



PARROQUIA SAN PABLO, 11 AL 17 AGOSTO 2025



**1. HORARIO**

HORARIO DEL DÍA	
HORA	ACTIVIDAD
7:30	Se levantan los monitores.
8:15	<b>LEVANTARSE.</b> Gimnasia. Aseo personal.
8:45	<b>BUENOS DÍAS.</b>
9:00	Desayuno.
9:30	Servicios (Poner la mesa Comida)
10:00	<b>ACTIVIDAD DE LA MAÑANA.</b>
12:00	Piscina.
14:00	<b>COMIDA.</b> Tiempo Libre/Lavadero.
16:00	<b>ACTIVIDAD DE LA TARDE. TALLERES.</b>
17:00	Merienda. (Poner la mesa Cena)

HORARIO DEL DÍA	
HORA	ACTIVIDAD
17,15	PISCINA
18:00	<b>DUCHAS POR GRUPOS</b>
19:30	BAILE
19:45	<b>TIEMPO DE PAZ</b>
21:00	<b>CENA</b>
22:15	<b>ACTIVIDAD DE LA NOCHE</b>
00.00	<b>BUENAS NOCHES</b> Reunión de monitores.

2.- **SERVICIOS DE GRUPO.** (Habrá un cartel en el tablón de anuncios que indicará, cada día los servicios que tiene que hacer cada grupo):

**WCs de abajo:** fregar las duchas con lejía y los servicios de las duchas y del patio de abajo.

**Piscinas:** Limpiar los aseos de la piscina, y dar una vuelta por la piscina por si hay que recoger hojas, barrer lo de fuera, etc. La basura, recogerla y vaciarla en el contenedor (

**Habitaciones:** fregar los lavabos y aseos de habitaciones (lejía), barrer habitaciones.

**Papeleras:** Recoger todo lo que hay en las papeleras de dentro y alrededor de la colonia y tirarlo al contenedor.

**Porche y escaleras:** Galería del patio y escaleras de patio. Barrer y ordenar la galería de abajo.

**Patio y escalera exterior:** Recoger y barrer lo que haya en la pista del patio con los cepillos grandes. Barrer la escalera de incendios que sube a las habitaciones de chicos.

**Escalera interior y Galería Luz:** se barre y friega la escalera interior. Se barre y recoge la galería de la luz, donde hacemos los talleres.

**Fregar:** los platos, cubiertos, después de cada comida.

**Basura / Salón:** tirar la basura de la cocina a los contenedores durante todo el día (al menos tres veces, después de cada comida), También barrerán y fregarán el salón del tiempo de paz de mayores.

**Poner la mesa y servir comida / Agua:** tienen poner la mesa cuando pone el horario, y traer el agua desde los caños para la comida.

**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.

<b>SERVICIO</b>	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Baños abajo	Bosques	Aire	Mares	Montaña	Nieve	Jungla	Selva
Habitaciones chicos	Jungla	Bosques	Aire	Mares	Montaña	Desierto	Pantano
Patio	Desierto	Jungla	Bosques	Aire	Mares	Selva	Nieve
Escaleras y papeleras	Selva	Desierto	Jungla	Bosques	Aire	Pantano	Montaña
Habitaciones Chicas	Pantano	Selva	Desierto	Jungla	Bosques	Nieve	Mares
Basura y agua	Nieve	Pantano	Selva	Desierto	Jungla	Montaña	Aire
Poner la mesa	Montaña	Nieve	Pantano	Selva	Desierto	Mares	Bosques
Quitar la mesa y limpiar comedor	Mares	Montaña	Nieve	Pantano	Selva	Aire	Jungla
Galería Luz y Salon	Aire	Mares	Montaña	Nieve	Pantano	Bosques	Desierto

**3.- SERVICIOS DE MONITORES.** Habrá 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.

La oración de la mañana -“Buenos días”- puede constar de un canto y un salmo adaptado, adecuado al tema del día, recitado, tras el que se deja un momento de silencio para hacer oración de eco, con una música de fondo. Tras ello se puede añadir, progresivamente y según la facilidad y participación del grupo, alguna otra oración, lectura o participación libre de petición, acción de gracias, perdón... variando el esquema para evitar, de esta forma, la monotonía.

**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 /crema:** 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). Son los que aparecen en la lista de duchas. Lo más importante es la segunda parte: echar crema a todos (incluido monitores/as

**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 Sala de material:** consiste en repartir el correo a los chavales y a los monitores y dejar la sala del material limpia y ordenada antes de irnos a la cama para que al día siguiente podamos volver a desordenarla y que la vuelvan a ordenar otros

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Bello despertar	-----	1	2	3	4	5	6
Buenos días	-----	2	3	4	5	6	1
Piscina	2	3	4	5	6	1	----
Tiempo libre	3	4	5	6	1	2	-----
Crema hidratante	1 y 6	1	2	3	4	5	6
Buenas Noches	4	5	6	1	2	3	-----
Correo y sala de material	5	6	1	2	3	4	5

1. Juanan, María Ruiz, Samuel Carretero, Teresa
2. Pablo Navarro, Lucía, Ainhoa, Sofía
3. Yurena, Lorena, José Carlos, Ivan
4. Daniela, Alberto, Yoana, Manuel Cuartero
5. Jesús Roldán, Saray, Marta Segura, Juan Ruiz
6. Angela Navalón, Chechu, María Martínez, Fran Luque

#### 4.- NOTAS

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

#### NORMAS DE CONVIVENCIA

##### 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.
- ☺ Respetar 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.
- ☺ No seas impaciente ni exigente con los que sirven la comida.

##### Patio

- ☺ Juega y diviértete.

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

##### Dormitorio

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

##### Buzón

- ☺ No se admiten cartas con nombres falsos.
- ☺ No se admiten cartas sin el nombre del que las envía.
- ☺ Ten cuidado con el otro:
- ☺ Respetar sus sentimientos.

##### Cocina

- ☹ NO ENTRAR.

##### Sala de material

- ☹ NO ENTRAR.

## SAHUCO 2025: PITUFOSAHUCO

### PLANTEAMIENTO GLOBAL DE LAS ACTIVIDADES Y ELEMENTOS DINAMIZADORES

**Historia:** Al igual que cada 100 años este año tiene lugar la décimo segunda "asamblea pitufa", este año será muy especial debido a que papa pitufo encontró un libro en el cual cree que esta la manera para abrir "el cofre de la sabiduría" que siempre se ha encontrado en la aldea pitufa del sahuco. A ella acudirán tribus de todas las partes del mundo con el objetivo de aprender los unos de los otros y sobre todo de lograr abrir el cofre de la sabiduría, el cual cuenta la leyenda que contiene toda la sabiduría y la magia de los pitufos desde que estos llegaron al mundo. Como en toda reunión, durante la semana irán surgiendo problemas que tendrán que solucionar ayudándose los unos a los otros. Papa pitufo ha decidido juntar a las tribus porque cree que ha hallado algo con lo que pueden abrir el cofre, el libro con las instrucciones para abrir el cofre tiene seis capítulos ordenados cronológicamente, de tal forma que si no se hace bien el primero no puedes pasar al segundo. Por lo que papa pitufo ha decidido que cada día en la asamblea se trabajara un capítulo del del libro (corresponderá con el valor del día), el cual se entregará al día siguiente, teniendo que completar los seis capítulos (seis valores) sin que estos se pierdan para así desbloquear el cofre. Además de eso, para que los pitufos le pongan mas ganas e ilusión, al mejor pitufo de cada día de la semana le entregará un pergamino con una enseñanza que tendrán que guardar y proteger hasta el día que se habrá el cofre (el de la asamblea). Poco a poco, estos pitufos se darán cuenta de lo mucho que se necesitan los unos a los otros. Al final de la semana (el sábado por la noche) se habrán obtenido los 6 pergaminos y también los 6 valores y abrirá el cofre además también se leerán esa noche todos los pergaminos uno por uno (de lunes a sábado).

**Situación:** La colonia del Sahuco será el lugar donde se hará la asamblea general de los pitufos. La colonia será un poblado, dirigido por papá pitufo, en ella tendremos champiñones (las habitaciones) taberna (el comedor) el gran hongo, hogar de papa pitufo (la sala de materiales) la llanura (el patio), el pantano (los aseos), la llanura (el patio)...

Cada día tomara la palabra uno de los pitufos que organizan la asamblea y compartirán sus valores con el resto de tribus pitufas y les propondrán hacer una serie de actividades para ponerlos a prueba y trabajar los valores de ese día.

**Grupos y monitores:** los lideres pitufos de las tribus (monitores) tendrán a una tribu a su cargo durante el campamento (grupos), serán sus acompañantes tanto de forma individual como grupal, estando a su disposición para lo que necesiten. Mediando por ellos ante la gran asamblea en caso necesario.

Los grupos de los chavales tendrán que formar lazos entre ellos para ayudar a su tribu, y el líder pitufo de su tribu será el encargado de hacer llegar a la asamblea el pitufo que mejor lo haya hecho ese día. Para que en la asamblea se decida si es digno merecedor del honor de recibir la camiseta y ser el orgullo de su tribu.

**Los organizadores de la asamblea son:**

**Pitufo fortachón** – valentía, fuerza y protección

**Papa pitufo** – sabiduría y experiencia

**Pitufo gruñón** – serio y perspicaz nunca se ríe, siempre está dispuesto a regañarte

**Pitufo filósofo** – siempre dispuesto a enseñar

**Pitufo bromista** – alegría y humor, algunas veces se pasa con pitufo tontín

**Pitufo tontín** – se le quiere, y ayuda a menudo sin él no sería lo mismo

**Pitufina** – es la alegría de la aldea, siempre esta ahí para ayudar

**Pitufo goloso** – no desperdicia la comida siempre puedes contar con el

ACLARACION: Estos son los pitufos encargados de organizar la asamblea, y este año han invitado a 8 tribus de todas las partes de mundo, cada una de ellas tendrán sus propios lideres (monitores de grupo).

