandra	Patri, Javi, María R, Antonio F, Pablo B.	Manu, María P, Antonio P, Agustín, Aurora,
Limpieza sala café Revisar papel en baños	Jesús, Pablo, Andrea, José Angel, Casiana	Chechu, Esteban, Chache, Ana L, Clara A, Edu	Diego, Marisa, Laura, Fran, Pascual	Paula,, Saul, Jose L, Clara O, Morales, Miguel	Alex, Cristobal, Juan F, Estrella, Victor, Ainhoa	Luis, Alba, Ramón, Juan A, Sandra	Patri, Javi, María R, Antonio F, Pablo B.
Piscina	Manu, María P, Antonio P, Agustín, Aurora	Jesús, Pablo, Andrea, José Angel, Casiana	Chechu, Esteban, Chache, Ana L, Clara A, Edu	Diego, Marisa, Laura, Fran, Pascual	Chema, Miki, Raul, Josemi, Lidia, María O.	Alex, Cristobal, Juan F, Estrella, Victor, Ainhoa	Luis, Alba, Ramón, Juan A, Sandra
Comedor	Patri, Javi, María R, Antonio F, Pablo B.	Manu, María P, Antonio P, Agustín, Aurora,	Jesús, Pablo, Andrea, José Angel, Casiana	Chechu, Esteban, Chache, Ana L, Clara A, Edu	Paula,, Saul, Jose L, Clara O, Morales, Miguel	Chema, Miki, Raul, Josemi, Lidia, María O.	Alex, Cristobal, Juan F, Estrella, Victor, Ainhoa
Tiempo libre	Luis, Alba, Ramón, Juan A, Sandra	Patri, Javi, María R, Antonio F, Pablo B.	Manu, María P, Antonio P, Agustín, Aurora,	Jesús, Pablo, Andrea, José Angel, Casiana	Diego, Marisa, Laura, Fran, Pascual	Paula,, Saul, Jose L, Clara O, Morales, Miguel	Chema, Miki, Raul, Josemi, Lidia, María O.
DUCHAS	Alex, Cristobal, Juan F, Estrella, Victor, Ainhoa Chema, Miki, Raul, Josemi, Lidia, María	Luis, Alba, Ramón, Juan A, Sandra Alex, Cristobal, Juan F, Estrella, Victor, Ainhoa	Patri, Javi, María R, Antonio F, Pablo B. Luis, Alba, Ramón, Juan A, Sandra	Manu, María P, Antonio P, Agustín, Aurora, Patri, Javi, María R, Antonio F, Pablo B.	Chechu, Esteban, Chache, Ana L, Clara A, Edu Jesús, Pablo, Andrea, José Angel, Casiana	Diego, Marisa, Laura, Fran, Pascual Chechu, Esteban, Chache, Ana L, Clara A, Edu	Paula,, Saul, Jose L, Clara O, Morales, Miguel Diego, Marisa, Laura, Fran, Pascual
Sala de material	Paula,, Saul, Jose L, Clara O, Morales, Miguel	Chema, Miki, Raul, Josemi, Lidia, María O.	Alex, Cristobal, Juan F, Estrella, Victor, Ainhoa	Luis, Alba, Ramón, Juan A, Sandra	Manu, María P, Antonio P, Agustín, Aurora,	Jesús, Pablo, Andrea, José Angel, Casiana	Chechu, Esteban, Chache, Ana L, Clara A, Edu
Correo Tiempo libre patio duchas	Diego, Marisa, Laura, Fran, Pascual	Paula,, Saul, Jose L, Clara O, Morales, Miguel	Chema, Miki, Raul, Josemi, Lidia, María O.	Alex, Cristobal, Juan F, Estrella, Victor, Ainhoa	Patri, Javi, María R, Antonio F, Pablo B.	Manu, María P, Antonio P, Agustín, Aurora,	Jesús, Pablo, Andrea, José Angel, Casiana
Dormitorios	JOSE LUIS , LAURA PREMONITORES	RAMÓN , MARÍA REYES PREMONITORES	LUIS, ESTELLA PREMONITORES	ESTEBAN, AINHOA PREMONITORES	PATRI, CHECHU PREMONITORES	JAVI, PAULA PREMONITORES	ANTONIO P. MARIA O. PREMONITORES

1. INTRODUCCIÓN

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 idea base de esta colonia gira en torno a una Escuela de Magos.

Intentaremos recrear una Academia de Magia basándonos en obras literarias famosas llevadas al cine.

El resumen de estos días podría ser este: convertirnos en verdaderos Magos.

Los valores cristianos que durante el año de catequesis hemos intentado transmitir y vivir, tienen aquí un buen lugar para que pongan en práctica; no queremos que se desconecte esto de la vida de cada día en los barrios, parroquias, calles... donde vivimos normalmente. La colaboración con personas que nos necesitan, el ayudar a los otros en sus cosas, aprender a no discriminar a nadie,... son actitudes que tenemos presente a lo largo del año de catequesis y que aquí se continúan.

¿Qué nos proponemos en esta Colonia?

Como objetivos más concretos, podemos señalar los siguientes:

- La solidaridad, como valor de convivencia
- Luchar contra la falta de amor entre las personas.
- Ayudar a los que más lo necesitan (los que tienen defectos, los que nadie quiere...)
- La libertad: vivir libres. A través de la naturaleza, sentirnos libres
- Importancia de compartir nuestros talentos, nuestras cosas con los demás.
- Evitar en todo momento la discriminación de otras personas
- Favorecer las relaciones humanas entre los chavales y la convivencia.
- Adquirir conciencia de que existen culturas y formas de vida distintas a la nuestra y que se puede vivir con ellas.
- Saber adquirir responsabilidades sociales que nos permite ver que todos tenemos un papel y una misión que cumplir en nuestro marco social.

- Dejarse impresionar por la naturaleza y aprender a valorarla, respetarla, cuidarla y disfrutar de ella.
- Ver que en nuestra vida cristiana, Dios ha estado y está presente desde siempre y en todos los tiempos en la vida de las personas y que ocupa un lugar primordial.
- Saber disfrutar de lo que se hace en común y en grupo.
- Descubrir las muchas posibilidades que tenemos de hacer cosas juntas: cantar, crear, jugar, rezar.

Podríamos poner otros muchos; estos, si se cumplen, creemos que la Colonia ha cumplido lo que se proponía y ha sido un instrumento muy valioso para el desarrollo personal, humano y religioso de todos los que llevan a cabo esta actividad: monitores y chavales.

El Campamento se convierte en una Academia de Magos donde l@s cri@s aprenderán las artes de la magia. No se trata, pues, de encontrar ni conseguir nada, sino simplemente de aprender y poder acabar el Campamento con el Título Oficial de Mago.

Por la mañana la Academia desarrolla actividades comunes a todos los niños o por sus distintas Escuelas. Son las clásicas de otros años con alguna variación.

Por la noche, como es habitual, actividades lúdicas con cierto aire mágico: Disfraces de magos para los monitores por supuesto, no tenemos que andar con ellos todo el día puestos. Para ciertos momentos solamente. Utilizamos unas túnicas y unos sombreros con la tira del color a la región/casa/escuela a la que pertenece el mago, para dar más realismo.

Materiales:

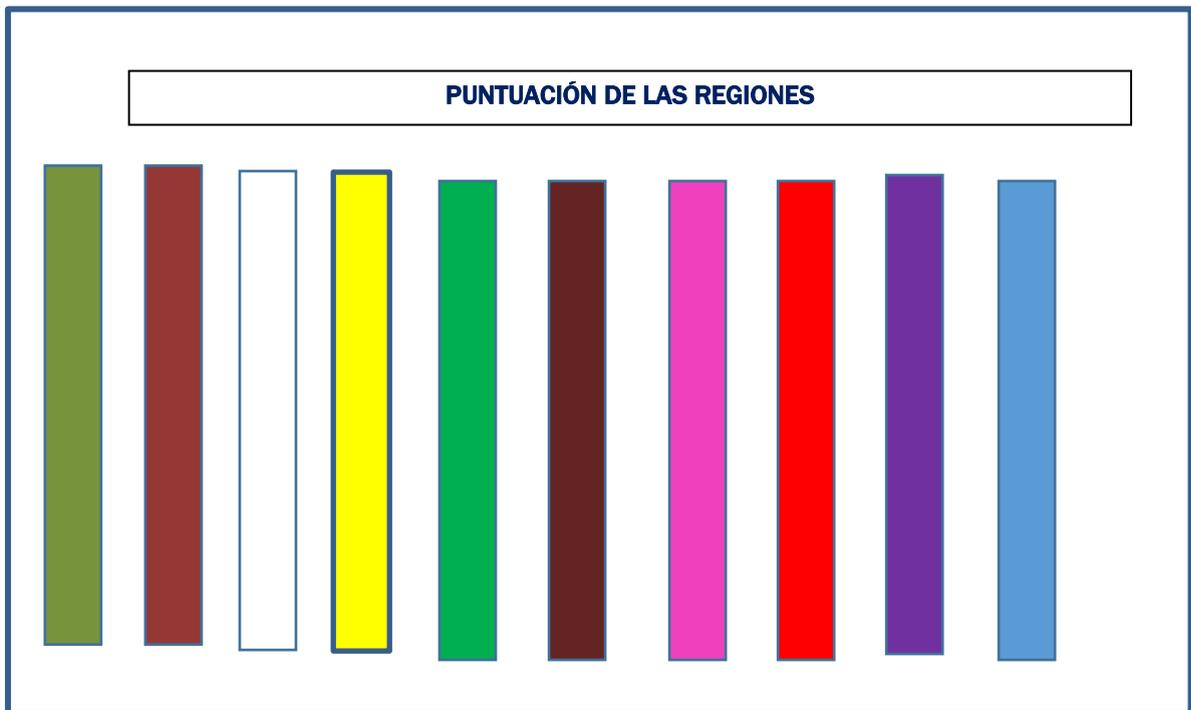
- **Cada monitor tendrá su túnica y su sombrero (hecho o comprado por ellos).**

Ambientación: Estará decorado el comedor con cadenas con los colores de las piedras y los escudos de las regiones que también estarán en el patio junto al contador de puntos y las normas, donde también habrá un buzón para escribirse.

Materiales:

- 3 cartulinas grandes del color de los grupos para hacer las cadenas. (Se colocarán el domingo).
- Cartones para realizar los escudos, tanto grandes como pequeños (Se colocarán el lunes).
- Colores, rotuladores, para decorar los escudos.
- Baúl con las piedras de colores de cada región.
- Cartel con las normas.
- Cartel con el contador de puntos.
- Dos cartulinas verdes (para los puntos).
- Una cartulina roja (para los puntos).
- Buzón.

Ejemplo de cuadro para puntuaciones



Se puntúa pegando círculos con puntos, 50 para los que consigan el objetivo diario, 10 para los que lo intentan, y también se pueden perder puntos si no se pone interés en conseguir los objetivos.

2. HORARIO

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

HORARIO DEL DÍA	
HORA	ACTIVIDAD
16:00	ACTIVIDAD DE LA TARDE. TALLERES.
17:00	Merienda.
17:30	Piscina.
18:45	DUCHAS.
19,15	ENSAYO CANTOS Y BAILE
19:30	TIEMPO DE PAZ.
21:00	CENA
22:00	ACTIVIDAD DE LA NOCHE BUENAS NOCHES Reunión de monitores.

3.- 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
Habitaciones	CALYPSO	ROHIRRIM	SKYWALKER	ALBUS	LEGOLAND	WILLOW	HOUDIN
Habitacion chicas	ROHIRRIM	ATLANTIS	CALYPSO	SKYWALKER	ALBUS	LEGOLAND	WILLOW
Patio	ATLANTIS	EREION	ROHIRRIM	CALYPSO	SKYWALKER	ALBUS	LEGOLAND
Escaleras y papeleras	EREGION	GRIMMS	ATLANTIS	ROHIRRIM	CALYPSO	SKYWALKER	ALBUS
Fregar	GRIMMS	BOLSON	EREGION	ATLANTIS	ROHIRRIM	CAPYPSO	SKYWALKER
Basura y agua	BOLSON	BARBOL	GRIMMS	EREGION	ATLANTIS	ROHIRRIM	CAPYPSO
Poner la mesa y Servir comida Desayuno	BARBOL	HOUDIN	BOLSON	GRIMMS	EREGION	ATLANTIS	ROHIRRIM
Quitar la mesa y limpiar	HOUDIN	WILLOW	BARBOL	BOLSON	GRIMMS	EREGION	ATLANTIS
Wcs de abajo PATIO	WILLOW	LEGOLAND	HOUDIN	BARBOL	BOLSON	GRIMMS	EREGION
Servicios salón y galería luz	LEGOLAND	ALBUS	WILLOW	HOUDIN	BARBOL	BOLSON	GRIMMS
WCs Duchas chicos	ALBUS	SKYWALKER	LEGOLAND	WILLOW	HOUDIN	BARBOL	BOLSON
WCs Duchas chicas	SKYWALKER	CAPYPSO	ALBUS	LEGOLAND	WILLOW	HOUDIN	BARBOL

4.- SERVICIOS DE MONITORES.

