

# SAMCO 2024



# ENTRELÍNEAS



HORARIO DEL DÍA		HORARIO DEL DÍA	
HORA	ACTIVIDAD	HORA	ACTIVIDAD
7:30	Misa y Laudes		
8:00	Se levantan los monitores.	17,15	PISCINA
8:15	<b>LEVANTARSE.</b> Gimnasia. Aseo personal.	18:00	<b>DUCHAS POR GRUPOS</b>
8:45	<b>BUENOS DÍAS.</b>	19:30	BAILE
9:00	Desayuno.	19:45	<b>TIEMPO DE PAZ</b>
9:30	Servicios (Poner la mesa Comida)		
10:00	<b>ACTIVIDAD DE LA MAÑANA.</b>	21:00	<b>CENA</b>
12:00	Piscina.		
14:00	<b>COMIDA.</b> Tiempo Libre/Lavadero.	22:15	<b>ACTIVIDAD DE LA NOCHE</b>
16:00	Plática		
16:15	<b>ACTIVIDAD DE LA TARDE.</b> <b>TALLERES</b> Reunión Premonitores	00.00	<b>BUENAS NOCHES</b> Reunión de monitores.
17:00	<b>Merienda.</b> (Poner la mesa Cena)		

**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:** Dar una vuelta por la piscina, 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.

**Patio y escalera exterior:** galería de abajo y escaleras de patio, barrerlo con los cepillos grandes, y barrer y ordenar la galería de abajo. 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 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.

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
WCs abajo	ZAFIRO NINFAS	ESMERALDA ELFOS	MEIGAS	BUCANEROS	LICANTROPOS	WONKA	CENTAURUS
Habitación/WC Duchas Chicos	ESMERALDA ELFOS	MEIGAS	BUCANEROS	LICANTROPOS	WONKA	CENTAURUS	ZION
Habitación/WC Duchas Chicas	MEIGAS	BUCANEROS	LICANTROPOS	WONKA	CENTAURUS	ZION	FENIX
Patio Escalera exterior	BUCANEROS	LICANTROPOS	WONKA	CENTAURUS	ZION	FENIX	GREMLIMS
Galería luz Escalera interior	LICANTROPOS	WONKA	CENTAURUS	ZION	FENIX	GREMLIMS	ZAFIRO NINFAS
Fregar	WONKA	CENTAURUS	ZION	FENIX	GREMLIMS	ZAFIRO NINFAS	ESMERALDA ELFOS
Tirar Basura	CENTAURUS	ZION	FENIX	GREMLIMS	ZAFIRO NINFAS	ESMERALDA ELFOS	MEIGAS
Poner la mesa/agua	ZION	FENIX	GREMLIMS	ZAFIRO NINFAS	ESMERALDA ELFOS	MEIGAS	BUCANEROS
Poner y Quitar la mesa y comedor	FENIX	GREMLIMS	ZAFIRO NINFAS	ESMERALDA ELFOS	MEIGAS	BUCANEROS	LICANTROPOS
Salón y exteriores	GREMLIMS	ZAFIRO NINFAS	ESMERALDA ELFOS	MEIGAS	BUCANEROS	LICANTROPOS	WONKA

**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. Romi/ Edurne / Yurena / Ana/ Poveda /Daniela Moreno / Juanan / Samuel S / Alvaro M
2. Rodrigo/ Clara / Pablo Navarro / Samuel Toboso/ Isabel/ Maria Mei / Miriam / Fran C
3. Chechu/ Alberto Marcilla/ Maria / Lucia / Carmen / Antonio /Yoana /Manuel
4. Sofía/ Victor / Samuel Carretero / Fran / Angela / Sandra / María Martinez/ Daniela J
5. Pablo Herraiz/ Ariadna/ Angela Navalon / José Carlos /Jesús Roldan /Mireia /Ivan
6. Teresa/ Aitor / Hugo /Lorena /Alberto Lopez / Ainhoa /Alvaro H / Erika /María N

#### 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?*

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

**Situación:** La base del campamento es simple, cada día tendremos un libro distinto que se tendrá que superar para pasar al siguiente. El orden de los libros es presente en la tabla:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
LIBRO	CHARLIE Y LA FABRICA DE CHOCOLATE	LA ISLA DEL TESORO	DON QUIJOTE	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	LA CELESTINA	LAS MIL Y UNA NOCHES	LA BIBLIA
VALOR	VALORAR LA VIDA	VALENTÍA	SUPERACIÓN y PERDÓN	AMAR, DAR LA VIDA	RESPECTO A LO DIFERENTE	FIDELIDAD, COMPROMISO	JESÚS, CENTRO DE LA FE
SÍMBOLO	WONKA	TESORO	YELMO	ANILLO	POCIMA	LAMPARA	EUCARISTÍA

Cada mañana, a la hora del desayuno, aparecerá un personaje secundario del libro que toque ese día como forma de introducción, por ejemplo, el lunes a la hora de comer (porque ese libro comienza por la tarde) podría aparecer el conejo corriendo por el comedor diciendo: “Tengo mucha prisa, llego tarde”

El motivo por el que sea un personaje secundario es que los chavales deben adivinar el libro en el que se está ese día **NO SE DEBE DECIR EL LIBRO DEL DÍA, ¡¡¡CUIDADITO MONITORES!!!**

Según se vayan superando los días, el bibliotecario pegará el libro que se ha pasado en un gran libro de cartón en el cual se pondrá el nombre de los grupos y los miembros del mismo o en la puerta de la sala de material donde se puede poner una librería de papel con el título de- BIBLIOTECA PROHIBIDA



## PRESENTACIÓN DE LAS NORMAS Y EL HORARIO:

Se presentan las normas pidiendo la participación de los chavales, por ejemplo con el juego de las películas:

**Piscina:** ✓ No te pelees, grites o discutas:

- ✓ No empujes a nadie: se perdería la magia de hay gente que no sabe nadar. ✓ Comparte tu
- ✓ No "ensucies" el agua. abusón.
- ✓ Haz caso de los monitores que están en la
- ✓ Respeta las plantas. **Dormitorio**

**W.C.** ✓ Respeta el silencio y el descanso de otros.

- ✓ Estira de la cadena cuando utilices el ✓ No camas.
- ✓ Mantén orden y limpieza en el servicio. ✓
- ✓ No juegues con el papel higiénico y no lo ✓
- hagas guerras de almohadas. **Comedor** ✓ No
- ✓ Come después de bendecir la mesa. **Buzón**
- ✓ Habla en voz baja en el comedor. ✓ No se
- comida. ✓ No se admiten cartas sin el
- ✓ No pidas más comida de la que vayas a comer.
- ✓ No te levantes durante la comida. ✓ Ten
- para entrar y salir. sentimientos.
- ✓ No seas impaciente ni exigente con los

**Patio Sala de material**

- ✓ Juega y diviértete. ✓ NO ENTRAR

estos días.

juego con otros y no seas

piscina. ✓ Comparte el patio con los demás.

juegues en el dormitorio. servicio. ✓ No saltes en las

Solo UNO por cama.

No subas ni bajas al dormitorio. desperdicies. ✓ No

toques las taquillas de otros.

admiten cartas con nombres falsos. ✓ No tires la

nombre del

que las envía.

cuidado con el otro y respeta sus ✓ Espera el orden

**Cocina** que sirven la comida. ✓ NO ENTRAR.

## PRESENTACIÓN:

Llegamos al campamento y esta vez haremos una parada en Peñas de San Pedro para subir al castillo y empezar allí nuestro campamento, allí nos recibirá el jefe del Sahuco, un bibliotecario (tendrá en las manos muchos papeles o libros, bolígrafos y con unas gafas culo-vaso, es decir, un verdadero empollón que solo vive para sus libros)

**BIBLIOTECARIO:** ¡Oh! ¡Caramba carambita carambola! Gente estúpida ha pisado una biblioteca,

¡mi biblioteca! Más grande que la de Alejandría. Bueno, puede que hable demasiado rápido, seguro que no tenéis ni idea de qué es una biblioteca..... y tampoco sé qué hacéis aquí, ¿Alguien me lo puede explicar?... Ves, no sabéis nada de nada. Si ahora os pregunto en qué año cayó

el Imperio romano, no lo sabrías. Tú estúpido alcorcho, dime cuándo desapareció (476 d.C)... ¡Eres un tarugo, más tarugo que el niño que está a tu lado! Más preguntas, ¿cuál es la interpretación de Platón sobre la realidad?.

¡Tontos todos! ¡TONTOS! Bueno, qué le vamos a hacer, no tenéis solución, los idiotas son idiotas para siempre, y vosotros lo sois, tampoco sabréis leer, debéis leer más y estudiar. En fin, yo, como buen bibliotecario, os voy a enseñar todo lo que sé, quees mucho. Claro, al final os tendré que examinar de todo lo aprendido durante esta semana en mi temible examen final wuajajajaja. Para pasar mi complejo examen os daré un curso intensivo cada día, debéis pasar por distintas “páginas” y hacer frente a todo lo que aparezca en vuestro camino. Si al final de todo conseguís salir vivos, os examinaré y si aprobáis podréis salir de mi biblioteca y marchar a casa, en caso contrario os tendréis que quedar en esta biblioteca hasta que os sepáis de memoria todos los libros del mundo mundial. Bien, ahora os daré las normas que debéis seguir en mi biblioteca a lo largo de toda la semana. Si alguien no las cumple tendrá terribles castigos.

Tras esta introducción, el BIBLIOTECARIO explicará que para poder llegar a entender todo debemos subir al castillo de las Peñas, sólo así podremos descubrir el inicio de nuestra aventura.

Durante el camino de subida hasta el castillo los chavales llevarán un papel y deberán conseguir firmas de los monitores de grupos, pero los monitores de grupos solo van a firmarle a los chavales que llevan en sus grupos, a los demás les tendrán que decir que no los quieren en su equipo. Todos los niños deben pasar por todos los puestos de firmas. Al llegar arriba al castillo cada niño va a tener solo una firma y haremos el juego de juntarnos en grupos de 2, de 3 o de 4 y finalmente les diremos que se junten por tener firmas iguales.

Cada monitor de grupo irá del color de su grupo y los chavales se irán con ellos.

Una vez hayan llegado todos y estén divididos por grupos saldrá el bibliotecario y les dirá las normas y eso.

Se dejarán 5 o 10 minutos para que los grupos se conozcan o hagan algunos juegos y luego sale Charly y les dice que tiene un reto para ellos, que vamos a ir a un sitio muy guay (El Sahuco) Les explica que valor del día es valorar la vida y la pertenencia a un grupo y la unión, además se les presenta el símbolo de cada día, que en este caso es el TICKET DE ORO, y Charly les dirá que en la actividad de la noche un grupo va a conseguirlo y tendrá un premio especial

**ACOMODARNOS:** Una vez todos en el Sahuco, los monitores acompañan a los chavales a las habitaciones para que se vayan instalando. Hay que tener cuidado de que no se cambien habitación. Ya se ha procurado previamente colocarlos por edades y amistades. Aquí harán sus camas. Y tendrán tiempo de grupo.

**TARDE:**

Tras el tiempo libre comenzarán los talleres, aquí les explicaremos que pueden ir al que quieran, pero que no pueden ir todos los días al mismo y que deben pasar por todos a lo largo de la semana.