**Valores de cada día:**

- **LUNES:** Llevará el día papa pitufo, el valor será la **ACOGIDA**
- **MARTES:** Llevará el día pitufina, el valor del día será la **PERSEVERANCIA**
- **MIERCOLES:** Llevará el día pitufo fortachón, el valor del día será la **VALENTIA**
- **JUEVES:** Llevaran el día pitufo bromista y pitufo tontín, el valor del día será el **PERDON**
- **VIERNES:** Llevará el día pitufo filósofo, el valor del día será el **ACOMPañAMIENTO**
- **SABADO:** Llevará el día pitufo goloso, el valor del día será la **UNIDAD**
- **DOMINGO:** Llevará el día pitufo gruñón, el valor del día será el **AMOR Y FAMILIA**

**RESUMEN**

<b><u>DIAS</u></b>	<b><u>LUNES</u></b>	<b><u>MARTES</u></b>	<b><u>MIERCOLES</u></b>	<b><u>JUEVES</u></b>	<b><u>VIERNES</u></b>	<b><u>SABADO</u></b>	<b><u>DOMINGO</u></b>
<b><u>MAÑANA</u></b>	Acogida, habitaciones, lectura de normas y dividir en grupos	Actividad Medio Ambiente	Olimpiadas	Gynkana guarra	Exposición del Santísimo, misa, Fiesta de La Asunción.	Gynkana del agua	Feria  Llegada de las familias (11:30)
<b><u>TARDE</u></b>	talleres	Marcha al Berro	Sacramento Reconciliación	Talleres	Fuego del campamento	Talleres	
<b><u>NOCHE</u></b>	Gynkana		Noche del terror	Gran juego		Asamblea final, Entrega de diplomas	

**GRUPOS**

- Tribu del desierto
- Tribu de la selva
- Tribu del pantano (premonitores)
- Tribu de la nieve
- Tribu de la montaña
- Tribu de los mares
- Tribu del aire
- Tribu de los bosques
- Tribu de la jungla
- Pitucero (equipo 0)

# LUNES

## VENIMOS JUNTOS: ACOGIDA

### Contexto para el día

El lunes llegarán al sahuco las 8 tribus de pitufos, los recibirán al llegar papa pitufo junto con el resto de organizadores de la asamblea. Se les explicara la dinámica del campamento, se les dirán las normas, las habitaciones y los grupos a lo largo de la mañana. También se les presentara el valor del día: la **ACOGIDA**.

Por la noche saldrá de nuevo papa pitufo junto con pitufina y les propondrán a las tribus un juego para que se vayan conociendo unos a otros. Justo cuando se están yendo aparece filosofo corriendo hacia papa pitufo diciendo que la paloma mensajera que mando se ha perdido y que tienen que encontrarla urgentemente. Al oír esto papa pitufo les propone a las tribus que en vez del juego que tenían preparado les ayuden a encontrar a la paloma mensajera. Tras encontrar a la paloma mensajera les darán las gracias por su esfuerzo y los animaran a que descansen para el día siguiente, pitufina por la noche usara esa paloma para mandar un mensaje y les dirá que el próximo día ella será la encargada de organizar la asamblea y que no lo podría haber hecho sin su ayuda.

### ACTIVIDAD DE LA MAÑANA: LA BIENVENIDA

Antes de que lleguen los pitufillos en el autobús los monitores ya han de haber preparado todo y los tienen que estar esperando en el lugar acordado para el encuentro que será en la cruz más cercana al campamento donde se bajaran todos los pitufillos y dirán adiós al autobús que seguirá hacia la colonia y nos esperara allí para que bajemos el equipaje al llegar. En la cruz les esperarán papa pitufo junto con algunos organizadores de la asamblea pitufa y les darán la bienvenida. También les hablaran de que para entrar a la aldea pitufa han de buscar un conjuro que les permita ver la aldea sino esta permanecerá oculta para ellos.

Se esconderán 9 papeles, cada uno con un conjuro en una de sus caras y por la otra un grupo. Cuando un pitufillo encuentre este papel ha de dárselo a un monitor y juntos formaran esa tribu y dirán el conjuro en voz alta antes de entrar al sahuco.

Una vez lleguen al campamento los pitufillos dejaran sus cosas en el porche y se sentaran en las escaleras. Entonces volverá a salir papa pitufo a darles la enhorabuena por haber encontrado el conjuro y llegar a la aldea pitufa después les dirá que hay personas que quiere presentarles una vez que hayan acabado las presentaciones les dirá que hay una serie de normas que todos los pitufos de la aldea deben seguir (entonces se leerán las normas delante de todos, también deben haber dos pitufos actuando mientras se leen las normas) también se les dirá el horario que seguiremos durante la mañana una vez todo haya acabado papa pitufo les dirá que suban a los dormitorios a preparar sus habitaciones (se les dejara tiempo para que

suban y hagan sus camas. Los monitores acompañaran a los chavales a las habitaciones para que se vayan instalando. Hay que tener cuidado de que no se cambien de sitio. Ya se ha procurado previamente colocarlos por edades y amistades. Por eso, no se deben cambiar de sitio, puesto que puede ser para "montarla" por la noche).

Cuando todos estén abajo se les explicara por primera vez la dinámica del campamento, se les dirá que están allí reunidos para una asamblea y papa pitufo les enseñara el libro que ha encontrado y les pedirá a todos ayuda para que juntos abran el cofre de la sabiduría y descubran sus secretos también les introducirán el valor del día (se corresponde con el capítulo 1 del libro) la **ACOGIDA**. Tras esto les daremos tiempo en grupo para que se presenten y conozcan. Según la hora que sea, se planteara ir a la piscina o no antes de comer.

**ACTIVIDAD DE LA TARDE:**

**TALLERES**

APROX 16:00- 17:30

**AMBIENTACION:** para la ambientación saldrá papa pitufo y pitufina. Les dirán que le han dejado a cada tribu una guarida para que se puedan reunir durante la asamblea pero que a cambio ellos deben decorarla y dejarla bonita para que cuando se vayan se acuerden de ellos.

Para esto le asignaran a cada tribu un lugar de trabajo, que serán: porche 1, porche 2, galería de la luz 1, galería de la luz 2, galería de la luz 3, comedor 1, comedor 2, comedor 3 (Si faltase hueco se podría usar también el salón). Y también le darán a cada tribu los materiales necesarios para que hagan manualidades y decoraciones.

Al acabar se juntarán todas las tribus en las escaleras y presentarán ante todos su trabajo.

Una vez hayan acabado todos se subirán a cambiarse para ir a la piscina.

**PISCINA:** APROX 17: 45 – 19

**BAILE E HIMNO:** APROX 19 - 19:30

**TIEMPO DE PAZ, por grupos** APROX 19: 30 – 21

**ACTIVIDAD DE LA NOCHE:**

**Y LA PALOMA??**

**AMBIENTACION: (max 5 min)** Por la noche saldrá de nuevo papa pitufo junto con pitufina y les propondrán a las tribus un juego para que se sigan conociendo entre ellos. Justo cuando se están yendo aparece filosofo corriendo hacia papa pitufo diciendo que la paloma mensajera que mando se ha perdido y que tienen que encontrarla urgentemente. Al oír esto papa pitufo les propone a las tribus que en vez del juego que tenían preparado les ayuden a encontrar a la paloma mensajera.

**ACTIVIDAD (22: 20 – 23:45 max)** se juntarán a los pitufillos en grupos de dos tribus quedando en total 4 grupos de 2 tribus cada uno y cada uno se encargará de buscar la paloma en una zona de sahuco.

Zonas: patio del campamento, plaza de la iglesia, puerta frontal de la iglesia y pilón. En cada zona habrá un pitufo esperándoles que les organizara para buscar la paloma, el pitufo les tendrá preparado una serie de pruebas para que puedan encontrar a la paloma (el pitufo que se encargue de la zona deberá primero preguntarles quien les manda y que buscan, cuando le contesten les dirá que no ha visto a la paloma pero que es un experto en encontrar cosas perdidas y les preguntara si quieren que les enseñe unos truquitos para encontrar cualquier cosa que pierdan).

Pruebas: aclaración, cada zona tendrá las mismas pruebas y no habrá que cambiar de zona en toda la noche. (se harán las pruebas que, de tiempo, no hay que hacerlas todas, hay que hacerlas bien y procurar que todos participen) el pitufo ha de presentar cada una de las pruebas antes de hacerlas para darles sentido.

1. Velocidad: se harán carreras de relevos
2. Vista: se jugará al veo veo
3. Olfato: el pitufo llevara una serie de recipientes con distintos olores y los grupos tendrán que descubrir de que olor se trata (vinagre, cebolla, pimienta, ajo, orégano, romero...)
4. Tiempo de reacción: todos en una misma fila deberán saltar a un lado o a otro al sonido de la palmada del pitufo (la palmada debe ir acompañada de una indicación, por ej: dcha., izq., agacharos, tocaros un pie, tocaros la nariz) el resto de monitores durante esta prueba estarán atentos a que se hagan bien las cosas.
5. Sentido de la orientación: se le darán muchas vueltas sobre si mismo y con los ojos cerrados y cuando se pare se le pedirá que señale una cosa, por ej.: señala el pilón.
6. Trabajo en equipo: han de formar figuras o frases en el suelo ayudándose unos a otros.
7. Juego sucio: se dividirá al grupo en dos tribus y se jugará una contra la otra. Se les tapara bien los ojos a todos y con botellas de agua vacías tendrán que intentar darse los unos a los otros en fila de a uno. La trampa es que el pitufo tendrá su propia botella de agua vacía y les dará cuando el quiera a todos.
8. Encuentra al impostor
9. Fuerza: entre todo el grupo han de llevar a un monitor de un lado a otro

Si al acabar estas pruebas sobra tiempo se podrá hacer un juego entre todos como el “kunfu” para hacer tiempo hasta que sea la hora.

**AMBIENTACION FINAL (23: 45 – 23: 55max):** cuando todos los grupos estén sentados en las escaleras saldrá papa pitufo junto con pitufina que estará muy triste porque aun no ha encontrado a su paloma. Papa pitufo les preguntara a las tribus si han podido encontrarla ellos y ellos le dirán que no, entonces saldrá uno de los pitufos de los que se encargaban de las pruebas y le dirá a papa pitufo que les ha estado entrenando en el arte de encontrar cosas perdidas y que cuando menos te lo esperas aparecen sin darse cuenta aparece pitufo tontín en escena dando saltitos con algo envuelto en una manta en los brazos y papa pitufo le dirá que le deje ver y se dará cuenta que es la paloma que estaban buscando y le preguntara que de donde la ha sacado y tontín le dirá que se la está cuidando a pitufo bromista que se lo ha pedido esta mañana. Tras encontrar la paloma mensajera les darán las gracias por su esfuerzo y los animaran a que descansen para el día siguiente, pitufina por la noche usara esa paloma para mandar un mensaje y les dirá que el próximo día ella será la encargada de organizar la asamblea y que no lo podría haber hecho sin su ayuda.

**IMPORTANTE:** a partir del lunes todos los días saldrá papa pitufo por la mañana para entregar las camisetas y decirles que han logrado desbloquear el siguiente capítulo del libro, también entregara el pergamino al pitufo que mejor hiciese el valor de ese día. A continuación, les leerá el siguiente capítulo. Al pasar cada capítulo a papa pitufo mágicamente el libro le dará un fragmento de llave.