Habrà un cartel en la sala de material / monitores que indicará los servicios que cada monitor tiene que realizar durante ese día. No hace falta decir que cuanto más colaboremos unos con otros será cuando más 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 demás:

- ⌚ **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 mañana. Si uno llega tarde a la tabla de gimnasia, se le puede castigar con unas vueltas extras a la pista corriendo... Después 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 días:** es como la preparación del día. Hay que prepararlo bien, y no conformarse con leer sin más una oración, ya que es el momento de arranque donde se plantean los valores a trabajar, damos gracias a Dios por el día que empieza, etc.
- ⌚ **Piscina:** no se trata de bañarse (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:** además del grupo que le toca servir y de los monitores que sirven con ese grupo, hay unos monitores cuya misión 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 irá con los más peques al dormitorio y les "obligará" 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 enseñar a lavar) la ropa en el lavadero, y el del patio que se encargará de organizar unos juegos de mesa con los demás.

- ⌚ **Duchas:** habrá una serie de monitores cada día que ayudarán a ducharse a los más peques (no a los mayores) y revisarán los pelos y las orejas (muchos no saben y hay que ayudarles, sobre todo las chicas). Limpiar la zona de duchas, recoger todo el agua y dejarlo todo recogido y limpio.
- ⌚ **Buenas noches:** más o menos como los buenos días, pero haciendo resumen y siendo un poco más reposados... Hay que prepararlo muy bien. No se puede dejar a la improvisación del último momento, puesto que si nos dejamos llevar por el cansancio, se transmite apatía y que ese momento de oración 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, después del aviso verbal, se pueden emplear otros métodos más "convincientes": sacarlos a correr al patio, darles una ducha fresca de agua, etc...). Sólo en casos desesperados avisará "otras autoridades"...
- ⌚ **Correo y Tiempo libre patio por la tarde:** consiste en repartir el correo a los chavales y a los monitores. Se trata de estar presentes en el patio en el tiempo de las duchas de la tarde y cuidar este tiempo libre. Se duchan los primeros.
- ⌚ **Sala de material** y dejar la sala del material limpia y ordenada antes de irnos a la cama para que al día siguiente podamos volver a desordenarla y que la vuelvan a ordenar otros.

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Bello despertar							
Buenos días							
Piscina							
Comedor							
Tiempo libre							
Duchas							
Buenas Noches							
Correo y sala de material							
Dormitorios							

5.- ACTIVIDADES HORA PISCINA

Este es el horario de las actividades de piscina, se repartirán las diferentes actividades cada día para que se preparen. El calendario lo tendrán disponible los chavales durante todo el campamento. Y todos los días se pondrá la hoja de inscripción para las actividades que toquen al día siguiente. Los monitores encargados deben hacer los grupos y pensar como quieren organizar el juego. Los deportes que se desarrollen en el patio deben tener un cupo de inscripción y no puede haber espectadores.

PISCINA	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Mañana	-	WATERPOLO	CONCURSO DE BOMBAS - CLASIFICACIÓN	OLIMPIADAS	CONCURSO DE BOMBAS - FINAL	WATERPOLO
Tarde	JUEGOS DE AGUA	[PATIO] PING PONG Y AQUAGYM	[PATIO] BALONCESTO	AQUAGYM Y WATERPOLO	[PATIO] FÚTBOL	GYMKHANA DESPEDIDA EN LA PISCINA

6.- 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?**

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

7.1.- Objetivos:

Se trata de ir descubriendo valores importantes en nuestro crecimiento humano y cristiano a través de los diferentes personajes que nos encontremos durante la semana.

7.2.- Presentación de la aventura:

El Campamento se convierte en una Academia de Magos donde l@s cri@s aprenderán las artes de la magia. No se trata, pues, de encontrar ni conseguir nada, sino simplemente de aprender y poder acabar el Campamento con el Título Oficial de Mago. Por la mañana la Academia desarrolla actividades comunes a todos los niños o por sus distintas Escuelas. Son las clásicas de otros años con alguna variación. Por la noche, como es habitual, actividades lúdicas con cierto aire mágico: Disfraces de magos para los monitores por supuesto, no tenemos que andar con ellos todo el día puestos. Para ciertos momentos solamente. Utilizamos unas túnicas y unos sombreros con la tira del color a la región/casa/escuela a la que pertenece el mago, para dar más realismo.

7.3.- Valores de cada día:

LUNES: Conciencia de pertenecer a un grupo. EL VALOR DEL GRUPO.

MARTES: La verdadera SABIDURÍA: COMPARTIR.

MIÉRCOLES: Control de las fuerzas: CONSTRUIR LA PAZ.

JUEVES: Que nada ni nadie te haga retroceder en tu empeño. La auténtica VALENTÍA: ser Tú mismo.

VIERNES: Lo más valioso que se te ha concedido: CUIDADO DEL CUERPO Y DE LA MENTE.

SÁBADO: La ALEGRÍA, buena cara siempre: DIVERSIÓN Y BUEN HUMOR.

DOMINGO: Una persona junto a otros: SER FAMILIA.

7.4.- Nombres de los grupos:

EDADES	NOMBRE DEL GRUPO	COLOR
Pequeños	BARBOL	Verde
	HOUDIN	Amarillo
	WILLOW	Marrón
	LEGOLAND	Blanco
	ALBUS	Violeta
Mayores	SKYWALKER	Rojo
	CALYPSO	Rosa
	ROHIRRIM	Azul marino
	ATLANTIS	Azul claro
	EREGION	Verde oscuro
Premonitores	GRIMMS	GRIS
	BOLSÓN	NARANJA

7.5. NORMAS COLONIA:

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

- ✧ Respeta 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.

LUNES 6

PERTENECEMOS A UNA ORDEN

Tema: **El valor del grupo**

Valores del día:

Unión	Respeto a los demás	Libertad compartida
Compañerismo	Sentirse útil	Colaboración

MAÑANA:

Se comienza en el Sahúco, los chavales serán recibidos por los profesores y el Mago Decano de la prestigiosa y exitosa Academia para Magos: Sahúco.

Los jóvenes aprendices se sentarán y serán recibidos por el Decano que les contará la historia de la Escuela.

LA HISTORIA

Pero, ¿qué hace una Escuela de Magos en el Sahúco?

La Magia... Algo maravilloso, por muy poca gente valorado, como si fuese un simple entretenimiento. Pero la magia es mucho más... La magia no es algo que se hace, como si fueran trucos... No: uno no "hace" magia, sino que "es" un mago. Para ser un buen mago hay que cambiar el corazón. En otros sitios aprenderán trucos. Aquí no: aquí se aprende a ser mago.

Con todos los entretenimientos nuevos que hay, ya poca gente valora la magia. Antes nos llovían solicitudes para ingresar en la Escuela. Hoy se nos ha quedado la escuela vacía y no sabiendo qué hacer, hemos tenido que hacer propaganda. Decidimos un verano venir al Sahúco y presentar nuestra escuela entre los niños.

La escuela nació en un mundo muy lejano y en un tiempo muy lejano. Se llamaba Eregion. Dividida en diez regiones, ya que las rocas y montañas tenían diferentes colores en cada una de las regiones. Estas diez regiones eran: BOLSON, LEGOLAND, HOUDIN, BARBOL, WILLOW, CALYPSO, SKYWALKER, ALBUS, ATLANTIS, GRIMMS. La undécima se llamaba MORDORIA... pero de ella... mejor no hablar.

Entonces cada una de las regiones tenía residentes de todas las razas antiguas: hobbits, elfos, humanos, ents, enanos, hadas, jedís, magos, hombres anfibios, cazadores de sombras y villanos. Todos vivían en armonía.

Desde que se tienen noticias existían en aquella región unos seres muy amados por todos: los magos, hombres y mujeres con mucho poder que ayudaban a hacer el bien. Al principio iban de aquí para allá sin morar en ningún sitio concreto. Pero eran tan importantes sus artes que para que no se perdieran, las diez regiones decidieron crear una escuela de magia común, donde aprendieran lo mejor de cada tierra.

Durante cientos de años así fue todo. En el centro del patio había un baúl con diez piedras, trozos de cada una de las tierras de dónde venían los alumnos. Cada uno tenía su escuela particular dentro de la escuela, aunque todos vivían unidos

Pero el rey de una de las regiones, Márvolo, rey de Mordoria, no estaba conforme con una magia sólo para hacer el bien, así que se salió de la escuela y fundó la suya propia para enseñar artes oscuras, magia para hacer el mal. Terminó enfrentándose a las demás regiones en una guerra que hizo desaparecer toda Eregion. Todos los habitantes de nuestro mundo tuvimos que huir. Y la escuela de Magia decidió no establecerse en ninguna parte, sino hacerse itinerante, recibiendo el nombre de la población que la acoge. Lo único que trajimos con nosotros fueron las diez piedras.

Vamos por los campamentos y colonias de niños enseñando y dando el título... Pero la magia, como os decía no es hacer trucos. Es mucho más.

Aquí trataremos de ayudaros a ser auténticos magos. Os adiestraremos en aquellos valores y capacidades que necesita un mago:

CONCIENCIA DE PERTENECER A UNA ORDEN (GRUPO)
LA VERDADERA SABIDURÍA: COMPARTIR
CONTROL DE LAS FUERZAS: CONSTRUIR LA PAZ
LA AUTÉNTICA VALENTÍA: SER TÚ MISMO
CUIDADO DE CUERPO Y MENTE
LA ALEGRÍA: DIVERSIÓN Y BUEN HUMOR
SER FAMILIA

Lo haremos de varias maneras. Tendréis clases para aprender...Pero también experiencias, aventuras y juegos prácticos que irán ayudando a que desarrolléis todas estas capacidades.

Cada aprendiz de mago tendrá un carné donde le irán sellando la asistencia y aprovechamiento de las clases. Al final, se le canjeará, si lo ha hecho bien, por el título de mago.

Además en la escuela se establece una sana competencia entre las escuelas (regiones). Cualquier comportamiento, tanto del individuo como de su escuela, repercute en una serie de puntos que cada día irán colocando a las escuelas en la clasificación. Todos tenéis que esforzaros para que vuestra escuela sea la primera al final. En muchos de los ejercicios prácticos se darán puntos. Y también según el comportamiento en clase. Cada mañana daremos los resultados y la clasificación. Tened cuidado de no ser sancionados en el comedor, en las duchas, en las tareas, etc. Las sanciones se reflejarán con una **marca roja** en la asignatura correspondiente del carné, y esta sanción quitará puntos a toda la escuela.

Nuestras aventuras comienzan ahora sobre las ruinas de nuestra antigua Escuela.
¡Ánimo, y a conseguir cuantos más puntos mejor!

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

En este momento uno de los profesores les explicará que tienen que hacer unas pruebas de acceso que a su vez les servirán para clasificarlos por regiones.

- Que se agrupen todos los que tienen tú mismo número de pie.
- Que se agrupen los que llevan la camiseta del mismo color.
- Por color de ojos.
- Por color de calcetines.
- ...
- Por edad

Juego de presentación: Se agrupan por grupos de edad. Se coge un ovillo de lana y se pasa a un compañero diciendo su nombre y una cosa que le guste. Ej: yo me llamo...y me gusta...

Materiales:

- **Silbato.**
- **10 ovillos de lana.**

ACTIVIDAD PARA HACER GRUPOS

Para saber a qué escuela/región se va a pertenecer, es necesario pasar el "examen de ingreso" que nos dijo el Maestro Decano. Para ello, se pasará por las diferentes pruebas sin que haya ninguna observación negativa de los examinadores. Si se supera satisfactoriamente cada prueba, el responsable firmará en la hoja control, que se entregará en la mesa de DISTRIBUCIÓN, para que te concedan el carné de aprendiz.

Materiales:

- **Hoja/medio folio para cada niño.**
- **10 bolígrafos, uno para cada monitor**

Juegos:

- Llevar la firma de cinco profesores y cinco profesoras en la libreta.
- Una carrera de caballos.
- Cantar una canción.
- Dibujar algo relacionado con la magia.(PICTIONARI)
- Hacer figuras con los dedos/letras en el suelo.
- Contar un chiste que haga reír al mago más serio.
- Inventarse unas palabras mágicas para despertar a la bella durmiente.
- Traer el número suma resultante de los diferentes números de pie de los curas del campamento (_____)
- Buscar usos mágicos a objetos no mágicos. (escoba, tenedor, pelota, portería....)
- Gimnasio (Hacer algo de tabla de gimnasia que los vaya cansando antes de firmar)

Todo esto lo tienen que apuntar en una hoja para luego rellenar el carné que se les dará al final.

Hay 10 pruebas una por cada firma que necesitan a realizar por los profes de la escuela que estarán repartidos por el patio.

Distribución: se dejan las “hojas de registro” en la mesa de control y se sientan en la escalera. Cada profesor de cada región llama a sus alumnos y se va haciendo momento de grupo se les cuenta algo sobre su región, el color que la representa, la raza que vivía allí... Se les deja un tiempo de toma de contacto. Y se presentan las piedras. El decano da la bienvenida oficialmente a cada escuela y se abre el baúl donde los aprendices pueden ver las piedras.