**Después de los talleres tendremos la piscina y las duchas y luego iremos a practicar el baile y el himno para más tarde dar paso al tiempo de paz.**

**NOCHE: Charlie y la Fábrica de Chocolate (Gran Juego).**

Aparecerán Charlie y sus secuaces (4 monitores vestidos de rojo) y les dirán a los chavales que si se acordaban del ticket de oro, y que quien lo quiere, entonces mandará a los secuaces a por el ticket y estos lo buscarán y le dirán muy preocupados que no lo encuentran, así da comienzo la actividad para buscar el ticket.

**Se van a dividir en grandes y pequeños; los pequeños se quedan en el patio, la bbq y el campo de futbol, los grupos de los grandes estarán por la plaza, camino berro y cementerio y explanada de la iglesia.**

**Habrán sobres con el nombre de los equipos y cuando lo encuentren deberán venir a la base donde estemos los monitores para que les hagamos la prueba necesaria para que avancen.**

**Una vez encuentren los 3 sobres y resuelvan lo que hay en ellos deberán juntar todas las pistas (mapa) descubrirán donde pueden ir para descubrir donde está el ticket de oro y acabará la actividad.**

Al final de día, hacer un momento de oración para darle las buenas noches al Señor. Al acabar los peques a dormir y los monitores reunión.



## TIEMPO DE PAZ: El pozo mágico

Loren era un niño al que lo que más le gustaba era estar tumbado mirando al techo, o sentado tranquilamente ante el televisor. Sabía que a sus padres no les gustaba mucho que pasara tantas horas así, pero le gustaba la comodidad de aquella vida y, después de todo, tampoco iba tan mal en el colegio...

Cierto día, saliendo de excursión, Loren se sentó un rato a descansar y cuando quiso darse cuenta, se había descolgado del grupo y estaba perdido. Pero justo entonces, al ponerse en pie, se quedó de piedra al descubrir un pequeño enano que caminaba rápidamente entre los árboles. Iba tan enfadado gruñendo y gritando, que no se dio cuenta de que una gran roca bajaba rodando por la colina. Y de no ser por los reflejos de Loren, que saltó para apartar al enano, la roca lo hubiera aplastado.

Tras recuperarse del susto, el enano se mostró tan agradecido, que no dejó de insistir hasta convencer a Loren para que le acompañase a un lugar secreto de los enanos.

Así, caminando por entre las montañas, llegaron a un pequeño claro en cuyo centro se veía algo parecido a un pozo.

*Este es un pozo mágico- explicó el enano-. Cada poco tiempo aparecen unos regalos estupendos, y quien está aquí cuando salen, puede quedarse con ellos y disfrutarlos cuanto quiera.*

Loren no sabía si creerse aquella historia, pero en aquel mismo instante surgió del pozo una bicicleta impresionante.

- *¿Puedo quedármela?* - preguntó Loren.

- *¡Claro, es toda tuya! ¡Que la disfrutes!*

Loren se acercó y estuvo durante un buen rato mirando la bici, emocionado. Finalmente, la probó. Pero no por mucho tiempo, porque sin previo aviso todo desapareció, y el trasero de Loren acabó de golpe en el suelo. Y se hubiera enfadado mucho con el enano, de no haber visto salir del pozo el disfraz de su héroe favorito, con todos sus complementos especiales. Otra vez estuvo contemplando aquella maravilla unos minutos, y otra vez, al poco de vestirse completamente y comenzar a jugar, el regalo desapareció.

Y así fue desfilando ante los ojos de Loren todo aquello que más le gustaba, pero ni una sola cosa duró mucho tiempo. Al principio el niño se enfadó, pues quería conservar todo aquello para llevarlo a casa, pero comprendiendo que no iba a ser posible, se conformó con disfrutar cada una de las maravillas que el pozo ofrecía, hasta que no pudo más.

Cuando descansaba junto a su amigo el enano, este le explicó que así había funcionado siempre aquel pozo: constantemente hacía regalos maravillosos, y constantemente esos regalos desaparecían poco después. Y le contó también cómo todos terminaban aceptando que el pozo era mejor así, ofreciendo algo nuevo cada vez.

El tiempo pasó tan rápido que cuando se dieron cuenta todo el mundo llevaba horas buscando a Loren. Al oír los gritos, el enano salió huyendo, y sólo tuvo tiempo de decir:

- *No puedo dejar que me vean, ni que recuerdes dónde está este lugar. Pero para que no me olvides te haré un regalo.*

Y entregándole un pequeño paquetito, dijo antes de desaparecer.

- *Es una copia chiquitita del pozo, pero es igual de mágica. Si aprendes a mirarla, te dará todas las alegrías ¡Adiós, y gracias por salvarme!*

Con el jaleo que se armó cuando lo encontraron en medio del bosque, Loren se olvidó de su regalo hasta unos días después. Decidió abrirlo encerrado en su cuarto, como si se tratara de un secreto, sólo para descubrir que era un simple reloj de mesa con una imagen de Loren jugando junto al pozo.

“Enano bromista”, pensó “*ya me parecía que tener una copia del pozo sería demasiado*”. Y se sentó sobre la cama a practicar su especialidad de dejar pasar el tiempo. Pero cuando la aguja del reloj avanzó cinco minutos, un pequeño resplandor salió del mismo, y su alegre imagen se deshizo en mil pedazos, para cambiarse por la de un niño solitario y aburrido. Y lo mismo ocurrió cinco minutos después, y cada vez que pasaban cinco nuevos minutos en los que no había hecho nada (...)

### PREGUNTAS:

1. ¿Qué problema tenía Loren?
2. ¿Qué le pasó a Loren? ¿Dónde le llevó el enano?
3. ¿Qué le ocurrió a Loren con los regalos que salían del pozo?
4. ¿Qué regalo le hizo al final el enano? ¿Crees que funcionaba ese regalo?
5. ¿Qué ocurría cada cinco minutos? ¿Qué crees que quiere decir esto?
6. ¿Nos podríamos identificar con Loren? ¿Somos de perder el tiempo sin hacer nada?
7. ¿Preferimos pasar el tiempo con «cosas» antes que con las personas que nos quieren? Por ejemplo, con el móvil, la consola...

**ACTIVIDADES MAYORES:**

1. **COMPROMISO:** En el porche nos vamos a encontrar el MURO. ... El compromiso consiste en escribir en él a lo largo de los primeros días del campamento. No se debe escribir algo sin más, sino serio, que salga del corazón, agradeciendo algo, pidiendo a Dios

2. **Trabajo de grupo.** Todos hemos perdido a lo largo de nuestra vida un montón de tiempo, un tiempo que jamás va a volver, nunca. Cada uno debe escribir en un papel en qué ha perdido el tiempo o el nombre de una persona con la que debía pasar más tiempo y, quizá ahora, ya sea tarde. Ese papel se puede compartir en el grupo y se debe guardar hasta que nos volvamos a encontrar todos, no se puede perder.

**ACTIVIDADES PEQUEÑOS:**

1. **COMPROMISO:** Junto al periódico habrá un espacio (MURO) para agradecer algo a alguien. Cada uno de nosotros intentará a lo largo del día darle las gracias a una persona del campamento... El compromiso consiste en escribir en él a lo largo de los primeros días del campamento. No se debe escribir algo sin más, sino serio, que salga del corazón, agradeciendo algo, pidiendo a Dios

2. **Trabajo de grupo:** CONTINUAR CUENTO. Intentar escribir un final para el cuento para acercarse al que es en realidad.

**MAÑANA:****Ambientación**

Este día todos los monitores deberán llevar un disfraz sencillo compuesto por un pañuelo (pirata) y una camiseta blanca por la mañana y camiseta negra por la noche.

Aparece el librero (emocionado) quien hoy nos contara una nueva trepidante historia. Esta trata acerca de piratas. Este nuevo libro es La Isla del Tesoro. Sacará un libro y narrará: “Hace mucho tiempo, en el medio de más remoto océano existía un posada antigua. Dentro de ella se ocultaban misterios y personas peculiares, entre ellos estaban Billy Bones y Jim Hawkins, nadie sabía qué les unía, nadie sabía quiénes eran y nadie sabía porque estaban allí. Se rumoreaba que en una isla cercana existía un tesoro que nunca nadie ha encontrado pero que todos anhelan conseguir. Se desconocía que ocultaba este tesoro, pero se dice que en él podríamos encontrar la respuesta a la valentía.”

Cuando aparezcan los piratas y den la señal de ataque, varios monitores mojarán a los niños que están sentados en las escaleras. Estos estarán en las escaleras y Galería de la Luz, y les mojarán con globos y pistolas de agua.

A esto comenzará a explicar Billy indignado ya que el librero no ha contado bien su historia:

“A ver a ver, quien mejor que nosotros mismos para contar nuestra historia. Además conocemos todos los detalles y os lo contaremos con mayor precisión. Estamos perdidos y en busca de un tesoro, hemos perdido a gran parte de nuestra tripulación y necesitamos vuestra ayuda. Hay un problema y es que el mar está revuelto (se volverá a mojar a los niños). Para solucionarlo debemos encontrar un amuleto, El Corazón de la Naturaleza que nos ayudará a calmarlo. Por ello debemos surcar los mares en busca de este amuleto, ya que alguien nos lo ha arrebatado, para así ser el la única persona que pueda conseguir el tesoro. A sí que debemos conseguir el amuleto Pero para ello necesitamos un mapa para encontrarlo. (Susurrando)”

### Actividad

Será una gimnasia las cuales habrá una prueba las cuales rotarán en el siguiente orden

- 1.- EL CAMARERO (patio) Aquí habrán algunos niños que serán los camareros y el resto los clientes enfadados. Los camareros deberán llevar mediante una bandeja un número de vasos de agua. Como buenos camareros tendrán que hacer que no se caigan pasando por un circuito, pero esto no es del todo fácil porque los niños que hacen de clientes empezarán a mojar a los camareros para que estos no completen su misión.
- 2.- PUZZLE SUBMARINO (piscina) se realizará un puzzle en un material impermeable, se hundirán las piezas en la piscina y deberán bucear para conseguirlo y así montarlo en la superficie.
- 3.- LA BOMBA BAILONGA (al lado de la virgen) Esta prueba consistirá en una bomba normal, pero con una peculiaridad, que la bomba se jugará mediante las canciones de la modalidad del tábata.
- 4.- NO MIRE ATRÁS (rampa de la iglesia) Tendrán que ponerse en fila india sentados en el suelo, con barreños llenos de agua. De tal manera que el primero llevará el barreño más grande y el último el más pequeño.
- 5.- LLUVIA DE FUROR (rampa del patio, fuera) Se realizará el juego de furor pero mientras cantan se les mojará con el agua de la manguera.
- 6.- TRIVIAL PASADO POR AGUA (pilón) Se realizarán preguntas a los chavales, cada vez que fallen o no respondan, se les capuzará en las frías aguas del pilón.
- 7.- ¿ESTAMOS DE ACUERDO? (barbacoa) Nos pondremos todos en un círculo con un globo de agua cada uno. A la cuenta de tres cada persona elegirá a una para mojarle. El objetivo del juego es que todos estemos mojados. La persona que no se moje se eliminará. Se hará sucesivamente hasta conseguir un ganador.
- 8.- PARTIDOS MOJADOS (patio) Se hará el popular juego de los partidos quemados, pero cambiaremos la pelota por una esponja completamente empapada.
- 9.- "GRUPOS Y VASOS" (plaza) Los niños se dividirán en dos equipos tendrán un barreño por cada equipo, cada equipo llevará un vaso de agua con diferentes formas: a caballito, pata coja, ojos cerrados.... El barreño que más lleno de agua esté es el barreño del equipo ganador.
- 10.- PAÑUELO REFRESCANTE (campo de fútbol) Esta prueba es un pañuelo, pero con una variante, en vez de un pañuelo se sujetará un vaso, el primero en llegar mojara al contrario.