# MARTES

## EL PREMIO ESTÁ EN EL DÍA A DÍA: PERSEVERANCIA

El martes comenzará como un día normal, por la mañana saldrá pitufina junto con pitufo gruñón, pitufina le esta contando a pitufo gruñón lo emocionada que esta, mientras que gruñón esta con los brazos cruzados e impasivo ante ella. Como pitufina se siente ignorada por pitufo gruñón se dirige a las tribus para contarles que la paloma mensajera ha vuelto con un mensaje para todos ellos en el cual pondrá que esa mañana van a tener una visita de alguien muy importante. También les presentara el valor del día: la **PERSEVERANCIA**, que corresponde con el capítulo dos del libro de papa pitufo.

La actividad de la mañana serán las exhibiciones que nos preparen los guardias forestales y los bomberos.

## **ACTIVIDAD DE LA TARDE NOCHE**

### **-Ambientación (antes de comenzar la marcha) 19:20**

Por la tarde pitufina sale junto con pitufo fortachón hablando del lugar donde vivía antes de llegar a la aldea pitufa y le cuenta acerca de un tipo de flor que solo crecía allí y le propone que vayan a ver aquel lugar en busca de esa flor que solo crece allí para poder decorar la aldea pitufa para la asamblea. A fortachón le parece bien y pregunta a las tribus si quieren acompañarlos a aquel lugar. Antes de salir pitufina les advierte a todas las tribus de que el lugar donde van está habitado por un humano malvado que captura pitufos para robarles la magia por eso les dice que tienen que tener cuidado. Una vez llegan allí se encuentran con Gargamel y su gato así que se tienen que andar con cuidado para que no los vean mientras cogen las flores de su jardín.

### **-Comienza la marcha 19:30**

★ IMPORTANTE: Saldrán por edades, y dos tribus cada vez.

Saldrán en pequeños grupos con sus respectivos monitores, para evitar que haya mucha gente en las actividades que se realizarán durante la marcha. Cada 5 minutos saldrá un grupo de dos tribus. Habrá 2 pruebas a lo largo del camino, 2 monitores en cada una. Es importante que se siga un ritmo continuo durante la marcha para evitar que se unan varios grupos en las pruebas del camino, cada actividad durará 5 minutos

### **PRUEBAS DURANTE EL CAMINO.**

★ IMPORTANTE: los monitores que tengan prueba en el camino deben procurar que la zona que elijan tenga buena visibilidad para los coches y que a poder ser tenga sombra.

1. Una de las pruebas será sobre preguntas de los pitufos, y se enfrentarán ambos grupos, para ver cuál de los dos sabe más sobre estos.

2. La otra prueba será, que a partir de vasos cada grupo deberá construir una “torre pitufa”, y el equipo que logre hacerla más alta en menos tiempo será el equipo ganador de la prueba.

Las victorias de estas dos pruebas servirán para la siguiente actividad.

### **ACTIVIDAD**

La actividad al llegar al berro será un juego de orientación. Los chavales se dividirán en las tribus pitufas por edades, ya que los mapas de orientación serán distintos (más difíciles para los mayores y más fáciles para los pequeños).

Divididos en grupos los chavales tendrán que seguir las pistas del mapa según el recorrido marcado, que es distinto para cada mapa. Esto les dará un código de símbolos pitufescos que les servirán para abrir el patio de Gargamel y tomar una flor.

En el transcurso de la actividad, algunos monitores harán pruebas para dar pista de donde se encuentran los símbolos (mercado), estas son opcionales con la condición de que si fallan en la

prueba se les penalizará atándoles pañuelos (entre ellos, vendándoles los ojos, atándoles los pies etc). Se fomentará así la autogestión y el diálogo en el interior de los grupos, ya que tienen que decidir si buscar los símbolos por ellos mismos o realizar pruebas para facilitar encontrar los símbolos con sus posibles consecuencias.

### **Pruebas para conseguir pistas**

A. Mercado: Estas se realizarán en las pistas deportivas, donde se encontrarán las distintas pruebas el “mercado”. Los chavales pueden elegir cuál realizar, aunque no pueden hacer la misma dos veces seguidas.

1. Diana pitufa. Se hace una diana en el suelo dibujada con tiza, donde los chavales deberán lanzar su zapatilla para dejar por lo menos 3 en el centro o cerca de este.
2. Pitufo cantantes. Se les dirá una palabra y tendrán que cantar una canción con dicha palabra.
3. Pitufodicionario. Se repartirán letras por toda la pista deportiva, con la que se pueden formar varias palabras, tendrán que decir por lo menos 5 palabras para pasar la prueba (las letras son: A, E, I, O, S, R, T, N, L, C).
4. Pitufomimo. Se le dirá a uno del grupo un pitufo al que imitar y el resto del grupo lo deberá averiguar.
5. Idioma pitufo. Se le dirá una frase a uno del grupo, que deberá de decir en idioma pitufo, es decir, en cada verbo se dirá pitufar, así, el resto de grupo deberá decir la frase original.

### **AMBIENTACIÓN FINAL**

Se reúne a los chavales en las pistas deportivas 5 minutos aproximadamente antes de terminar la actividad para que organicen los símbolos pitufescos, gracias a ellos Fortachón encuentra la llave del patio de gargamel que estará cerca de las pistas deportivas. Iremos todos a por la flor de forma silenciosa y la cogemos y saldremos corriendo otra vez. El Pitufo fortachón y la Pitufina nos dan las gracias.

# **MIÉRCOLES**

## **LOS PROBLEMAS NO NOS VENCEN: VALENTÍA**

**AMBIENTACION DEL DIA:** Por la mañana aparece pitufo fortachón junto con pitufina con un ramo de flores de las que encontraron el día anterior. Y les presentara el valor del día: la **VALENTIA** (capitulo 3). Cuando se está yendo sale bromista y le hace una broma sobre sus músculos, fortachón se enfada y le persigue muy molesto con él. Al ver esta situación pitufina les propone a las tribus ayudar a fortachón para que pueda

volver a ponerse en forma y le preparan unas olimpiadas. Al acabar las olimpiadas Fortachón les da las gracias. Detrás de ellos aparece Gargamel y su gato y secuestran a Pitufina. Fortachón sin saber que hacer llama a papa Pitufo para contárselo y papa Pitufo se da cuenta que ayer dejaron un rastro de flores mientras volvían del jardín de Gargamel. Y deciden que esa noche iban a ir a rescatar a Pitufina y les dice a todos los pitufos que se armen de valor para la noche.

### **ACTIVIDAD DE LA MAÑANA: OLIMPIADAS**

1. PRUEBA 1- carrera de relevos ciega. Vendándose los ojos tendrán que ir haciendo un recorrido con relevos ayudándose de otro de sus compañeros el cual guiará hasta el final del recorrido. (rampa)
2. PRUEBA 2- vístete como puedas. El objetivo de esta prueba será vestir a uno de los integrantes del grupo en un tiempo récord. La única norma es que no podrán usarla parte del cuerpo que el monitor les diga (piernas, manos...) (pilón)
3. PRUEBA 3- se les ata las manos a todo el grupo y se les venda los ojos. Y se sientan en el suelo, entre todos tienen que levantarse y llegar a la meta. También se les puede atar las manos y los pies... (campo de tierra)
4. PRUEBA 4- Sumo a lo grande: se pondrán 4 delimitaciones en la plaza del pueblo formando un cuadrado gigante, el objetivo es ir sacando a contrincantes del equipo contrario utilizando solo el culo. (Plaza del pueblo)
5. PRUEBA 5- batalla de baile. Tienen un pequeño tiempo para hacer una batalla de baile entre dos. El que mejor lo haga tendrá la oportunidad de mojar al equipo contrario lanzando esponjas mojadas. (patio)

Las pruebas serán realizadas por dos equipos que competirán entre sí para superar el máximo número de pruebas posibles, los equipos siempre competirán contra los mismos, por lo tanto, los dos grupos de más pequeños pasarán por las diferentes pruebas, así como los dos grupos siguientes.

### **PRUEBA FINAL:**

Comemelones: Los 4 equipos que hayan conseguido superar más pruebas se enfrentarán en el patio en la gran prueba final, para ello, pondrán un capitán que saldrá a competir en la famosa prueba del comemelones, ahí conoceremos al ganador de esta mañana de olimpiadas. Al terminar nos juntamos en el patio para la ambientación final:

### **AMBIENTACION FINAL**

Tras la última prueba Pitufina, nombra al campeón de las olimpiadas, pero de repente Gargamel y su gato aparecen y la secuestran, los pitufos se ven preocupados, pero cuando ya es hora de ir a la piscina, totalmente demacrada y muy seria aparece

pitufina, Todos los pitufos van a preocuparse por ella y por cómo lo ha pasado ya que se ve rara, pero ella le contesta que sí que está bien, pero chillando y de muy mala manera. Durante todo el día aparecerá pitufina en algunos momentos (tiempo de paz, talleres, piscina...) y siempre que aparezca sonará una misma música. Esto seguirá siendo igual hasta la cena.

### **ACTIVIDAD DE LA NOCHE: MIEDITOO**

**AMBIENTACION CENA:** Llega la noche y empieza la cena (en las jarras del agua se echará colorante azul simulando la sangre de pitufina). Los niños se van a quedar extrañados pero los monitores (ya disfrazados de pitufos) dicen que no saben que está pasando. Por el postre empieza a sonar la misma música que ha estado sonando todo el día, pitufina se levanta y empieza a bailar muy raro buscando la voz. Se apagan las luces y se escucha una voz que dice: "sal de ahí" y que pitufina le obedezca alabando ley rezándole hablando un idioma extraño. Posteriormente, papa pitufo llamara a 3 pitufos diciéndoles que van a seguir a pitufina para ver a donde le dirige la voz, los pitufos siguen preocupados pero la cena sigue con normalidad ya que confían en que papá pitufo llegue a la solución

