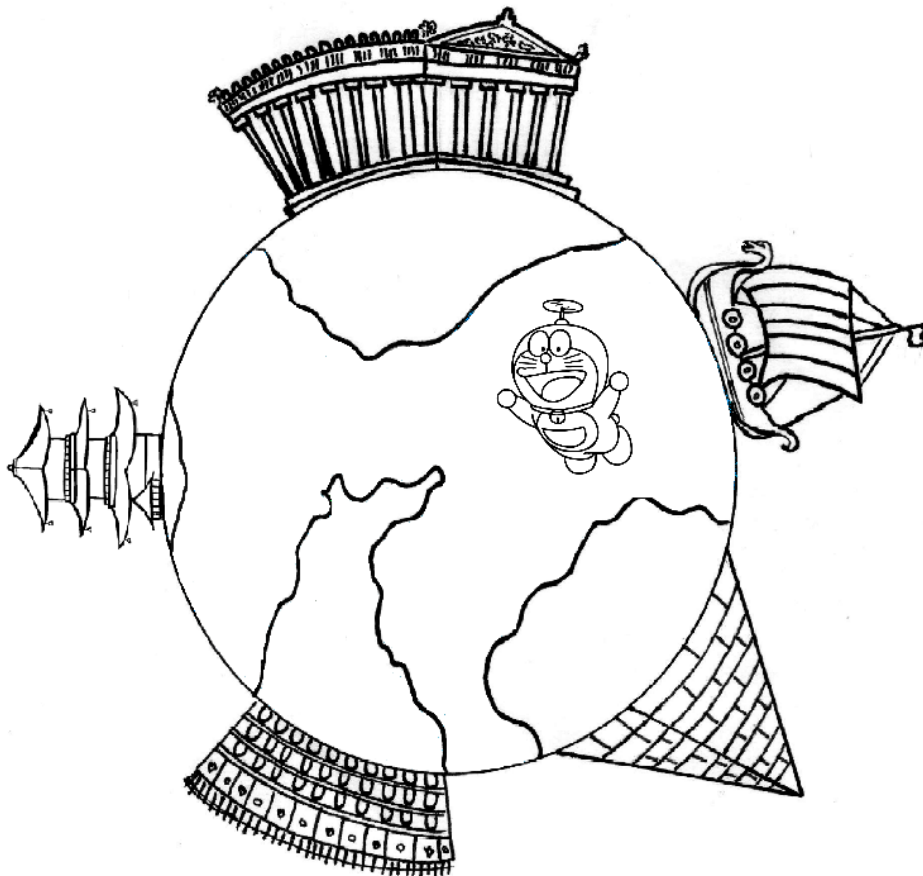


PARROQUIAS DE:
LA GINETA Y SAN PABLO DE ALBACETE.

PERDIDOS EN LA HISTORIA



SAHÚCO 2016

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
8:00	Se levantan monitores						
8:30	Levantarse,gimnasia, aseo personal.						
9:00	Buenos días						
9:15	Desayuno						
9:45	Servicios						
10:15	Actividad: RECLUTAMIENTO HISTÓRICO	Actividad: LA GRAN MURALLA CHINA	Actividad: EN BUSCA DE LA PIRÁMIDE	Actividad: OLIMPIADAS GRIEGAS	Actividad: AL-SAHUCO	Actividad: LOS DIOSES ROMANOS	Actividad: FERIA PREMONITORES
12:00	Piscina						ENTREGA DE DIPLOMAS BAILE CELEBRACIÓN EUCARISTÍA DESPEDIDA.
13:30	Servicio de comedor						
14:00	Comida, siesta. Tiempo libre. Lavadero						
16:00	DECORACION DE LA CASA Y JUEGOS DE AGUA	Taller: Papiroflexia, dibujo en las sombras, pompones y marionetas con calcetines	Taller: Pulseras de lana, sellos, marcos de plastilina, laboratorio de experimentos	PREPARACION ACTUACIONES NOCHE FUEGO CAMPAMENTO	Taller: taller de corchos, abalorios, vidrieras y pintar piedras	Taller:Cariocas de arroz, flores de papel, minions de gomaeva, teléfono de vasos	MONITORES RECOGIDA, LIMPIEZA
17:00	Merienda						
17:30	Piscina						
18:45	Duchas						
19:30	TIEMPO DE PAZ	TIEMPO DE PAZ:	TIEMPO DE PAZ	TIEMPO DE PAZ: CELEBRACIÓN PENITENCIAL	TIEMPO DE PAZ: EXPOSICIÓN SANTÍSIMO	TIEMPO DE PAZ PREPARAR LA EUCARISTIA	
21:00	Cena						
22:00	Actividad: EL MENSAJE SECRETO	Actividad: MARCHA AL BERRO	Actividad: NOCHE DE MIEDO	Actividad: TU CARA ME SUENA	Actividad: BUCANDO GEMAS	Actividad: JUICIO VERBENA	
--:--	Buenas noches, silencio. Reunión de monitores						

1. INTRODUCCIÓN

La colonia de este año, está muy bien enmarcada en todo el proceso de acompañamiento en la fe que se lleva a cabo en nuestras parroquias. Este año queremos viajar en la máquina del tiempo para vivir una aventura apasionante y aprender de culturas y acontecimientos de la historia.

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

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

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

Elegir el tema de la máquina del tiempo nos puede llevar a los siguientes objetivos:

- Observar y explorar de forma activa el entorno próximo.
- Manipular, indagar y actuar sobre objetos y elementos presentes en el entorno, para conocer así sus características y funcionamiento.
- Identificar diferentes momentos históricos y algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.
- Conocer los hechos más relevantes de la historia de España y de la historia universal, así como los distintos grupos sociales de cada época, valores y formas de vida.
- Interpretar el pasado mediante el juego y la acción natural del niño o niña, despertando en ellos la curiosidad, interés y creatividad en el proceso de crecimiento.

2. HORARIO

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

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

3.- SERVICIOS DE GRUPO.

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

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

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

4.- SERVICIOS DE MONITORES.

Habrà un cartel en la sala de material / monitores que indicará los servicios que cada monitor tiene que realizar durante ese día. No hace falta decir que cuanto más colaboremos unos con otros será cuando más a gusto estemos, y se cree un buen ambiente... aunque no te toque un servicio, si puedes, echa una mano (pero no al cuello) a los demás:

- ⌚ **Bello despertar:** despertar de manera "original" y no repetitiva a todos los de la Colonia (sin despertar a los del pueblo...) y organizar la tabla de gimnasia de la mañana. Si uno llega tarde a la tabla de gimnasia, se le puede castigar con unas vueltas extras a la pista corriendo... Después se manda a todo el mundo a lavarse y asearse. Es importante que para que nos levantemos, empecemos por nosotros mismos y estemos listos y preparados para hacer la gimnasia.
- ⌚ **Buenos días:** es como la preparación del día. Hay que prepararlo bien, y no conformarse con leer sin más una oración, ya que es el momento de arranque donde se plantean los valores a trabajar, damos gracias a Dios por el día que empieza, etc.
- ⌚ **Piscina:** no se trata de bañarse (y tampoco de no hacerlo) sino de vigilar de manera especial para que nadie tire a nadie, no se burree demasiado ni se metan con uno en especial... En resumen, estar al loro, para que no pase nada.
- ⌚ **Comedor:** además del grupo que le toca servir y de los monitores que sirven con ese grupo, hay unos monitores cuya misión es la de ayudar para repartir la comida y que haya para todos y, sobre todo, vigilar para que todos coman un poco de todo.
- ⌚ **Siesta / tiempo libre:** se encargan de manera especial de este tiempo. Hay tres tipos de servicios: uno de ellos se irá con los más peques al dormitorio y les "obligará" al menos a estar tumbados y callados en la cama, para que descansen un poco y puedan seguir el ritmo de los mayores. Los otros servicios son el del lavadero: ir con un grupo a lavar (y enseñar a lavar) la ropa en el lavadero, y el del patio que se encargará de organizar unos juegos de mesa con los demás.

- ⌚ **Duchas:** habrá una serie de monitores cada día que ayudarán a ducharse a los más peques (no a los mayores) y revisarán los pelos y las orejas (muchos no saben y hay que ayudarles, sobre todo las chicas).
- ⌚ **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							
Buenos días							
Piscina							
Comedor							
Siesta y Tiempo libre							
Duchas							
Buenas Noches							
Correo y sala de material							
Dormitorios							

5.- ACTIVIDADES HORA PISCINA

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

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

6.- NOTAS.

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

7.- PLANTEAMIENTO GLOBAL DE LAS ACTIVIDADES Y ELEMENTOS

DINAMIZADORES.

7.1.- Objetivos:

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

7.2.- Presentación de la aventura:

La aventura del Sahúco girará en torno a una máquina del tiempo y un hermano perdido, viajaremos a diferentes civilizaciones enfrentándonos a las diversas pruebas que se nos irán presentando. Nuestro objetivo será encontrar al personaje, que se encuentra perdido en el tiempo. Contaremos con la ayuda de su hermano Marcelino y su hermanastra que nos ayudarán a encontrarlos. Pero parece un poco raro que nos cueste tanto encontrarlo, debe

haber alguien detrás de toda esta historia. No sabremos lo que le ha pasado al hermano perdido hasta el sábado. En el gran juicio se descubrirá toda la verdad y podremos volver al presente.

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

7.3.- Valores de cada día:

LUNES: Superación y confianza. Hacer grupos, importancia del grupo. Vikingos

MARTES: Amistad, esfuerzo, constancia. Orientales.