### Ambientación final

Una vez conseguido el amuleto, los piratas les darán las gracias a los niños por ayudarles y así que les sea más fácil encontrar el tesoro tan valioso que ellos estaban buscando (EL TESORO RECORDEMOS QUE REPRESENTA EL VALOR DEL DÍA, LA VALENTÍA). Se despedirán deseando mucha suerte en sus próximas aventuras, entendiendo así que no les veremos más.

## TARDE: Talleres



### TIEMPO DE PAZ: Pedro y el hilo mágico

*Fragmento tomado de "El monje que vendió su Ferrari" Robin S. Sharma*

Pedro era un niño muy vivaracho. Todos le querían: su familia, sus amigos y sus maestros. Pero tenía una debilidad: Era incapaz de vivir el momento. No había aprendido a disfrutar el proceso de la vida. Cuando estaba en el colegio, soñaba con estar jugando fuera. Cuando estaba jugando soñaba con las vacaciones de verano. Pedro estaba todo el día soñando, sin tomarse el tiempo de saborear los momentos especiales de su vida cotidiana.

Una mañana, Pedro estaba caminando por un bosque cercano a su casa. Al rato, decidió sentarse a descansar en un trecho de hierba y al final se quedó dormido. Tras unos minutos de sueño profundo, oyó a alguien gritar su nombre con voz aguda.

Al abrir los ojos, se sorprendió de ver una mujer de pie a su lado. Debía de tener unos cien años y sus cabellos blancos como la nieve caían sobre su espalda como una apelmazada manta de lana. En la arrugada

mano de la mujer había una pequeña pelota mágica con un agujero en su centro, y del agujero colgaba un largo hilo de oro.

La anciana le dijo: "*Pedro, este es el hilo de tu vida. Si tiras un poco de él, una hora pasará en cuestión de segundos. Y si tiras con todas tus fuerzas, pasarán meses o incluso años en cuestión de días*" Pedro estaba muy contento por este descubrimiento. "*¿Podría quedarme la pelota?*", preguntó. La anciana se la entregó.

Al día siguiente, en clase, Pedro se sentía inquieto y aburrido. De pronto recordó su nuevo juguete. Al tirar un poco del hilo dorado, se encontró en su casa jugando en el jardín. Consciente del poder del hilo mágico, se cansó enseguida de ser un colegial y quiso ser adolescente, pensando en la excitación que esa fase de su vida podía traer consigo. Así que tiró una vez más del hilo dorado.

De pronto, ya era un adolescente y tenía una bonita amiga llamada Elisa. Pero Pedro no estaba contento. No había aprendido a disfrutar el presente y a explorar las maravillas de cada etapa de su vida. Así que sacó la pelota y volvió a tirar del hilo, y muchos años pasaron en un solo instante. Ahora se vio transformado en un hombre adulto. Elisa era su esposa y Pedro estaba rodeado de hijos. Pero Pedro reparó en otra cosa. Su pelo, antes negro como el carbón, había empezado a encanecer. Y su madre, a la que tanto quería, se había vuelto vieja y frágil. Pero él seguía sin poder vivir el momento. De modo que una vez más, tiró del hilo mágico y esperó a que se produjeran cambios.

Pedro comprobó que ahora tenía 90 años. Su mata de pelo negro se había vuelto blanca y su bella esposa, vieja también, había muerto unos años atrás. Sus hijos se habían hecho mayores y habían iniciado sus propias vidas lejos de casa. Por primera vez en su vida, Pedro comprendió que no había sabido disfrutar de las maravillas de la vida. Había pasado por la vida a toda prisa, sin pararse a ver todo lo bueno que había en el camino.

Pedro se puso muy triste y decidió ir al bosque donde solía pasear de muchacho para aclarar sus ideas y templar su espíritu. Al adentrarse en el bosque, advirtió que los arbolitos de su niñez se habían convertido en robles imponentes. El bosque mismo era ahora un paraíso natural. Se tumbó en un trecho de hierba y se durmió profundamente.

Al cabo de un minuto, oyó una voz que le llamaba. Alzó los ojos y vio que se trataba nada menos que de la anciana que muchos años atrás le había regalado el hilo mágico. "*¿Has disfrutado de mi regalo?*", preguntó ella. Pedro no vaciló al responder: "*Al principio fue divertido, pero ahora odio esa pelota. La vida me ha pasado sin que me enterase, sin poder disfrutarla. Claro que habría habido momentos tristes y momentos estupendos, pero no he tenido oportunidad de experimentar ninguno de los dos. Me siento vacío por dentro. Me he perdido el don de la vida*".

"*Eres un desagradecido, pero igualmente te concederé un último deseo*", dijo la anciana.

Pedro pensó unos instantes y luego respondió: "*Quisiera volver a ser un niño y vivir otra vez la vida*". Dicho esto, se quedó otra vez dormido.

Pedro volvió a oír una voz que le llamaba y abrió los ojos. ¿Quién podrá ser ahora?, se preguntó. Cuál no sería su sorpresa cuando vio a su madre de pie a su lado. Tenía un aspecto juvenil, saludable y radiante. Pedro comprendió que la extraña mujer del bosque le había concedido el deseo de volver a su niñez.

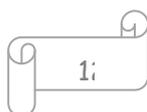
Ni que decir tiene que Pedro saltó de la cama al momento y empezó a vivir la vida tal como había esperado. Conoció muchos momentos buenos, muchas alegrías y triunfos, pero todo empezó cuando tomó la decisión de no sacrificar el presente por el futuro y empezar a vivir en el ahora.

## PREGUNTAS

1. ¿Qué problema tenía Pedro?
2. ¿Con quién se encuentra? ¿Qué le regala? ¿Para qué servía ese regalo?
3. ¿Qué le ocurrió con el regalo?
4. Al final, ¿qué le pidió a la anciana? ¿por qué?
5. ¿Qué crees que nos quiere decir esta historia?
6. ¿Cómo podemos "perder" la vida? Ejemplos y cosas concretas de maneras de "perder" la vida.
7. ¿Cómo podemos "ganar" la vida? Ejemplos y cosas concretas de "ganar la vida".

## ACTIVIDAD MAYORES

1. Echando la vista atrás, debemos **escribir en una hoja aquellos momentos en los que hemos sido realmente felices, los momentos en los que no lo hemos sido y, si realmente hoy somos felices.**



Se puede poner en común dentro del grupo, sería muy conveniente. Conviene que esto se haga con calma, sin prisa, hablando en el grupo. Ese papel deben conservarlo hasta la puesta en común.

### ACTIVIDAD PEQUEÑOS

1. Cada miembro del grupo tendrá que escribir una petición / perdón/ gracias a Jesús. Primero se dice en el grupo, porque no se puede repetir, después la haremos en la oración del final
2. Escribir **entre todo el grupo una carta a Jesús** que leeremos en la oración común. Puede ser pidiendo perdón a Jesús por las veces que hemos desaprovechado la vida, o dando gracias por lo que hemos recibido.

## NOCHE:

### Ambientación

Aparecerán los piratas buenos, Jim y Billy, muy alterados diciéndonos que nos han robado el amuleto y se nos han adelantado en la búsqueda del tesoro. En este momento aparecerá John acompañado por parte de la tripulación, vestidos de negro. Les dirá que ya ha conseguido todo el botín y deberán enfrentarse a ellos para demostrar su valentía. La tripulación que más valentía demuestre será la digna de conseguir el tesoro. Por lo que deberán enfrentarse a los piratas en las distintas pruebas. Deberán derrotarlos a todos para así conseguirlo.

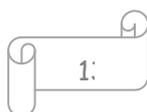
### Actividad

Cada grupo contará con un papel de firmas en las que todos los tripulantes deberán firmarles a medida que los chavales pasan por las pruebas. No existe un orden para realizar las pruebas y podrán repetirlas solo si han completado todas.

Se tratará de un gran juego en el que habrá distintas minipruebas repartidas por todo el pueblo. En estas pruebas se entregará parte del botín cada vez que se venza al monitor de la misma. Los chavales irán acompañados de un monitor por grupo.

Las pruebas son las siguientes:

- 1.- TIROS A CANASTA “Capitán Fuego Negro” este es un pirata con mucha puntería, tanto para disparar a sus oponentes como para servir vasos de vino. Nadie le iguala. (patio)
- 2.- TIROS A PORTERÍA “El Corsario de la Muerte” Este pirata tiene una gran estrategia para luchar con los piratas contrincantes. Sus robustas y fuertes piernas son capaces de vencer a todo aquel que se le interponga en su camino. (patio)
- 3.- SALTO DE LONGITUD “La Espada Escarlata” Este pirata tiene un gran don, cuando se acerca un barco oponente, es capaz de dar grandes saltos de longitud para llegar a los barcos contrincantes para atacarlos. Es un gran atleta. (plaza)
- 4.- PULSO “El Terrible” El Terrible es un gran temido y fuerte pirata nadie lo iguala, nadie lo supera todos le temen. Posee un gran brazo capaz de luchar contra sus enemigos sin necesidad de usar armas. (mesas porche)
- 5.- LEER UN TEXTO “Rayo Veloz” Es el más rápido descifrando los mapas para encontrar los grandes tesoros del universo. Sin él la tripulación no es lo mismo. (escaleras puerta de atrás)
- 6.- ADIVINAR DÓNDE ESTÁ LA PELOTA “La Sombra del Mar” este pirata tiene una gran intuición para descubrir la localización de los piratas enemigos, escondidos entre los mares más profundos. (mesas porche)
- 7.- PING PONG “King Arthur” es capaz de vencer las batallas más peligrosas junto con su espada Scalibur. Cuando estos dos se juntan no hay quién los pare (porche)
- 8.- PIEDRA-PAPEL-TIJERA “El Tiburón Rojo” Es el amuleto de la suerte de la tripulación, siempre dice y nunca falla. Su suerte alcanza niveles inimaginables de conocimiento. Cuando algo dice siempre hay que estar alerta.(iglesia)