### **AMBIENTACION POST-CENA:**

Aparecerán en el patio gargamel, papa pitufo y los 3 pitufos que ha llamado pero todos estarán malditos (de un color gris, con ojeras, heridas en la cara...) y llevan a pitufina atada muy demacrada la cual no puede ni hablar. gargamel entre risas les explicara a los niños y al resto de los pitufos que ha logrado culminar su plan (¡Por fin... después de tantos años de humillaciones y fracasos... al fin lo he conseguido! "Una sola gota... UNA SOLA... de la sangre de Pitufina ha sido suficiente para completar mi pócima maldita. "Con este brebaje... ¡la magia de los pitufos desaparecerá! ¡Sus risas, su aldea, su libertad... TODO será mío!"(ríe de forma desquiciada)"Y nadie... ¡nadie! sabrá cómo detenerlo. A menos que... jejeje... pudieran encontrar el ingrediente prohibido que puede deshacer el conjuro. Pero eso es imposible... está oculto donde ningún pitufo se atrevería a mirar...). En este momento suena la música y gargamel les lanza un hechizo para quitarles la magia a todos los pitufos que dice lo siguiente (estará en un pergamino escrito): "¡Por la sombra del cuervo y la escarcha del abismo, por la esencia podrida del bosque marchito, conjuro con odio, rabia y desprecio, que caiga la maldición sobre este lugar tan necio! ¡Oh fuerza oscura que habita en la niebla, borra la magia azul de esta tierra risueña! Que los Pitufos desaparezcan, que su canto se calle, y sus almas azules marchiten en el valle. Desde hoy... ¡serán solo sombras a mi merced! ¡Mi voluntad será su única ley! Pitufillos... la aldea ya no es hogar, sino prisión de oscuridad sin final... ¡SOMBRA SERÉIS, A MI PODER SERVIRÉIS! ¡MUAHAHAHAHAHA!". Y manda con la ayuda de papa pitufo y los otros 3, a los pitufos "buenos" a la sala de material y estos lo obedecen. Para que dé tiempo a maquillarse y etc, gargamel les contara a los niños la siguiente historia: "¿Queréis saber por qué odio a esos diminutos azules asquerosos? ¿Queréis saber por qué esta noche la aldea pitufa desaparecerá bajo mi maldición? ¡Porque todo comenzó con ella... Pitufina! ¡Sí, Pitufina! ¡UNA OBRAMÍA! ¡YO la creé! ¡YO le di forma, vida, existencia! Era mía... pero

esos enanos miserables la robaron. La llenaron de su estúpida magia de bondad, de amor, de risas. La convirtieron en una de ellos. ¡Una traición imperdonable! Desde ese día, juré que no descansaría hasta borrar cada hongo, cada risa, cada nota de esa musiquilla insoportable de su aldea. Pero no podía hacerlo sin algo... personal. Y entonces, tras años acechando, esperando... una noche, la capturé. Solo por un instante. El tiempo suficiente para lo que necesitaba: una sola gota de su sangre azul. ¡Ja! ¡Con esa esencia pura, mezclada con lágrimas de cuervo, raíces malditas y polvo de luna muerta, he preparado mi pócima final! Esta no es una simple maldición... es el \*fin de la magia pitufo. Cuando la vierta en la tierra bajo su aldea, \*sus cuerpos se desvanecerán, sus casitas se pudrirán, y sus almas... ¡me pertenecerán! Ya no cantarán, ya no reirán, ¡no bailarán entre las flores! ¡Se arrastrarán a mis pies como sombras sin voluntad! ¡Y Pitufina... mi pequeña creación desobediente... te veré caer la primera! Azrael, ríe conmigo...¡porque ha llegado la hora!¡HahahahahAHAHAHAH! Suena la música de nuevo y este los manda a las habitaciones de su casa: "¡Y ahora... que el hechizo se ha cumplido... no os quiero simplemente borrados...no...!¡Quiero veros perdidos! ¡Confusos! ¡Rotos por dentro! Cada uno de vosotros será llevado a una habitación diferente de mi casa... No por azar ¡sino por castigo! Porque en cada rincón de mi morada se encierra un reflejo de vuestros miedos más profundos.

—¡A ti, Pitufo Filósofo! Te encierro con libros que nunca se terminan... ¡y ninguno tiene sentido!

—¡A ti, Pitufo Goloso! Un comedor lleno de dulces... que se pudren en cuanto los tocas.

—¡A ti, Pitufina! Te encierro entre espejos... donde tu reflejo te habla y te culpa por lo que has causado.

—Y a ti, Pitufo Valiente... una sala sin puertas, sin salidas... donde no hay nada que luchar, solo esperar... ¡Ninguno escapará! ¡Cada sala es una trampa mental, un juego retorcido de mi creación!

Solo cuando todos reconozcáis vuestra derrota, y aceptéis servirme sin resistencia..."

¡Os dejaré salir... o no!"

### **PERSONAJES Y ACTIVIDAD:**

1-PITUFO FILOSOFO. SALA DE LIBROS ETERNOS (sala de material). Se forrarán las paredes de la sala de material de unos papeles con muchas palabras sin sentido, sala estará completamente a oscuras y solo habrá una vela de iluminación, el objetivo es que encuentren la única frase con sentido mientras que el pitufo filosofo estará desposeído de si hablándoles con palabras raras y sin sentido.

2-PITUFO FORTACHON. (Hall comedor y sala del café) Aparecerá fortachón atado con cadenas de pies y manos gritando desesperadamente que no puede salir ni con toda su fuerza, llevará heridas y arañazos por todo el cuerpo de haberlo intentado una y otra vez. Les pedirá a los niños que le ayuden a salir tirando de las cadenas, pero estos tampoco podrán. Mientras tanto fortachón les llorara defraudado diciendo que su fuerza es debida por una poción de dopaje

3-GARGAMEL. EL RITUAL (comedor). Para la preparación de esta prueba se situará gargamel y su gato en la punta de una mesa. Este estará haciendo una especie de pócima en un caldero. Cuando los niños lleguen gargamel les pedirá que le ayuden y tendrán que recitar al pie de la letra el conjuro de la pócima (previamente apuntado) (si algún niño se ríe, no se lo toma en serio o no lo dice igual gargamel lo cojera se lo llevara a otra mesa, lo tumbara y les pedirá a los niños que les ofrezcan su alma a los demonios pitufos)

4-PITUFO CIRUJANO (bancos del campo de futbol). El pitufo explicara que está a mitad de una operación para sacar los órganos de otro pitufo para cenar esa noche. Se prepara comida como espaguetis, un hueso de un ala de pollo... y más cosas asquerosas. Este les dirá que todos los pitufos en su corazón tienen una especie de cristal que hace que su magia circule por su cuerpo y que tienen que meter la mano para encontrar el cristal

5-PITUFINA (arriba de la rampa de la iglesia). Todo el paseo hasta la rampa estará lleno de velas y cuando lleguen hasta pitufina que estará atada y llorando sangre, habrá otro de los pitufos malditos haciéndole una especie de ritual mientras va diciendo que él no quiere hacer eso que no le gusta pero que es obligado por gargamel. Pitufina mientras les pedirá que le ayuden a salir mientras que el pitufo que está echando el hechizo los intimidará.

6-BROMISTA Y TONTIN (barbacoa). Todo lo que antes era gracioso ahora le da miedo, los niños entrarán en una especie de sala de fiesta destrozada, los globos tendrán frases siniestras y música de payasos en un altavoz. Habrá también serpentinas y más monitores vestidos de payasos intimidando a los niños. Bromista y tontín les pedir anqué les cuenten algún chiste para ver si se puede reír, pero estos no podrán.

7-GRUÑÓN (pilón). Se ha vuelto loco de tanto reírse que es lo que le perturba, parece que está inmolándose. Bien enfadado, les pedirá a los niños que el vea que se quiten las zapatillas para entrar dentro del pilón y buscar diferentes objetos. El pilón se llenará de jabón para crear espuma y que no se pueda ver nada (se puede echar también colorante azul para crear espuma azul). Mientras buscan, soñará una cuenta atrás que marcará el tiempo de la prueba. Como no lo van a conseguir (aunque si lo consiguen) la cuenta atrás terminará y aparecerán uno o dos monitores escondidos en los árboles para asustarlos. Es importante que en la prueba una vez terminen haya toallas para que rápidamente se sequen los pies y se pongan las zapatillas, ahí los monitores escondidos les gritan y les meten prisa para que lo hagan rápido. Es importante que gruñón tenga a todos los niños mirando hacia el lavadero para que no puedan ver lo que les va a venir por detrás.

8-PAPA PITUFO (baños). Siempre se habla de papa pitufo pero nunca de mama pitufa y papa pitufo les cuenta lo siguiente: “Embarazada de mi primer hijo, gargamel ataco al pueblo pitufo y la mató”. Él empieza a llorar desconsoladamente hasta que se oye un golpe y aparece mama pitufo en forma de fantasma diciendole que por favor que no llore que ella está bien pero como papa pitufo se ha vuelto loco no la reconoce. Mama pitufa le pide a los niños desesperadamente que la ayuden a convencerle de quien es ella

9-GOLOSO (detras de la virgen). Cada vez que goloso intenta comerla comida se pudre pero este sigue obligado a comer debido a una maldición. Goloso estará atado a una silla y con la cara manchada diciendo: “no puedo parar de comer, me duele, pero tengo hambre” y como venganza para los niños, les obligará a ellos a comer también

10. VELORIO PITUFO. (A la vuelta del camino al cementerio). Habrá un monitor escondido durante el camino, cuando el grupo se vaya acercando saltará de una sobre ellos diciéndoles “Corred, rápido, llegáis tarde al velatorio del primer pitufo difunto, es importante que acudáis” mientras los acerca al final del camino seguirá increpándolos, molestándolos, gritándoles. Una vez lleguen al final del camino, o si hay un hueco a la izquierda escondido, el monitor que los acompañaba les pedirá que por favor se sienten alrededor del pitufo para velarlo y guarden silencio. Allí otro monitor empezará a contarles la historia de este pitufo que ha fallecido (meter algo de miedo a la historia), mientras la historia se desarrolla (3-4 min) el pitufo empieza a dar espasmos aleatoriamente para asustar a los niños a su alrededor, el último espasmo coincidirá con el final de la historia y dará un sobresalto el pitufo, gritando le dirá que se vayan de aquí, él no está muerto, la maldición sigue su curso, el monitor que los asustó al principio se los llevará de vuelta al camino.

**ORDEN DEL PASAJE:** 1. Sala de material 2. Cocina 3. Hall cocina 4. Rampa iglesia 5. Pilon 6. Camino cementerio 7. Barbacoa 8. Campo de fútbol 9. Baños 10. Virgen (patio)

Los premonitores la idea es que estén repartidos por las diferentes zonas del pasaje, que estén escondidos, y que vayan dando sustos por ahí, siguiendo con la ambientación de la noche. Lo iremos viendo durante el transcurso de los días.

**AMBIENTACION FINAL:** nos juntamos todos en el patio y aparece gargamel removiendo el caldero. En este momento llegará papa pitufo con los demás diciendo que mama pitufa le ha revelado el secreto de todo: "Pitufos... ¡He estado equivocado! Pensé que todo se resolvería con magia, con un hechizo, con un ingrediente secreto... ¡Pero no existe ningún ingrediente! Mamá Pitufo me lo mostró... Ella no era parte del mal... era la respuesta. Me dijo la verdad: El único ingrediente que puede vencer a Gargamel... es la valentía Y ahora lo entiendo... ¡Gargamel no nos hechizó con cadenas! ¡Nos hechizó con miedo! ¡Nos hizo dudar de nosotros mismos!". En este momento todos los pitufos se levantan para ir a por gargamel y aunque este intenta convencerlos de que lo que dice papa pitufo es mentira, los pitufos lo enfrentan con valentía y lo encierran en la sala de material

# JUEVES

## UNA NUEVA OPORTUNIDAD: PERDÓN

### AMBIENTACIÓN DE LA MAÑANA

Aparecerán Pitufo Bromista y Pitufo Tontín y lo primero de todo les darán las gracias por haberles ayudado a rescatar a Pitufina el día anterior. También les presentarán el valor del día: el **perdón**. Después de esto, Pitufo Tontín dirá que ya ha hecho suficiente en el día de hoy y se ira a jugar dando saltitos y se quedará solo Bromista que empezará a mandar silencio a los niños diciéndoles que les va a contar un secreto, cuando Tontín se haya ido del todo, Bromista les dirá a las tribus que si le ayudan a gastarle una broma a tontín. Y así comenzará la actividad de la mañana.