MIÉRCOLES: Valentía, superando miedos. Egipcios

JUEVES: Ilusión, perdón y fe. Ciudadanos del mundo. Griegos

VIERNES: Alegría. Caminando contigo: Dios. Árabes

SÁBADO: Fortaleza y entusiasmo. Romanos

DOMINGO: Dios. Presente

7.4.- Nombres de los grupos: LAS ÉPOCAS

EDADES	NOMBRE DEL GRUPO	COLOR
Pequeños	Atenienses	<i>Blanco - Griegos</i>
	Godos	<i>Azul - Vikingos</i>
	Galos	<i>Rojo - Romanos</i>
	Hunos	<i>Verde - Orientales</i>
Mayores	Alejandrinos	<i>Amarillo - Egipcios</i>
	Malawies	<i>Amarillo - Egipcios</i>
	Persas	<i>Verde - Orientales</i>
	Hispanos	<i>Rojo - Romanos</i>
	Celtas	<i>Azul - Vikingos</i>
	Espartanos	<i>Blanco - Griegos</i>
Premonitores	Árabes	



VIKINGOS: SUPERACIÓN Y CONFIANZA

MAÑANA:

👉 **OBJETIVO:**

1. **ACOGIDA:** Bailes, danzas, juegos...
2. **PRESENTACIÓN DE LAS NORMAS Y EL HORARIO:**

Piscina:

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

W.C.

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

Comedor

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

Patio

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

Dormitorio

- ✧ Respeta el silencio y el descanso de otros.
- ✧ No juegues en el dormitorio.
- ✧ No saltes en las camas.

- ✧ Solo UNO por cama.
- ✧ No subas ni bajas al dormitorio.
- ✧ No hagas guerras de almohadas.
- ✧ No toques las taquillas de otros.

Buzón

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

Cocina

- ✧ NO ENTRAR.

Sala de material

- ✧ NO ENTRAR.

3. ACTIVIDAD:

Ambientación: Salen los tres hermanos tristes, Frasquito (Sergio Boro), Marcelino (Chache) y Cándida (Lucía G) porque se les ha roto la máquina del tiempo. (Cartel: un mes antes, en el granero de la casa del tío Mike). Sale Frasquito en el granero y ven un aparato el cual les llama la atención. Éste avisa a su hermano Marcelino para contarle lo que ha encontrado y empieza a dialogar de lo que puede ser hasta que descubren que es una máquina del tiempo. Entonces sale la hermana molestándoles y diciendo que en breves tendrán que irse a comer. Los hermanos mientras tanto enchufan y comprueban que funciona, entonces vuelve a salir la hermana y los llama para comer.

Después de comer, los hermanos vuelven al granero, y se dan cuenta de que se han dejado la maquina encendida y los personajes de cada época se han escapado y han robado cada uno de ellos una pieza de la máquina del tiempo. Se les pregunta a los niños que si han visto algo, y estos dicen que sí y entonces le dicen que tienen que ayudarles a buscar a los personajes y las piezas.

Los niños salen corriendo para realizar las pruebas y una vez realizada la actividad, salen los personajes de las distintas épocas con el listado de los componentes del grupo. Les comunican que volverán a sus épocas correspondientes y les devolverán la pieza de la máquina del tiempo robada pero que antes de eso, han llegado a un acuerdo con los hermanos; cada personaje ha elegido a varios destinatarios para que sean sus aliados y pertenezcan a su grupo y época.

Pruebas:

Asiáticos:

1. **MING:** Escribir sus nombres con letras chinas. Para poder realizar la prueba se les dará un abecedario traducido.
2. **PALOS CHINOS:** Coger 10 garbanzos de un recipiente con garbanzos chinos.

Romanos:

3. **LOS GLADIADORES:** Se delimitará un círculo donde tendrá que estar el monitor y el niño. El niño intentará sacar con el culo al monitor de dicho espacio delimitado. En el caso de que haya niños esperando, el duelo se hará niño con niño.

4. **LUCHA DE TITANES:** Encima de un banco estará un niño y un monitor, en caso de que hubiera niños esperando se colocaran dos niños en el banco. Las dos personas tendrán que luchar y ganara el que con el churro consiga tirar al contrincante del banco.

Griegos:

5. **EL TRIDENTE DE NEPTUNO:** Los chavales tienen que intentar meter una moneda entre los dientecllos del tenedor, que estará puesto a una distancia considerada.
6. **ROMPECABEZAS:** Los niños tendrán que un rompecabezas, como por ejemplo con clavos, con madera...

Árabes:

7. **SEBABA LAYUR** Habrá una torre hecha con vasos y los niños deberán derribar con su calzado. El monitor decidirá si tiran la torre entera, o solo los vasos superiores... dependiendo de su complejidad.
8. **TABUAXRAT** (Misma dinámica que la petaca) Se enfrentará monitor y niño. Se lanzará una bola pequeña. Y con una bola más grande deberán tocar o aproximarse lo máximo posible a la bola pequeña.

Vikingos:

9. **LOS BOLINCHES:** El niño tendrá que ponerse una media en la cabeza, la cual tendrá una pelota de tenis. El niño moviendo la cabeza tendrá que derribar una serie de objetos.
10. **PELOTA-PONG:** Los vasos de plástico se colocaran en la mesa y los niños deberán de encestar 5 pelotas en los vasos para pasar la prueba.

MATERIALES :Petanca, Vasos, Tenedor, Moneda 1 euro, Rompecabezas, Papel y bolígrafo, Garbanzos, Hojas de firmas, Palillos chinos, 2 Churros de agua, Tiza

4. ACOMODARNOS:

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

TARDE: JUEGOS DE AGUA

OBJETIVO:

La máquina del tiempo estará colocada en la puerta del comedor, conforme los chavales entren a comer ya estaremos situados en la época de los vikingos. Durante la comida Marcelino y Cándida preguntaran a los chavales si han visto a su hermano Frasquito.

Después de la comida, en el tiempo de talleres, nos dedicaremos a decorar la casa, cada grupo puede preparar cosas relacionadas con su época.

Ambientación: En el fondo un grupo de vikingos reunidos. Aparecen los hermanos más preocupados todavía porque siguen sin encontrar a Frasquito. De pronto se dan cuenta del grupo que hay al fondo y deciden acercarse a ver si saben algo, les describen a su hermano.

Del grupo de los vikingos sale el capitán. Este explica que sí, que saben quién dicen; “hace unos días vino un extranjero que quería surcar los mares y unirse a nuestro grupo, pero en el primer viaje hubo una gran tormenta y cayó por la borda.”

Entonces piden ayuda a los niños y al grupo de vikingos para encontrarlo e ir a su rescate. El capitán en ese momento indica que el mejor lugar para empezar a buscar es el puerto (piscina). Durante esos días se celebran las fiestas del pueblo y que si quieren la ayuda de todas las tropas tendrán que ganar el campeonato. El vikingo explica el juego y divide a los equipos.

- “Llegados a este punto camaradas tendréis que enfrentaros en las diferentes pruebas que os hemos propuesto para poder ganar el campeonato. Para ello deberéis competir los seis equipos entre vosotros”.

Todos los grupos estarán sentados en el césped por colores.

- **LA GLACIACIÓN:** habrá dos filas de colchonetas a lo largo de la piscina. Competirán dos equipos y el resto animará y mirará mientras. El objetivo del juego es pasar el mayor número de pelotas al otro lado de la piscina, si el niño se cae, dicha pelota la pelota se anulará y saldrá otro niño. Tendrá una duración de 3 min cada turno. Al acabar tendrán que competir los siguientes grupos.
- **SURCANDO LOS MARES:** habrá dos colchonetas. El objetivo del juego, es que compitan dos equipos entre ellos, para ello se subirá de pie un niño a la colchoneta y el resto tendrá que llevarlo nadando de un lado a otro de la piscina (a lo largo), tendrá que ir y volver. El primero de los dos equipos que llegue antes ganaran.
- **EL TIBURÓN:** habrá una serie de objetos en la piscina. Los participantes tendrán que conseguir el mayor número de objetos evitando que le pille “el tiburón”. Si le pilla, el jugador quedará eliminado. En la piscina como máximo solo podrá haber dos representantes de tres equipos. Los otros tres equipos lo harán en la siguiente ronda.

La actividad terminará diciendo el vikingo que no ha ganado ningún equipo, pero que viendo lo bien que lo han hecho, sus barcos han estado buscando al hermano perdido y no han encontrado rastro de él. Pero les dice que pidan ayuda a Vickie el vikingo, el siempre está dispuesto a ayudar y seguro que les puede ayudar. Se marchan

MATERIALES: 4 colchonetas, 100 Pelotas lilas, 2 cubos

TIEMPO DE PAZ

NOCHE: EL MENSAJE SECRETO

OBJETIVO:

Aparecerá Vickie el vikingo, diciendo que lo han llamado porque necesitan que les ayude a encontrar a un muchacho que se había perdido en su territorio. Después de eso empieza contando que había ido a comprar 7 cerdos y 4 gallinas y a la vuelta su barco había desaparecido y que no los puede ayudar hasta que recupere su barco. Ha encontrado una carta con un conjuro en el idioma antiguo de su gente, pero no lo entiende, por eso necesita de nuestra ayuda para descifrarlo.

Para ello contaremos con la ayuda de los "fuego fatuos" antiguos espíritus y los dioses vikingos (que brillaran en la oscuridad gracias a las pulseras fluorescente). –si puede ser-

Los niños se dividirán en los grupos base y tendrán que pasar las diferentes pruebas que les digan los espíritus y los dioses de manera que vayan consiguiendo la traducción de las letras del alfabeto vikingo.

Hay 10 pruebas, todas entregaran 2 letras, menos 2 que entregaran 3 letras, de manera que se repartan las 22 letras distintas que contiene el mensaje/ conjuro.