- 9.- MATEMÁTICAS “el Cerebro de los Mares” Es el cerebro de la tripulación, es impresionante la facilidad que tiene a la hora de resolver mapas y descifrarlos, el terror de muchas tripulaciones ineptas.(pilón)
- 10.- DELETREO “Capitán Spelling” Siempre se sitúa en el punto más alto del barco, advierte sobre enemigos, islas, tesoros y peligros que acechan en el alta mar.(puerta de la piscina)
- 11.- CASTILLO NAIPES “El Arquitecto de la Hispania” Este pirata dentro de la tripulación, tiene las tareas más duras y menos solicitadas del barco: apilar barriles que se utilizan para las celebraciones, construir barcas de socorro, y manejar la vela para navegar, sin duda es un hueso duro de roer. (banco barbacoa)
- 12.- TRES EN RAYA “Almirante Kross” Cuando hay algo que esconder siempre lo llamamos a él, sus pinturas y sus cruces se juntan para hacer una de las combinaciones más poderosas del océano, los mapas. (campo de fútbol)
- 13.- CARA O CRUZ “Agustín Botín” Una persona que ha ganado grandes fortunas gracias a su suerte. Es sorprendente su habilidad para conocer el resultado del giro de la moneda. Actualmente es el encargado de custodiar el botín, debajo de sus manos nadie lo robará. ( plaza)
- 14.- BARREÑO Y COGER COSAS “El Adivino” Siempre recurrimos a él para saber el futuro y la suerte de nuestras navegaciones y tripulación. No es solo un adivino sino es un genio del azar y de todo lo que este conlleva.(virgen en frente del pilón)
- 15.- TIRO AL BLANCO “El Sargento Cannon” Se sitúa siempre en la parte más baja del barco, observando, midiendo, analizando cada movimiento adversario del barco enemigo . Conoce los movimientos precisos para lanzar sus grandes bolas de fuego y provocar el mayor daño posible. (camino al berro)
- 16.- JUEGO DE LAS SILLAS “El Bufón” Es el tripulante más animado y divertido del barco. Y consigue una de las tareas más imposibles pero más sencillas de los viejos tiempos, provocar la risa, incluso en los momentos más angustioso y tensos. (virgen patio)
- 17.- CALIENTAMANOS “HotHands” Un pirata muy violento y agresivo, los pirata más malos de los 7 mares le temen con simplemente verlo aparecer. Nunca nadie había tenido una cara tan malévola. (rampa entrada a la colonia)
- 18.- CHISTES “Tontín” Siempre dicen que hay algún tonto en toda tripulación, y en este no iba a ser menos, él es tontín. Simplemente con hablar ya todos se ríen de él. Muchos lo ven como un defecto pero él lo ve como un don inexplicable y único. (camino al cementerio)
- Cuando un grupo complete a partir de 10 pruebas se le entregará una letra de un código para abrir un cofre. Este código será SE VALIENTE y los encargados de repartirlo son Jim y Billy.

### Ambientación final

Al final de la actividad se juntará a los grupos para que revelen un código el cual permite abrir un cofre. Jim y Billy le arrebatrán el cofre a John y pedirán a los niños que les digan las palabras secretas para poder abrirlo. Una vez las digan abrirán el cofre en el que se encuentra joyas, el amuleto y sobre todo el valor del día, resumido en un poema.



## MAÑANA: Olimpiadas

DON QUIJOTE:

Había una vez en España un hombre llamado Alonso Quijano. Era un hidalgo, un noble de baja categoría, que vivía en un pequeño pueblo. A Alonso le encantaban los libros de caballería, esas historias de valientes caballeros que luchaban contra dragones y rescataban princesas. Leía tanto que empezó a creer que él mismo era un caballero andante.

Así nació Don Quijote de la Mancha. Con su vieja armadura, su flaco caballo Rocinante y su fiel escudero Sancho Panza, Don Quijote salió al mundo dispuesto a realizar grandes hazañas y a defender a los desamparados. Pero había un problema: Don Quijote veía el mundo de una manera muy diferente a los demás. Confundía molinos de viento con gigantes, rebaños de ovejas con ejércitos enemigos y posadas con castillos encantados.

A pesar de sus locuras, Don Quijote tenía un gran corazón y una increíble determinación. Su amigo Sancho Panza, aunque a menudo desconcertado, le acompañaba en todas sus aventuras, aportando un toque de realidad con su sentido común.

Las aventuras de Don Quijote nos enseñan a soñar y a perseguir nuestros ideales, pero también nos recuerdan la importancia de la realidad y la amistad

#### AMBIENTACION:

Sale D. Quijote acompañado de su caballo y diciendo tonterías nada mas empezar. (Esta muy nervioso porque ve a los chavales como cosas raras)...A lo que entra Dulcinea a calmarle (llamándole Alonso) y le empieza a hacer ver que no son cosas raras sino chavales que estan de campamento y que han ido allí a pasarselo bien (Lorena empieza a explicarle a los chavales quien es realmente D. Quijote). Acaba Lorena (Dulcinea) de hablar y entra Sancho Panza que es paleta perdido. Y dulcinea se cabrea con el porque no aguanta a los dos hombres que tiene al lado. D. Quijote le comenta a Sancho lo de los molinos y como Sancho siempre lo apoya pues le da la razón. D. Quijote y sancho van a necesitar ayuda de un curandero y dulcinea se da cuenta que entre los chavales se encuentra el médico del pueblo, este tiene medicinas suficientes para volver a sancho y quijote a su estado mental coherente. A lo que Dulcinea tiene que convencer al curandero de que los ayude con el apoyo de los niños, ya que este no se lleva bien con sancho y Quijote. Para que este les ayude, el curandero les va a explicar que el es fanatico de los JJOO desde pequeño y que la unica manera de darles el jarabe es haciendole creer que esta en los JJOO. Lorena empieza a explicar como se van a dividir los chavales y en que van a consistir los JJOO:

#### ACTIVIDAD DE LA MAÑANA:

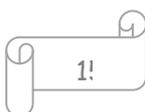
##### SISTEMA DE PUNTUACION :

Cada prueba durará alrededor de unos 10 minutos. El monitor de la prueba deberá llevar PAPEL Y LÁPIZ para apuntar los puntos de cada equipo. Una victoria en una prueba supone 3 puntos, una derrota 1, y un empate 2 puntos para cada equipo. Por animación se otorgarán en cada prueba 0, 1 o 2 puntos a cada equipo en función de lo que determine el seleccionado para dicha tarea. Fair play, se penalizarán con 1 punto menos en cada prueba a cada uno de los equipos que en cada prueba insulten, menosprecien o hagan cualquier tipo de calificativo negativo hacia el otro equipo. Por animación general en cada una de las tres fases generales se otorgarán de 1 a 6 puntos a los 6 equipos (1 punto a uno, dos a otro, tres a otro, y así sucesivamente), Al acabar cada fase se entregan de 1 a 6 puntos por animacion.

##### Primera fase:

**PRUEBA 1, CARRERAS DE CARRETILLAS:** duración: 10 min. Lugar: IGLESIA . Dos chavales de cada equipo, uno grande y uno pequeño deberán lanzar el pirulo. Se sumarán las distancias que hayan conseguido juntos y se repartirán los puntos.

**PRUEBA 2, CARRERA DE AROS:** duración: 10 min. Lugar: CAMPO DE FÚTBOL. se harán parejas de 2 o 3 personas y se les dará 2 aros por pareja o trio. El juego consiste en que se tienen que poner en la línea de meta dentro de uno de los dos aros y cuando el monitor de la



señal tienen que colocar el siguiente aro enfrente y meterse dentro y el aro que queda libre detrás lo tienen que volver a poner delante y meterse dentro. Así hasta llegar a la meta.

**PRUEBA 3, TIRA SOGA:** duración: 10 min. Lugar: BARBACOA., deberán ponerse cada uno a un lado de la soga y tirarán de ella hasta conseguir que el otro grupo pase de la línea central.

**Segunda fase:**

**PRUEBA 4, FÚTBOL:** duración: 10 min. Lugar: CAMPO DE FÚTBOL. Los dos equipos deberán jugar un partido en el que todos los miembros deben participar, si alguno de los equipos está desequilibrado tendrá que ser el monitor quien no juegue.

**PRUEBA 5, VE Y BUSCA:** duración: 10 min. Lugar: BARBACOA. Se tendrá dos barreños llenos de harina, con objetos pequeños que tendrán que encontrar (con los ojos tapados con un pañuelo). Habrá un objeto por cada miembro del equipo. El primer equipo que encuentre todos, gana. Tendrán que jugar de manera intercalada un chaval de grupo pequeño y otro de grupo grande.

**PRUEBA 6, REBOTA REBOTA:** duración: 10 min. Lugar: IGLESIA En el suelo tumbados varios miembros de cada equipo (en una distancia corta) con una pelota de Ping-Pong tendrán que pasarla tratando de que cada vez bote más. (deberá botar en número de veces que el monitor considere).

**Tercera fase:**

**PRUEBA 7, SALTO DE LONGITUD ACUATICO:** Lugar: PISCINA se coloca un churro en las piscina y los niños tienen que sobrepasar el churro, el grupo que lo sobrepase mas veces es el que gana.

**PRUEBA 8, PELEA DE CULOS:** duración: 10min. Lugar: BARBACOA. Dos chavales de cada equipo, uno grande y otro pequeño. Ganará el que consiga sacar al otro del círculo.

**PRUEBA 9, CARRERA DE SACOS:** duración: 10 min. Lugar: CAMPO DE FÚTBOL. Competirán en dos rondas diferentes los chavales elegidos de cada uno de los equipos, uno grande y otro pequeño. En el caso de seguir quedando empate, tendrá que competir el monitor más grande de cada equipo.

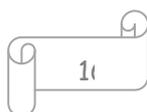
**Recuento de puntos,**

se enfratan los dos primeros que tengas mas puntos, luego los dos segundos y despues los dos terceros, el que gane las olimpiadas se les dara una bolsa de chuches para todo el grupo que se las dara el curandero, porque le sobran medicinas.

**10, EL ANSIA VIVA (COME MELON):** Un chaval de cada grupo, y todos a la vez, deberán comerse una rebanada de sandía en el menor tiempo posible tumbados en el suelo y con las manos atadas a la espalda. Ganará el que antes trague el melón. No vale levantar la cabeza con la sandía en la boca.

**AMBIENTACION FINAL DE LA MAÑANA:**

Se acaban los JJOO, y están todos muy felices sobre todo dulcinea porque va a conseguir que estos tíos sean normales, entran quirote y sancho agotados y dicen que vienen de enfrentarse a los molinos, entonces dulcinea les da dos botellas de agua, pero no son dos botellas de agua si no los medicamentos del curandero, se los toman y empiezan a hablar normal y con sentido, entonces quirote y sancho piden disculpas a los críos y dulcinea da las gracias.





## TIEMPO DE PAZ: Celebración Penitencial.

**El elefante encadenado.** Jorge Bucay (Aparte)

### NOCHE:

Estan todos los chavales sentados llegan quirote y sancho, y vuelven a decir barbaridades, estas muy animados y con ganas de cantar y bailar, entonces se ponen a cantar una cancion termina la cancion y entra dulcinea y les dice a los niños que es la hora de que ellos actuen. Empieza el fuego.( Antes de empezar la ambientacion final ya deben estar colocadas las sillas y las mesas para los jueces que vamos a ser sancho quirote dulcinea y el curandero)

### CANCIONES:

Waka waka  
 Shut up and dance  
 Dancing queen  
 Y viva españa  
 Mi toro guapo  
 I gotta feeling(speed up)  
 Asereje  
 Caminando por la vida  
 Hay Lupita  
 Potra salvaje  
 Waving flag con david bisbal  
 Uptonk funk  
 (Equipo cero y monitores libre eleccion)



### MAÑANA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

**PERSONAJES:** Galadriel (elfa), Aragorn (hombre), Gimli (enano), Frodo (Hobbit), Legolas (elfo)

**AMBIENTACIÓN:** En tiempos antiguos, en la mítica Tierra Media, existieron los Grandes Anillos de Poder. Tres fueron dados a los elfos, los seres inmortales y más sabios de todos. Siete, a los enanos, grandes mineros y artesanos de las montañas. Y nueve, a los hombres, que ansían por encima de todo el poder. Pero todos ellos fueron engañados, porque otro anillo fue forjado. En las tierras de Mordor, en los fuegos del Monte del Destino, el Señor Oscuro Sauron forjó en secreto el Anillo Único, para controlar a todos los demás. En él, vertió su crueldad, su malicia y su voluntad de dominar toda vida.