### ACTIVIDAD DE LA MAÑANA: GYMKHANA GUARRA

Acaba en la piscina con manguerazo antes de entrar a la piscina en la rampa del patio. Las pruebas tendrán una duración de 8-10 minutos y los monitores mandan de una prueba a otra. Todas las pruebas deben hacerse con ropa de baño (bañador y camisetas que no importe que se puedan manchar)

**PRUEBAS:**

1-“**Monte Fuji**” en un barreño con una mezcla pringosa puede ser miel, gelatina, espuma de afeitar con pintura...

2-“**La cuchara revoltosa**” por parejas se tienen que dar de comer unos a otros con los ojos vendados unas natillas ( si hay alergias se puede considerar utilizar yogur o gelatina)

3-“**Galleta escurridiza**” con mermelada o nocilla se les pegará la galleta en la frente y deberán intentar bajar la galleta para comérsela sin usar las manos.

4-“**Obras de Arte**” con pintura y en parejas deben pintarse en la espalda, brazos... una obra de arte

5- “**Loca peluquería**” por parejas con laca de colores, gomina, purpurina y espuma de afeitar deben hacerse peinados originales

6- “**Los gusanitos pringosos**” el monitor se pondrá en la mano alguna salsa o mejunje, puede ser tomate, mermelada... y pondrá gusanitos o palomitas en la mano que el destinatario se tendrá que comer sin usar las manos, será el momento que el monitor aprovechará para mancharlo.

7- “**Bomba!**” Este juego consiste básicamente en una bomba normal, pero con globos rellenos de cacao, harina, pasta dientes... El que tenga el globo en las manos se le explotara en la cabeza.

8- “**La elección sucia**” Esta prueba consiste en un pañuelo, se dividirán en dos grupos la persona que coja el pañuelo tendrá la prioridad de elegir que vaso (o el sucio o el de agua) se va a tirar a sí mismo y que vaso va a tirar en la otra persona. Quién más vasos de agua haya tirado en el equipo gana.

9- “**El barreño misterioso**” En un barreño con agua y diferentes condimentos como puede ser tomate, harina... y deben buscar el objeto que les diga el monitor.

10- “**Terreno pantanoso**” En el campo de futbol se mojará la tierra haciendo barro y los niños tendrá que hacer letras en el suelo.

**AMBIENTACIÓN FINAL:**

Ya todos en la rampa para el manguerazo Bromista saldrá riéndose, diciéndoles a los niños que al final la broma ha sido para todos y que están muy graciosos así manchados. Conforme Bromista se vaya, los niños se pondrán en la rampa de salida de la colonia, y haremos un manguerazo para que vayan limpios a la piscina

**Lugares de las pruebas:**

Campo Futbol, Puerta atrás casa, Barbacoa, Patio (al lado de la Virgen), Puerta piscina, Campo fútbol, Pilón, Plaza y Camino al cementerio

## ACTIVIDAD DE LA NOCHE

### GRAN JUEGO ROMMEL Y MONTGOMERY (PEQUEÑOS)

#### AMBIENTACIÓN INICIAL

#### "Los Pitufos y la Aventura del Perdón"

##### Un monitor sin ser visto:

¡Atención, pequeños pitufillos! ¡Reuníos en la plaza del hongo mayor! Algo ha ocurrido esta mañana en la aldea... y Papá Pitufu necesita la ayuda de todos ustedes.

Desde muy temprano, se han oído gritos en la aldea. Tontín corría enfadado, y Bromista... bueno, como siempre, se estaba riendo.

**Papá Pitufu (entrando en escena con gesto serio):**"Queridos pitufos, hoy ha ocurrido algo muy grave. Tontín y Bromista han tenido una fuerte discusión. Esta mañana, Bromista le gastó una de sus bromas a Tontín... pero esta vez, fue demasiado lejos."

**Pitufina (preocupada):**"¡Tontín está muy dolido! Se siente ridiculizado frente a todos los pitufos. Dice que no quiere volver a hablar con Bromista... ¡Y ha dicho que se va del bosque!"

**Goloso (tímido, con un pastel en la mano):**"Y yo... bueno... estaba intentando animarlo, así que usé un poco de *polvo mágico azul de reconciliación* que encontré en el laboratorio de Papá Pitufu. Pensé que ayudaría... pero algo salió mal."

**Papá Pitufu (suspirando):**"El polvo se descontroló y ha dividido más que nunca a Tontín y bromista, Ahora hay dos grupos de pitufos, los que apoyan a Tontín y los que apoyan a Bromista, ellos están tan enfadados que han delegado su función en otros dos pitufos el General Rommel y el General Montgomery. Y lo peor es que ninguno quiere hablar con el otro."

Ahora la aldea está dividida. Pitufos que antes eran amigos ahora se evitan. Y todo, por una broma que se fue de las manos... y un corazón herido que no sabe cómo perdonar.

**Papá Pitufu (mirando a todos):**"Por eso necesito vuestra ayuda. Para reunir a la aldea, deberéis superar una serie de desafíos y, sobre todo, descubrir lo que realmente puede sanar este conflicto: el valor del perdón."

En esta gran aventura, cada equipo representará una parte de la aldea. Resolverán pruebas y tal vez... aprendan a mirar más allá del enfado.

**Pitufina (con una sonrisa esperanzadora):**"Solo cuando comprendamos el dolor del otro y decidamos perdonar, la aldea podrá volver a estar unida."

#### Explicación del juego

Importante, recordarles a los chavales que lleven ropa oscura y las luces del patio deben estar apagadas cuando comience el juego.

Es un juego de estrategia en el que se enfrentan dos bandos de igual número con el objetivo de encontrar el rango de Bandera.

Los niños se dividirán en dos equipos y se reunirán en su base que será cada una de las porterías del patio.

Cada líder del grupo tendrá una lista con los niños de su equipo y deberán elegir un apodo que los identifique para que el otro equipo no los reconozca y hablar en clave.

Una vez tengan todos los apodos, cada capitán asignará un rango a cada uno de los niños, repartiéndoselo en un papel para que no se les olvide y durante el juego los árbitros puedan comprobar el rango de cada uno y ver quien gana.

**Bandera:** hay una por bando. No puede disparar y en cuanto sea atrapada se acaba la partida con derrota. Cualquiera puede atraparla.

**Mariscal:** es el rango superior y puede eliminar a cualquier otro si dispara él. Solamente puede ser eliminado si el espía le ataca primero, o si explota con una bomba

**Coronel:** Es el siguiente rango, puede eliminar a los que tiene por debajo

**Comandante:** Es el siguiente rango, puede eliminar a los que tiene por debajo

**Teniente:** Es el siguiente rango, puede eliminar a los que tiene por debajo

**Capitán:** Es el siguiente rango, puede eliminar a los que tiene por debajo

**Soldado:** Es el último rango, y solamente puede eliminar a espías y minadores

**Espía:** Su principal cometido es descubrir al mariscal y derrotarlo atacando primero

**Bomba:** Puede eliminar a cualquiera pero no puede disparar, ha de ser atacada. Cuando explota contra alguien también es eliminada

**Minador:** Su objetivo es descubrir a las bombas y desactivarlas

El número de cada rango será de 1 bandera, 1 mariscal, 2 coroneles, 3 comandantes, 4 tenientes, 5 capitanes, 6 soldados, 1 espía, 3 bombas, 2 minadores, siempre dependiendo del número de jugadores por equipo. Siempre ha de haber un espía por cada mariscal, y dos minadores por cada tres bombas, para que haya cierta acción.

A la hora de empezar a jugar cada uno de los bandos se tumba a cada lado del campo previamente delimitado, y se apagan las luces. Debe haber un monitor que haga el papel de **ONU**, es decir de árbitro, y será este quien decidirá cuándo moverse y detenerse, el turno de ataques de cada general, si alguien puede o no disparar, así como juzgará quien será eliminado considerando las tarjetitas con los rangos. Debe tener un silbato y una linterna, el silbato para dar la orden de movimiento, así como de detenerse, y la linterna para poder ver las tarjetas de rango y juzgar según las normas. También ha de poner orden en el campo de batalla, evitar que se hable y se grite, se muevan cuando no está permitido, o se levanten sin permiso.

Con respecto a los eliminados lo ideal es que vayan a un lugar desde el que puedan observar el terreno, pero desde el cual no puedan interactuar con los que aún siguen jugando, y mucho menos con los Generales.

Una de las maneras que tiene la **ONU** de distribuir el juego es de la siguiente forma: *Movimiento – Detenerse – turno del Rommel – turno de Montgomery – Movimiento – Detenerse – turno de Montgomery – turno de Rommel...* De esta forma no existe prioridad tanto de atacar en primer lugar como en segundo, ya que conocer las estrategias del rival pueden dar una gran ventaja.

Cuando es el turno de uno de los líderes él debe de preguntar a su tropa y realizar 2 disparos en cada ronda. Un disparo se efectúa preguntando: *Nombre en clave + ¿tienes tiro?* Cuando la respuesta es positiva, la **ONU** se acercará al lugar, decidirá si realmente puede tocar al rival (estirando el brazo o la pierna) y definirá quién es eliminado según los rangos. Si no está tocando a nadie es importante recordarles a los niños que no hablan para que no sepan su nombre en clave.

Dependiendo de la agilidad del juego se pueden hacer varias rondas.

**(debe haber varios árbitros para que el juego se desarrolle bien y solo pueden llevar linterna árbitros y los dos líderes de los equipos)**

### **Ambientación final**

Una vez finalizado el juego Aparecerá Papá Pitufo diciendo: “¡Pitufillos!, Habéis demostrado ser valientes, estratégicos y, sobre todo... ¡un gran equipo!” Goloso los felicita.

Gracias a todos vosotros, tontín y bromista han logrado hacer las paces, pues han visto que, aunque en un principio parecíais grupos enfrentados habéis reído y jugado todos junto y con ello han comprendido la importancia de perdonar y de mirar más allá de un enfado.

## **GRAN JUEGO PISTAS/BUSQUEDA DEL TESORO (GRANDES)**

### **“El Secreto del Perdón Pitufo”**

En la rampa de la iglesia se escucha un leve redoble de tambor y aparece por la puerta de abajo pitufo Filósofo con un viejo pergamino enrollado. Entran Tontín y Bromista (por lados opuestos, desde arriba bajando la rampa ambos molestos y evitando mirarse.)