El mensaje se escribirá en un mural con letras vikingas de manera que todos los grupos lo tengan a la vista durante toda la actividad. Al finalizar todas las prueba se les dejará un tiempo para que realicen la traducción. Cuando todos la tengan, todos juntos tendremos que recitarla de manera que el conjuro sea efectivo y el barco vuelva a su dueño.

LA LLAMADA DE LOS MARES ES MUY FUERTE PARA NUESTRO PUEBLO Y NUESTRO AFAN DE CONQUISTA Y SED DE AVENTURA NOS HAN LLEVADO MUY, MUY LEJOS, CABALGANDO LOS MARES CON GRANDES CORCELES HECHOS DE ABETO.

A → ᐱ	F → Ꝗ	Q → ǫ
L → ж	R → ψ	I → τ
M → з	E → ω	V → ʝ
D → λ	T → ᚛	J → Ꝛ
O → φ	P → ω	G → ɝ
S → ю	N → ƚ	
U → ᚢ	B → ʝ	
Y → ᐱ	C → θ	

PRUEBAS:

- 1) Encontrar 10 piedras grandes y meterla en un barreño
- 2) El paracaídas
- 3) Contar granos de arroz
- 4) El ariete vikingo: con una media en la cabeza y una pelota dentro tienen que tirar cosas. Todos tienen que pasar por ello.
- 5) Lanzamiento de objetos. Precisión y puntería.
- 6) pañuelo en el culo - líder

- 7) Agudeza visual. 5 diferencias
- 8) Prueba de equilibrio: a la pata-coja un circuito
- 9) Escribir en un palillo
- 10) Afeitar globos con piedras con punta o palos

Materiales: Paracaidas, pulseras fluorescentes, medias(5), pañuelos, palillos, espuma de afeitar

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES



ORIENTALES: AMISTAD

MAÑANA:

👉 OBJETIVO:

Aparecen todos los personajes que ha habido hasta ese día, es decir uno de los hermanos y el personaje del día 1 diciendo que el hermano ha desaparecido a través de la muralla y no hay manera de encontrarlo, piden ayuda a los niños para intentar dar con su paradero.

Para ello, los niños tienen que pasar una serie de pruebas que le darán a su vez el pase hasta la gran muralla, para una vez atravesada esta, intentar encontrar al hermano. Tienen que atravesar una serie de impedimentos (pruebas) pero al atravesar la muralla el hermano no está.

"Hola chicos, soy ".....", bienvenidos a Oriente, la tierra de la que yo procedo y donde teneis que ayudarme. Mi hermano pequeño ha desaparecido y no hay manera de poder encontrarlo, esto muy asustado, no se que le ha pasado y necesito encontrarlo y estar con el... para ello teneis que ayudarme y juntos atravesaremos la muralla cuando tengamos todos los pases necesarios."

- 🕒 **PRUEBA 1: "esnifar algodón"** los niños sin utilizar las manos tendrán que coger un trozo de algodón con la nariz desde un barreño y pasarlo a otro.
- 🕒 **PRUEBA 2: "los palillos locos"** deberán coger con palillos chinos algunos tipos de materiales. Tienen que coger todos los materiales pero con una dificultad, los palillos los llevarán en la boca.
- 🕒 **PRUEBA 3: "yoga"** con ayuda del monitor tendrán que realizar unos ejercicios de yoga y hacerlos con mucha atención.
- 🕒 **PRUEBA 4: "rollitos de primavera"** con sabanas viejas, los niños tienen que enrollarse formando rollitos de primavera pero en perfectas condiciones, uno sobre otro pero poniendo el monitor algún impedimento.
- 🕒 **PRUEBA 5: "Sumo"** con una tiza se dibuja un círculo donde los niños deben hacer sumo con trozos de espuma. Se pueden cambiar las reglas del juego, como buscarse con los ojos cerrados y comenzar la "lucha"
- 🕒 **PRUEBA 6: "mete la mano y busca"** en dos cajas se mete alpiste con animales de mentira, (figuras) junto con materiales que tengan que ver con oriente, y con los ojos cerrados tienen que intentar sacar lo que provenga de Oriente.
- 🕒 **PRUEBA 7: "parejas de letras chinas"** en un lado se ponen letras dibujadas con cartón y en el lado contrario. En el tiempo determinado han de encontrar y de juntar las parejas correspondientes.
- 🕒 **PRUEBA 8: "¿Qué objeto proviene de China?"** se ponen distintos objetos (bolis, lápices, relojes, y objetos de CHINA) y los niños han de relacionar cada objeto si es procedente o no de China.
- 🕒 **PRUEBA 9: "Hacer un castillo o pirámide con cartas"**

🕒 PRUEBA 10: "jenga"

MATERIALES: Algodón, bolis, tizas, cajas de carton, palillos chinos, clips, barajas de cartas, mantas y sabanas, abanicos chinos, gorros chinos...

PISCINA: WATERPOLO

TARDE: Talleres

1. Papiroflexia(José Luis)

- 2. Pompones(Antonio)** – Material: Cartón(2 cajas), lana unos 15 ovillos de diferentes colores, ojos de plastico y patas, Tijeras(10)



- 3. Dibujo en las sombras(Irene)** - Material: La mitad de un paquete de folios blancos, 35 ceras blandas negra, una caja de palillos, 4 cajas de lapiceros de colores

- 4. Marionetas con calcetines(Lucia R.)** - Taller va dirigido para chavales de entre 8 a 13 años. La finalidad es conseguir, mediante el empleo de calcetines y diferentes materiales, una marioneta que podrán utilizar en diferentes ocasiones y, además, será un recuerdo del campamento.

Material: 30 pares de calcetines, 60 pares de ojos de plástico grandes (van en bolsitas, que aproximadamente, serán unas 4 bolsitas), para el pelo será necesario lana de colores (unos 6 ovillos grandes), botes de pintura de colores para decorar la marioneta, por ejemplo: boca, colorettes etc.(colores: rojo, rosa, azul, naranja)



PISCINA: [PATIO] CONCURSO DE PING PONG Y AQUAGYM

TIEMPO DE PAZ

NOCHE: MARCHA AL BERRO

👉 OBJETIVO:

Salen los hermanos diciendo que no han conseguido encontrar a un a su hermanos, mientras se lamentan entra **Atila el Huno**, con 3 soldados en medio del patio. En tono autoritario les dice que tiene al hermano perdido, Frasquito:

- Tengo a vuestro hermano. Lo tengo como prisionero en un poblado cercano, llamado El Berro. Podeis intentar ir a rescatarlo. Pero ya os advierto que no conseguiréis llegar.
- Mis soldados están repartidos a lo largo del camino, y nos os dejarán pasar a menos que acabéis con sus vidas. Y no veo aquí ninguna cara de guerrero. No pareceis de esta época
- Os espero en el Berro, si después de mi advertencia aún os quedan ganas de intentarlo.
- ¡Soldados! Sigamos nuestro camino.

Los soldados se dejan una caja con un monton de espadas al marcharse. Los hermanos salen y les dicen a los chavales que si están dispuestos a ayudarles, al ver la caja con sorpresa dicen:

- ¿Qué es esto? Creo que se lo han dejado los soldados
- ¡Pero si son un montón de espadas!
- Chicos en nuestra oportunidad. Tenemos las armas para derrotarlos. ¿Nos ayudais?

Los hermanos reparten varias armas por grupos y se les dice que deben ir con cuidado durante el camino y vayan matando a los soldados que se les vayan presentando.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los chavales se juntan por grupos de colores, mayores y pequeños. Y van saliendo cada 5 minutos del patio hacia el berro. Los monitores deben meterse bien en el papel y hacer que sus chavales se vayan escondiendo y teniendo cuidado. Las diversas pruebas serán siempre enfrentándose al monitor.

- 🕒 **ESGRIMA:** Todos los chavales deben enfrentarse al soldado con que 8 de ellos le ganen les dejará pasar y hará como si lo hubieran matado. Se dejen ganar mínimo 8.
- 🕒 **TIRAR DE LA CUERDA:** Todos los componentes del grupo, si son pequeños; y solo 3 si son de los mayores se ponen a tirar de una cuerda contra el guerrero. Si consiguen que el monitor se adelante a la raya que habrá pintada en el suelo ganarán, se hará el muerto y les dejará pasar.
- 🕒 **PARTIDOS QUEMADOS:** El soldado les dice que acaba de fabricar una bomba y que les deja probarla, y les reta a darle jugando a unos partidos quemados. Los chavales tiene que darle al monitor hasta llegar a 3 golpes. Se hará el muerto y siguen su camino.
- 🕒 **EN BUSCA DE LA ESPADA PERDIDA:** El soldado les debe decir que le ayuden, pero debe dejar entrever que en realidad no les quiere dejar pasar y los va a matar. El monitor debe decirles que cuando la encuentren no se lo digan e intenten matarlo. El monitor que va con el grupo coge la espada. El monitor y el soldado hacen el teatrillo de pelea y lo mata al soldado.