*(SALEN LOS PERSONAJES):* En una dura batalla en los albores del Monte del Destino, gracias a la unión de las diversas razas que componían la Tierra Media, Sauron fue derrotado. Sin embargo, su espíritu sigue vivo gracias a que el Anillo Único, por eso hay que averiguar si el Anillo Único fue destruido

#### Actividad por la mañana:

Gymkana: La Gran Aventura de la Comunidad del Anillo

- **Objetivo:** Los campistas, divididos en equipos, deben completar una serie de pruebas y desafíos en diferentes estaciones temáticas para resolver el acertijo
- Al finalizar cada prueba, se les dará un papel a cada grupo en donde al final, tendrán que resolver el acertijo.

## Estaciones y Desafíos:

- La Comarca (Estación de Inicio):  
Desafío: Los participantes deben caminar por una "línea" de equilibrio sin caerse. Puedes agregar obstáculos para aumentar la dificultad.
- Moria:  
Desafío: saltar a la comba  
  
Material: comba
- Lothlórien:  
Desafío: Los participantes deben transportar agua de un cubo grande a otro usando sólo los vasos o cubos pequeños. El equipo que logre llenar su cubo primero gana  
  
Material: cubos
- El Abismo de Helm:  
Desafío: Competencia de tiro con arco (con arcos y flechas de juguete). Los equipos deben acertar a varios objetivos para "defender" el Abismo de Helm.
- Gondor:  
Desafío: Construcción de torres. Los equipos deben usar bloques o materiales de construcción para crear una torre lo más alta posible, representando la defensa de Minas Tirith.  
  
Materiales: Palos, hojas, piedras, etc.
- Mordor:  
Desafío: Carrera con sacos. Los equipos deben competir en una carrera con sacos, representando el difícil camino a través de la tierra de Mordor.  
  
Material: bolsas de basura grandes
- La Montaña del Destino (Estación Final):  
Desafío: Lanzamiento del Anillo. Los equipos deben lanzar un aro o anillo en una estructura para simbolizar la destrucción del Anillo Único en el Monte del Destino.

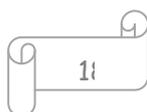
## TARDE: EXCURSIÓN BERRO

### Atrapa la Bandera: La Batalla por la Tierra Media

**AMBIENTACIÓN:** Al ser descubierto que el Anillo Único no fue destruido (estará en el Berro), se hará un atrapa la bandera por el destino de la Tierra Media

**PERSONAJES:** Galadriel (elfa), Aragorn (hombre), Gimli (enano) y dos Nazgul( MALOS)

- Objetivo: Los equipos deben capturar la bandera del equipo contrario y llevarla de vuelta a su base sin ser atrapados.
- División de Equipos:  
El Equipo de la Luz: Representando a los ejércitos de Gondor, Rohan, Elfos y enanos. Utilizarán banderas de colores claros (blanco, azul, verde).



El Equipo de la Oscuridad: Representando a los ejércitos de Mordor, Isengard y los orcos. Utilizarán banderas de colores oscuros (negro, rojo, marrón).

- **Área de Juego:**

Base de Gondor/Rohan: Una esquina del campo de juego donde se coloca la bandera del equipo de la Luz.

Base de Mordor/Isengard: La esquina opuesta del campo de juego donde se coloca la bandera del equipo de la Oscuridad.

- **Territorio Neutro:** Área central donde los jugadores pueden moverse libremente.
- **Banderas:** Cada equipo tendrá una bandera que debe ser visible y colocada en un lugar específico dentro de su base

Reglas del Juego:

- **Capturar la Bandera:**

Los jugadores deben infiltrarse en la base del equipo contrario, capturar su bandera y llevarla de vuelta a su propia base.

- **Etiquetas y Prisiones:**

Si un jugador es etiquetado por un miembro del equipo contrario mientras está en el territorio enemigo, será enviado a una "prisión" designada dentro del área enemiga. Un jugador puede ser liberado de la prisión si un compañero de equipo logra llegar a la prisión y tocarlos sin ser atrapado.

- **Defensa y Estrategia:** Los equipos deben designar defensores para proteger su bandera y atacantes para capturar la bandera enemiga. Los jugadores pueden planificar estrategias, crear distracciones y utilizar el terreno a su favor.

### **Desarrollo del Juego**

- **Inicio del Juego:** El juego comienza con cada equipo en su base. Un árbitro da la señal para iniciar.

### **Acciones durante el Juego**

Los jugadores intentan infiltrarse en la base enemiga, evitando ser atrapados. Los defensores protegen su bandera y tratan de capturar a los atacantes enemigos.

### **Captura de la Bandera**

Si un jugador captura la bandera enemiga y la lleva de vuelta a su base sin ser atrapado, su equipo gana un punto. El juego se reinicia después de cada captura.

Materiales: HAY QUE HACER DOS BANDERAS

### **Duración del Juego**

El juego puede durar un tiempo predefinido (por ejemplo, 30-60 minutos) o hasta que un equipo logre un número específico de capturas (por ejemplo, 3 capturas).

### **Fin del Juego**

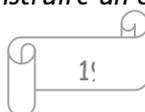
El equipo con más puntos al final del tiempo gana la batalla por la Tierra Media.



## **TIEMPO DE PAZ: El espantapájaros**

En un lejano pueblo vivía un labrador muy avaro. Era tanta su avaricia que cuando un pajarito comía un grano de trigo encontrado en el suelo, se ponía furioso y pasaba los días vigilando para que nadie tocara su huerto.

Un día tuvo una idea. *Ya sé, construiré un espantapájaros. Así alejaré los animales de mi huerto.*



Cogió tres cañas y con ellas hizo los brazos y las piernas, luego con paja dio forma al cuerpo. Una calabaza le sirvió de cabeza, dos granos de maíz de ojos, por nariz puso una zanahoria y en la boca una hilera de granos de trigo.

Cuando terminó el espantapájaros le colocó unas ropas rotas y feas y de un golpe seco lo hincó en la tierra. Pero se percató de que le faltaba un corazón y cogió el mejor fruto del peral, lo metió entre la paja y se fue a su casa.

Allí quedó el espantapájaros moviéndose al ritmo del viento. Más tarde un gorrión voló despacio sobre el huerto buscando dónde podía encontrar trigo. El espantapájaros al verle quiso ahuyentarlo dando gritos, pero el pájaro se posó en un árbol y dijo:

- *Déjame coger trigo para mis hijitos.*

- *No puedo*, contestó el espantapájaros. Pero tanto le dolía ver al pobre gorrión pidiendo comida que le dijo: *Puedes coger mis dientes que son granos de trigo.*

El gorrión los cogió y de alegría besó su frente de calabaza. El espantapájaros se quedó sin boca pero muy satisfecho de su acción.

Una mañana un conejo entró en el huerto. Cuando ya se dirigía hacia las zanahorias, el muñeco lo vio y quiso darle miedo, pero el conejo le miró y le dijo:

- *Quiero una zanahoria, tengo hambre.*

Tanto le dolía al espantapájaros ver un conejito hambriento que le ofreció su nariz de zanahoria. Cuando el conejo se marchó, quiso cantar de alegría, pero no tenía boca, ni nariz para oler el perfume de las flores, pero estaba contento.

Más tarde apareció el gallo cantando junto a él. - *Voy a decirle a mi gallina que no le ponga más huevos al dueño de esta huerta, pues nos mata de hambre.*

- *Eso no está bien*, dijo el espantapájaros. *Yo te daré comida, pero tú no digas nada a tu mujer. ¿De acuerdo? Coge mis ojos que son de maíz.*

- *Bien*, contestó el gallo, y se fue muy agradecido.

Poco más tarde alguien se acercó a él y dijo: - *Espantapájaros, ¿podrías darme una limosna, tú que eres tan bueno? El labrador me ha echado de su casa.*

- *¿Quién eres?*, le preguntó el espantapájaros. *Yo no puedo verte.*

- *Soy un vagabundo que pido limosna.*

- *Coge mi vestido, es lo único que puedo ofrecerte.*

El vagabundo, tomando las ropas viejas del espantapájaros, se marchó muy contento. Más tarde el espantapájaros notó que alguien lloraba junto a él. Era un niño que buscaba comida para su madre. El dueño de la huerta no había querido ayudarlo.

- *Toma, le dijo el espantapájaros, te doy mi cabeza que es una gran calabaza...*

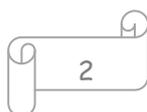
Cuando el labrador fue al huerto y vio su espantapájaros en aquel estado, se enfadó muchísimo y le prendió fuego.

Sus amigos, al ver cómo ardía, se acercaron y amenazaron al labrador, pero en aquel momento cayó al suelo algo que pertenecía a aquel monigote: su corazón de pera. El labrador riéndose, se lo comió diciendo: - *¿Decís que todo os lo ha dado? Pues esto me lo como yo.* Pero...

### PREGUNTAS PARA EL DIÁLOGO

1. ¿Para qué construyó el labrador un espantapájaros? ¿Consiguió el fin que se proponía? ¿Por qué?
2. ¿Por qué crees que cambió el labrador?
3. ¿Con qué personaje de la historia te identificas más? ¿Por qué?
4. ¿Te sientes alguna vez espantapájaros? Ejemplos.
5. **¿Mereció la pena despojarse de todo? ¿Por qué?**
6. **¿Qué darías tú por los demás? (Responder con sinceridad y no superficialmente)**
7. **¿Qué obstáculos encontramos para dar /darnos a los demás?**
8. **¿Qué te costaría dar a los demás? ¿Por qué?**

**ACTIVIDAD MAYORES:** Contestar en grupo. Después de las preguntas, se explicará en el grupo que tienen que **escribir una carta a Jesús** dándole las gracias, pidiéndole por algo o, simplemente, contándole cómo nos encontramos. Esa carta se escribirá en la Capilla, aprovechando que el Señor está expuesto durante ese día. Quien quiera, puede dejar su carta a los pies de la custodia



y coger otro papel por si quiere seguir escribiendo. **ACTIVIDAD PEQUEÑOS:** Inventar y escenificar el final de la historia



MAÑANA:  
GYMKANA GUARRA ·

*Ambientación; Aparecerá Calisto presentándose a los niños y al fondo se encontrará Melibea, al poco tiempo Calisto la ve y queda totalmente enamorado de ella, pero Melibea lo rechaza. Calisto, deprimido, vuelve a su casa con sus siervos Sempronio y Pármeno, y pide ayuda a Sempronio porque acaba de quedarse prendado de Melibea, Sempronio, en vista del arrebato de locura de Calisto y de que puede aprovecharse de él le sugiere llamar a Celestina, la vieja alcahueta para que le ayude, pero Pármeno, su siervo más inocente le advierte de que tenga cuidado con Celestina ya que los rumores dicen que no es de fiar. Acto seguido van Calisto y sus dos criados a casa de Celestina y a esta no le cuesta prácticamente nada convencer a Calisto de que con un hechizo podrá conquistar a Melibea sin problema, Calisto exaltado acepta aunque Pármeno sigue sin fiarse, pero Celestina rápidamente lo convence también a él “por lo bajini” con un puñado de dinero y una muchacha. El único inconveniente son los raros ingredientes que se necesitan para el hechizo, los cuales los niños deberán ayudar a conseguir mediante las diferentes pruebas.*

- Campo de fútbol (al fondo): al grupo se colocará en fila sentados o agachado en cuchillas y tratarán de llenar un cubo situado al final de la fila pasándose por encima de las cabezas esponjas empapadas en agua y barro, es decir, en un lado situaremos un barreño lleno con la mezcla y habrá que llevar la esponja al cubo vacío del otro extremo y llenarlo escurriendo las esponjas poco a poco.