### **FILÓSOFO (con voz grave y seria):**

Pitufos... hoy no es un día cualquiera. Hoy es el Día del Perdón Pitufo, pero algo extraño ha ocurrido este año... Hace siglos, Papá Pitufo escondió en el bosque un antiguo objeto mágico, capaz de sanar cualquier enemistad... pero solo puede ser encontrado por quienes estén dispuestos a dejar atrás su orgullo.

*(Filósofo desenrolla lentamente el pergamino)*

Este... es el Mapa del Perdón, un recorrido lleno de enigmas, pruebas y secretos enterrados en lo más profundo de nuestro campamento. Pero no cualquiera podrá resolverlo. Solo aquellos que superen sus diferencias y colaboren como verdaderos pitufos encontrarán el Tesoro del Perdón.

*(Se vuelve hacia Tontín y Bromista)*

Pero ustedes dos... ¿Están listos para dejar de lado su enfado? ¿O sus rencores harán que el mapa se pierda para siempre?

**TONTÍN (cruzado de brazos):**

No sé... ¿cómo confiar en alguien que pone petardos en mi desayuno?

**BROMISTA (molesto):**

¡Fue solo una broma! ¡No sabía que ibas a morder justo en ese momento!

**FILÓSOFO (interrumpiendo con firmeza):**

¡Basta! Este juego no es solo una competencia. Es una prueba del espíritu pitufo. Cada pista los llevará a un rincón olvidado del campamento, donde deberán usar su ingenio, su valentía... y su capacidad de perdonar.

*(Pausa dramática. Filósofo entrega la primera pista a quien parezca más dispuesto.)*

**FILÓSOFO:** La primera pista ya está en tus manos... pero cuidado: quien se niegue a perdonar, perderá más que el tesoro. Perderá la oportunidad de descubrir algo que va más allá del oro o las bromas: el verdadero poder de la amistad pitufesca.

*Se reparte la primera pista*

A cada equipo se le repartirá un kit de supervivencia con herramientas que necesitarán para ayudarles a resolver las pistas que los llevará a la siguiente y así encontrar el tesoro del perdón.

**KIT:**

- cerilla con lima para encender
- cuchara de plástico
- alfabeto braille
- moneda
- rotulador
- linterna

 **Pista 1 – El inicio del perdón**

*(Entregada por Filósofo en la rampa de la iglesia)*

**EL RESTO DE LAS PISTAS SE HARÁN CUANDO SE SEPAN LOS GRUPOS**

(El tesoro que encuentren será una caja que contiene un mensaje final que se leerá en la rampa de la iglesia donde empezó el juego y se repartirá el premio que serán lacasitos para cada grupo)

**Mensaje final del tesoro**

En la carta: A veces los finales también son felices.

*“El verdadero tesoro no es lo que se encuentra,  
sino lo que se reconstruye.  
Hoy han aprendido que el perdón no es un final,  
sino un nuevo comienzo.”*

— Papá Pitufo

# V I E R N E S

## NO ESTAS SOLO, VAMOS JUNTOS: ACOMPAÑAMIENTO

**CONTEXTO DEL DIA**

El día comenzará con la celebración de un encuentro con el señor, en el que se expondrá al santísimo, tras esto el día sigue su orden habitual y por la mañana saldrá pitufo filósofo junto con tontín y bromista para entregar el valor del día anterior. Tras esto filósofo les dirá que no todo en la asamblea va a ser trabajar y ayudar a los demás, y les dirá el valor del día: el **ACOMPAÑAMIENTO**. Después les dirá que hoy es un día para juntarse y disfrutar con su tribu y que al final del día se celebrara el famoso concurso “PITUFOJETA NO ME SUENA” y les dará todo lo necesario para preparar sus actuaciones.

Antes de la cena habrá misa.

Por la noche serán las actuaciones de las 8 tribus y algún que otro invitado especial. Los jurados serán pitufina, pitufo goloso y pitufo bromista. Pitufo goloso y tontin será el presentador del concurso.

Cada monitor de grupo tiene que buscar tiempo durante el día para preparar con sus pitufillos una actuación para la noche, sin que esto moleste al normal desarrollo del día.

**PERSONAJES:** Todos los pitufos filósofo, tontín y bromista para ambientación y el resto para las pruebas de la mañana.

La mañana irá como de costumbre sólo cambiará que antes de desayunar, tendremos la misa de la exposición del santísimo.

**BUENOS DÍAS:** Los pitufos filósofo, tontín y bromista, sacarán al que recibió el valor del jueves para que diga unas palabras luego, ellos dirán el valor del día: el ACOMPAÑAMIENTO, también se recordará que durante todo el día se puede ir a visitar al santísimo.

**AMBIENTACIÓN:** Salen filósofo, tontín y bromista. dirán que estos días hemos hecho muchas cosas y que hay que celebrar que todo ha salido genial, que no todo va ser hacer cosas sin parar, sino que también hay que disfrutar y para eso, harán la “Pitufojeta no me suena”. Mandan a pitufo tontín a buscar los disfraces, pero se da cuenta que ahí no están y no sabe dónde los dejó, así que para encontrarlos tienen que dividirse en grupos y hacer varias pruebas que les llevarán a los disfraces.

**ACTIVIDAD DE LA MAÑANA: “Búsqueda de la pitufojeta”.**

1- Atrápalo si puedes: Hacen un círculo menos uno, otro que esté en el círculo se pondrá un pañuelo como de cola. El que se queda fuera tiene que ir a coger el pañuelo, pero no será tan fácil ya que, el círculo irá dando vueltas para ponérselo difícil. **PUERTA DE LA PISCINA**

2- Que no caiga: Se hace un círculo y los chavales tienen que pasarse una pelota por pases que pueden ser con la mano, con los pies, con los brazos, dando uno o dos botes de máx.... el objetivo es que tienen que llegar al número que les diga el monitor y si cae al suelo o da más botes de los permitidos tiene que volver a empezar. **DESCAMPADO**

3- BOM: Se les reparten a los chavales una cantidad de globos desinflados los cuales tienen que inflar y reventar de varias formas como por parejas espalda con espalda, pisándolos, sentándose... si acaba pronto, se pondrá un globo en el pie de una pareja y tienen que evitar que se lo revienten. **PILÓN**

4- Al blanco: Por parejas, se les atarán las manos y el tobillo y deberán lanzar una pelota a un punto marcado en la pared hasta conseguirlo, también en el suelo llegando al punto señalado. **PATIO**

5-Puente humano: Todos deberán tumbarse con las piernas y los brazos para arriba haciendo una fila por dónde el miembro que menos pese, deberá pasar por encima. El objetivo es mover al compañero hasta el final del puente sin que se caiga. **PISCINA**

6- La torre más alta: Con un globo para cada uno, deberán inflarlos para agarrar los vasos y hacer una torre entre todos sin que se caiga. **EN LA VIRGEN**

7- Palabras encadenadas: Se hará un fila con el grupo, el primero dirá una palabra y el siguiente dirá otra que empiece por la misma sílaba y así sucesivamente. En el segundo turno o si están estancados, se puede hacer con la última letra y si sobra tiempo, pueden decir más de una palabra. **ESCALERAS DE LA IGLESIA**

8- Flash: En círculo se pasará una pelota según diga el monitor a la derecha, izquierda, al de enfrente, subiendo la velocidad... se irá eliminando al que se equivoque. **CAMINO AL BERRO**

**ORDEN:** El de la lista 1-2-3-4-5-6-7-8 se reparten una vez hecho los grupos. A cada monitor de prueba se le dará un papel con una adivinanza para descubrir dónde están los disfraces y se lo tendrán que dar a su último grupo.

**TIEMPO:** Cada prueba será de 12 minutos aproximadamente.

En horario de piscina o tiempo libre al acabar los servicios y la visita al santísimo, se ensayarán las actuaciones de las tribus, que podrán ser teatrillos, bailes o cualquier cosa. De referencia habrá esta lista de canciones:

I'm a beliver (Sherk)	Torero (Chayanne)
I like to move it	My way (Calvin Harris)
Sarandonga (Lolita/ Rosario)	The nights (Avicii)
Carnaval (Maluma)	Freed from desire (Radio Edit)
No sigue modas (Juan Magán)	Uptonk funk (Bruno Mars)
Pasarela (Daddy Yankee)	El chikillicuatre

Por la noche antes de cenar, se cerrará la exposición de santísimo y después de cenar se hará la Pitufojeta no me suena.

# SÁBADO

## JUNTOS SOMOS MÁS: UNIDAD

### AMBIENTACION

Salen dos pitufos discutiendo muchísimo, se pelean y se dicen de todo (pero no dicen nada) del escándalo que han generado los dos pitufos llega pitufo filósofo, preguntando qué pasa, a que se debe este follón?? Cuando se dirige hacia el ruido lo sorprenden los demás pitufos tirándole un cubo de agua encima al grito de "AGUA"

Ellos se lo explican y acaban discutiendo, y al final pitufo filósofo se calienta y discute con ellos. Entonces sale papa pitufo y en tal que lo ven los demás pitufos y se ponen firmes, pregunta que a qué se debe este jaleo y se lo van a explicar y él les corta y dice

que le da igual, que se están calentando demasiado y para que se relajen van a participar en una gymkana del agua

### **ACTIVIDAD DE LA MAÑANA: AGÜITA**

#### 1). Pesca de objetos con los pies

- Material: Barreños con agua, pelotas o juguetes pequeños, vasos.

. Cómo se juega: Los jugadores deben sacar objetos del barreño usando solo los pies y con los ojos tapados si el jugador no consigue el objeto q le hemos dicho le tiramos un vaso de agua gana el q consiga el objeto

#### 2)Transporta la esponja en la cabeza

- Material: Esponjas grandes, cubos, barreños.

•Cómo se juega: Los participantes deben transportar la esponja llena de agua sobre la cabeza sin usar las manos hasta un cubo. Si se les cae, vuelven al inicio. Gana quien llene más su cubo en cierto tiempo.

#### 3)Duelo de globos en la cabeza

- Material: Globos de agua.

•Cómo se juega: Por parejas, deben sujetar un globo de agua entre las frentes e intentar llegar juntos a la meta sin que se caiga ni explote. Si se cae o explota, deben volver al inicio.

#### 4)Carrera de relevos en piscina

1.dos equipos tienen q llegar hasta el final de la piscina

2.gana el equipo q lo haga antes

#### 5)Sillas acuáticas musicales

- Material: Sillas resistentes al agua, cubos o manguera.