Pero el baúl no se abre de cualquier manera, sino... que hay que decir unas palabras mágicas, es el único conjuro que se hace en el campamento porque para ser mago no es necesario.

Para hacer el conjuro es necesario que todos cierren los ojos un momento, se calmen, y piensen en su mejor cualidad. Una vez hecho esto, tienen que querer abrir el baúl, sólo si todos quieren el baúl se abrirá.

Tras esta presentación, les recordamos el funcionamiento del sistema de puntos, que ya comienza a funcionar.

COMIDA-TIEMPO LIBRE

ACTIVIDAD DE LA TARDE:

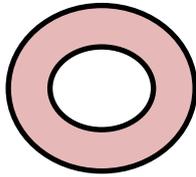
Sale el Mago Decano al centro del patio, donde estará colocado el baúl con las diez piedras. Sale acompañado de los profesores de la escuela. Se explican las normas para todo buen mago llegar a ser:

Normas en Página 13

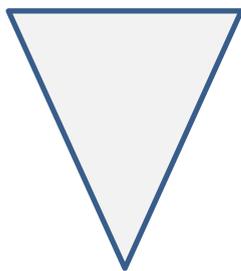
TALLER: DECORAMOS LA CASA: Cada escuela, decorará su escudo en grande y pequeño. Los escudos grandes se colgarán por el patio, el pequeño en el Gran Comedor, que estará decorado con cadenetas con los colores de las piedras.

Como idea cada región tendrá el escudo de forma diferente, por ejemplo:

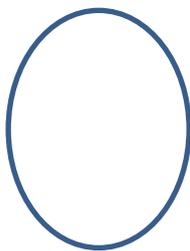
BOLSON (Hobbits) color de piedra: naranja.



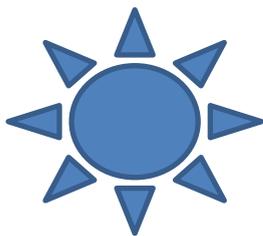
LEGOLAND (Elfos) color de piedra: blanco.



HOUDIN, (Humanos) color de piedra: Amarillo.



BARBOL, (Ents) color de piedra: verde.



WILLOW, (enanos) color de piedra: marrón.



CALYPSO, (hadas) color de piedra: rosa.



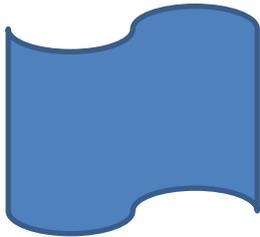
SKYWALKER, (Jedi) color de piedra: rojo



ALBUS, (Magos) color de piedra: violeta.



ATLANTIS, (Hombres anfibio: sirenas) color de piedra: azul



GRIMMS (cazadores de sombras) color de piedra: gris.



(Nombres reserva: Eregion(verde oscuro)- Rohirri (azul marino)-Orden del Phoenix(granate)).

MORDORIA: (Villanos) color de piedra: negro.

(de aquí no hay escudo porque se supone esta región no se nombra....)

TARDE: PISCINA-DUCHAS-TIEMPO DE PAZ

NOCHE: SAHÚCO MÁGICO

Durante la cena Márvolo roba las piedras (las esconde en los baños del patio) y petrifica a tres personajes principales que custodiaban las piedras.

Los chavales no se percatarán de lo ocurrido hasta que todos estén abajo y uno de los profesores les avise de lo que ha pasado. Entonces Márvolo les dice que si quieren recuperar las piedras y despertar a los petrificados tendrán que conseguir las pistas que ha repartido entre otros magos del Sahúco, ya que la única manera de conseguir que las entregue será si son capaces de hipnotizarlo. Entonces Márvolo desafía al Mago Decano: “A ver si tus aprendices son tan buenos como tú crees, viejo, si conseguís hipnotizarme os daré las piedras sin oponer resistencia y despertaré a esos, pero estos mocosos tendrán que aplicarse a fondo, no estaré aquí toda la noche, y tus profesores necesitan ayuda, ja, ja, ja.”

LA HISTORIA:

Los chavales deben ir en grupo por el pueblo buscando a los magos que tienen pistas, deberán hacer todo lo que se les diga y conseguir todas las pistas. Cada vez que consigan una pista tienen que llevarla a la mesa de control, dónde se les dirá dónde tienen que ir, la razón de hacerles volver al punto de partida cada vez, es para que puedan pasar tiempo juntos y hacer grupo. Las pistas irán marcadas con una runa, de tal manera que cuando tengan todas las tarjetas, un representante de cada grupo tendrá que traer la tarjeta con la runa, así todos colaboran en el hechizo para hipnotizar al villano.

Las pistas estarán dispuestas de la siguiente manera:

1. Pitonisa Lola: (En las escaleras de atrás de la casa). La Pitonisa ha perdido su baraja, les dice a los chavales que a cambio de buscarla les enseñará su truco para leer el futuro. Los chavales deben buscar la baraja y se leerán el futuro entre ellos, utilizando el método de la Pitonisa.

· **Conjuro: “Abre los ojos. Número: 1.**

2. Panoramix: (Barbacoa). Le ayudarán a hacer un brebaje, un brebaje bastante desagradable: con mezcla de arena, piedras, hojas... será el principio de la recuperación de los petrificados.

· **Conjuro: “Cierra la boca”. Número: 2.**

3. Merlín: (Plaza.) Para ir avanzando hay que acertar preguntas y acertijos.

· **Conjuro: “Desentapona el oído”. Número: 3.**

4. Bruja Maruja. (Camino al cementerio) La bruja les hará representar una escena de tres cuentos diferentes (Blancanieves, caperucita, la cenicienta...).

· **Conjuro: “Date la vuelta”. Número: 4**

5. Gángar: (En el campo de fútbol).

Gángar “castiga” a los niños por ser tan escandalosos y les obliga a dar tres vueltas al campo de fútbol corriendo, después les da su parte del conjuro.

· **Conjuro: “Abre la puerta”. Número: 5**

6. Morgana: (Camino al Berro) Morgana está buscando ciertos objetos personales. Estos objetos están perdidos en un saco grande. Las cosas que saquen no podrán meterlas de nuevo. Deben sacar tres objetos que les diga Morgana, pero si sacan cualquier objeto de color negro, deberán volver a empezar de nuevo a buscar.

· **Conjuro: “Enciende la luz”. Número: 6**

7. Harry Potter: (En la carretera) Harry ha perdido sus pertenencias. Sólo sabe que las gafas las tiene un hombre en un saco. Tienen que buscar al hombre del saco que pulula por ahí solo y convencerlo para que les dé las gafas de Harry. Deben volver y dárselas a Harry y éste les diga su parte del conjuro

El hombre del saco: Es un personaje itinerante, que va vagando por ahí y que los chicos pueden encontrar en cualquier sitio, tiene como única función asustar y hacer un poco el burro y dar las gafas de Harry a cada grupo.

· **Conjuro: “Camina para dentro”. Número: 7**

8. Arlequín: (Patio) Para dar su parte del conjuro invita a los chavales a bailar y danzar al ritmo de su música.

· **Conjuro: “Y danos lo que es nuestro.” Número: 8**

9. Gandalf: (plaza) Gandalf tiene dos bolsas para que se disfracen de magos. Se divide el grupo en dos y deciden cuál de las dos partes se ha vestido mejor.

- **Conjuro: “un, dos tres, (chasquido) Número: 9**

Pruebas extra:

10. Hagrid: (en la iglesia) les pide que canten una nana, o cuenten un cuento para dormir a su mascota. **Conjuro: “Y vete volando” Número 10**

11. Minerva: (pilón) “Juego teléfono roto”. **Conjuro: “de nuestro patio” Número 11**

. Al completar las partes del conjuro, cada grupo las ordena, van hacia el villano se lo dicen y este despertará a los profesores y les entregará las piedras. Todas menos la piedra negra, con la que se escapará y la cual habrá que conseguir a lo largo del campamento.

Materiales:

- Una baraja.
- 10 platos de plástico, para los brebajes de la prueba 2.
- 2 Sacos grandes.
- Dos bolsas con disfraces.
- 9 Gafas de cartulina.
- Reproductor de música.
- Hojas con los conjuros.
- “Posible mascota para la prueba 10” (sólo será necesario si se realiza la prueba).

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

FECHA DE REALIZACIÓN:		HORA DE INICIO:	
LUGAR:		HORA DE FINALIZACIÓN:	
PARTICIPANTES:			
ACTIVIDAD:			

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA MAÑANA?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA TARDE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA NOCHE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

Se traza una línea en el suelo a la altura del árbitro que se sitúa con el pañuelo extendido. Los niños se sitúan dos filas a la misma distancia del pañuelo.

El árbitro dirá el número en voz alta. Gana el primero que lo coja y regrese al punto de partida sin ser cogido por el jugador del equipo contrario. Si en alguna carrera existen dudas será el juez quien decida.

3. LOS BOLOS

MATERIAL

-20 Botes de Coca Cola vacios.

-Una pelota no muy grande.

DESARROLLO

Se hacen dos equipos. Cada uno de los cuales hará una fila para lanzar la pelota a sus respectivos botes. Estos estarán colocados como si fueran bolos.

Cuando el árbitro pite, cada jugador lanza la pelota a sus bolos. El arbitro va apuntando los bolos que va tirando cada jugador, para al finar de completada la fila de participantes se otorgue el punto al equipo ganador.

4. GOL CON LA MANO

MATERIAL

-Un balón de fútbol

DESARROLLO

Los niños se ubican en grupos por círculos todos mirando hacia dentro con las piernas separadas a la altura de los hombros, se inclinarán el cuerpo adelante y las manos empujaran el balón a ras de suelo, con el fin de realizar goles. El balón debe pasar entre las piernas de los compañeros, a aquel que le hagan un gol deben salir del círculo y alentar a sus compañeros que siguen participando.

5. CARRERA DE SACOS

MATERIAL

-Seis sacos

DESARROLLO

Cada equipo se coloca en su fila. A la señal del árbitro, comienza la carrera por el lugar indicado. Gana el equipo cuyos participantes consigan completar el recorrido en menos tiempo, en el conjunto de todas las carreras.

CEREMONIA DE CLAUSURA.

Consistirá en la entrega de medallas a todos los participantes. No habrá distinciones. Las medallas serán todas de la misma categoría. Lo importante es participar y haberlo pasado bien.

TALLERES: Estrellas y de las hadas

Hoy es un día especial, en esta escuela de magos. Hoy nuestros grandes maestros nos enseñan a compartir, y no hay mejor manera de llevar a la práctica lo que nos están enseñando que hacer entre todos, una serie de talleres que nos vendrán muy bien para la noche mágica que hoy nos espera.

Sale el personaje del día presentando la actividad a realizar.

TARROS ATRAPA HADAS

En cuantas ocasiones hemos soñado con hadas o con otros personajes que nos hubiera gustado que estuvieran siempre con nosotros. Hoy gracias a los consejos y conocimientos de nuestros maestros en esta escuela, vamos a poder conseguirlo.

MATERIALES.

- CARTULINA NEGRA
- TIJERAS
- CUTTER
- PEGAMENTO DE BARRA
- COLA BANCA
- PINCEL
- PURPURINA
- CONTORNOS DE HADA
- VELAS
- ADORNOS PARA EL TARRO
- VELAS

Lo primero que debes hacer es recortar un contorno de hada, gnomos, brujas, etc., hecho con cartulina negra, una vez recortada vemos donde la queremos situar en el tarro y lo pegamos con pegamento de barra apretando para que se pegue bien, con la cola blanca y con ayuda del pincel ponemos cola blanca por todo el tarro. Después lo rociamos con la purpurina. Después podemos poner algún detalle, y después le introducimos una vela para ver cómo queda.



PORTAVELA CON PALOS DE MADERA

La luz es muy importante en nuestras vidas, sin luz no somos nadie. Los grandes magos nos enseñan cómo podemos conservarla.

MATERIALES.

- PALO GORDOS
- PALOS PLANOS
- PALOS FINOS
- LATAS DE CONSERVA
- PIEDRAS. CUERDA
- SILICONAS
- PINTURA DORADA O PLATEADA
- VASOS O LATAS

Se coge el soporte que sería la lata de conserva y se van pegando poco a poco con la silicona los palos (en diagonal, recto, al gusto de cada uno), al terminar se pintará con dorado o plateado y para finalizar se adornará.



NOCHE: El misterioso nacer de las estrellas fugaces

Cuentan que hace muchos muchos años no existía la noche, pues Nuit, la gran diosa de la luz, lo iluminaba todo con sus estrellas. Pero un buen día Nuit tuvo un precioso bebé, al que llamó Ocaso. Ocaso crecía sano y feliz, pero era hijo único y se aburría, de modo que constantemente reclama la atención de su madre. Está, cansada de interrumpir sus labores habituales, un día le prestó una estrella para que jugara. El niño la agarró, la miró y a continuación la tiró hacia su madre; la estrella dejó un rastro de luz y finalmente se apagó. Entonces Nuit le dio otra estrella y el niño repitió el juego de nuevo.

Un día Nuit, creyendo que no la tiraría, le dio la estrella más grande que tenía: el Sol. Pero Ocaso la tiró igualmente, incluso más lejos que las otras, de modo que se perdió en el horizonte. La gran diosa tuvo que ir a buscar el sol, dejando al mundo sumido en una terrible oscuridad. Cuando lo encontró por fin, lo ató con un hilo invisible para que, si su hijo volvía a tirarlo, solo tirando del hilo volviera a salir de nuevo el sol. Desde entonces el sol sale y se pone todos y cada uno de los días.

Dicen que en los días de verano Ocaso está más inquieto y aburrido y Nuit le da muchas estrellas pequeñas para entretenerlo, pero eso sí, ahora les ata siempre un hilo antes de dárselas. Y por eso hay lluvias de estrellas en algunas noches de verano. Pero además cuentan que las estrellas que Ocaso lanzaba forman la constelación que pertenece a nuestra escuela de magia, se han perdido 5 de ellas y estamos avisados de que nuestra escuela corre peligro si no las encontramos antes de que amanezca, para ello hay que encontrar antes el hechizo que traerá de vuelta a las estrellas. ¿Nos podéis ayudar?, el tiempo que tardéis es clave para que todo salga perfecto.

TEATRO: la actividad se iniciará en la pista de fútbol todos sentados con la representación del cuento.

-Personajes: Nuit, Ocaso, Narrador.

TIEMPO DE REALIZACIÓN: 1H 15MIN

GRUPOS EN BUSCA DE LA CONSTELACIÓN PERDIDA: se dividirán por 5 grupos y tendrán que realizar diferentes pruebas para encontrar el hechizo.

ACTIVIDADES:

1. PROFESOR DE LAS CONSTELACIONES (CAMINO AL BERRO):

DATOS INTERESANTES:

-Las constelaciones son agrupaciones de estrellas que se unen mediante trazos imaginarios, cuando la luna está llena son muy difícil de ver.

- ¿sabías que no siempre puedes ver todas las constelaciones?, depende de dónde te encuentres, hay algunas que solo se pueden ver en el hemisferio norte y otras que sola se pueden ver en el hemisferio sur, además también dependerá de la estación del año en la que estemos.

ACTIVIDAD:

1,2,3 responda otra vez, los niños tienen que hacer un concurso sobre las constelaciones, cada uno tendrá que ir diciendo una constelación que se sepa y si no dice ninguna tendrá que comer algo con los ojos cerrados y además adivinar que es.

MATERIAL: Comida (algo que pique, algo salado, algo dulce)

CONSTELACIONES: Osa mayor, osa menor, cruz del sur (es la constelación más pequeña, aparece en las banderas de Brasil o Australia), orión, escorpio, libra, leo, centauro, hércules, cisne, águila, pavo.

2. PROFESOR DE LAS ESTRELLAS (PISTA DE FÚTBOL):

DATOS INTERESANTES:

-¿Sabéis porque brillan estrellas?

Las estrellas brillan porque son enormes esferas de gas, muy muy caliente, que desprende luz y calor. Brillan tanto porque dentro de ellas hay reacciones atómicas. Su temperatura puede alcanzar los 10.000 grados centígrados. Según los colores que desprenden sabemos si las estrellas son más o menos grandes. Las estrellas viven durante miles de millones de años, pero siempre se extinguen. A simple vista desde la Tierra se pueden ver unas 2000 estrellas pero realmente en el universo hay miles y miles de millones.

ACTIVIDAD:

En esta actividad se repartirá un mapa con una constelación señalada, a cada niño se le pintará una estrella en la cara. Estos deberán representar la forma de la constelación a través de un ovillo de lana.

MATERIAL: Lana, mapa constelaciones, cera blanda color plata o blanca.

3. PROFESOR DEL CIELO (PATIO):

DATOS INTERESANTES:

-Y si os pregunto que hay el cielo, ¿qué me sabría contestar? bueno pues en el cielo está el sol, las estrellas, la luna. Pero....y el Sol ¿sabéis lo que es? el sol es una estrella que brilla con luz propia, y su energía llega a la Tierra en forma de luz y calor, y esta energía ayuda a que la vida se desarrolle en nuestro planeta.

ACTIVIDAD:

En el patio habrá un laboratorio donde estará el profesor experto en el cielo (que además está un poco loco), y estará haciendo experimentos hasta que se da cuenta de que lo observan un grupo de gente, le empezará hablar sobre el cielo y les invitara hacer diferentes experimentos con él.

MATERIAL:

Tela
Estrellas, sol y luna de cartulinas.
Vasos.
Elementos para los experimentos.

4. PROFESOR DE LA LUNA Y A SU VEZ DE PLÁSTICA(CAMINO AL CEMENTERIO):

DATOS INTERESANTES:

-Sabéis que la Luna es el único satélite que gira alrededor de nuestro planeta y tarda 28 días en dar una vuelta completa a la tierra. La luna no está nunca quita y siempre se está moviendo, además lo hace de dos formas distintas, con el movimiento de rotación y traslación. También es interesante sabe que la luna tiene 4 fases, luna llena, cuarto menguante, luna nueva y cuarto creciente. La luna es 4 veces más pequeña que la Tierra.

ACTIVIDAD

Esta actividad consiste en pintar un cuadro conjunto donde el resultado final será un cuadro con diferentes galaxias, constelaciones, etc... diseñadas por cada grupo.

Materiales: papel continuo, pintura de dedos, cepillos de dientes o pinceles (para el efecto de las estrellas).

5. PROFESOR DE LAS GALAXIAS (EN LA PUERTA DE LA IGLESIA):

DATOS INTERESANTES:

-No amigos, aquí no vais a escuchar ningún rollo sobre las galaxias, aquí las vais a sentir y vais a vivir como es estar flotando en el universo, así que sentaos, poneos cómodos y relajáros.

ACTIVIDAD: mini relajación:

Cerramos los ojos, relajamos nuestro cuerpo, y nos concentramos en nuestra respiración, respiramos por la nariz soltando muy despacio el aire por la boca. Ahora vamos a realizar un viaje muy especial, imaginaos que estamos flotando en medio del universo, que nuestro cuerpo no pesa absolutamente nada, no pienses en nada más, sólo en que estás flotando y eres libre. Observamos cómo a nuestro alrededor hay miles y miles de estrellas con una luz preciosa, incluso vemos que podemos cogerlas y jugar con ellas, siente la pequeña brisa que llega a tu rostro. Sigues flotando y avanzando en el universo todas tus preocupaciones se quedaron en la tierra, disfruta del silencio. Respira hondo y disfruta, en tu momento.

MATERIAL:

Velas
Incienso
Música relajante

HECHIZO: este es el hechizo que han de encontrar las estrellas que pertenecen a la constelación de la escuela de magia, en cada prueba se les entregará una frase del mismo, donde al final tendrán que juntar todas las partes y leerlo entre todos.

HECHIZO

*Ocaso con las estrellas quíso jugar,
pero nosotros hemos venido a luchar.
Las hemos encontrado, nos lo hemos ganado,
Compartiendo, pensando y brillando.
Estrellas os invocamos, a todas juntaros.*

Conclusión: (volverían todos a la pista de fútbol)

Contará la leyenda que en una noche estrellada como esta, aquellos que fueron nombrados guardianes de las estrellas unieron todas sus fuerzas, su intelecto y su sabiduría para capturar aquellas estrellas que se habían extraviado, para aprender que una única persona puede lograr grandes cosas pero cuando comparte, cuando se une con los demás, puede lograr lo increíble. Lo habéis conseguido, habéis logrado lo imposible, capturar todas esas constelaciones, las estrellas perdidas, extraviadas...

A partir de hoy brillan con mucha más fuerza, podéis sentirlos orgullosos de mirar al cielo y pensar que gracias a vosotros todo está en su sitio, todo brilla más y es un poco más bonito.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

FECHA DE REALIZACIÓN:		HORA DE INICIO:	
LUGAR:		HORA DE FINALIZACIÓN:	
PARTICIPANTES:			
ACTIVIDAD:			

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA MAÑANA?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA TARDE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA NOCHE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

MIÉRCOLES 8

CONTROL DE LAS FUERZAS

Tema: Autocontrol / PAZ

Valores del día:

Diálogo frente a la violencia	Autocontrol	Respeto
Saber excusar los defectos de los demás	Paz	Paciencia

MAÑANA: JUEGO DEL QUIDDITCH

Historia: Situándonos en un partido habitual de quidditch, un secuaz del malvado Malboro llamado Luccius se infiltra en la grada del partido con el fin de hechizar de manera perversa a nuestro Magos y Magas. Luccius consigue dicho propósito en una situación clave del partido. Harry cae desmayado y el partido se detiene instantáneamente. Tras una investigación minuciosa de los hechos, Dumbledore y los profesores de la escuela (monitores) llegan a la conclusión de que dicho acontecimiento, ha sido un ataque a un alumno de la escuela. Varios testigos describen los hechos (los monitores preguntan a los niños y los niños describen la situación y al sospechoso). Dumbledore deduce que Harry se ha desmayado por un hechizo, que le impide despertar. Decide que lo primero que hay que hacer es que le quiten el maleficio. Para ello, divide la escuela en dos grupos, uno hace la poción y por otra parte otros hacen el conjuro varitas para despertarlo. Al final de la actividad se deduce que el que lo ha maldecido ha sido Luccius.

Los submarinos

Jugadores y material:

Vendas para los ojos y 8 más

Se divide a los jugadores por equipos, cada uno formará un submarino poniéndose todos sus miembros en fila india y apoyando cada jugador las dos manos encima de los hombros del que tiene delante.

A continuación se vendan los ojos a todos los jugadores excepto al último de cada fila. Este jugador es el único que puede ver, será el encargado de dirigir el submarino formado por su equipo.

Las instrucciones para dirigir el submarino consisten en una serie de palmadas en los hombros. Una palmada en los hombros al mismo tiempo significa que el submarino debe ponerse en

marcha, una palmada en un solo hombro significa izq o derch dependiendo del hombro. Dos palmadas seguidas en los dos hombros indican que hay que lanzar torpedos; en este caso el primero de la fila abandona el submarino caminando hacia delante en línea recta y con los brazos extendidos, hasta tocar al otro submarino formado por otro equipo o llegar al límite del campo.

Cuando el último de la fila da una palmada en los hombros al jugador que tiene delante este transmitirá la orden al jugador siguiente y así sucesivamente hasta que llegue al primero que es el que realizara la acción.

Cada piloto conducida su submarino mediante este sistema intentando torpedear al submarino del equipo contrario para ganar.

Tragobolas

Necesitamos una caja grande rectangular con 5 círculos o agujeros de distinto tamaño y decorada como Harry Potter.

Cada agujero tendrá una distinta puntuación en base a la dificultad, cada grupo tendrá una serie de tiros y para pasar de prueba tendrán que conseguir (x) puntos.

Materiales: 1 caja grande con 5 agujeros y 5 pelotas de arroz, globos y arroz.

El pasillo

Los jugadores se colocan en fila india con el primer jugador con la pelota en la mano

El primer jugador pasará pelota al segundo con las dos manos por encima de su cabeza.

El segundo pasará la pelota entre sus piernas al tercero.

El tercero pasará igual que el primero, y así sucesivamente.

Cuándo el último recibe la pelota corre botándola hasta el primero y se repite el movimiento.

Gana el primer equipo en llegar hasta la línea de meta

Material: 1 pelota, no demasiado grande. (gomaespuma)

Las islas

1. Se hacen equipos. Tiburones y náufragos. Se hacen dos círculos que serán las islas.
2. Los náufragos se sitúan en las islas y los tiburones se reparten sobre el terreno de juego.
3. Uno de los náufragos lanza la pelota lo más lejos posible sin que salga del campo mientras corren hacia otra isla.
4. Los tiburones intentaran recoger la pelota y lanzarla a los náufragos antes de que estos lleguen a sus islas.
5. Cada naufrago que recibe un pelotazo se transforma en tiburón.
6. Gana el último que queda en pie.

Material: 1 pelota(goma espuma) , no demasiado grande, tiza para hacer los círculos.

El Tacto Misterioso

Se recorta en una caja un agujero cuadrado para que pueda meterse la mano. En el interior de la caja hay distintas cosas. El jugador deberá meter la mano en cada una de las cajas y adivinar que es el jugador que más adivine los objetos recibirá el premio.

Materiales: una caja mediana con un agujero, araña (plástico), calcetín (no usado), una pluma, algodón, peluches de animales, billete (monopoli), maracas, un cordón de zapatilla, espaguetis.

El veneno

Se sortea a uno de los niños para ver quién se queda, una vez que se sabe los demás salen corriendo inmediatamente. El que se ha quedado debe salir a tocar a uno de los que habían salido a correr. Cuando toque a uno él dice "envenenado" y deja de jugar. A partir de este se hacen con todos y el último que se quede sin ser envenenado es el ganador.

El director de orquesta

Se elige mediante sorteo a un jugador. La persona elegida deberá abandonar al grupo

Los demás jugadores se sientan en el suelo formando un círculo.

Se escoge a uno que sea el director de orquesta. La elección debe hacerse en voz baja para que el jugador que abandona el grupo no se entere.

El director de la orquesta simulará tocar un instrumento musical. Los demás jugadores le imitarán.

El jugador que salió de la sala se situará en el centro del corro y deberá adivinar quién es el director de la orquesta.

El director va cambiando de instrumento intentando no ser descubierto. Si es identificado pasa a ser el próximo buscador y es el que abandona la sala.

El teléfono dulce

Se elige a un jugador que diga una palabra.

Todos los participantes cogerán un lápiz y se lo pondrán en la boca intentando que el otro jugador adivine lo que le diga

Ganará el equipo que más palabras consiga acertar.

Se colocarán en fila india.

Material: Nubes de golosina sin gluten.

El cambio

Un grupo de jugadores se ponen como si se estuvieran haciendo una foto.

Elegiremos a un jugador que será el que tendrá que observarlos durante 30 segundos.

El grupo de personas cambiará cosas de su, ropa, posición...

El jugador elegido deberá adivinar un mínimo de 7 cambios para conseguir pasar de prueba.

Materiales: 4 gafas de sol, 5 pañuelos.

Pasapalabra (Libro de soluciones)

Con la A: Acción que realizas cuando se te desatan los cordones.(Atar)

Con la B: Animal que rebuzna (burro)

Con la C: Puede ser un paso de peatones o (de Cebra)

Con la E: Objeto indispensable para los magos. (escoba)

Con la F: Instrumento que normalmente se toca en clase de música (Flauta)

Con la G: Herramienta para levantar coches (gato)

Con la H: los perros lo suelen enterrar (hueso)

Con la I: de América, antiguos nativos o población (Indios).

Con la J: El salvador (Jesús) - Hijo de maría y José

Con la K: Unidad de peso de gramos (kilo)

Con la L: Acción realizada cuando una persona está triste (LLorar)

Con la M: Capital de España (Madrid)

Con la N: Celebración nacimiento de Jesús (Navidad)

Con la O: Estorbar el paso (Obstruir)

Con la P: Sustancia propia para pegar (Pegamento)

Con la Q: Le gusta al ratoncito Pérez (Queso)

Con la R: Ira, enojo. (Rabia)

Con la S: Flotador que te permite sostenerte en el agua. (Salvavidas)

Con la T: Polígono de tres lados. (Triángulo)

Con la U: Atar o juntar una cosa con otra.

Con la V: Montaña llena de lava (Volcán)

Con la X: Falto de experiencia (Inexperto)

Con la Y: Inmediatamente, ahora mismo (Ya)

Con la Z: Fruto de la zarza (Zarzamora)

Talleres: Gena

Algodón; dos bolsas grandes

Palillos: una caja

Fotocopias

Acetona: 3 botellas.

Marcha de la tarde/noche

Los profesores y el director descubren donde está situado Luciuus y deciden emprender la marcha e ir a por él para capturarlo. Una vez allí todos juntos buscamos a Luciuus y lo encontramos junto con otros “malos” (premonitores) y hay una batalla entre ambos, los malos huyen menos Luciuus que ha sido capturado por los buenos. Se puede dividir los grupos: dos grupos una marcha de los pequeños al Berro y otra de Grandes por la parte de atrás del Santuario.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

FECHA DE REALIZACIÓN:		HORA DE INICIO:	
LUGAR:		HORA DE FINALIZACIÓN:	
PARTICIPANTES:			
ACTIVIDAD:			

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA MAÑANA?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA TARDE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA NOCHE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

JUEVES 9

QUE NADIE TE HAGA RETROCEDER EN TU EMPEÑO

Tema: Valentía y autenticidad

Valores del día:

Arriesgarse

Ser fiel a unos principios

Esfuerzo

Buscar

Lucha contracorriente

Inconformismo

MAÑANA: Cluedo matutino.

El móvil del cluedo será la desaparición del Libro de Nigromantes y Magia Negra de la gran biblioteca de la escuela. Los encargados de la biblioteca (dos personas) saldrán a contar que anoche escucharon un ruido y al despertar no estaba el libro. Llevan toda la noche y la mañana buscando y no aparece, desesperados piden ayuda a las diferentes casas de la escuela para que ayuden. Les piden que examinen las pruebas y pregunten a los diferentes encargados de la escuela que estarán repartidos por todo el pueblo.

El juego consistirá en ir pasando por todas las salas en un orden lógico. La primera sala manda a la segunda y así. En cada sala, cada monitor ambientado como un personaje de la escuela, les contará su versión de los hechos y tratará de ayudarles. Habrá personajes que cuenten mentiras, otros la verdad y otros contarán quien creen que contaran mentiras. Los diferentes personajes serán:

1. El director: Se mostrará tranquilo aunque les advierte a los chavales del gran problema que supone perder ese libro. Al ser el director les advertirá de dos personas que probablemente contaran mentiras. Los niños deben entender de estos personajes que al ser el director todo lo que dice es cierto y no es sospechoso, solo trata de ayudar.
2. El jardinero: Ambientado como jardinero pero de una escuela de magos, es decir, no cuida plantas normales, no riega con regadera normales.... Parece tranquilo pero a mitad de la conversación se vuelve algo más nervioso.
3. El cocinero. Ambientado como un cocinero pero de una escuela de magos, es decir, no cocina patatas y huevo, más bien sabe platos muy complejos, no usa paletas, ni cucharas normales. Su sala no será la cocina, estará dando un paseo ajeno a los problemas de la escuela. Un poco despreocupado.
4. El custodio de la biblioteca 1: Preocupado porque perder el libro de magia negra tiene un gran castigo, tiene que encontrarlo o lo despedirán. Para él era un sueño trabajar guardando la biblioteca, no se había perdido ningún libro durante su trabajo, pero ahora se ha perdido el más importante. Está triste y no puede casi hablar. Tiene que ir vestido como su compañero o muy parecido.
5. El custodio de la biblioteca 2: No se le nota tan dañado como a su compañero. Dice que va a volver, que seguramente algún mago lo tenga y este revisando algo. No tiene miedo a perder su trabajo porque según él no es culpa suya. Tiene que ir vestido como su compañero o muy parecido.

6. El limpiador: Ambientado en un limpiador de magia. Su papel es el de una persona tranquila, desconoce el poder del libro y cree que es un juego de niños. Es un papel inocente y que carece de sabiduría en temas mágicos.
7. El mago encargado de resolver el caso. Se muestra como el detective. Su única misión es pasar por los grupos diciendo que todos creamos al director, sus pistas son las más valiosas.
8. El encargado de las pócimas. Intenta excusarse, sabe que su poder con el libro sería inmenso pero intenta evitar hablar del tema. Quiere quitar hierro a su sabiduría sobre pócimas, incluso niega saber cosas sencillas sobre pócimas.
9. El mayordomo o ama de llaves. Posee todas las llaves y así se lo hacer ver a los chavales. Tiene un tono solemne, habla muy fino y con mucha propiedad. Es muy serio y no pierde la calma en ningún momento.

Cada personaje debe durar entre 5 – 10 minutos dando su pista. Tras esto todos nos reuniremos en el patio. Antes de decir quien ha sido, alguien dirá que es tiempo de piscina y el director dirá que así es. Hay que ir a la piscina. Con las pistas encontradas los magos tratarán de encontrar al malhechor.

TALLERES:

Pequeños: pintar piedras

Mayores: mandalas

Taller de pintar piedras: Consiste en pintar piedras con pinturas y temperas.

Material:

- Piedras
- Pinturas de varios colores o temperas
- Pinceles de diferente grosor
- Periódico o papel para no manchar mesas
- Vasos de plástico para mojar el pincel y limpiarlo

Taller de mandalas con lana: Basada en el tradicional taller de pintar mandalas, pero ahora habrá que hacerlos con lana.

Utilizando los palitos de brochet se busca realizar con lana las partes del mandala. Esto seguramente ayudará a superar el estrés. Se atan dos palitos de brochet y luego los giramos de manera que queden en un ángulo de 90°. Luego damos vuelta la lana en la diagonal contraria.

Colocamos los otros dos palitos de crochet de manera que queden ocho puntas . Se va pasando la lana Al concluirlo se puede barnizar para proteger el trabajo y poder colgarlo en algún lugar privilegiado de la casa.

Desde ya que se pueden utilizar más cantidades de palitos para realizar estos mandalas Ojos de Dios. Cada uno buscará el formato que desee.

Material:

- 4 palitos por persona de brocheta o de helados.
- Lana de colores

NOCHE: Noche del terror.

Se avisará previamente en el momento de grupo. No es un secreto que esa noche es la noche de miedo. Se hablará con ellos e se dirá como siempre que los que la empiecen tienen que terminarla. En el comedor se separará el grupo de la película y el grupo de la noche de miedo. Tras esto, los cuatro/ cinco monjes pasarán al comedor. Explicarán que alguien ha usado el libro y todos están malditos, los únicos buenos son ellos. Así que más vale que se fien de ellos. Estos los querrán llevar hacia la zona de seguridad: la galería de la luz. Dentro de la casa no habrá sustos. Solo comedor y sala del café.

Habrán 4 o 5 recorridos dependiendo de los grupos y cada uno llevará un recorrido, al final todos irán al lamparario . Saldrán grupos cada 5 minutos. Pasaran por diferentes lugares ambientados de terror. La única misión es escapar de esa pesadilla.

Los diferentes lugares serán:

SALA DEL CAFÉ: SALA DE LAS PÓCIMAS. Solo habrá un monitor.

IGLESIA: PUERTA DE LA BIBLIOTECA. Estarán los dos guardianes pero no tendrán ningún papel, solo darán sustos.

CAMINO DEL BERRO: FIN DE LA PROTECCIÓN DE LA ESCUELA. Todo tipo de peligros, dos monitores.

CEMENTERIO: CAMINO DE LAS ANIMAS(CEMENTERIO DE MAGOS). Dos monitores.

BARBACOA: PARQUE DE LAS ALMAS PERVERSAS. Dos monitores.

CAMPO DE FÚTBOL: CAMPO ABANADONADO DE QUIDITCH. Tres monitores.

BAÑOS: ANTIGUO HOSPITAL DE LA ESCUELA. Una o dos personas

PATIO DE LA ESCUELA: Una persona

GALERÍA: SALA DE REUNIONES: Dos personas.

COMEDOR: COMEDOR: 2 personas.

LAMPARARIO: GRUTA DE LOS SOLLOZOS. 4 personas.

Cada lugar debe estar ambientada más o menos con la temática. ***IMPORTANTE*** : Cuidado con el material, no portazos, no manchar salas de dentro de la casa. Todo se recoge.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

FECHA DE REALIZACIÓN:		HORA DE INICIO:	
LUGAR:		HORA DE FINALIZACIÓN:	
PARTICIPANTES:			
ACTIVIDAD:			

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA MAÑANA?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA TARDE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA NOCHE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

VIERNES 10**CUIDADO DEL CUERPO Y LA MENTE**

Tema: Crecimiento personal y cristiano

Valores del día:

Entrega	Solidaridad	Don de sí	Ayuda
Compañerismo	Amistad	Vida sana	Conversión

MAÑANA: JUEGOS DE AGUA

El personaje de la mañana, acompañado por personajes de días anteriores, saldrá presentando los juegos del agua. El agua es un bien muy querido y necesario por todos nosotros. En las diferentes culturas, el agua ha sido considerada como un elemento de sanación debido a las propiedades curativas que posee; incluso en algunos pueblos, se le ha atribuido un poder sobrenatural y ha sido considerada como un elemento de tipo religioso.

En la actualidad, el agua también juega un papel importante en el área de la salud, ya que se ha encontrado gran aplicación en la hidroterapia (tipo de terapia que consiste en la aplicación de baños y compresas).

En términos de simbolismo, el agua tiene tres características principales:

Vitalidad: todo organismo viviente requiere de agua para sobrevivir, entre el 60-80% de los seres vivos está constituido por agua y el 75% del planeta Tierra es agua.

Es purificadora: en muchas culturas se considera que el agua tiene la capacidad de limpiar y alejar impurezas (en términos físicos y de energía).

Es regeneradora: constantemente retorna todas las cosas a su estado original, moldeando y dinamizando la evolución de todos los organismos vivos.

Esta mañana vamos a descubrir estas propiedades con ayuda de todos los maestros.

Consistirá en 12 pruebas, cada grupo llevará un cubo de agua. Por cada prueba superada se le premiará al grupo con una cantidad de agua. El grupo que consiga llenar más cubos de agua ganará. En caso de hacer trampas, se vaciará la mitad del agua que tengan en el cubo.

Prueba 1: LANZAMIENTO CON PAJITA.

Todos los chavales del grupo se llenarán la boca de agua y con una pajita deberán lanzar el agua hasta su cubo.

Prueba 2: LA CADENA.

Se hará una fila india con todos los chavales. Tendrán que pasarse un vaso de agua con la boca y el último de la fila deberá vaciarla en su cubo. Por cada intento la fila rotará.

Prueba 3: CABALLITOS.

El monitor llenará un vaso de agua que deberá llevar un chaval en la boca, mientras que este está subido a las espaldas del caballito, recorrerá un circuito que el monitor les guiará y cuando lleguen al final, sin ayuda de las manos deberá vaciar en su cubo.

Prueba 4: BAJO LA LLUVIA.

Desde la escalera se vaciarán regaderas, los niños estarán situados abajo, y con un vaso cada uno, intentarán coger el máximo de agua posible que vaciarán al cubo.

PRUEBA 5: LA ESPONJA.

El grupo se sentará en el suelo en fila india. El primero empapará una esponja que deberá de ir pasando por encima de la cabeza de un chaval a otro. El último la escurrirá en su cubo.

PRUEBA 6: AUTOLAVADO.

La mitad del grupo pintará a la otra mitad por todo el cuerpo con ceras (brazos, piernas, cara, espalda, etc.) y después lo lavarán con jabón y lo enjuagarán.

PRUEBA 7: LA DUCHA:

Todos los miembros del grupo se pondrán en la puerta principal del patio donde está la manguera con ropa, el monitor de la prueba deberá mojarlos y los chavales escurrirán la ropa en su cubo para obtener el mayor agua posible.

PRUEBA 8. EL LABERINTO.

Se hará un circuito con sillas, bancos o lo que vea oportuno el monitor. 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 contra parte del cuerpo. Cuando lleguen al final reventarán el globo dentro del cubo.

PRUEBA 9: GLOBOS EXPLOSIVOS.

Consistirá en que los chavales intenten explotar los globos sin ayuda de las manos, los globos estarán dentro de su cubo.

PRUEBA 10: PAL PILÓN.

La prueba consistirá en que los chavales vayan al pilón y con la boca recojan el máximo de agua posible y la lleven hasta su cubo que estará en el patio.

PRUEBA FINAL!

Bombardeo desde la galería de la luz. Cada grupo saldrá con toallas e intentarán coger el máximo número de globos. Se lanzan 7 pequeños y uno grande por grupo.

Y esto es una idea que creo que nunca se ha llegado a hacer. Ya que los últimos días de campamento parece que a los chavales ya les cansa ir a la piscina y la mayoría casi ni se meten al agua, podríamos alargar las actividades de esa mañana y hacer unas cuantas en la piscina para que los chavales se animen y todos se bañen. Competiciones de natación, algún baile dentro del agua, mini partidos de waterpolo. Y a los ganadores premiarlos con un cubo de agua. Esto es opcional, pero me parece una buena idea para que todos nos bañemos y no se aburran en los últimos días.

TALLERES:

Pequeños: pintar piedras

Mayores: mandalas

NOCHE: ¿Quién es quién en la Escuela de Magos?

A estas alturas del campamento, ya nos tenemos que ir conociendo todos. Para comprobar que esto es así esta noche vamos a hacer una pequeña prueba de conocimiento, vamos a ejercitar nuestro cuerpo y nuestra mente algo muy importante en el mundo de la magia, porque si no sabemos sobre quien podemos aplicar nuestros poderes podemos tener muchos problemas. A lo largo de estos días hemos convivido con hobbits, elfos, humanos, énimos, hadas, brujas, y grandes magos que nos han ido enseñando como podemos ser realmente un gran mago, pero ¿sabemos realmente quien es quien, nos conocemos? Vamos a comprobarlo.

La actividad se iniciará en el patio todos sentados en las escaleras con la representación del juego por parte del personaje del día y con ayuda de otros personajes

-Personajes: personaje del día y otros magos.

TIEMPO DE REALIZACIÓN: 1H 15MIN o 1H 30 MIN

Descripción de la actividad

Todos alguna vez hemos jugado al quien es quien. Se trata de adivinar qué personaje ha elegido el otro jugador. En nuestro caso el juego va a sufrir alguna modificación de las reglas del juego.



Las normas del quien es quien original son las siguientes:

Se elige una tarjeta con un personaje y se coloca en el tablero sin que el otro jugador la vea. El también cogerá otra tarjeta y hará lo mismo. Por turnos se pregunta sobre los rasgos del personaje que puede tener el otro jugador. Cada vez pregunta uno. Puede pasar dos cosas cuando el otro jugador me conteste:

Si el jugador contesta SI bajo las fichas de los personajes que no tengan ese rasgo.

Si el jugador contesta NO bajo las fichas de los personajes que si tengan ese rasgo.

En nuestro quien es quien estas normas descritas anteriormente cambian un poco.

Normas del ¿quién es quién en la Escuela de Magos?

Para empezar el número de jugadores será el mismo que grupos hay. Estará formado por 2 jugadores de cada grupo. A parte habrá otro jugador que será un monitor y que ejercerá de jurado por cada pareja.

Quien sacará la tarjeta será el monitor, y la pareja de jugadores del grupo será quien tenga que adivinar quién es el personaje.

El monitor que va con una pareja no es el monitor que siempre va con ese grupo, será otro de otro grupo. El resto de componentes del grupo serán los posibles personajes a adivinar, el tablero.

Todas las parejas de jugadores juegan a la vez, guardando el turno entre unos y otros, porque depende de lo que haga una pareja, la siguiente pareja en jugar tendrá que hacer una cosa u otra.

Tras elegir las parejas a jugar por grupo y los monitores, se colocan al resto de componentes de los grupos en el patio, en filas y mirando hacia las escaleras, que es donde estarán situados las parejas y los monitores.

Cada monitor coge de una baraja de tarjetas, con fotos de todos los componentes de la escuela de magia, una de ellas. A partir de este momento comienza el juego.

Si la pareja que juega pregunta si el personaje tiene un rasgo en concreto y si lo tiene, tendrán que hacer una prueba (Tipo A), únicamente la hace la pareja para poder bajar, en nuestro caso sentar, a las personas que no lo tengan.

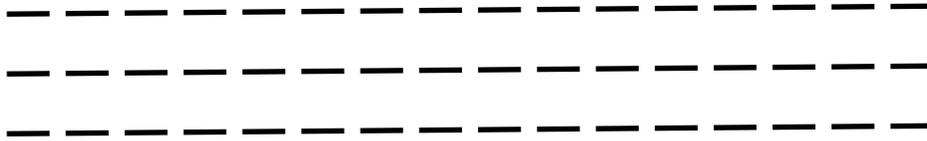
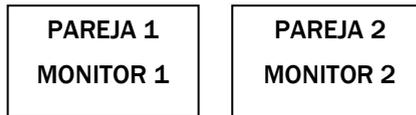
Si la pareja que juega pregunta si el personaje tiene un rasgo en concreto y no lo tiene, tendrán que hacer una prueba (Tipo B) el resto de las parejas para poder bajar, en nuestro caso sentar, a las personas que no lo tengan.

En resumen para poder sentar a los personajes que vamos descartando la pareja que juega tiene que hacer una prueba si acierta y si no lo acierta la prueba la realiza el resto de las parejas.

Si una pareja tiene que poner otra vez en pie a un grupo de personas porque piensa que su personaje está dentro de ese grupo, tendrán que hacer una prueba (Tipo C) todas aquellas personas que están sentadas para que se vuelvan a poner en pie.

El juego finaliza cuando una de las parejas adivina quién es su personaje.

Comenzamos el juego, un ejemplo.



La pareja 1 pregunta si lleva gafas, y es que sí, pues tienen que hacer ellos dos una prueba para poder sentar a los que no llevan gafas (ejemplo; cantar una canción).

El turno pasa a la pareja 2. Pregunta si tiene pelo rubio, es que no, pues tienen que hacer una prueba para que se sienten los que no tengan el pelo rubio el resto de las parejas (ejemplo; contar un chiste).

Volvemos a la pareja 1, que piensa que su personaje puede tener el pelo moreno, pues preguntan si tiene el pelo moreno, y al decirle que sí, para que se pongan de pie, todas las personas que están sentadas tienen que hacer una prueba, y hasta que no la pasen no pueden ponerse de pie y así sucesivamente.

A cada pareja se le entregara un tablero con todos los miembros de la escuela de magos y que son los personajes a adivinar, donde pueden ir apuntando sus preguntas y respuestas, y descartando quien puede ser su personaje misterioso.

Con la ayuda de todos los magos y con los conocimientos adquiridos durante todos estos días, esta gran prueba será muy fácil de pasar.

PRUEBAS

TIPO A:

1. Decir 10 países europeos en menos de 40 segundos.
2. Se dice el nombre de un dibujo animado y tiene que cantar la canción que los identifica: Heidi, Los Pitufos...
3. 10 nombre de pueblos de Albacete en menos de 40 segundos.
4. Inflar 10 globos en 30 segundos.
5. Comer una manzana sin manos.
6. Una adivinanza.
7. Traer 9 zapatillas del pie izquierdo.(que no sean de su grupo).
8. Que consigan 20 calcetines.
9. Hablar durante 1min sobre: “la importancia de la cría del caracol para la obtención de buenos resultados deportivos”.
10. Realizar una declaración de amor.

Materiales necesarios: globos, manzanas.

TIPO B

1. Taparse los ojos y que se pinten unos a otros.
2. Cantar una canción que contenga una palabra concreta.
3. Explotar 10 globos con la pareja pero sin manos, ni boca, ni pies.
4. Polvorón en la boca y adivinanza, los demás tendrán adivinarla.
5. Decir el nombre de todos los monitores.
6. Mímica. Imitar a dos personas del campamento.
7. Enhebrar una aguja en 30 segundos. Quien la enhebre antes coge turno.
8. Cantar una canción con el sonido de un cerdo.
9. Meter un boli en una botella.
10. El burro la lleva a cuestras; metida está en el bahúl; yo no la tuve jamás y siempre la tienes tú. Rta: la "u". (quien primero lo adivine coge turno).

Materiales necesarios: pintura cara, globos, agujas, hilo, bolígrafos, botella plástico.

TIPO C

1. El teléfono roto.
2. Bailar las manchegas.
3. Se marca en el suelo un camino con tiza. El jugador ayudado con un espejo deberá realizar ese camino marcha atrás sin salirse del camino. Ganará el que consiga acabar el camino en menos tiempo.
4. Contar los granos de arroz que hay en un vaso entre todos.
5. Que todo el grupo tiene que comer yogur con sal.
6. Atrapar tres chucherías dentro de un plato lleno de harina (individualmente dentro del grupo)
7. Llevar una pelota de papel rodando 2mts sin usar ni las manos ni los pies.
8. Llenar una jarra de agua con la boca.
9. Cantar el himno del campamento con la letra A.
10. Formar una letra con los cuerpos, en el suelo.
11. Se pone todo el equipo en círculo y tienen que pasarse la carta de uno a otro con la boca bien aspirando la hoja o mordiendo la manzana sin que se caiga.

Materiales necesarios: espejo, arroz, harina, chucherías, cartas.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

FECHA DE REALIZACIÓN:		HORA DE INICIO:	
LUGAR:		HORA DE FINALIZACIÓN:	
PARTICIPANTES:			
ACTIVIDAD:			

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA MAÑANA?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA TARDE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA NOCHE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

SÁBADO 11

BUENA CARA SIEMPRE

Tema: Alegría

Valores del día:

Capacidad de disfrutar	Buen humor	Saber reírse de uno mismo
Imaginación	Creatividad	Amistad

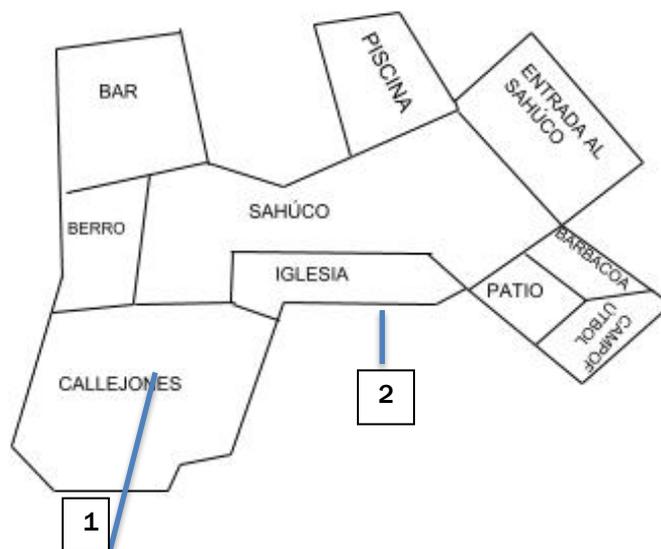
MAÑANA: LA BÚSQUEDA DE LAS RUNAS DE LAS ALEGRÍAS

Marvolo se ha ido llevando la alegría en la 'Escuela de Magos', nos hemos encontrado el cofre sin los pergaminos de la alegría. Para que vuelva la alegría los niños tendrán que buscar los pergaminos, pero también tienen que recordar que sonreír también les ayudará a conseguir todos los pergaminos.

ACTIVIDAD:

Se les dará por grupos un mapa, en el cual hay 10 sitios en los que buscar las runas cada runa mandará a los grupos a una actividad diferente, si no pasan la prueba tendrán que dejar la runa. Tendrán 12 minutos en cada sitio para buscar las runas. Las runas servirán para que el Mago Marvolo vuelva a tener la magia buena cuando los grupos se la den por la noche.

Mapa:



-Runa huevo: por la mañana se les entregará un huevo a cada grupo con su símbolo, el cual deberán cuidar hasta el final del día. Los grupos que al final del día conserven el huevo en perfecto estado obtendrán la runa de la alegría.

Pruebas:

1.-Camino al Berro:

Deberán encontrar 4 botellas de aguas llenas y tendrán que echar el agua en las otras 4 vacías que el monitor le haya dado. Si lo consiguen se les dará el pergamino

Materiales: 4 botellas de agua llenas y 4 botellas de agua vacías.

2.-Campo de fútbol:

Los niños tendrán una serie de palabras, con las cuales tendrán que hacer una historia con ellas. Si la historia le gusta al monitor que está allí, les dará el pergamino

3.-Plaza:

Deben conseguir el nombre completo, apellidos y firma de mínimo 10 tanto monitores como premonitores, pero tendrán una dificultad, tendrán que ir todo el grupo junto en vertical de la mano. Si lo consiguen se les da el pergamino

Materiales: Bolígrafos y papel

4.-Piscina:

Tendrán que coger los globos de agua que hay en la piscina con la boca y sacarlos para dejarlos en un barreño. Cuando consigan todos los objetos, se les dará el pergamino

Materiales: Globos y Barreño

5.-Patio:

Se jugará a las carreras de borrachos. Se dividirá al grupo en 2 grupos y tendrán que hacer una fila cada grupo. Empezará los dos primeros niños de cada fila hasta un punto enfrente, donde habrá un monitor, y el cuál deberá de darle 10 vueltas al niño boca abajo, y seguidamente volver a la fila. Cuando acabe el juego se les dará el pergamino correspondiente

6.-Iglesia:

Los niños hacen dos filas, se quitan las zapatillas y se esparcen por el suelo. Se les tapan los ojos a los primeros de cada fila porque tienen que buscar las zapatillas que están por el suelo con ayuda de sus compañeros, y cuando las tienen se las tiene que poner. Cuando acaben se les dará el pergamino

Materiales: Pañuelos.

7.-Barbacoa:

En un barreño se mezclará agua y harina, en él se introducirán piedras, las cuales tendrán que sacar con palillos chinos. Cuando acaben de sacar todas las piedras, se les dara el pergamino

Materiales: Barreños, agua, harina, piedras y dos palillos chinos.

8.-Bar:

Los niños tendrán que ir a una zona del mapa, donde estarán señaladas las cerillas, volver al lugar donde se encuentre la prueba, formar una fila y encenderse las velas el uno al otro, si se apaga la vela se vuelve a empezar. Si consiguen encender todas las velas habrán superado la prueba, y podrán seguir el pergamino.

Materiales: 15 Velas y paquete cerillas

9.-Entrada al Sahuco:

Se dividirá al grupo en 2 grupos, se pondrán en fila delante de una botella de agua, y los primeros de la fila deberán ir corriendo a llenar el vaso al pilón, y transportarlo hasta la zona de la prueba con la boca, una vez llegue donde están sus compañeros deberá girar la cabeza para que el vaso vaya derramando el agua en el siguiente vaso del participante del grupo. Una vez llegue al último de la fila, éste deberá pasar el agua que tengan en el vaso dentro de una botella de agua.

Materiales: Vasos de plástico y 2 botellas de agua.

10.-Callejon 1:

Por las calles del Sahuco hay cañas de pescar, tienen que buscarlas e ir otra vez hasta la zona de la prueba, donde habrá la piscina redonda del musical llena de agua y patos. Deberán conseguir el mayor número de patos para que se les dé la runa roja.

Materiales: Juegos de pesca

11.- Callejon 2

Se jugará al juego del araña, con lana se atara a las ventanas/paredes/cualquier superficie. Y tendrán que conseguir pasar de un lado a otro de uno en uno. Deberan hacerlo sin que la lana les toque, si les toca la persona volverá a empezar desde el extremo. Si lo consiguen, se les dará el pergamino

12.- Puerta lateral de la Iglesia

Jugaran a una guerra de culos contra el monitor, si ganan todos los del grupo al monitor se les dara el pergamino.

Materiales: Runas coloreadas, huevos, mapas y material de cada prueba.

TALLERES:

Pompones:

Materiales: Lana de colores y cartones.



PISCINA:

Como bien hemos dicho, cada grupo llevará durante todo el día un huevo, el cuál tendrán que cuidar todo el grupo, durante todos los momentos del día, en este caso la piscina, deberán de haber siempre alguien con el huevo.

El huevo puede manipularse, pero nunca podrá romperse.

El monitor o los monitores de cada grupo deberán observar que el grupo lleva el huevo todo el día.

NOCHE: LA CLAVE DE LA FELICIDAD

AMBIENTACIÓN:

El mago Marvolo se ha salido con la suya, los niños han conseguido una serie de pergaminos, pero no les ha dado tiempo a completar todo el proceso de la actitud de Marvolo, pues éste sigue siendo malvado dado que nunca ha encontrado la clave de la felicidad y la alegría.

Por ello, el mago Marvolo les dará a los grupos una última oportunidad para encontrar la clave de la felicidad y la alegría.

EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Una vez terminada estas palabras de Marvolo, se procederá a explicar la actividad. Marvolo les pedirá, que cada grupo saquen todos los pergaminos conseguidos en la mañana, pergaminos los cuales estarán a cargo desde la mañana hasta la noche por el monitor de grupo.

Una vez desenrollado todos los pergaminos, Marvolo les explicará que como bien se han dado cuenta, en cada pergamino está dibujada una zona del mapa del Sahúco de la magia, y para poder encontrar la clave de la felicidad, lo primero que tendrán que hacer es construir el puzzle del mapa juntando todos los pergaminos.

Los chavales se pondrán por grupos desde la ambientación, y tendrán 5 minutos para construir el mapa. Contruido el mapa para cada grupo, Marvolo les dirá que cada puzzle tiene señalada una zona del mapa, a la cuál cada grupo deberá de ir en busca de la clave de la felicidad.

Marvolo hará una cuenta atrás, y comenzará la actividad.

Cada grupo, irá a una zona del mapa, y todos realizarán la misma prueba, que consistirá en una sopa de letras con una serie de palabras relacionadas con nuestro Sahúco de magia.

Realizada la sopa de letras, los chavales deberán buscar la llave por la zona del mapa en la que estén, la cuál abrirá el cofre que llevará consigo un papel plastificado con una parte de la frase de la “clave de la felicidad”.

Éstas pruebas, serán realizadas por los premonitores, los cuáles serán los ayudantes malos de Marvolo.

Se pondrán unos 15 minutos para ir a la zona, resolver la sopa de letras, buscar la llave, y volver al patio donde estarán ya colocadas por los monitores, una mesa para cada grupo con su respectivo cofre.

Cada grupo, por orden, deberá ir abriendo su cofre, y recitando su parte de la frase de la “clave de la felicidad”

Seguidamente, cada grupo volverá a su parte de las escaleras, y Marvolo, explicará, que todos los grupos deberán ponerse de acuerdo en nuestro patio, para que de izquierda a derecha, la “clave de la felicidad” esté bien puesta.

Marvolo ya sabrá la frase, por lo que si es la correcta, la actitud de Marvolo al sentir la frase cambiará, de ser malvado, a ser bueno y feliz. Si no están bien colocados los grupos, Marvolo dirá que no es la correcta, y seguirán en el patio todos los grupos intentando ordenar la “clave de la felicidad”.

Una vez terminado todo este procedimiento, Marvolo como premio y recompensa por haber conseguido la clave de la felicidad, les hará una fiesta con cócteles mágicos y mucha música para bailar!

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

FECHA DE REALIZACIÓN:		HORA DE INICIO:	
LUGAR:		HORA DE FINALIZACIÓN:	
PARTICIPANTES:			
ACTIVIDAD:			

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA MAÑANA?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA TARDE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA NOCHE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

DOMINGO 12

UNA PERSONA JUNTO A OTRA

Tema: Familia / Iglesia

Valores del día:

Ser responsable en la familia

Colaborar

Compartir

Colaboración en la Parroquia

Dar lo mejor de uno mismo

Coherencia

MAÑANA:

FERIA PREMONITORES

OBJETIVO: Compartir la alegría y lo vivido estos días. Celebrar la vida en la Eucaristía.

VUELTA A CASA

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. Debemos poner todos de nuestra parte. Cuando se limpia una zona se va cerrando.

MAÑANA: FERIA PREMONITORES

1. ENTREGA DE DIPLOMAS
2. BAILE PADRES Y CHICOS
3. CELEBRACIÓN DE LA EUCARISTÍA

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

FECHA DE REALIZACIÓN:		HORA DE INICIO:	
LUGAR:		HORA DE FINALIZACIÓN:	
PARTICIPANTES:			
ACTIVIDAD:			

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA MAÑANA?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA TARDE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA NOCHE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

LUNES: TIEMPO DE PAZ

No puedo hacerlo

Un día, David y su padre estaban cavando en un huerto que había detrás de su casa, cuando tropezaron con una gran piedra.

«Tenemos que quitarla», dijo su padre. «Yo lo haré», dijo David, deseando ser útil. Empujó y jadeó hasta quedar sin aliento. «No puedo hacerlo», dijo, admitiendo su derrota.

«Yo creo que puedes», respondió su padre. «Si intentas todo lo que crees que puedes».

David lo intentó de nuevo hasta que le dolieron los brazos y estuvo a punto de llorar.

«No puedo hacerlo», repuso. «De verdad que no puedo, papá. Lo he intentado con todas mis fuerzas y no se ha movido ni una pizca».

«¿Has hecho realmente todo lo que te parece que puedes hacer?», preguntó amablemente su padre. David asintió con un gesto; pero su padre movió la cabeza.

«No, hay una cosa que has olvidado hacer. Si lo haces, conseguirás mover la piedra».

«¿Qué es lo que he olvidado?», preguntó David confuso. Su padre sonrió.

«Tengo razón entonces», afirmó. «Podías haberme pedido que te ayudara; pero no lo hiciste».

«Papá, ¿quieres ayudarme?», preguntó David. El padre y el hijo aunaron sus fuerzas y comenzaron a empujar. Lentamente, la piedra se movió hasta dejar libre el huerto. David se reía encantado.

«¡Lo hemos logrado, papá!», dijo.

PREGUNTAS:

1. ¿Te ha ocurrido alguna vez algo parecido a lo que relata la historia? Poned ejemplos concretos de las diferentes situaciones.
2. ¿Qué te cuesta más: ayudar o pedir ayuda? ¿Por qué?
3. ¿Te consideras una persona que “ayuda a los demás”? ¿Por qué?
4. Señalad problemas de vuestro alrededor que os parezcan como la piedra para David. ¿Crees que si unimos nuestros esfuerzos se podrían solucionar o, al menos, mejorar?
5. La figura del padre que estaba ahí, ¿se podría comparar a Dios? Dar explicaciones desde vuestra vida concreta.

ACTIVIDADES:

Hacer un artículo para el periódico sobre la importancia del GRUPO.

MARTES: TIEMPO DE PAZ

Historia de dos panes

Se cuenta que un califa era tan perverso y cruel que publicó esta proclama: - “Si alguno de mis súbditos es sorprendido haciendo una limosna, (le será cortada una mano!”

Así que, desde aquel día, todos se abstenían de ayudarse mutuamente, nadie osaba mostrarse caritativo.

Sucedió que un día un mendigo se presentó a una mujer que tenía un hijo, y que era muy pobre, pidiéndole una ayuda por caridad. Ella respondió: -¿Cómo quieres que te dé algo, si el califa corta una mano a quien haga una limosna?

El mendigo comentó: -¡Yo te lo pido en nombre de Dios!

Al oír esto, la mujer no pudo negarse y le dio dos panes. Pero el califa lo supo, ordenó que llevaran a la mujer a su presencia y le hizo cortar las dos manos.

Aquella mujer era muy guapa. El califa, después de haberla mutilado, se enamoró de tal manera que la quiso por esposa, suscitando malhumor y protestas de parte de sus otras mujeres. Celosas del favor que gozaba la nueva candidata, hablaban mal de ella ante el rey.

Entonces el califa mandó que madre e hijo fuesen llevados al desierto, dejándolos abandonados allí para que muriesen de hambre.

Mientras la pobre mujer vagaba por el desierto, llorando su propia suerte con el niño en brazos, pasó cerca de un pozo y se inclinó para beber, porque tenía mucha sed después de tanto caminar. Pero, al inclinarse, se le resbaló el niño y cayó dentro del pozo. Ella se sentó entonces en el brocal del pozo, llorando desconsoladamente. En ese momento, pasaron cerca dos hombres y le preguntaron: -¿Por qué lloras?

-Tenía un niño en brazos y se me ha caído al pozo.

-¿Estarías contenta si lo sacáramos afuera?

-Sí.

Los dos rezaron a Dios y el niño salió del pozo sin ningún daño. Entonces le dijeron.

-¿Estarías contenta si Dios te devolviera tus manos?

- Sí.

Rogaron al Dios y las manos de la mujer tornaron a ella, más bellas que antes. Finalmente, le dijeron:

-¿Sabes quiénes somos nosotros? ¡Somos los dos panes que ofreciste en limosna al mendigo!, y que fueron la causa de que te cortaran las manos. ¡Alaba, por lo tanto, a Dios que no deja sin recompensa ningún acto bueno!

PREGUNTAS:

1. ¿Crees que tiene algún parecido con la realidad?
2. ¿Qué es más importante: hacer lo que te dice el corazón o lo que te dicen los demás? ¿Por qué?
3. ¿Qué sueles hacer más? ¿Por qué?
4. ¿Tiene alguna relación la fe de la mujer y el hecho que dé la limosna? ¿Por qué?
5. ¿Con qué personaje de la historia te identificas más y por qué (califa, súbditos, mendigo, mujer, niño, hombres)?
6. Si hubieses estado en el lugar de la mujer, ¿qué habrías hecho?
7. Si hubieses estado en el lugar de los hombres, ¿habrías ayudado a la mujer? ¿Por qué?

ACTIVIDAD: - Preparar una pequeña escenificación comparando la historia con la realidad.

MIÉRCOLES: TIEMPO DE PAZ

El búfalo y el mono

Bajo un gran árbol dormitaba un búfalo. Todos sus poderosos músculos descansaban.

Un mono pequeño e insensato le observaba desde lo alto de una rama a la que estaba subido. Viendo al búfalo tan paciente, pensó que podría molestar a aquel ser grande y, en apariencia, indefenso.

Descendió de un salto y ensayando una cabriola trepó hasta sus cuernos y comenzó a columpiarse y a balancearse en ellos.

El búfalo despertó de golpe, pero, al ver de qué se trataba, siguió dormitando tranquilamente, como si nada ocurriera. El mono necesitaba que el búfalo se enfadara, pues, sin ese ingrediente, sus juegos y monerías resultaban insulsos. Así es que intentó de nuevo enfadar al búfalo.

Se colocó ante la hierba que iba comiendo y con grandes aspavientos, ridículas volteretas y chillidos desaforados, se dedicó a pisotear la jugosa hierba que el búfalo, pacientemente, quería comer.

El búfalo, sin inmutarse lo más mínimo, fue a comer a otro lado.

El mono no se daba por vencido. Sus travesuras iban convirtiéndose en actos maliciosos. En su desesperado intento por conseguir que se enfadara el búfalo, cogió una vara delgada y flexible, y comenzó a golpearle detrás de las orejas, porque en alguna ocasión escuchó decir que eso molesta mucho a los animales.

Ante el fracaso de sus intentos, se aupó hasta el lomo del búfalo, adoptando posturas hirientes para el sufrido y resignado búfalo.

El búfalo ni se alteró, a pesar de que con la fuerza de sus poderosos cuernos podía destrozar al mono.

Un día, hallándose el malintencionado mono mortificando con nuevos tormentos al búfalo, apareció un hada que, al ver la escena, dijo al búfalo:

-Querido amigo búfalo, eres grande y poderosa es tu fuerza, pero pareces simple e inepto en tus reacciones. Si tienes unos cuernos tan poderosos que asustan a los leones y tigres, y tus pezuñas pisotean con descomunal fuerza, ¿por qué no arrojas de ti a este mono, tonto e insignificante, y le atraviesas con tus cuernos?

El búfalo esbozó una amplia y serena sonrisa, al tiempo que respondía al hada:

-Pero, mujer, ¿cómo quieres que haga daño a este pequeño e insolente animalito, al que la naturaleza no le dio el suficiente entendimiento para comprender que de un golpe puedo matarlo? Además, ¿debo hacerle sufrir para ser yo un poco más feliz?

El hada hacía tiempo que no escuchaba palabras tan sabias. Sin poder contener la risa, levantó la varita mágica e hizo un conjuro para que nadie pudiera molestar nunca al búfalo.

PREGUNTAS:

1. ¿Qué hacía el mono? ¿Por qué crees tú que lo hacía?
2. Situaciones (concretas) en las que nosotros actuamos como el mono de la fábula.
3. ¿Por qué no hirió el búfalo al mono?
4. En la realidad, ¿qué hace el más fuerte?
5. ¿Se puede luchar sin hacer uso de la violencia?
6. ¿Cuándo se es más fuerte: cuando utilizamos la violencia o cuando sabemos actuar de otro modo? ¿Por qué?
7. ¿Qué habría hecho tú el lugar del búfalo?
8. ¿Cuál es el consejo del hada? ¿Crees que fue buen consejo? ¿Cuál le hubieras dado tú?

ACTIVIDAD: Preparar una narración, para ponerlo en común en el grupo grande

VIERNES: TIEMPO DE PAZ

El águila

Había un hombre que poseía un gallinero. Su afición era criar gallinas. Un día, el buen hombre subió a una montaña en busca de pájaros, y, en los recovecos de las rocas, encontró a un aguilucho, lo llevó a su granja y, sin más, lo metió en el gallinero. Lo alimentó con el alimento de las gallinas y, poco a poco, el aguilucho se acostumbró a la vida del gallinero. Pasaron muchos años...

Un día llegó a la granja un biólogo amigo del granjero y quedó sorprendido al ver un águila en medio de las gallinas.

- Este pájaro es un águila - exclamó con admiración.
- No, hombre, no; es una gallina - dijo con aire de convencimiento el granjero.

Pero el hombre de ciencia replicó: "Es un águila". Y tornándola en sus brazos, añadió: "Escucha el latido de su corazón: no hay duda. Tiene el corazón de águila."

Como no se ponían de acuerdo, decidieron realizar una prueba. El biólogo levantó el águila sobre sus brazos y con voz imperiosa dijo: "Eres águila. Pertenece al cielo, no a la tierra. Extiende tus alas y vuela: VUELA, REINA DE LAS AVES".

El águila intentó extender sus alas, pero se aferró fuertemente con sus garras a los brazos del hombre; pegó un salto y se unió de nuevo a las gallinas.

- "¿Lo ves?, dijo satisfecho el granjero, ¿no te das cuenta de que es una gallina?"

Al día siguiente, el biólogo quiso intentar de nuevo el experimento. Esta vez subió al tejado de la casa; levantó el águila en sus brazos y con voz imperiosa gritó:

- "Eres águila, perteneces al cielo, no a la tierra. ¡VUELA, REINA DE LAS AVES!"

Pero el águila se aferró fuertemente a los brazos del hombre; pegó un salto a la tierra y se unió de nuevo a las gallinas.

- "Deja de insistir, dijo el granjero. ¿No te das cuenta de que es una gallina?"
- "No, dijo el biólogo, es un águila, tiene el corazón de águila. Lo intentaré otra vez".

Al día siguiente, se levantó muy temprano, llevó al águila lejos del gallinero, lejos del ruido de la ciudad, a solas, frente al cielo azul, infinito. Levantó al águila sobre sus brazos, lo más alto que pudo y con voz imperiosa gritó: "Eres águila, perteneces al cielo, extiende tus alas y vuela, ¡VUELA, REINA DE LAS AVES!".

El águila intentó extender sus alas. Se tambaleó. Se aferró con sus garras a los brazos del hombre... Pero de improviso, los ojos del águila se inundaron de nueva luz; los rayos del sol se adueñaron de ellos; un nuevo temblor la sacudió como si la invadiera una nueva vida. Extendió sus alas con gesto solemne y majestuoso. Soltó sus garras de los brazos del hombre y se alzó decididamente hacia el cielo... Y voló hacia el sol, en vuelo infinito, sin retorno...

PREGUNTAS

1. ¿Qué le ocurría al águila?
2. ¿Por qué se comportaba ese águila como las gallinas?
3. ¿Qué veía el biólogo y el granjero en ese pequeño y extraño ser?
4. ¿Qué tiene que ver esta historia con nosotros mismos?
5. ¿Qué es lo que nos puede impedir que "alcemos el vuelo como el águila" (situaciones interiores de cada uno de nosotros o exteriores)?

ACTIVIDAD Elaborar unos consejos al águila para que sea ella misma y empiece a volar. Estos consejos se escribirán en un folio y se pondrán en el periódico.

SÁBADO: TIEMPO DE PAZ

Los impuestos

Había una vez un Rajá que poseía grandes riquezas y tesoros, elefantes con baldaquinos y un palacio suntuoso. Tenía también muchos súbditos, pero los trataba como a esclavos. Por eso era mal visto por todos y en su opulencia vivía días bastante tristes, amargándose la existencia.

Un día llamó a su tesorero y le dijo:

-Haz la gira anual de costumbre por mis territorios y cobra los impuestos.

-Majestad, la cosecha ha sido muy mala, respondió el tesorero real. Convendría perdonar los impuestos.

-(Estás loco!, gritó el tirano.

-Bueno, comentó el tesorero, cobraré los impuestos.)Y a qué dedicaremos el dinero recogido?

-Haz una gira de inspección por todo mí palacio. Mira a ver si falta alguna cosa y la compras con el dinero de los impuestos.

El tesorero se dio una vuelta por el palacio. Vio al Rajá con el rostro sombrío, a la Reina con aire de aburrimiento, a los príncipes caprichosos, viciados y descontentos, a los cortesanos que derrochaban y peleaban entre sí. También observó a la gente del pueblo, que pasaba delante del palacio y echaba miradas de ira y descontento y murmurando.

-Hay reparaciones graves que hacer, dijo el tesorero.

Y salió a cobrar los impuestos.

Fue por ciudades y campos con un pregonero. Hacía reunir a la gente de los pueblos y, delante de todos aquellos pobres diablos, enflaquecidos y harapientos, anunciaba:

-El Rajá, este año, teniendo en cuenta las malas cosechas y vuestras dificultades y cumpliendo el deseo de la Reina y de los Príncipes, os perdona los impuestos.

Guardad el poco de dinero que hayáis podido ahorrar y, si alguno no tiene suficiente, será ayudado por la Corte.

En todos los pueblos del reino brotaban los aplausos. Mientras tanto el Rajá, ignorante de lo sucedido, preguntó al tesorero cuando volvió a palacio:

-)Cómo han ido las cosas?

-Bien, Majestad.

-)Y dónde está el dinero?

-Ya lo he gastado todo.

-(Cómo es eso!

-Sí, vuestra Majestad me había mandado comprar todo aquello que hiciera falta para mejorar su palacio. Al visitarlo, noté que en esta casa había que rehacer los ánimos y que faltaba la alegría, que es fruto de la bondad. Por eso, he tratado de procurársela, diciendo al pueblo que este año vuestra Majestad perdonaba todos los impuestos y que...

-(Ah, miserable!, gritó el Rajá, y despidió malhumorado al tesorero.

Después, lleno de cólera, salió del palacio, decidido a reparar el daño sufrido.

Pero, apenas apareció en la calle, la gente salió a su encuentro con flores y aplausos.

-(Viva el Rajá! (Bendita sea nuestra Reina!

El Rajá hubiera querido replicar pero no era posible, porque brotaban aplausos por todas partes. Poco a poco, ante tanto entusiasmo, se sintió desarmado. Su corazón de piedra se enterneció por primera vez en su vida y se olvidó de los malditos impuestos. También por primera vez en su vida, se sintió feliz. Al volver a su palacio encontró una muchedumbre inmensa, que aclamaba a la Reina y a los príncipes.

Todos estaban alegres y contentos. Entonces hizo llamar al tesorero despedido y le dijo.

-Tenías razón: mi palacio tenía necesidad de los arreglos que tú has realizado. Eres un buen administrador, sabes convertir el dinero en felicidad. De ahora en adelante serás mi consejero y el distribuidor de mis bienes al pueblo. Ayuda enseguida a los más necesitados.

Y así, por primera vez, desde que el mundo es mundo, un asunto de impuestos terminó en una fiesta para todos. Por una vez, había triunfado la bondad sobre el dinero.

PREGUNTAS:

1. ¿Cómo habrías actuado si tu hubieses sido el Rajá? ¿Habrías podido cobrar los impuestos al año siguiente si los hubieses cobrado este año?
2. ¿Crees que hizo bien el tesorero perdonando los impuestos?
3. Si hubieses sido el tesorero, ¿habrías desobedecido al Rajá?
4. ¿Cómo piensas que habría actuado el pueblo si les hubiesen cobrado los impuestos?
5. El dinero, ¿hace la felicidad o no? ¿Por qué?
6. ¿Quién es más feliz: el que da o el que recibe?
7. ¿se puede comprar la alegría con el dinero?
8. ¿Qué valoras más: los objetos materiales (ropa, ordenador, game-boy...) o el bien de tus amigos?
9. ¿A qué cosas te sientes más apegado? ¿Cuáles son las cosas que cuando las cogen los demás te sientes como nervioso...?

ACTIVIDAD: Preparación de la Eucaristía