- Barbacoa: el monitor colocará al grupo al lado de la barbacoa con algunos barreños, otros con sus propias manos y tratarán de coger tomates o algún otro objeto comestible o pringoso que los monitores arrojarán desde algún sitio elevado como las escaleras.

-Patio (escaleras): típica lluvia de agua en la que los chavales tienen que recoger el líquido que el monitor lanza con un recipiente desde lo alto de las escaleras, pero en lugar de agua será con agua y harina, cola cao u otra mezcla a elegir por el usuario.

- Escaleras iglesia: tartazos de nata y colacao.

-Patio (portería): comer pan untado con mermelada o mantequilla desde la parte superior de la cara hacia la boca.

- Parking: se necesitará un gran trozo de plástico y mancharlo con agua, jabón u otras cosas deslizantes y se colocará en la rampa, los destinatarios deben deslizarse hasta llegar al final y una vez lleguen al final tienen que comer algo asqueroso (sal, ketchup) y dispondrán de un tiempo limitado para buscar un ingrediente secreto que el monitor habrá escondido por la zona. Turnos de 1 en 1.

- Camino al cementerio: pintar en la espalda de los compañeros de grupo algo que tendrán que tratar de adivinar.

- **Rampa iglesia: acertijos con cosas asquerosas en la boca (canela o colacao por ejemplo).**

- **Pilón: en un barreño coger objetos con la boca. -Campo de fútbol (bancos donde los pinos): los monitores lanzarán puñados de huevos a los chavales y estos tendrán que intentar llevarse alguno sin que se rompa.**

**Al terminar la actividad Calisto llegará todo embarrado, pues él es el que más se ha esforzado para conseguir todos los ingredientes del conjuro, una vez conseguido todo Celestina procede a echar todos los ingredientes en su caldero y hacer la poción, la cual Celestina entrega a Melibea para que se la tome en una visita que le hace y le habla maravillas de Calisto, Celestina vuelve donde Calisto y los criados e incita a Calisto a visitar a Melibea y los criados y Celestina salen de escena. Calisto con miedo y sin mucha confianza se acerca a ella y para sorpresa de él queda anonadada con la belleza de Calisto y pasan un corto pero agradable rato enamorados. Final feliz de la actividad de la mañana.**

## TARDE: Talleres



### TIEMPO DE PAZ: Pequeños: 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 sabéis por qué?...

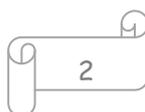
Porque los animales llegaron a la conclusión de que todos somos diferentes. Cada uno tiene sus virtudes y también sus debilidades.

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 podremos conseguir 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 opiniones de los demás, así como sus capacidades y limitaciones. 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:

1. ¿Qué decidieron hacer un día los animales?
2. ¿Qué asignaturas decidieron poner para el examen?
3. ¿Qué fue lo que ocurrió? Poner ejemplos
4. ¿Qué conclusión sacaron los animales de esta escuela?
5. ¿Qué es lo que esta historia nos intenta enseñar a nosotros para nuestra vida cotidiana?
6. Cosas prácticas que podemos hacer aquí, en nuestra casa, en el colegio...



**ACTIVIDADES:**

- Hacer una escenificación de una historia de la vida real que se haga eco del mensaje de esta historia.

**Mayores: Dinámica ¿TODOS IGUALES?**

*Descripción.* Se les entrega a todos los jóvenes una lista en la que se describen diversas conductas o hechos de personas como ellos:

**Almudena**, que tiene 14 años, ha empezado a salir con un chico. Antes sacaba buenas notas; pero ahora no hay evaluación en la que apruebe todo. Parece que vive en otro mundo y ha descuidado los estudios. Sus padres temen que pierda el curso.

**Miguel Carlos** es un chico inquieto. Está en un grupo de confirmación desde hace un año. Respecto a la sexualidad tiene ideas y sentimientos contradictorios. Hay días que se masturba, y al hacerla vive y siente sensaciones ambiguas. A veces, se siente culpable y piensa que debe confesarse; otras, este convencido de que lo que hace no tiene importancia. Quiere y no quiere. Nunca lo ha comentado con nadie.

**Ángel Luis**, con 14 años, es un chico normal. Estudia en un instituto, tiene amigos, empezó el curso de confirmación y lo dejó; en casa ni fu ni fa, y en los estudios lo mismo. Últimamente algo ha sucedido en su vida. Sólo unos pocos amigos saben que ha empezado a fumar porros.

**Juani** participó en varias campañas del Domund, Cruz Roja ... Ahora, a sus 15 años, dispone todos los fines de semana de 50 €. Ya no participa en esas campañas. Tampoco da de su dinero, pues dice que no le llega. No sabe si entrar en el grupo de confirmación.

A **Marijé**, que tiene 16 años y está en bachillerato, sus padres le exigen que esté en casa para las once y media. Ella llega tarde con bastante frecuencia, porque piensa que sus padres no tienen derecho a ser tan duros. Cada vez hay más broncas en casa por ello.

**Manu** iba a misa todos los domingos hasta que cumplió los 13 años. Ahora, a pesar de que lleva años en la parroquia, sólo va cuando le apetece. Dice que se aburre mucho y que él no siente nada especial. El piensa continuar en el grupo y confirmarse.

Se les da 15 minutos para que cada uno, en silencio y por escrito, responda a estas cuestiones:

1. A quiénes admitirías en tu grupo de confirmación y a quiénes no. Apunta los motivos.
2. Ordena cada caso de mayor a menor gravedad o importancia que tienen para ti.
3. Nos juntamos en grupos pequeños y, durante media hora o tres cuartos, dialogan e intentan ponerse de acuerdo. La admisión en el grupo de confirmación tiene que ser por consenso de todos.
4. Puesta en común de lo que han hecho en los grupos pequeños, de los acuerdos y discrepancias, de las razones esgrimidas, etc. Conclusiones.

**NOCHE:**

**Ambientación:** la ambientación comenzará durante la cena, con Celestina, Calisto, Melibea, Pármeneo y Sempronio, y sus amigas Areúsa y Alicia. Durante la cena Calisto y Melibea se mostrarán muy enamorados y en su propia burbuja, a la vez que conforme va pasando la cena los sirvientes se irán enfadando cada vez más con Celestina, reclamándole el dinero que les debe por el trato, estos entrarán los últimos en la cena refunfuñando y haciéndose notar su malestar para que todos en el comedor se den cuenta de que algo pasa entre ellos y Celestina, al final de la cena, Sempronio y Pármeneo bastante enfadados cogerán a Celestina a la fuerza y la sacarán del comedor (con el fin de matarla), Celestina pegará un chillido saliendo del comedor.

En la ambientación de la noche, nada de luz, aparecerán en el patio Sempronio y Pármeneo apresados con cadenas y custodiándolos un grupo de aldeanos y un clérigo, los criados de

Calisto son juzgados y condenados por matar a Celestina, estos acto seguido son ejecutados y aparecerán Alicia y Areúsa desconsoladas y enfurecidas jurando venganza por la muerte de sus amados, por lo que culparán a Calisto y llamarán al matón Centurio para que ejecute la venganza. En este punto se harán grupos de personas no muy grandes y se pondrá 1 guía por cada grupo. Empezará la actividad y al rato de empezar (a las 23 si es posible, aproximadamente a los 15-20 minutos de comenzar) será preciso acordar entre todos reunir a los grupos cada uno en un punto para poder visualizar la acción, y aparecerán algunos aldeanos junto con Centurio gritando, e insultando para tratar de matar a Calisto y todos veremos como Calisto trata de huir de ellos por la calle principal hasta que finalmente desaparecen por una calle o por la entrada de la colonia, en todo momento trataremos de que los grupos no se encuentren, por lo que los guías y los monitores asignados a cada ubicación deben estar sumamente atentos a la hora que acordemos para saber en qué ubicaciones en ese momento hay que hacer al grupo marcharse (por ejemplo los de la barbacoa que están más lejos de la calle principal) o por el contrario para retener al grupo hasta que ocurra la persecución (por ejemplo en el lavadero que el grupo debe permanecer ahí para visualizarlo), para hacer moverse a cada grupo de forma eficaz y que lleguen todos a tiempo de verlo sin cruzarse ni encontrarse unos con otros (estos detalles los ultimaremos allí), al acabar la acción cada grupo seguirá con el pasaje del terror.

- Comedor: aldeanos en la taberna, estarán borrachos y ambiente muy tétrico. Dicen que hay mal ambiente en el pueblo y que es culpa de los destinatarios por llegar a sus tierras a entrometerse ( y más sustos).

-Escaleras de dentro: Centurio, al principio aparecerá todo enloquecido con armas y cadenas con la idea de matar a Calisto se mostrará muy nervioso y no muy cuerdo, llegada la hora acordada, tendrá que estar atento e ir corriendo a perseguir a Calisto. Después de la acción se seguirá mostrando enfadado y enloquecido pero esta vez consigo mismo por haber matado a Calisto y con Alicia y Areúsa porque no le han pagado, Centurio junto a otros aldeanos tratarán de meter miedo a los grupos.

- Escaleras de la cruz: Calisto, al principio será una escena tenebrosa de Calisto con Melibea, seguirán con su romance pero de forma muy tétrica y enloquecida, todo psicópatas (freestyle), hasta que lleguen los aldeanos junto a Centurio a por Calisto y será cuando comience a huir, y después de la acción Melibea cambiará de ubicación y aquí aparecerá solamente Calisto totalmente demacrado y moribundo hasta que tiene una trágica y tenebrosa muerte delante de cada grupo que llega.

- Lavadero: Sirvienta de Melibea lavando ropas, estará un poco loca y pondrá un poco en contexto de la historia y se la verá desconfiada de Calisto y Celestina.

- Piscina: Padre de Melibea, estará en la piscina estará en desacuerdo del amor de su hija con Calisto y no le gustan nada Sempronio y Pármeneo, piensa que algo raro pasa y tiene miedo. Después de la acción Melibea también puede pasar por esta ubicación y aparecer desconsolada llorándole a su padre diciéndole que han atrapado a Calisto.

- Barbacoa: cementerio y hay aldeanos o almas haciendo ruidos raros y más cosas (dar mucho miedo) El fantasma de Celestina aparece aquí también.

- Baños: Salen Alicia y Areúsa lamentándose desconsoladas por la muerte de Sempronio y Pármeneo, después de la acción puede salir Melibea deambulando por ahí, ya que Melibea no estará ya con Calisto. Pueden culpar a Melibea o culparse unas a otras de la muerte de sus amados.