•Cómo se juega: Juego clásico de las sillas musicales, pero mientras la música suena, alguien rocía a los jugadores con agua. Cuando la música para, todos deben sentarse y el que quede fuera, recibe un manguerazo de castigo

#### 6)Adivina y mójate:

- . materiales: barreño y agua
- . Si falla una adivinanza, se le tira un cubo de agua

#### 7)Rescate acuático a ciegas

- Material: Piscina, pelotas, objetos flotantes, gafas opacas o pañuelos para los ojos.

- Cómo se juega: Un miembro del equipo, con los ojos vendados, debe rescatar objetos q le digamos del agua guiado solo por su equipo. Gana el que rescate más objetos en menos tiempo.

8) Cascada del agua: un monitor se pone en las escaleras y por el balcón tira agua a los niños, los niños tienen que coger la mayor cantidad de agua con un vaso y dejarla en un barreño que tendrá cada grupo.

9) Tirare al pilón: deberán de hacer un circuito al rededor del pilón el primero que acabe dentro del pilón gana

#### ACTIVIDAD DE LA NOCHE: **ASAMBLEA**

Debido al jaleo que hubo por la mañana todas las aldeas pitufas deciden hacer una asamblea para decidir que van a hacer con los pitufos que discutieron y para que ellos se expliquen ante todos los pitufos.

# DOMINGO

## VUELTA AL PRESENTE: DIOS Y FAMILIA, AMOR

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

## **EL SUEÑO DE LAS CARPETAS**

Una noche, un joven se acostó con el corazón roto. Se sentía solo, vacío y con ganas de rendirse. Antes de dormir, pensó incluso en quitarse la vida. Pero esa noche tuvo un sueño que cambiaría su destino.

Soñó que entraba en una gran sala, inmensa y silenciosa. En las paredes, había miles de taquillas y archivadores. Se acercó a uno, lo abrió... y se estremeció. Dentro había una carpeta con su nombre. Al abrirla, encontró páginas y páginas con detalles exactos de todo lo que había hecho mal: mentiras, errores, pensamientos ocultos, momentos oscuros... Todo estaba ahí.

Con miedo, fue abriendo más taquillas. Cada una tenía más recuerdos suyos. Lágrimas caían por su rostro mientras pensaba: "¿Por qué alguien guardaría todo esto? ¿Quién me conoce tan profundamente?" Entonces, alguien entró en la sala. Era Jesús.

Sin decir una palabra, caminó hacia él. En sus manos, tenía un clavo largo y cubierto de sangre. El muchacho retrocedió, temiendo el juicio. Pero Jesús se acercó a los archivadores, y uno por uno, con el clavo ensangrentado, abría las carpetas y borraba los registros. Donde antes había culpa, quedaba una hoja blanca. Una a una, las carpetas fueron vaciadas. Y con cada hoja borrada, el joven sentía que un peso desaparecía de su corazón. —"¿Por qué haces esto?" —preguntó el muchacho entre lágrimas. Jesús sonrió con ternura y le dijo: —"Porque te amo. Cada pecado tuyo, lo cargué yo en la cruz. Y no quiero que mueras. Quiero que vivas.

Entonces, Jesús se acercó a los archivadores, y uno por uno, con el clavo ensangrentado, abría las carpetas y borraba los registros. Donde antes había culpa, quedaba una hoja blanca. Una a una, las carpetas fueron vaciadas. Y con cada hoja borrada, el joven sentía que un peso desaparecía de su corazón.

Al final, Jesús le señaló una última carpeta. El joven la abrió, temblando. Esperaba ver su nombre. Pero no era así. Allí estaba escrito: "Jesucristo". El muchacho lo miró con asombro y Jesús le dijo con ternura: —"Ese es el nombre que firmó por ti. Él pagó el precio por todo esto. Porque te ama. Tu historia no termina aquí."

Entonces, el joven despertó. Con el corazón acelerado, se incorporó en su cama. Era de madrugada. Pero algo en él había cambiado. Ya no sentía el mismo vacío. Sabía que Jesús había estado allí. Sabía que su vida tenía un nuevo comienzo.

## LUNES

«El hombre mira a los ojos, mas el Señor mira al corazón»

### *El gusano y la mariposa*

Había una vez un gusano que iba por el campo. Era de color blanco con puntitos verdes en la espalda. Nadie lo quería porque decían que era muy feo y repugnante. El pobre gusano se arrastraba muy triste por el suelo. Cuando llegaba a una planta, todos los insectos que había en ella se burlaban de él. No encontraba a nadie que le hiciera compañía, o quisiera jugar con él. La única distracción que tenía era subirse a lo alto de un árbol y ver volar a las mariposas. Daría cualquier cosa por volar como ellas. Se pasaba allí horas y horas observándolas. Pero cuando bajaba al suelo, volvía a encontrarse con las mismas burlas e insultos de siempre. Cansado de todo esto, decidió subirse a lo más alto de un árbol para que nadie pudiera encontrarlo. Nunca más volvería a bajar al suelo. Un día, una mariposa se puso a descansar en la rama donde estaba él. Éste se acercó hacia ella y comenzaron a hablar. Al final, se hicieron muy amigos. Y desde entonces, pasaban largos ratos hablando y estando juntos. Después de un tiempo, el gusano le hizo esta pregunta:

-¿Por qué has querido ser mi amiga si nadie me quiere por lo feo y repugnante que soy?

Y la mariposa le respondió: -Lo que importa para ser amigos, no es cómo eres por fuera, sino lo buena persona que eres por dentro.

El gusano estaba muy contento porque había encontrado un amigo de verdad. Estaba tan feliz, que una noche, mientras estaba durmiendo en lo alto del árbol, su cuerpo comenzó a transformarse. A la mañana siguiente, se había convertido en una mariposa bellísima, como nunca se había visto. Cuando su amiga mariposa vino a verle, y vio lo que le había ocurrido, se alegró mucho y le dijo: -Ahora has sacado hacia fuera, la belleza y lo buena persona que antes eras por dentro.

Y las dos se pusieron a volar juntas. Desde ese momento, cada vez que veían a un gusano triste en lo alto de alguna rama, bajaban y se ponían junto a él. Y se repetía la misma historia.

### **PREGUNTAS PARA EL DIÁLOGO**

1. ¿Qué problema tenía el gusano?
2. ¿Por qué no se quería juntar nadie con el gusano?
3. ¿Por qué decide subir a un árbol y no bajar nunca?
4. ¿Quién es el primero en empezar a juntarse con el gusano? ¿Por qué?
5. ¿Por qué dice el gusano que ha encontrado un amigo de verdad?

¿Qué le ocurre después?

5. ¿Qué deciden hacer después de convertirse en mariposa?
6. ¿Qué nos enseña este cuento para nosotros?

### **ACTIVIDADES**

- Se tiene que dibujar a una persona en un folio con el interior vacío y grande. Dentro de ese dibujo, cada grupo debe escribir las cosas que hacen que una persona sea bella por dentro, por ejemplo, el amor o la paciencia. Se colgará en el periódico tras su puesta en común.

### **TEXTO BÍBLICO**

«Pero el Señor dijo a Samuel: “No te fijes en su apariencia ni en lo elevado de su estatura, porque lo he descartado. No se trata de lo que vea el hombre. Pues el hombre mira a los ojos, mas el Señor mira al corazón”» (1Sam 16,7)

## MARTES

**«No juzguéis, para que no seáis juzgados»**

### ***La escuela de animales***

Cuenta una historia de que varios animales decidieron abrir una escuela en el bosque. Se reunieron y empezaron a elegir las disciplinas que serían impartidas durante el curso. El pájaro insistió en que la escuela tuviera un curso de vuelo. El pez, que la natación fuera también incluida en el currículo. La ardilla creía que la enseñanza de subir en perpendicular en los árboles era fundamental. El conejo quería, de todas formas, que la carrera fuera también incluida en el programa de disciplinas de la escuela. Y así siguieron los demás animales, sin saber que cometían un grande error. Todas las sugerencias fueron consideradas y aprobadas. Era obligatorio que todos los animales practicasen todas las disciplinas.

Al día siguiente, empezaron a poner en práctica el programa de estudios. Al principio, el conejo se salió magníficamente en la carrera; nadie corría con tanta velocidad como él. Sin embargo, las dificultades y los problemas empezaron cuando el conejo se puso a aprender a volar. Lo pusieron en una rama de un árbol, y le ordenaron que saltara y volara. El conejo saltó desde arriba, y el golpe fue tan grande que se rompió las dos piernas. No aprendió a volar, y además no pudo seguir corriendo como antes.

Al pájaro, que volaba y volaba como nadie, le obligaron a excavar agujeros como a un topo, pero claro, no lo consiguió. Por el inmenso esfuerzo que tuvo que hacer, acabó rompiendo su pico y sus alas, quedando muchos días sin poder volar. Todo por intentar hacer lo mismo que un topo.

La misma situación fue vivida por un pez, por una ardilla y un perro que no pudieron volar, saliendo todos heridos. Al final, la escuela tuvo que cerrar sus puertas. ¿Y sabes por qué? Porque los animales llegaron a la conclusión de que todos somos diferentes. Cada uno tiene sus virtudes y también sus debilidades. Un gato jamás ladrará como un perro, o nadará como un pez.

No podemos obligar a que los demás sean, piensen, y hagan algunas cosas como nosotros. Lo que haremos con eso es que ellos sufran por no conseguir hacer algo de igual manera que nosotros, y por no hacer lo que realmente les gustan. Debemos respetar las sus capacidades y limitaciones de los demás. Si alguien es distinto a nosotros, no quiere decir que él sea mejor ni peor que nosotros. Es apenas alguien diferente a quien debemos respetar.

### **PREGUNTAS PARA EL DIÁLOGO**

1. ¿Qué decidieron abrir los animales en el bosque?
2. ¿Qué prueba proponía el pájaro?
3. ¿Qué prueba proponía el conejo?
4. Los animales a la hora de proponer las pruebas ¿pensaron en los demás animales?
5. ¿Qué se te da bien, algún deporte, alguna materia de clase?
6. ¿Alguna vez has visto a alguien reírse de otro porque no se le daba bien el fútbol o alguna asignatura o, simplemente, por ser distinto?

### **ACTIVIDADES**

- Dibuja un colegio, ponle un nombre original y escribe en el dibujo cinco aspectos que deben estar presentes para evitar el rechazo a los demás.

### **TEXTO BÍBLICO**

«No juzguéis, para que no seáis juzgados. Porque seréis juzgados como juzguéis vosotros, y la medida que uséis, la usarán con vosotros. ¿Por qué te fijas en la mota que tiene tu hermano en el ojo y no reparas en la viga que llevas en el tuyo? ¿Cómo puedes decirle a tu hermano: “Déjame que te saque la mota del ojo”, teniendo una viga en el tuyo?» (Mt 7,1-5)

# MIÉRCOLES

Celebración penitencial

## Evangelio: Lucas 19, 1-10

Habiendo entrado en Jericó, atravesaba la ciudad. Había un hombre llamado Zaqueo, que era jefe de publicanos, y rico. Trataba de ver quién era Jesús, pero no podía a causa de la gente, porque era de pequeña estatura. Se adelantó corriendo y se subió a un sicómoro para verle, pues iba a pasar por allí. Y cuando Jesús llegó a aquel sitio, alzando la vista, le dijo: «Zaqueo, baja pronto; porque conviene que hoy me quede yo en tu casa». Se apresuró a bajar y le recibió con alegría.