- ⌚ **JUSTAS:** Habrá dos monitores vestidos de soldados en la prueba, que se montarán a caballito contra dos niños también a caballo. El que antes le de con un churro en el pecho al contrincante que vaya subido, será el ganador de la justa. Con que ganen 3 les dejará pasar. Los guerreros deben dejarles ganar al menos 3.
- ⌚ **TIRO CON ARCO:** Se deja un arco en medio del camino, un poco alejado del monitor de la prueba. Cuando el grupo se encuentre, el monitor de grupo les dice que lo cojan y vayan en silencio porque seguramente cerca haya un soldado y pueden aprovechar para matarlos. El soldado ha de hacerse el loco y no darse cuenta de que los chavales están llegando. Todos los chavales se esconden cerca del soldado y le tiran con el arco. Si no consiguen darle con la flecha habrá una espada detrás del monitor. Mandan sigilosamente a un chaval a matarlo.
- ⌚ **PRUEBA FINAL**(Cuando todos los grupos llegan se sientan en el patio). Sale Atila con sus soldados(los mismos del patio, no los mismos de las pruebas). Para entregarle al hermano. Van a sacar a un chaval atado con una sábana negra por encima. De repente le quitarán la sábana para entregarlo y todos, con sorpresa, verán que no es el hermano y que se ha escapado. Los hunos dirán que no saben cómo se ha huido ni donde está y que ellos siguen su camino y no pueden ayudarles más.

Materiales: Espadas de plástico (12), Arco de juguete, cuerda larga – sogas, churros de piscina(4), tela negra grande.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES



EGIPCIOS: VALENTÍA

MAÑANA:

En busca de la pirámide perdida

👉 **OBJETIVO:**

DESCRIPCION ACTIVIDAD:

La actividad se realiza por todo el pueblo, se divide en 10 zonas en las cuales hay 10 piezas de una gran pirámide que tienen que reconstruir para el faraón que aparecerá ese día. Las zonas en las que se esconderán las piezas son las siguientes : galería de la luz, patio, campo de fútbol, escaleras interiores, piscina, pilón con lavandería, lamparario, patio de la iglesia, baños del patio, camino berro.

En cada zona, habrá 10 piezas, una para cada grupo, en la pieza pondrá el nombre del grupo y será del color que represente al grupo. Cuando todos los grupos tengan todas las piezas que les identifican, deberán ir a la zona del patio donde se encontrarán con el faraón que reconstruirá la pirámide que se había perdida en el pueblo tras abrir la máquina del tiempo.

RECURSOS MATERIALES: Cartón grande, tijeras, celo, colores

RECURSOS HUMANOS: 10 monitores por cada sala en la que se encuentran las piezas de la pirámide, 1 monitor que se encarga de marcar los tiempos

PISCINA: CONCURSO DE BOMBAS - CLASIFICACIÓN

TARDE: TALLERES

1. **Pulseras de lana(Mayte)** - Material: 5-6 ovillos de lana de cada color.
2. **Sellos(Bárbara)** – Material: 3 planchas de gomaeva, cartón(1 caja), 9 barras de pegamento, 50 folios, 30 bolis
3. **Marcos de plastilina(Carlos)** – Material: Cartón, plastilina varia unas 3 barras de cada color, cola blanca, pinceles grandes y vasos de plástico
4. **Laboratorio de experimentos(Sergio)**



PISCINA: [PATIO] BALONCESTO

TIEMPO DE PAZ

NOCHE:

Pasaje del terror, en busca de la pirámide II

👉 OBJETIVO:

DESCRIPCION ACTIVIDAD: Cuando los chavales vayan a pasar al comedor a cenar, el faraón y su mujer estarán sentados al final en una mesa presidencial, y los siervos servirán su cena a los comensales. Al terminar la cena, los destinatarios sin salir del comedor verán que el faraón está muy furioso, ellos no han conseguido reconstruir del todo la pirámide por lo que deberán encontrar la última pieza atravesando un pasaje con un poco de misterio. Todos los chavales (los que no quieran ver la película) subirán a la galería de la luz, se organizarán al azar en 4 grupos, que irán acompañados de 4 guías en diferentes zonas. Los demás monitores estarán distribuidos por las zonas del pasaje, disfrazados de momias, de egipcios zombies, de antiguos faraones ya muertos ,etc... las zonas por las que se forma el pasaje son : Galería de la luz, escaleras exteriores, patio, campo de fútbol, pilón, lamparario, sala de café, baños patio, comedor, escaleras interiores y vuelta a galería de la luz. La última pieza de la pirámide que tienen que conseguir estará escondida en el comedor, para el último grupo que atraviese el pasaje de la noche, cuando lo encuentren bajarán todos los destinatarios, incluidos los de la película al patio donde se terminará de reconstruir la pirámide y todo volverá a la normalidad, aunque la puerta de la máquina del tiempo seguirá abierta porque el hermano que desapareció aún sigue perdido.

RECURSOS MATERIALES: Telas, velas, pinturas de cara, cuerdas, papel higiénico, disfraces

RECURSOS HUMANOS: 4 monitores guías de los grupos que pasarán a lo largo del pasaje, 10-16 monitores que ambientan el pasaje

DURACION APROXIMADA: 1 hora

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

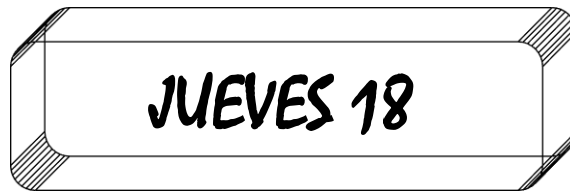
A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES



GRIEGOS: ILUSIÓN, PERDÓN Y FE.

MAÑANA: OLIMPIADAS

OBJETIVO:

Ambientación: Saldrá Zeus y les dirá a los chavales que Frasquito se encuentra en el monte del Olimpo, con todos los dioses, como su invitado. Zeus les explica que no puede hacerle bajar. Necesita que los chavales se enfrenten en unas olimpiadas, los ganadores, por la gracia de los dioses se les permitirá el lujo de viajar al monte Olimpo y capturar al hermano. Al final de las olimpiadas, en el grupo que haya ganado, Zeus elegirá a sorteo a 3 personas de su grupo para que vayan al monte Olimpo, a capturar al hermano. Se van con Zeus los 3 chavales, y se los lleva por el camino del Lamparario. Cuando los chavales estén subiendo. Frasquito debe salir corriendo por la rampa y que los chavales sean capaces de verlo correr a lo lejos.

Los chavales vuelven y les explican lo ocurrido a los demás. Esto nos servirá para empezar a dar alguna pista de que el hermano en realidad no quiere que lo encontremos.

Desarrollo del juego: Para las olimpiadas, los monitores por la mañana le dirán a sus chavales que se pongan ropa del color de su equipo.

Después del desayuno comienza la ambientación y seguidamente Zeus les indicará a los monitores que se organicen por grupos de colores. Una vez organizados por grupos, cada monitor tendrá a su disposición el horario y el lugar donde se realizará cada uno de los deportes, y también la forma en la que se debe dividir el equipo. Los monitores deben organizarse y llevar un reloj para que sus chavales estén en todas las pruebas a la hora adecuada. Si se termina una prueba y queda tiempo libre acudirán de espectadores a animar a la gente de su equipo.

Las olimpiadas se dividen en 4 bloques: deportes de equipo, atletismo, olimpiadas culinarias y pruebas de natación. En cada bloque, habrá que dividir al equipo y elegir a los destinatarios que realizarán cada deporte. Algunos destinatarios pueden repetir en el equipo de algún deporte. Aquellas pruebas en las que se tenga que establecer un orden para jugar, se hará por orden alfabético de nombre, si no se pusieran de acuerdo y vemos que están perdiendo mucho tiempo. Se les entregará a los monitores de cada equipo una hoja de inscripción donde apunten lo participantes que competirán en cada deporte. Al formar los equipos para los diferentes deportes debe haber mitad de destinatarios pequeños y mitad de los grandes. En caso de que sea impar el número de jugadores, la diferencia entre jugadores del grupo de pequeños y de grandes puede ser máximo de 1 persona. El equipo que comienza atacando se elige mediante el lanzamiento de una moneda, a cara o cruz con dos representantes de cada equipo.

Las diferentes pruebas las repartiremos de modo que cada una tenga un único monitor que sea el máximo responsable de esa prueba y actuará como árbitro; sus decisiones serán las definitivas. Luego añadiremos más monitores para ayudar.

Se debe seguir en todo momento el horario establecido, si no se está a tiempo en una prueba, habrá penalización de 1 punto si se tardan mas de 5 minutos en estar en la prueba. Si algún juego llevará mas tiempo del necesario para realizarse y vemos que no va a dar tiempo a cumplir el horario debemos intentar simplificarlo y hacer una eliminatoria más rápida o lo veamos necesario. Es preferible que nos sobren unos minutos para descansar que no que nos falte tiempo.

LOS MONITORES NO PUEDEN PARTICIPAR, NI HACER TRAMPAS. SE RESPETAN LAS DECISIONES DEL MONITOR ENCARGADO DE LA PRUEBA. RESPECT

1. BLOQUE DEPORTES DE EQUIPO: Durará 50 minutos. Se harán dos turnos de 25 minutos cada uno con 5 deportes, cada color jugará dos partidos en cada turno. Por cada partido ganado se les otorgarán 3 puntos al ganador y 1 al perdedor.

LOS PARTIDOS DURARÁN 15 MIN. DISPONEMOS DE 5-7MIN PARA LA EXPLICACIÓN DEL JUEGO Y DE 3-5MIN PARA LOS DESPLAZAMIENTOS A LOS LUGARES DE JUEGO, 3 PUNTOS AL GANADOR, 1 AL PERDEDOR. A LOS 7,5 MINUTOS SE REALIZA UN CAMBIO DE CAMPO Y SE CONTINUA EL JUEGO

Rugby(campo de tierra)

Reglas: El pase se realiza lanzando el balón a un compañero situado por detrás o a la misma altura. El pase hacia delante no está permitido. Para marcar un tanto, basta con poner el balón detrás de la línea de gol. Se considera punto cuando un atacante toca con el balón el suelo de la zona de gol contraria. Jugar con el pie también es posible, se pueden realizar pases hacia delante.

Jugarán 7 contra 7. En lugar de placar al contricante jugaremos con pañuelos. Para parar al contricante en su carrera deberemos quitarle el pañuelo que el jugador llevara metido por dentro del pantalón. Si le quita el pañuelo, el jugador debe parar, volver a ponérselo y realizar el saque hacia atrás.

Balonmano(patio)

Reglas: El juego consiste en marcar en la portería contraria pasando el balón con las manos. Un jugador no puede dar mas de 3 pasos con el balón en la mano(PASOS). Se puede botar la pelota, pero una vez se coge y se para de botar, no se puede empezar otra vez(DOBLES).

Jugarán 7 contra 7.

Ping-pong

Se jugarán dos partidos de dobles, dos parejas de cada equipo. Serán a 7 puntos. Una vez se hayan enfrentado las 4 parejas, se enfrentarán las dos ganadoras en el caso de que sean de diferentes equipos. Si fueran del mismo equipo ya habrían ganado.

🕒 Ultimate(plaza del pueblo)

Se juega entre dos equipos de 7 jugadores. El equipo en posesión del disco es el atacante y tiene como objetivo avanzar, mediante sucesivos pases del disco entre sus jugadores, hasta anotar un tanto al equipo contrario.

Se marca un tanto cuando un jugador del equipo atacante recibe, dentro de la zona de gol del otro equipo, un pase de un compañero.

El objetivo del equipo defensor es interceptar un pase del otro equipo y convertirse en equipo atacante.

Reglas de juego:

- ✓ El disco debe ser desplazado únicamente mediante pases. Está prohibido hacerse un autopase.
- ✓ No se puede correr con el disco en la mano. En caso de recibir un pase en carrera, se permite hacer un pase inmediato, o dar los mínimos pasos necesarios hasta parar.
- ✓ El disco se puede tener en la mano hasta 10 segundos. no se puede arrebatar el disco a un jugador.
- ✓ Cuando un disco cae al suelo o sale fuera de banda, es falta del último jugador que lo tocó; saca el equipo contrario desde el punto donde quedó el disco o salió fuera.
- ✓ Si un equipo que defiende intercepta un pase del equipo contrario, sigue el juego, pasando a ser automáticamente equipo atacante, en tanto que el otro equipo se convierte en defensor.
- ✓ Esta prohibido el contacto entre jugadores; un defensor no puede defender a menos de un paso de distancia del atacante, ni golpearle la mano en el lanzamiento.
- ✓ Los jugadores pueden desplazarse libremente por toda la superficie del terreno de juego, incluidas las zonas de gol. No existe el fuera de juego.

🕒 Esgrima(barbacoa)

La pista: La superficie debe ser lisa y llana. Tendrá una dimensión de 14mts de largo por 2mts de ancho aproximadamente. Ésta se dividirá principalmente en tres partes: línea del centro, línea de guardia y línea de advertencia de fin de la pista.

Para conseguir el punto es necesario golpear con la punta de la espada al rival. Debe ser por encima de la rodilla, y la cabeza no es válida.

Se jugará al mejor de 3(el que antes tenga 2 puntos, gana). Tenemos 5 jugadores de cada equipo se enfrentarán entre ellos y se irán eliminando. Si fuera necesario se harán dos batallas simultáneas, pero en principio se llevarán a cabo los 5 enfrentamientos y después los ganadores se enfrentarán a los del otro equipo si los hubiera. El propio equipo decide que jugador de los ganadores se enfrentará a su contrario.

2. BLOQUE DE ATLETISMO: Durará 30 minutos, se harán dos partes de 15 minutos cada una. En la primera parte se disputarán 3 deportes simultáneamente: salto, jabalina y 100 metros lisos. El equipo se dividirá en 3 equipos y como ya hemos dicho antes. Deberán estar formados, mitad por destinatarios pequeños, mitad destinatarios grandes o con diferencia de solo un chaval si fueran impares.

LOS PRUEBAS DURARÁN 10 MIN. DISPONEMOS DE 2-3MIN PARA LA EXPLICACIÓN DEL JUEGO Y DE 2-3MIN PARA LOS DESPLAZAMIENTOS A LOS LUGARES DE JUEGO, LAS PUNTUACIONES SERÁN DE 5 PARA EL GANADOR, 3 PARA EL SEGUNDO Y 1 PARA EL TERCERO

Salto(barbacoa)

El monitor encargado de la prueba dispondrá de 5 cintas, pañuelos, pelotas... de colores diferentes. Estará marcada la línea desde la que deben efectuar el salto y desde donde se empieza a coger carrerilla. Saltarán todos los chavales, cada vez uno de un grupo diferente. Cuando pasen los 5 primeros, uno de cada equipo, estarán colocados los 5 pañuelos o lo que se haya elegido para señalar hasta donde han llegado. Después volverán a saltar otros 5, uno de cada equipo y si alguno supera la marca del compañero de su equipo, se moverá la señal hacia el nuevo lugar. Así se hará hasta que hayan saltado todos. Los 3 equipos que hayan conseguido la mejor marca se llevarán los puntos(5,3 y 1 punto).

Jabalina(Patio)

En esta prueba, con una tiza señalizaremos hasta donde llega cada equipo. Comenzarán lanzando 1 de cada equipo y se hará la marca de hasta donde han llegado. Después lanzarán otro de cada equipo y si alguno supera a su compañero se borrará la marca anterior y nos quedaremos con la que más lejos haya llegado; así hasta que hayan tirado todos los integrantes del equipo. Los 3 equipos que hayan conseguido la mejor marca se llevarán los puntos(5,3 y 1 punto).

100 metros lisos(campo de futbol) – 3 MONITORES

La prueba se desarrollará todo lo largo que es el campo de futbol. Se harán 3 rondas clasificatorias, con 2-3 integrantes de cada equipo en cada carrera. Pasarán a la siguiente ronda solo los 5 primeros de cada carrera. Después se realizará una carrera final con todos los ganadores y de esa carrera pasarán a la siguiente ronda los 5 primeros. Después competirán esos 5 y pasarán los 2 primeros; por último se realizará una carrera entre estos 2. Si en una carrera los calificados son todos del mismo equipo no haría falta seguir compitiendo. Para repartir los puntos, el equipo ganador 5 puntos. Para el 2º y el 3º, puede ser que en una carrera se eliminen a la vez dos equipos, entonces debemos estar atentos también a los que llegan después de los 5 primeros para saber bien el orden de los equipos. Por eso lo suyo sería que hubiera dos o tres monitores en la línea de meta y que los monitores de los grupos también controlaran bien la llegada para que no haya ninguna irregularidad. Para hacerlo más sencillo lo suyo sería darle a cada chaval un pañuelo o tela del color de su equipo y que lo llevará en la mano durante la carrera, así será más fácil para los monitores saber que equipo ha llegado antes.

Carrera de relevos(patio)

Los 5 equipos saldrán desde una portería del patio hacia la otra. El equipo se dividirá en 2, si algún equipo tuviera mas participantes que el otro los de los demás equipo tendrán que repetir para que así puedan correr todos. Tendremos la mitad del equipo detrás de la línea de una portería y al otro equipo detrás de la línea de la otra. Tendrán que ir corriendo hasta el otro compañero y pasarle un pañuelo que tendrán en sus manos. Los jugadores no se pueden adelantar a la línea para recibir el pañuelo y deben correr siempre con él en la mano. El grupo que primero complete la carrera gana. El primer equipo se lleva 5 puntos, el segundo 3 y el tercero 1 punto.

RECUENTO EN EL PATIO

3. BLOQUE CULINARIO: Constará de dos pruebas que se realizarán en el patio. Dispondremos de 10 minutos para cada prueba. Es necesario que los monitores encargados de estas pruebas la tengan preparada para que en cuanto se termine el recuento de puntos se pueda comenzar a jugar

LOS PRUEBAS DURARÁN 7-8 MIN. DISPONEMOS DE 2-3MIN PARA LA EXPLICACIÓN DEL JUEGO. LAS PUNTUACIONES SERÁN DE 5 PARA EL GANADOR, 3 PARA EL SEGUNDO Y 1 PARA EL TERCERO

Bocadillo express

En esta prueba colocaremos una mesa por equipo. En el centro del patio, 4 personas se encargaran de hacer un bocadillo con todos los ingredientes que se les diga, y el resto del equipo debe estar preparado para comerse el bocadillo lo antes posible. El bocadillo con todos sus ingredientes que antes desaparezca gana el juego. Es importante que haya un monitor responsable de la prueba en general y luego que un monitor este cerca de la mesa de cada equipo para comprobar que el bocadillo lleva todos los ingredientes, antes de que se lo empiecen a comer, si no, no será válido.

Comemelones

Un chaval de cada grupo deberá comerse una raja de melón en el menor tiempo posible tumbados en el suelo y con las manos en la espalda. Ganará el equipo que antes se coma el melón. Haremos dos rondas, con dos chavales diferentes de cada equipo, el propio equipo elige a sus dos representantes más hambrientos y nos sentamos todos los demás en las escaleras para animar y ver la prueba.

Cuando termine se anuncia que continuarán los juegos con las pruebas en la piscina y rápidamente nos trasladamos allí para hacer recuento y continuar con las pruebas.

RECUENTO EN LA PISCINA

4. BLOQUE NATACIÓN: Serán 2 bloques, uno de 4 pruebas en el que el equipo estará dividido en varios participantes y una prueba final de relevos.

Pruebas de estilos

Habrà 3 estilos diferentes. En cada estilo tendremos unos 4 participantes de cada equipo, 2 pequeños y 2 grandes en cada prueba. Haremos 3 carreras por estilo, serán a lo ancho, ida y vuelta; tocar pared y volver.

- 1º y 2ª carrera clasificatoria – Compiten 2 integrantes de cada equipo – en total 10 nadadores. Se clasifican los 4 primeros
- 3ª carrera – Se hace una carrera entre los 8 nadadores que queden. Los 4 primeros recibirán los siguientes puntos: 4p,3p,2p y 1p.

PUEDE HABER VARIOS GANADORES DEL MISMO EQUIPO, Y PODRÁN SUMAR PUNTOS

Carrera de relevos

A lo ancho, medio equipo en cada orilla, deberán saltar desde la orilla, y al tocar la orilla contraria saltará el otro integrante del grupo. Es importante que los monitores estemos atentos y les impidamos saltar antes de que el compañero toque la orilla. El equipo que antes llegue ganará 10 puntos, el segundo 5 puntos y el tercero 3 puntos.

RECUESTO FINAL DE PUNTOS

Grupo ganador, entrega de medallas. Sale Zeus y termina la ambientación.

<u>DEPORTES</u> <u>DE EQUIPO</u>	RUGBY (7 PERSONAS)	BALONMANO (7 PERSONAS)	PING-PONG (4 PERSONAS)	ULTIMATE (7 PERSONAS)	ESGRIMA (5 PERSONAS)
10:30	Romanos(rojo) VS Griegos(Blanco)	Orientales(verde) VS Vikingos(azul)	Egipcios(amarillo) VS Griegos(Blanco)	Egipcios(amarillo) VS Orientales(verde)	Romanos(rojo) VS Vikingos(azul)
10:55	Egipcios(Amarillo) VS Vikingos(azul)	Romanos(rojo) VS Egipcios(amarillo)	Romanos(rojo) VS Orientales(verde)	Griegos(Blanco) VS Vikingos(azul)	Griegos(Blanco) VS Orientales(verde)
<u>PRUEBAS</u> <u>DE</u> <u>ATLETISMO</u>	SALTO	JABALINA	100 METROS LISOS	CARRERA DE RELEVOS	
11:20	TODOS LOS EQUIPOS: 6-7 representantes	TODOS LOS EQUIPOS: 6-7 representantes	TODOS LOS EQUIPOS: 6-7 representantes		
11:35				TODO EL EQUIPO COMPLETO	
RECUESTO					
<u>PRUEBAS</u> <u>CULINARIAS</u>	BOCADILLO EXPRESS	COMEMELONES			
11:50	TODO EL EQUIPO COMPLETO				
12:00		TODO EL EQUIPO COMPLETO			
RECUESTO EN LA PISCINA					
<u>NATACIÓN</u>	BRAZA	MARIPOSA	CROLL	RELEVOS	
12:30	TODOS LOS EQUIPOS: 4 representantes	TODOS LOS EQUIPOS: 4 representantes	TODOS LOS EQUIPOS: 4 representantes		
13:00				TODO EL EQUIPO COMPLETO	

MATERIAL: Balón de rugby, Balon de balonmano, Pelota y raquetas de ping-pong, espadas de gomaespuma(4), frisbie, tiza, pañuelos de colores(unos 21, (7 de cada color), tizas de colores, palos de madera largos(1m), 5 barras de pan, embutido, 2 melones, cintas de plástico(300m) – para hacer las calles de la piscina -, medallas, pitos(5)

TARDE: Preparación actuaciones de la noche de Tu Cara Me Suena

PISCINA: AQUAGYM Y WATERPOLO

TIEMPO DE PAZ. Celebración Penitencial

NOCHE: TU CARA ME SUENA

👉 OBJETIVO:

Ambientación: Sale Ulises y les dice que ha visto al hermano que andan buscando. Se subió a su barco en el puerto de Ítaca, pero sabiendo que lo estaban buscando lo apresaron; el problema es que ahora en esos días se celebran las fiestas del pueblo de Ítaca y sus hombres están un poco despistados y lo perdieron. Esta noche se celebra la gala de TU CARA ME SUENA, pero no se acordaba de que tenía que prepararse una actuación y sabía que ellos conocen a un montón de artistas y cantantes, por eso les invita a participar en las fiestas de su pueblo. Si consiguen ganar el premio que es de ganador siempre es un bolsa con 500 monedas de oro. Seguro que después de la fiesta todos sus hombres se han quedado sin dinero y conseguirán que les ayuden a buscarlo.

Entonces Ulises se pone a contarles su travesía, que fue a una isla donde había un ciclope, que si las sirenas... En eso que suena música de fiesta y les dice a los chavales que la fiesta esta empezando y se va. Nos vemos al final de la gala.

Desarrollo de la actividad: Contaremos con:

- 🕒 1 PRESENTADOR
- 🕒 3 JURADOS: Mónica Naranjo(exhuberancia), Ángel Llácer y Carlos Latre(monitor que sepa imitar a gente)
- 🕒 2 AZAFATAS

Saldrá el presentador y anunciará a los 3 integrantes del jurado. Y comenzaremos con las actuaciones:

1. Bloque de 5 actuaciones
2. Actuacion de premonitores y monitores
3. Bloque de 5 actuaciones
4. Actuacion de monitores y curas
5. Despedida y entrega premio

Antes de cada actuación se proyectará un fragmento del videoclip y si se puede se grabarán un poco los ensayos para proyectarlos también, ya según disponibilidad de tiempo. Después de cada actuación se valoraran las actuaciones pero no se sabrán las puntuaciones hasta el final de cada bloque donde se revelara las puntuaciones que les han otorgado a cada grupo. Repartiran 6, 7, 8, 10 y 12 puntos cada uno.

El salón será el lugar desde donde se preparán los diferentes grupos durante la actuación del grupo anterior deben subir al salón para ultimar los detalles si fuera necesario. Si ya tienen todo preparado se suben a las escaleras y

cuando los presentes se sale por la portería, que será el clonador. Sonará la sintonía del programa, y saldrá humo, tiempo que hay que aprovechar para colocarse en la posición de inicio

Habrà una actuación de premonitores fuera de concurso, 2 de monitores y otra de curas, donde contarán con la participación de los monitores como bailarines.

Preparación previa de la actividad: A cada grupo se le entregará a su monitor la canción que deben realizar con su correspondiente videoclip, se intentará comprar todo el material para poder hacerlo lo más parecido posible, pero aun así será muy importante echarle imaginación. Se habilitará el salón con el proyector para poder ensayar la actuación. Las canciones estarán cortadas y las actuaciones duraran unos 2-3 minutos para no alargarnos. No todos los integrantes del grupo deben ser el cantante o grupo principal, eso cada grupo lo puede organizar como quiera. Lo suyo es que se imite el video y salgan también bailarines o lo que sea. Las actuaciones de monitores se prepararan un poco después de la reunión de monitores, aunque lo importante es motivarse en el escenario ☺

Final de la actividad: Se revela el grupo ganador y se les hace entrega de la bolsa de dinero en ese momento sale Ulises y les dice que ya ha hablado con sus hombre y que están preparados para salir, solo les hace falta el dinero que les había prometido, se lo entregan y terminamos la actividad con la actuación ganadora y todos los chavales en la pista. Se les anima a todo a bailar

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

¿SE HA CUMPLIDO EL OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD DE LA TARDE: PREPARACIÓN NOCHE?

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES



ÁRABES: ALEGRÍA

[La mañana comienza en la iglesia celebrando la eucaristía.]

MAÑANA:

AL-SAHUCO.

OBJETIVO:

Se ambienta desde el desayuno, donde habrá personajes cristianos como esclavos. En la ambientación de antes de la actividad saldrá el rey cristiano casi a escondidas diciéndoles que para encontrar al hermano perdido deben conquistar la península de Al-Sahuco y para ello tendrán que enfrentarse a los musulmanes.

La actividad se divide en dos grupos musulmanes y cristianos. Los integrantes de los grupos estarán divididos en roles que se diferencian dependiendo del grupo que seas.

El 1 podrá cazar al 2 y al 3. El 2 al 3 y al 4. El 3 al 4. El 4 al 1

Para los musulmanes se dividirán en:

1. Sultán /// 2. Califa /// 3. Emir /// 4. Berebere

Para los cristianos se dividirán en:

1. Rey /// 2. Marqués /// 3. Conde /// 4. Villano

La misión de cada personaje es intentar pillar a los personajes del otro grupo y llevarlo a su puesto que estará en una zona donde no se puede pillar para contar los puntos.

Habrán dos partes del juego, la conquista y la reconquista con la intención de que haya un descanso. Durarán 30 minutos cada parte con un descanso.

El terreno estará delimitado por los monitores o árbitros, es decir, los monitores no juegan.

En el puesto de cada grupo habrá dos mesas una donde se contabilizarán los puntos, esa mesa estará compuesta por un 1 monitor de un grupo el equipo contrario y 2 del mismo grupo. Otra mesa con la que se cambiará los roles y se controlará que no se lo cambiaran entre ellos.

Los puntos se contarán de la siguiente manera, 10 puntos el rey o sultán, y los demás un punto.

Al final depende del resultado saldrá o el rey o el sultan (disfrazado) y dirá que les ayudaran a encontrar al hermano y que pondrán todos sus efectivos a buscar.

PISCINA: CONCURSO DE BOMBAS – FINAL

TARDE: TALLERES

1. **Taller de corchos(Chencho)** – Materiales: 200 clips, 100 corchos, palillos redondos, folios y un par de rollos de celo
2. **Abalorios(Jose Manuel)** – Materiales: Abalorios, hilo de nylon, broches para pulseras, algún mechero, tijeras y vasos pequeños que sean recipientes
3. **Vidrieras(Cristina)** - Materiales: Cartulinas negras tamaño folio Cartulina por niño. 40 cartulinas, 40 tijeras, 40 lápices, 10 gomas de borrar, Barras de pegamento. 40, Papel celofán de colores. 15 paquetes, Recomendable plantillas.
4. **Pintar piedras(Laurilla chulilla)** – Materiales: Temperas y pinceles



PISCINA: [PATIO] FÚTBOL

TIEMPO DE PAZ

NOCHE:

BUSCANDO GEMAS

👉 **OBJETIVO:**

AMBIENTACIÓN.

La ambientación será parte, o una secuencia de la actividad de por la mañana basada en la conquista y reconquista de Al-Sahúco de, modo que de ésta forma, un personaje saldrá algo agitado delante de los niños sin parar de moverse hacia un lado y hacia otro, (éste representará al gran jefe del equipo contrario al ganador de por la mañana).

Cuando capte la atención de los niños empezará a preguntar como un loco si han visto algo, si son conscientes de la gravedad de lo sucedido por la mañana, y si quieren saber lo que conlleva, así pues empezará a decirles que:

Después de todo lo sucedido en la conquista y reconquista, soy capaz de anunciar que he sido vencido, y totalmente desdichado, sin hombres, ni joyas, ni nada, todo perdido en las batallas... ¿cómo podría..? Ahá, ya sé, vosotros chicos y chicas, si es eso lo que realmente sois.. ¿Podríaís ayudarme a conseguir recuperar algo de todo lo que he perdido?

Mis hombres iban cargados de gemas y piedras preciosas, que seguramente se habrán quedado todas tiradas por ahí como si nada, y me encantaría, recuperarlas, ¿me ayudais?

Así pues, cuando los niños estén decididos a ayudarlo y se quede más tranquilo, pasarán corriendo unos personajes con bolsas en sus espaldas, intentado ser silenciosos, pero que salta a la vista que son ladrones, los niños los verán, y cuando griten quien los ven, saldrán corriendo a esconderse.

El protagonista dirá que tengan mucho cuidado, pues no se fía de nadie, todo lo que ha sucedido ha traído muchos problemas, y hay miles de ladrones escondidos en todas las partes del campamento.

Se explica la actividad, se mezclan y separan los grupos, y comienza el juego.

JUEGO Y REGLAS DEL JUEGO.

El juego está basado en una especie de en busca del tesoro pero algo más divertida. Durante el tiempo de juego, los chicos se mantendrán alrededor del campamento divididos por grupos en busca de piedras y gemas preciosas. Todo esto manteniéndose a oscuras, ya que no pueden contar con la ayuda de la luz para encontrarlas. Cada piedra tiene un valor, los cuales no serán conocidos por los chavales, con el fin de conseguir que encuentren variedad de gemas y no sólo recojan las de mayor valor.

Así pues, podrán traer como máximo, un conjunto de 15 piedras en cada intercambio que se realizará en la cueva de cambio. En esa cueva, los chicos podrán conseguir un máximo 2 gomas por intercambio, si el valor de sus piedras lo permite, y si estas sobran, no deberán preocuparse, ya que tanto las gomas que se intercambian como muestra de intercambio, como la cantidad de gemas de cada valor, que cada grupo consiga llevar a la cueva.

Durante sus búsquedas, los ladrones se encontrarán escondidos con el derecho de robar a los grupos según les plazca, sin condiciones, al igual que los niños podrán escapar de los ladrones. Las gomas irán siempre en la muñeca del jugador, que el grupo considere más rápido frente a los demás.

Al final del juego, ganará aquel equipo que haya conseguido guardar un mayor número de gomas, vencido a los ladrones, y conseguido más piedras.

PERSONAJES, PUESTOS Y CARGOS.

- + En la cueva deberán encontrarse un mínimo de 4 personas, las cuales estarán encargadas del recuento (2) y del intercambio (2).
- + Alrededor del campamento, aquellos que ejercen de ladrones, se encontrarán de 1 en 1, en alguna ocasión por parejas, se encargarán de robar y asustar a los niños (sólo podrán robar a aquellos que cuenten con gomas, nunca gemas).
- + Con los grupos irá siempre un monitor, que jugará igual que los niños pero, no podrá encargarse de llevar piedras ni gomas.
- + Se necesitan al menos 3 monitores que se encarguen de reponer piedras cada cierto tiempo.

MATERIAL PARA LA ACTIVIDAD: Piedras o gemas de colores, Gomas, Pintura de cara del color de cada grupo, Un cofre o algo parecido, Saquitos para llevar las gemas.

GRUPOS.

Teniendo en cuenta que los grupos base suelen ser de un número de 10, mezclaríamos a mayores y pequeños, dando lugar a 5 grupos, integrados por alrededor de 20 niños. En cada uno de los grupos 1 sólo monitor.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES



ROMANOS: FORTALEZA Y ENTUSIASMO

MAÑANA:

👉 **OBJETIVO:**

El hermano sale diciendo estar seguro de que su hermano se encuentra en Roma, por lo que ha llamado a un prestigioso y sabio sacerdote para que le ayude. (El sacerdote, entre humo, sale de la sala de monitores).

Sacerdote: ¡Buenos días niños! ¿Con qué fin habéis venido a Roma? Ya veo..buscáis a su hermano desaparecido..Siento la pureza de vuestros sentimientos, pero yo no soy capaz de encontrarlo, no solo. Creo que les pediré ayuda a los dioses para que vengan a escuchar vuestras súplicas y podáis encontrarlo. Dice un hechizo que los niños deberán gritar con él (exhausto por el gran esfuerzo realizado). Los dioses han oído nuestras plegarias y se encuentran por los diferentes lugares de Roma, solo debéis encontrarlos. Pero tenéis que saber que los dioses no os proporcionarán la información gratis, debéis satisfacer sus deseos si realmente deseáis encontrar a vuestro amigo.

-Se mandarán a los grupos por los diferentes lugares donde se encontrarán los dioses. Estos deberán mandar a cada grupo a la siguiente prueba en el orden de las mismas, diciéndoles únicamente el lugar romano (entre paréntesis), en el que se encuentran dentro de Roma. Si los chavales no consiguen averiguarlo solos, sus monitores les ayudarán.

-Los diálogos de cada dios es solo una aproximación o una idea de lo que deben decir, los monitores correspondientes decidirán como llevar su prueba.

1. Patio: Sacerdote. Como sabéis soy un pobre anciano, venido desde muy lejos para ayudaros con los dioses. Desconozco vuestra cultura y vuestra religión...¿qué es aquello (señalando a la virgen)? Pues recémosle una oración, necesitaréis toda la ayuda posible si queréis encontrar a vuestro amigo.

Prueba: Llevarlo a la sillita de la reina desde las escaleras blancas a la estatua, rezarle a la virgen junto a los niños y según lo que tarden volverlo a llevar a su sitio o no.

2. Campo de futbol (Coliseo): Marte. Como sabéis soy Marte el Dios de la Guerra. ¿Qué queréis? Si queréis encontrar al hermano perdido debéis mostrar vuestra valía en el arte de la guerra...¡En la Guerra de Culos! Todos vosotros debéis enfrentaros a mí en este noble arte si queréis encontrar aquello que buscáis.

Prueba: se realiza un círculo en el suelo y los chavales deben ganar a Marte en la guerra de culos.

3. Camino al Berro (Villa Adriana): Diana. Yo soy Diana, la Diosa de la caza. ¿Qué buscáis? ¿Para lograr ser un buen cazador que es lo más importante? Exacto, la puntería. Por ello evaluaré la vuestra para ver si sois o no buenos cazadores.

Prueba: se situarán a cierta distancia de las dianas. Lanzaran pelotas de plástico a latas o cualquier objeto del que se disponga.

4. Piscina (termas romanas): Neptuno. (Aparentemente molesto) Estos malditos mortales me han cerrado la puerta al único lugar donde bañarme en este pueblo, a mí, Neptuno, Dios del Mar.. ¿Qué queréis? Ah...pues tiene su precio, me ayudaréis con mi problema de la piscina.

Prueba: Deben ir en busca de la llave de la piscina tras el templo??. (Habrán muchas, que solo cojan una) Como la llave no abrirá la puerta que te traigan agua del pilón (coge un vaso/jarra) porque estás totalmente deshidratado.

5. Bar (Taberna): Baco. (Está borracho) ¡Hola a todos! Soy Baco, dios del vino y de la danza. ¿Qué queréis? Por supuesto que os ayudaré, pero ya que habéis venido vais a probar las bebidas que acabo de crear para el deleite de vuestro paladar

Prueba: Prepara bebidas 'asquerosas' (con sal, vinagre, café,...) y que la prueben con los ojos tapados e intenten adivinar qué contienen. En función del tiempo que tarden que inventen una danza o no (en función de las bebidas que prepare y del número de personas que lo prueben).

6. Barbacoa (Volcán): Vulcano. (está intentando hacer fuego utilizando su magia) ¿Cómo es posible que se me resista un fuego?.. No os había visto niños, venid, estoy utilizando mi magia para encender una hoguera, hace demasiado frío para mí aquí (vuelve a intentarlo sin éxito). Vaya...os prometo que antes me salía... ¿Qué buscáis? Os lo daría encantado, pero con este frío no soy capaz de recordar donde guardé vuestra pista...ayudadme a hacer fuego y seréis recompensados.

Prueba: Intentar buscar objetos con los que hacer fuego, todo lo que se les ocurra. Después que intenten hacer el fuego con esos objetos, tras un tiempo les mandan a la siguiente prueba diciendo que te encargarás tu de hacer el fuego.

7. Iglesia (Basilica del Cristo del Sahuco): Júpiter. Soy Júpiter, Dios de dioses, padre de todos. Ya sé que buscáis esa dichosa pista. Como todos los demás. Si la queréis debéis agasajarme como se merece, si lo hacéis correctamente os cederé la pista que poseo.

Prueba: Deben adular al Dios como crean oportuno, admirando su belleza, sus ropas,...incluso pueden hacerle una oración.

8. Camino a las Peñas (Piazza del Popolo): Minerva. Vosotros sois el grupo X, ¿verdad? Y tu eres PEPITO... ¿qué como lo sé? Porque soy la diosa de la inteligencia, ya sé que estáis en busca de una pista pero solo os la daré si demostráis ser merecedores de ella.

Prueba: Deben realizar una serie de ACERTIJSOS. Según el grupo existen de diversa dificultad, cuanto menos tarden en resolverlos más deben realizar hasta el tiempo que consideres oportuno.

9. Puerta de atrás (Teatro): Febo. Soy Febos, Dios de la Luz y la poesía ¿qué buscáis? Si la pista queréis hallar, una preciosa poesía me habéis de mostrar.

Prueba: Febo es un amante de la poesía por lo que quiere que los chavales escriban una para él, les dará papel y lápiz para poder realizarlo.

Al final de las pruebas, pero antes de buscar al hermano perdido, Febo dirá que grupo ha hecho el mejor poema.

10. Plaza (Mercado de Roma): Mercurio. (En cuanto los ve le causa mucha curiosidad el peso de cada uno, intenta acertar su peso y duda de lo que le dicen, es un Dios, lo sabe todo y no falla) Yo soy Mercurio, el Dios del comercio, por eso siempre debo saber el peso y el precio de todo..¿Qué buscáis? Para conseguir la pista, tenéis que conseguir superar algunos de los retos que os presento.

Prueba: Los chavales deben acertar el peso de los distintos objetos que les mostraré (llevar objetos variados de peso aproximado/inventado)

11. Comedor (Foro romano): Juno. Hola a todos, hacedme una reverencia, para algo soy la reina de los dioses, Juno. ¿Qué buscáis de mí? Por supuesto que os daré la pista, pero antes debéis ayudarme con un problema gravísimo que tengo..no sé que corona me quedaría mejor.

Prueba: No sabe que corona elegir, por lo que los chavales deben dibujarla con una corona sobre la cabeza para ver que corona le gusta más.

Al final de las pruebas, pero antes de buscar al hermano perdido, Juno dirá que grupo ha hecho el mejor dibujo.

12. Cementerio (Catacumba): Plutón. Cuantas almas pérdidas siento cerca..me servirá toda la eternidad... ¿Qué queréis vosotros, niños? ¿Buscáis una pista? Debéis saber que os encontraréis ante Plutón, Dios de los muertos y el inframundo, si tanto la queréis tendréis que conseguir que me sienta como en casa.

Prueba: Como es el Dios de los muertos quiere que amortajen a uno de los niños para entregárselo. Para ello deben maquillar a uno de los niños como un muerto.

13. Pilón (Fullonica[aqueel lugar en el que se lava la ropa]):Venus. (Está tomando el sol junto al pilón) Este sol del verano conseguirá un gran logro, embellecerme todavía más... Uy, no os había visto niños, ¿qué buscáis de mí, Venus, la diosa más bella?

Prueba: Para conseguir la pista tendrán que demostrar que saben apreciar la belleza de Venus con un concurso de pipos. Después y al haberse manchado sus delicados pies deben lavárselos como merece en el pilón.

Tras lograr reunir y unir las pistas, Juno y Febo aparecerán felicitando a los grupos que mejor han realizado sus pruebas, como premio les proporcionarán a cada grupo un alfabeto con el que puedan traducir el mensaje de los dioses (mientras lo traducen se prepararán dos guardias que aparecerán en el juicio). Cuando el mensaje esté completo aparecerá el sacerdote.

Sacerdote: ¿Ya tenéis el mensaje de los dioses? ¡Fantástico! ¿Y qué dice? Pues rápido, ¡id tras el coliseo!

Los niños vuelven con el hermano desaparecido.

Hermano 2: Gracias chavales, y a ti, gran sacerdote por liberarme de las garras de mi hermana.

Sacerdote: ¿cómo es posible, vuestra hermana os ha hecho esto? Deberá responder ante nuestras leyes. ¡Guardias! (Aparecen vestidos ante el sacerdote) Localizad a su hermana, debe responder por lo que ha hecho. (Los guardias salen por la puerta en busca de la hermana).

PISCINA: WATERPOLO

TARDE: TALLERES

1. Cariocas de arroz(Ramón) – Materiales: 800 globos grandes, 6 royos de cuerda de pita, 10 kg pienso, 15 embudos, 20 metros de tela, 10 tubos de pegamento fuerte, 15 bol grandes, 30 cucharas de plástico
Los chavales de pondrán por parejas y a cada uno se le darán cuatro o seis globos dependiendo de lo que vayan ha querer hacer si pelotas de malabares o cariocas, un embudo y un bol con pienso que el monitor irá recargando a medida que se vaya gastando.

Se meterá la boca del globo por la parte estrecha del embudo se irá echando el pienso por el embudo y con el mago de la cuchara se le irá empujando para que vaya cayendo dentro del globo, se le irá metiendo pienso hasta que haya quedado un tamaño razonable se cerrará el globo y se meterá en otro globo y así ya tenemos nuestra primera pelota y se el chaval quiere una carioca se enrollará en un trozo de tela y con la cuerda de pita se le hará el nudo quedando cuerda para poder disfrutar de la carioca, y así hasta que los chavales hayan terminado el taller.

2. Flores de papel(Estrella★) - Materiales: Pliegos de papel de seda: 5 paquetes de diferentes colores, Papel crepe (o pinocho): 3 paquetes color verde, Folios de colores: 1 paquete de 100 folios de distintos colores, Palos de pinchos morunos: 2 paquetes, Barras de pegamento: 10 barras, Tijeras: 20 unidades, 2 ovillos de lana.

En este taller se realizarán diferentes tipos de flores de papel: claveles de papel de seda y rosas de papel.

Los claveles se realizan con seis rectángulos de papel de seda; éstos se doblan en forma de abanico, se sujetan por la mitad con un trozo de lana y se separan las hojas formando la flor. Después se forra un palillo con papel crepe para que haga de tallo y se une a la flor.



3. Minions de gomaeva(Javi👤) – Materiales: 50 rollos de papel higiénico, 10 gomaeva amarilla, 6 gomaeva azul, 2 gomaeva blanca, 2 gomaeva gris, 3 gomaeva negra, rotulador permanente, pegamento de contacto(SUPERGLUP), pegamento de barra



4. Teléfono de vasos(Alejandro) – Materiales: 100 yogures lavados, Hilo y un punzon o tijeras para hacer el agujero.

PISCINA: GYMKHANA FINAL DESPEDIDA PISCINA

TIEMPO DE PAZ

NOCHE: JUICIO Y VERBENA

Cuando los chavales están en la puerta del comedor para cenar aparecen los guardias

Guardias: Hemos encontrado a la hermana, como nos pidió el gran sacerdote, se encuentra en X, salgamos en su búsqueda, rápido antes de que se escape.

Los niños y los guardias salen a la captura de la hermana.

Guardias (a la hermana): Por orden del sacerdote debemos llevaros ante la justicia romana como nuestra prisionera.

La hermana dice no haber hecho nada y no sabe por qué va a ser juzgada.

La hermana, como prisionera será encerrada hasta el juicio (puede cenar aparte o cambiarse de ropa). Los guardias, cenan junto al hermano y los niños, ya que tiene miedo de volver a ser atacado.

El juicio se preparará en función de cómo avance el campamento

Posibles personajes

Juez (Julio Cesar?): llevará el juicio como crea conveniente, al estilo romano (podría intervenir con frases como “*le recuerdo que estamos en Roma abogado, sus leyes no valen nada aquí*”)

Guardias: que contengan a la prisionera y que protejan la integridad de todos.

Abogado defensor: deberá conseguir demostrar que la hermana es inocente, y que el hermano es el malo

Fiscal: debe conseguir convencer al juez de que la hermana ha tenido cautivo al hermano durante todo el campamento y que solo esta fingiendo.

Testigos: ambos abogados deben presentar testigos (personajes de otros días, niños, el hermano,...) y pruebas que le ayuden con los testimonios

Cámara y entrevistador?

Jurado?(Quizás mejor que sean los propios niños?)

Taquígrafo: Que tome nota de lo que se dice, interrumpa el juicio porque no se ha enterado bien, le pregunte e interactúe con los niños,...

Finalmente descubrimos que el hermano ha sido el malo todo este tiempo y que nos ha engañado a todos, confiesa y admite haberlo hecho. Los chavales, si actúan de jurado, podrían acabar decidiendo entre pulgar arriba o abajo:



VIDA Opción 1: Como ha confesado y pide perdón los chavales lo perdonan y no es castigado.



MUERTE Opción 1: Es castigado por lo que ha hecho por sus fechorías (Pilón o castigo de los guardias).

Para celebrar que se ha descubierto la verdad se celebra una fiesta.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER	¿POR QUÉ?		

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES



VUELTA AL PRESENTE: DIOS

La mañana consiste en recoger y preparar la llegada de las familias. Comenzamos recogiendo los dormitorios y dejando todo limpio. Se van bajando los macutos al salón. Debemos poner todos de nuestra parte. Cuando se limpia una zona se va cerrando.

MAÑANA: FERIA PREMONITORES

1. ENTREGA DE DIPLOMAS
2. BAILE
3. CELEBRACIÓN DE LA EUCARISTÍA