- Sala de material: velorio de Sempronio y Pármeneo con el clérigo.

Una vez termine recorrido, se juntarán todos los grupos en el patio (todo oscuro) para la ambientación final, en la que se podrá apreciar a Melibea lamentándose desde lo alto de su torreón (escaleras de fuera) por la muerte de Calisto y se tira, quedando después su padre desconsolado apareciendo detrás desconsolado y maldiciendo al amor, pues es la emoción tan grande que es capaz de generar vida, como de arrebatarla o destruirla por completo. Lloro la muerte de su hija y termina la noche del terror.



## MAÑANA: Las mil y una noches

**Alf layla wa-layla:** *“Todos los cuentos de mi gran libro se han perdido, ¡¡¡parece que se han evaporado en el aire!!! No sé dónde pueden estar. Esto no puede ser... estoy desesperado. Por favor, ayudadme para volver a recopilarlos para que no suceda una catástrofe ahora que están todos los cuentos separados. Os ruego que busquéis todos los libros y podamos unirlos, cada cuento os proporcionará un trozo de la portada de mi gran libro En vuestras manos dejo mi destino, confío en vosotros.”*

**Para la actividad los niños deben pasar por todas las pruebas y conseguir los trozos de la portada del libro, cada prueba aproximadamente durará 7-8 minutos. Importante que les contéis un poco que pasa en cada libro como introducción a la prueba que viene ya dado en cada prueba.**

### GYMKANA GUARRA PRUEBAS:

- **Aladino y la lámpara:** (Patio) Al separarse del resto de cuentos la lámpara y la alfombra han perdido toda su magia. La prueba consiste en que para recuperar esa magia deberán de demostrar que tan rápidos son frotando para hacer que el genio salga de la lampara mágica.

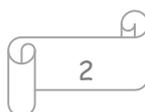
**Actividad:** Mientras se explica la actividad el monitor de la prueba manchará al monitor del grupo y los niños con un barreño y esponjas deberán de dejar reluciente al monitor en el menor tiempo posible o en el tiempo que considere el monitor.

- **Simbad el marino:** (Campo de futbol) De tantos viajes surcando el mar ha perdido la cabeza, ya no sabe qué le gusta y agobia de forma pegajosa a los chavales. Para conseguir el trozo de papel deberán rescatar a las sirenas.

**Actividad:** Se trata de una carrera de relevos, el monitor se delimitará una zona con cuerdas que serán las zonas peligrosas de la isla del tesoro que los niños deberán evitar pisar y cuando lleguen al barreño lleno de harina deberán de buscar sin manos y con la boca una piedra preciosa que simboliza a las sirenas y volver sin tocar las cuerdas.

- **Alí Babá y los cuarenta ladrones:** (Barbacoa) Alí Babá y los ladrones entran en disputa por ver quiénes de ellos se quedan con el gran tesoro. Para proporcionar al grupo el trozo del libro les tienen que ayudar mediante el juego de “moros y cristianos”

**Actividad:** Moros y cristianos, es una especie de pillado en la que el equipo se divide en dos y se establece el terreno de juego, unos empezarán pillando y otros huyendo y al contrario,



los que empiezan huyendo irán hasta donde está el otro equipo y el miembro decidirá si chocar a uno o varios entonces a los que les ha chocado correrán para pillarlos antes de que lleguen a su línea, si le pillan antes el del equipo que le ha pillado correrá hasta la línea del equipo contrario si todo el equipo contrario llega antes que él la persona pillada quedará salvada, sino la persona pillada pasará al otro equipo.

- **El ángel de la muerte y el rey de Israel:** (plaza del pueblo) El ángel desea matar al rey por todas sus malas acciones mientras que el rey intenta conspirar contra el ángel para evitar su destino. Para conseguir el trozo del libro tienen que hacer un juego de defensa-ataque para defender al ángel y derrotar al rey.

**Actividad:** se hacen dos equipos, unos con el ángel y otros con el rey, empieza el equipo del rey intentando tocar al ángel y los chavales que van con el ángel, lo defenderán pillando a los del otro equipo y después, al contrario.

- **Historia del visir Nureddín:** (árboles campo de fútbol) Esta prueba consiste en buscar los objetos que el despistado visir ha perdido para poder completar el enlace entre su sobrino y su hija para así evitar una pelea entre hermanos.

**Actividad:** Búsqueda de objetos.

- **Historia del Mandadero y “las tres princesas” (o princesos):** (escaleras de la iglesia) El mandadero dice a los chavales que tienen que intentar conquistar a l@s princes@s como trovadores.

**Actividad:** El equipo debe crear una canción con la que conquistar a la princesa como los antiguos trovadores.

- **Historia de Abdulá el mendigo ciego (prueba falsa):** (paseándose por el sahuco para llamar la atención de los niños y entretenerlos) Se hace el loco y cuenta chistes como un gángoso sin que nadie le entienda. No se da papel de la portada.

- **Historia de un jorobado:** (escaleras patio) El jorobado murió por asfixia por una espina de pescado, para recobrar el trozo del libro tendrán que experimentar lo mismo que él.

**Actividad:** en vez de atragantarse, lo que harán será tomar un mejunje asqueroso.

- **El signo de la muerte:** (rampa iglesia) todos los del grupo tienen que experimentar la desesperación del rey cuando le perseguía la muerte.

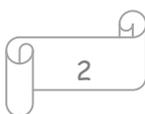
**Actividad:** En la prueba a todos se les tapan los ojos y uno de ellos ha de perseguirlos agarrándolos desde detrás por el hombro actuando con el papel de muerte, al que pillen muere.

- **La historia del mercader (prueba falsa):** (en el trozo de la piscina a la plaza) el mercader llamará la atención de los niños, pues estará haciendo trucos con la bola bajo el vaso y cuando los niños intenten adivinar donde está la bola les lanzará un vaso con agua a la cara y si fallan otro con harina. Se reirá de ellos y les dirá que él no tiene ningún papel para darles.

- **La historia del pescador:**(pilón) Al pescador le ha salido mal la pesca y para evitarlo tienen que ayudarlo a pescar los distintos objetos del pilón.

**Actividad:** Se comerán la galleta escurridiza y por cada galleta que consigan comerse será una oportunidad para pescar los objetos del pilón que los pescarán con un vaso atado a una cuerda. Es importante decirles que deben de pescar el mayor número de objetos para conseguir el trozo del puzle y meterlos en la dinámica.

**Una vez finalizadas todas las pruebas nos reuniremos en el patio donde cada grupo formará la portada del libro y con ello sacaremos una portada en grande que le daremos**



## a Alf Layla y celebraremos que hemos reunido todas las historias de este gran libro



### TIEMPO DE PAZ: El petirrojo

Un hermoso día de primavera, una pareja de avecillas –eran grises e insignificantes– estaban sentadas en su nido, en un arbusto denso que se apoyaban en el muro de Jerusalén. En el nido había tres pequeños huevos. Dentro de pocos días debían salir los pichones.

De repente desde la cercana puerta de la ciudad se oía un gran griterío. Apareció una masa de gente enardecida de cólera. Un soldado sentado en su caballo abría el desfile de los militares armados. Luego se veía a tres hombres, cargando cada uno con su cruz. Uno de ellos llamaba la atención...

Entonces acontecieron muchas cosas que no se podían distinguir bien. Pero luego, la pareja de avecillas vio lo siguiente: el hombre que llamaba la atención por la paz que irradiaba –Jesucristo, nuestro Salvador– fue estrechado sobre la cruz que se había tirado al suelo.

Un tipo particularmente rudo sacó un clavo del grosor de un dedo meñique, de 20 centímetros de largo. Arrastró la mano hasta el extremo del transversal y comenzó a clavar la mano en la madera.

Cuando vieron esto las avecillas, sus plumas se pusieron de punta de terror. El ave madre dijo: *"Tenemos que ayudar"*. El papá dijo: *"Sencillamente les quitamos los clavos"*.

Dicho y hecho. Volaron al lugar de la crucifixión y se sentaron en la cajita de los clavos. El ave mamá tomó la punta más delgada en su pico y el papá la parte superior. Con mucho esfuerzo levantaron vuelo. Cuando llegaron al arbusto dejaron caerlo entre las ramas y desapareció. Antes de continuar con la tarea tenían que mirar el nido para asegurarse que todo estaba bien.

Cuando llegaron de nuevo al lugar donde estaban las cruces el verdugo estaba justo clavando la otra mano de Jesús en la cruz. Vio a las avecillas y les gritó: *"¡Malditas, aléjense!"* Y los ahuyentó con su pesado martillo. Luego buscó los clavos restantes y encontró solo uno, el tercero. Lo agarró y blasfemaba porque le hacía falta el cuarto clavo. Le habían malogrado su cruel tarea. ¿Cómo continuar con la crucifixión? Luego puso los pies de Jesús uno sobre el otro y los perforó con un solo clavo para fijarlos en la cruz. Con mucha gritería e insultos levantaron la cruz.

Cuando las avecillas vieron a Jesús colgado entre tantos dolores, dijo el papá: *"Lo que se ha clavado se puede sacar otra vez. Ven, vamos a sacar los clavos"*. Ambas avecillas volaron hasta la cruz, se sentaron en el palo horizontal e intentaron con un máximo esfuerzo sacar el clavo.

Sus fuerzas no eran suficientes para lograrlo.

Jesús los miró con gratitud.

Luego volvieron a su nido. Allí vieron que las plumas de sus pechos estaban pintadas de rojo con la sangre de la mano de Jesús.

A los tres días, los pichones salieron de sus huevos. Era la mañana de Pascua de Resurrección. Los papás alimentaban a sus pequeños y trajeron lo mejor que podían encontrar. Cuando hicieron una pausa, sentados en el borde del nido, la mamá dijo: *"Papá, mira. Nuestros hijos tienen plumas rojas"*.

El papá miró y dijo: *"Es verdad. Justo donde también nosotros tenemos las manchas de sangre"*. –*"Él nos lo ha dejado a nosotros y a nuestros niños como recuerdo"*, dijo la mamá.

Era verdad. Como señal de gratitud por su esfuerzo por el Salvador crucificado estas avecillas grises y insignificantes llevan en el pecho y la garganta una mancha roja. Por eso se llaman petirrojos.

#### PREGUNTAS:

1. ¿Cuándo ocurrió la historia que acabamos de contar? ¿Dónde?
2. ¿De qué se dieron cuenta las dos pequeñas avecillas?
3. ¿Qué intentaron hacer? Al principio, la idea que tuvieron, ¿salió bien? ¿Por qué?
4. Después de fracasar la primera idea, ¿Qué hicieron?
5. ¿Qué les pasó entonces?
6. ¿Qué quiere decirnos esta historia?

## PREPARACIÓN DE LA EUCARISTÍA MONICIÓN DE ENTRADA (pequeños)

PETICIONES DE PERDÓN (pequeños)

HOMILÍA:

Primera lectura Gn 18,20-32 (2): ¿Cuándo nos dirigimos a Dios, solo en los momentos malos o también en los buenos? ¿Somos conscientes de que Dios siempre está ahí y escucha nuestra oración? ¿Qué le pediríamos hoy?

Segunda lectura Col 2,12-14(2): ¿En qué notamos la nueva vida que nos ha dado Cristo? ¿Cómo podríamos dar a conocer a Jesús y «contagiar» la vida que él nos ha dado?

Evangelio Lc 11, 1-13 (2): ¿Qué nos enseña este evangelio? ¿Tratamos de imitar siempre a Dios, que ayuda a los que le buscan y abre sus puertas a aquellos que le llaman?

PETICIONES (2 pequeños)

OFRENDAS (pre-m)

ACCIÓN DE GRACIAS (2 pequeños)

## NOCHE: Bazar árabe

Será una mezcla entre la historia principal, la de Aladino, y la de Alí Babá.

Empezaremos en el patio y veremos cómo el sultán Schahriar expone a su mujer Scheherazade, en ese momento mientras le empieza a echar flores aparece Aladino. La princesa (mujer del sultán) empieza a decir que está harta de tanto peloteo y que le deja que quiere irse con otro que le lleve de aventuras.

Al aparecer Aladino se le ilumina la cara, y empieza a coquetear con ella. Entonces el truhán callejero se la lleva y la mujer deja solo al sultán. Este enfadado y cornudo manda a llamar a 7 mujeres y las empieza a ver y observar atentamente, hasta a descartarlas a todas descaradamente menos a una. La que tiene el pelo más largo (bigote, barbas, etc). Decide quedarse con esa y que si le cuenta una historia con mucho arte le dejará vivir.

Ella decide contarle la historia de Alí Baba pero de una manera más original, y hace llamar a sus amigos y a los niños del Sahuco para que la representen y hagan una buena historia con mucha acción. Ella se aparta y junto con el sultán se sientan en las escaleras para sentirse uno más.

### Teatrillo:

**Ali Baba:** *MAMAAAAA!!! MAAAAAMAAAA! Ahora que hago yo? Que me he dejado las llaves dentro!! Y no está la abuela para que me abra! Y la llave de repuesto no está (Empieza a llorar desconsoladamente). Y mis amigos los 40 tomases no están. Tenéis que preguntarle a cada uno de ellos que cuálera la contraseña para que la puerta se pueda abrir sin tener la llave. Están esparcidos por toda la colonia encontrarlos y adelante mis rufianes correr en mi ayuda.*

**La actividad estará dividida en dos partes, la primera será una especie de feria repartida por todo el pueblo, los grupos deben conseguir el mayor número de puntos pues con los puntos lo canjearán por palabras de la frase que abrirá la cueva de Alí Babá y poder descubrir que hay dentro de ella.**

### Pruebas:

1. **Ladrón Fausto el Oros:** Situado en la barbacoa. Este tendrá la personalidad de etnia gitana con muchos collares y adornos. Los chavales tendrán que ir a la puerta de la carretera a su amigo el Rafa en busca de una caja de melocotones, para que a cambio les dé unos puntos para conseguir las

palabras que componen la frase, tendrán que hacerlo rápido sino no se la dará. Tendrán que ir corriendo.

2. **Ladrón “Rafa El Vendedor al por Mayor”**: Situado en la puerta de la carretera. Tendrá un puesto de fruta y está receloso con Fausto el Oros porque le ha robado todos los oros que tenía en su casa. Los chavales tendrán que ir a buscar a Fausto el Oros, y pedirle que le devuelva todos los oros porque tiene que pagar las letras de la furgoneta. A cambio les dará puntos.
3. **Ladrón “Johny Melavo”**: Situado en la plaza del pueblo. Este personaje es un guarro de los más guarros que habitan el universo y correspondiente a todo esto será su vestimenta. Como buen guarro que se precie no puede evitar mancharse de manera que tendrán que mancharse las manos con pintura, y dejar su huella en un gran trozo de papel continuo (o en una cartulina y luego pegarlas todas). Una vez hecho esto la segunda parte de la gymkana será lavarse las manos hasta que todos no estén limpios no se les dará ninguna palabra.
4. **Ladrón “Forrest Forrester”**: Se situará en el campo de fútbol de tierra. Todo ladrón que se precie debe saber todo lo que pasa por la cabeza de su víctima. Deben adivinar los acertijos.
5. **Ladrones “Rocky McBein” y “Tumnus McCalister”**: en el camino al cementerio. Se tratará del clásico tirasoga.
6. **Ladrón “El Cocinero Chicote”**: Situado en las escaleras de la iglesia. Este personaje encarnará el papeldel conocido cocinero español, será un auténtico cascarrabias, un metomentodo, siempre le pone pegas a todo, los pone de guarros para arriba. Los chavales tendrán que probar un brebaje creado anteriormente por el monitor de la prueba, puede llevar de todo menos líquidos tóxicos... Podrá llevar vinagre, caldo de mejillones, caldo de las latas de los melocotones en almíbar etc.
7. **Ladrón “Julianito González”**: Se ubicará en el pilón. Este personaje de origen mejicano, y de raíces campesinas, es decir basto como él solo. Tendrán que hacer una carrera de carretillas, y al terminar si sobra tiempo después de hacer lo de las carretillas deberán de traerle palos.
8. **Ladrón “Facundo el Pipas”**: Se ubicará en la rampa de la iglesia. Este personaje no hará nada más que comer pipas es un obsesionado, la avaricia de las pipas le comerá el alma y será un ambicioso alocado. La prueba consistirá en meter todas y cada una de las zapatillas en un saco de basura. A cambio del saco les dará una pipa. Como querrán recuperar sus zapatillas, deberán de hacerle reír, llorar o emocionar.
9. **Ladrón “Misco Rey”**: Se ubicará en la plaza. Un tío de origen noble. Consistirá en el juego básico de los goles, quien pierda le llevará a cuestas a beber agua, si quedan empate lo llevarán los dos grupos. El rey no se puede quedar con sed.
10. **Ladrón “La Lola”**: Se ubicará en la parte desocupada del campo de fútbol de tierra. Será el juego clásico de caballeros a sus caballos.
11. **Ladrón “Kankuro El Friki Consternado”**: En el trozo entre la piscina y el pilón. Es un friki que habla mucho, en japonés inventado, sólo de cosas frikis. Lanzar una moneda y acertar dentro de un plato que flota en un barreño con agua, cuanto más acierten más puntos ganarán.
12. **Ladrón “Manolo el del carro”**: Se sitúa en el banco que están camino del campo de fútbol. Con lamúsica de la canción de “Mi carro” tendrán que inventarse otra con una letra diferente.
13. **Feriante**: este estará situado en la puerta de entrada al patio del Sahuco, cambiará los puntos de los grupos por palabras, que formarán la frase para abrir la puerta de la cueva.

*Una vez suene la sirena, todos se reunirán en la puerta donde está el feriante, ahí los grupos formarán la frase que abrirá la puerta y la dirán todos a la vez, entonces se abrirá la puerta y encontrarán una gran verbena donde estará el sultán, princesa y todos celebraremos haber conseguido abrir la cueva y los últimos momentos del campamento aunque guardando energía que al día siguiente es un día muy importante.*



## PRESENTACIÓN Y ENTREGA DE DIPLOMAS

Todos los monitores saldrán a dar las gracias a los por todo lo que ellos han aprendido sobre ellos y por hablarles de Jesús.

### ENTRADA:

DIOS ESTÁ AQUÍ,  
 TAN CIERTO COMO EL AIRE QUE RESPIRO  
 TAN CIERTO COMO LA MAÑANA SE LEVANTA  
 TAN CIERTO COMO QUE ESTE CANTO LO PUEDES OIR.  
 Lo puedes oír moviéndose entre los que aman,  
 Lo puedes oír cantando con nosotros aquí.  
 Lo puedes llevar cuando por esa puerta salgas,  
 Lo puedes guardar muy dentro de tu corazón.

### PERDÓN:

Si el pecado llama a tu corazón  
 Y te dice: “Déjame entrar”. Dile: “No, no, no, Cristo vive en mí y no hay lugar para ti”. (BIS) Si el amor llama a tu corazón  
 Y te dice: “Déjame entrar”. Dile: “Sí, sí, sí. Cristo vive en mí y sí hay lugar para ti”.  
 (BIS)

### ALELUYA:

JESÚS ES, JESÚS ES SEÑOR (TER) ALELUYA, ALELUYA (TER)

### OFERTORIO:

Te ofrecemos el pan fruto de nuestro sudor  
 Te ofrecemos el vino de nuestros campos al sol  
 PARA TI, SEÑOR, EL PAN Y EL VINO  
 PARA TI, SEÑOR,  
 EL TRABAJO DE LOS CAMPESINOS  
 Con el pan nos darás una misma comunión, una misma esperanza en la mesa del amor.

### SANTO (Beattles):

SANTO SANTO SANTO SANTO,  
 SANTO ES EL SEÑOR, LLENOS ESTAN EL  
 CIELO Y LA TIERRA DE TU AMOR (BIS)  
 Bendito el que viene en el nombre el que viene en el nombre del Señor, del Señor.

### PADRE NUESTRO:

En el mar he oído hoy Señor tu voz que me llamó y me pidió que me entregara a mis hermanos. Esa voz me transformó mi vida entera ya cambié y sólo pienso ahora

Señor en repetirte.

PADRE NUESTRO, EN TI CREEMOS  
PADRE NUESTRO, TE OFRECEMOS  
PADRE NUESTRO, NUESTRAS MANOS DE HERMANOS (BIS)

PAZ:

Pon tu mano en la mano de aquel que te da la mano  
Pon tu mano en la mano de aquel que te dice ven  
Él será tu amigo para la eternidad  
Pon tu mano en la mano de aquel que te da la paz.

### **JESÚS DE NAZARET**

Aún soy joven y me tonta el mundo que a los pies del hombre quisiste poner, con mis temores y mi miedo haré una cruz te seguiré, Jesús.

JESÚS DE NAZARET, QUIERO SEGUIRTE,  
QUIERO SERTE FIEL SENTIRTE CERCA DE MI AMANECER Y VER QUE TÚ  
ERES MIS PIES.

TODO MI CORAZÓN, MI VIDA ENTERA  
TE LA ENTREGO A TI,  
CON MIS FRACASOS MIS DÍAS DE ILUSIÓN, MI INGRATITUD, MI POCO  
AMOR, SON PARA TI.

Apenas si recuerdo en el ayer que pocos son los días que pasé y sin embargo, pienso el tiempo que perdí lejos de Ti, Jesús.

### **TAN CERCA DE MÍ, TAN CERCA DE MÍ QUE HASTA LO PUEDO TOCAR, JESÚS ESTÁ AQUÍ.**

Ya no busco a Cristo en las alturas ni le buscaré en la oscuridad. Dentro de mi ser, en mi corazón siento que Jesús conmigo está.

Yo le contaré lo que me pasa como a mis amigos le hablaré. Yo no sé si es Él quien habita en mí o si soy yo quien habita en Él.

Mírale a tu lado caminando en las alegrías y el dolor.  
A tu lado va siempre al caminar, Él es un amigo de verdad.

### **FINAL:**

EDIFICAR LA IGLESIA,  
EDIFICAR LA IGLESIA,  
SOMOS LA IGLESIA DEL SEÑOR,  
HERMANO VEN Y AYUDAME, HERMANA VEN Y AYUDAME  
A EDIFICAR LA IGLESIA DEL SEÑOR.