Al verlo, todos murmuraban diciendo: «Ha ido a hospedarse a casa de un hombre pecador». Zaqueo, puesto en pie, dijo al Señor: «Daré, Señor, la mitad de mis bienes a los pobres; y si en algo defraudé a alguien, le devolveré el cuádruplo». Jesús le dijo: «Hoy ha llegado la salvación a esta casa, porque también éste es hijo de Abraham, pues el Hijo del hombre ha venido a buscar y salvar lo que estaba perdido».

## JUEVES

**«Mantengámonos firmes en la esperanza»**

### *El viaje de las estrellas*

Al comienzo de los tiempos existían millones y millones de estrellas en el cielo. Las había de todos los colores: blancas, plateadas, verdes, doradas, amarillas, rojas, azules...

Un día, se acercaron inquietas a Dios y le dijeron: -Señor Dios, nos gustaría bajar a la tierra y vivir con los hombres y mujeres que la habitan.

-Si lo deseáis, así será -les dijo Dios-

Y dicen que esa noche cayó sobre la tierra una bellísima lluvia de estrellas.

Algunas se acurrucaron en los campanarios de las iglesias, otras se mezclaron con las flores, los árboles y las luciérnagas del bosque, otras se ocultaron en los juguetes de los niños y desde esa noche toda la tierra quedó maravillosamente iluminada. Sin embargo, cuando fueron pasando los tiempos, las estrellas decidieron volver al cielo y dejaron la tierra oscura y triste.

- ¿Por qué volvisteis? -les preguntaba Dios a medida que iban llegando al cielo.

-Señor, no nos fue posible permanecer en la tierra por más tiempo. Allí hay mucho egoísmo, miseria, injusticia y maldad.

Entonces, el Señor les dijo: -Tenéis razón. Perteneceis aquí, al cielo. La tierra es el lugar de lo transitorio e imperfecto. El cielo es el lugar de la perfección y de lo eterno, donde nada se equivoca ni muere.

Cuando terminaron de llegar todas las estrellas, Dios las contó y notó que faltaba una. "¿Se habría perdido por el camino?" Entonces, le dijo a Dios un ángel: -No, Señor, no se ha perdido. Ella decidió quedarse con los hombres y mujeres de la tierra. Ella comprendió que debe vivir donde impera la imperfección, donde las cosas no marchan bien, donde hay dolor, injusticia, miseria y muerte.

- ¿Qué estrella es esa? -le preguntó Dios muy intrigado.

-Es la estrella verde, Señor, la de la esperanza.

Y cuando volvieron los ojos a la tierra, vieron asombrados que la estrella no estaba sola y que de nuevo toda la tierra estaba iluminada pues en el corazón de cada hombre y de cada mujer brillaba una estrellita verde, la luz de la esperanza, la única estrella que Dios no necesita y que da sentido a la vida sobre la tierra.

### **PREGUNTAS PARA EL DIÁLOGO**

1. ¿Qué le pidieron a Dios las estrellas?
2. ¿Por qué decidieron después volver al cielo? ¿Qué pensáis que es lo que les hizo volver donde estaban al principio?
3. ¿Volvieron todas? ¿Por qué decidió la estrella de la esperanza no volver con sus hermanas?
4. ¿Qué es lo que nos quiere decir esta historia a nosotros?
5. ¿Qué puede significar la estrellita que brillaba en cada corazón?
6. Si hubieses estado en el lugar de la estrella, ¿qué habrías hecho?
7. ¿Pierdes alguna vez la esperanza? ¿Cuándo (decir situaciones)?  
¿Por qué nos ocurre esto?

### **ACTIVIDAD**

- Todos los miembros del grupo deben dibujar una estrella en una cuartilla. Dentro de esta estrella escribirán alguna palabra o frase que transmita esperanza y se la darán a alguien, ya sea en el campamento o al llegar a casa, para dar esperanza.

### **TEXTO BÍBLICO**

«Mantengámonos firmes en la esperanza que profesamos, porque es fiel quien hizo la promesa. Fijémonos los unos en los otros para estimularnos a la caridad y a las buenas obras» (Heb 10,23-24)

## VIERNES

### «Os doy un mandamiento nuevo»

#### *El pozo mágico*

Una antigua leyenda decía que en medio del desierto había un pozo de agua que quitaba la sed para siempre. Todo el que bebía de aquella agua nunca más volvía a tener sed. Pocos creían que eso fuera verdad. Pero un día una persona encontró un antiguo mapa en el que se encontraba el lugar exacto del pozo. Guardó el mapa para que nadie lo encontrara y fue corriendo a buscarlo. No se volvió a saber de él.

Muchos años más tarde otra persona encontró por casualidad el mapa y otra vez se repitió la misma historia. Después de muchos siglos ocurriendo lo mismo, el mapa cayó en manos de un hombre que no se lo guardó, sino que lo dio a conocer a todos. Pero fueron pocos los que le creyeron. La mayoría decían que aquello no existía. Sólo un pequeño grupo de personas intentó buscar con el aquel pozo. El viaje fue difícil, el calor del desierto era muy fuerte, gracias a que iban en grupo pudieron sobrevivir. Unos a otros se iban ayudando y compartiendo la poca agua que les quedaba. Después de varios días andando por el desierto encontraron el pozo. Pero vieron algo que les dejó sin habla. Alrededor de él había cientos de esqueletos humanos. Se acercaron al pozo y miraron dentro. Allí se veía el agua, pero no había nada con que poder sacarla. Por eso había muerto de sed aquellos hombres.

Habían ido solos buscando esa agua y ellos solos no pudieron sacarla. Ahora el grupo se puso a pensar cómo llegar hasta ella. No tenían cuerdas ni cubos, pero con la ropa que tenían improvisaron una larga cuerda. Ataron en el extremo una cantimplora y la dejaron caer en el pozo.

Gracias a esto, pudieron beber de aquella agua y para asombro de todos, nunca más volvieron a tener sed. Gracias a que iban en grupo pudieron conseguir lo que estaban buscando, el agua que quita la sed, alcanzando así una felicidad que nunca antes habían sentido.

### **PREGUNTAS PARA EL DIÁLOGO**

1. ¿Por qué se guardaban el mapa y no se lo decían a nadie?
2. ¿Qué les ocurría a los que iban solos a buscar el pozo?
3. ¿Por qué los que fueron en grupo no murieron de sed?
4. ¿De qué tienen “sed” las personas de hoy en general?
5. ¿Para ti qué es la felicidad? ¿En qué consiste?
6. ¿Puede una persona encontrar la felicidad a solas, sin contar con los demás?
7. Cuando uno está feliz y contento, ¿se guarda esa felicidad para uno sólo o la comparte?
- 8.- ¿Dónde habrá que ir o qué habrá que hacer para saciar esa sed?

### **ACTIVIDAD**

- Preparar un decálogo sobre cómo alcanzar la felicidad. Cada uno de los puntos del decálogo pueden empezar con la fórmula «Si quieres ser feliz...».

### **TEXTO BÍBLICO**

«Os doy un mandamiento nuevo: que os améis unos a otros; como yo os he amado, amaos también unos a otros. En esto conocerán todos que sois discípulos míos: si os amáis unos a otros» (Jn 13,32-35)

## SÁBADO

**«Yo soy el pan vivo bajado del cielo»**

**¿Dónde está Dios?**

Un día, una niña llamada Alicia pensó: -“Quisiera conocer a Dios. ¿Dónde lo podré encontrar?”. Dios escuchó su pregunta y a la mañana siguiente le regaló un bello amanecer. Pero Alicia no le dio importancia.

En el colegio, le preguntó a la profesora de religión y ella le respondió:

– Dedica todos los días unos minutos a estar en silencio y sentirás a Dios.

Alicia lo intentó, pero no lo consiguió, pues le gustaba mucho hablar. Dios deseaba que Alicia lo encontrara así que siguió enviándole señales de su presencia. Una tarde, unos pajaritos se posaron en su ventana y comenzaron a piar una bella melodía, pero Alicia estaba tan distraída jugando que no los oyó. Salió a pasear al parque y entró en una iglesia. Pero allí sólo vio imágenes inmóviles que no hablaban, y se marchó de allí. Cuando llegó a su casa, su madre se acercó y le dio un beso. Alicia no se dio cuenta; estaba muy ensimismada pensando en cómo podía encontrar a Dios.

Esa misma noche se acostó muy triste porque le parecía que era imposible encontrarse con Dios.

Pero mientras dormía, Dios le dijo en sueños:

– Alicia, hoy te he enviado muchas señales: el bello amanecer, los pajaritos, la iglesia y el beso de tu mamá. Todos son regalos para que te puedas encontrar conmigo.

Al día siguiente, Alicia sintió un cambio muy importante en su interior. Al fin lo había encontrado. Sintió que Dios estaba en su corazón, en las personas cercanas y en cada cosa bella con la que se encontraba.

### **PREGUNTAS PARA EL DIÁLOGO**

1. ¿Qué problema tenía Alicia?
2. ¿Qué consejo le había dado su profe de Religión? ¿Funcionó?
3. Pero ¿Dios intentaba ponerse en contacto con la niña? ¿Cómo?
4. ¿Por qué Alicia no veía a Dios?
5. ¿Qué crees que nos quiere decir esta historia?
6. ¿Cómo podemos encontrar a Dios? Ejemplos y cosas concretas de maneras donde podemos encontrarlo

### **TEXTO BÍBLICO**

**«Yo soy el pan vivo que ha bajado del cielo; el que coma de este pan vivirá para siempre. Y el pan que yo daré es mi carne para la vida del mundo». (Jn 6,51)**

### **ACTIVIDAD**

Preparación de la Eucaristía del Domingo

- Monición de entrada (pequeños)
- Peticiones de perdón (pequeños)
- Primera lectura (mayores). ¿Cómo podríamos vivir todos unidos, cómo nos dice el Señor en esta lectura?
- Salmo (mayores) ¿En qué momentos notamos que el Señor está con nosotros, nos cuida y guía?
- Segunda lectura (mayores) ¿Qué pasos podemos dar cada uno de nosotros para alcanzar la paz?
- Evangelio (mayores) ¿Cómo podemos descansar en Jesús de nuestras preocupaciones, ansiedades, malos momentos?
- Peticiones (pequeños)
- Ofrendas (pequeños)
- Acción de gracias (pequeños y mayores)

# MIS APUNTES, MI GRUPO: