

**CAMPAMENTO
DE
ACCIÓN CATÓLICA GENERAL**



LOS GLOBOS 2012

*"Mil gracias derramando,
pasó por estos sotos con presura,
y yéndolos mirando,
con sola su figura
vestidos los dejo de hermosura."*

San Juan de la Cruz

SOY de.....

<u>CUADRO DE SERVICIOS</u>	Viernes 19	Sábado 20	Domingo 21	Miércoles 25	Jueves 26	Viernes 27	Sábado 28
Carteles	Relámpagos Misioneros1	Guepardas Jesús	Relámpagos Misioneros2	Saurus Panda 1	Saurus Panda 2	Naturals	Marta y Los 7
Comedor-Bayetas	Marta y Los 7	Relámpagos Misioneros1	Guepardas Jesús	Relámpagos Misioneros2	Saurus Panda 1	Saurus Panda 2	Naturals
Globo Grande-Baño	Naturals	Marta y Los 7	Relámpagos Misioneros1	Guepardas Jesús	Relámpagos Misioneros2	Saurus Panda 1	Saurus Panda 2
Globo Pequeño-Baño	Saurus Panda 2	Naturals	Marta y Los 7	Relámpagos Misioneros1	Guepardas Jesús	Relámpagos Misioneros2	Saurus Panda 1
Finca & Basura	Saurus Panda 1	Saurus Panda 2	Naturals	Marta y Los 7	Relámpagos Misioneros1	Guepardas Jesús	Relámpagos Misioneros2
Baños niñas	Relámpagos Misioneros2	Saurus Panda 1	Saurus Panda 2	Naturals	Marta y Los 7	Relámpagos Misioneros1	Guepardas Jesús
Baños niños	Guepardas Jesús	Relámpagos Misioneros2	Saurus Panda 1	Saurus Panda 2	Naturals	Marta y Los 7	Relámpagos Misioneros1

	MIÉRCOLES 25	JUEVES 26	VIERNES 27	SÁBADO 28	DOMINGO 29
JEFE DÍA	EUGENIO	EDURNE	SANDRA	MARTA RUIZ	JUANJO
9:00	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse
9:30	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
10:00	Oración Marta y los 7	Oración Las Guepardas	Oración Varios (Alba)	Oración Naturals	SERVICIOS
10:30	SERVICIOS	SERVICIOS CORDINADORA	SERVICIOS	SERVICIOS	<i>Preparar misa-canciones.....</i>
11:30	Camisetas	Piscina	<i>Talleres Video Musical</i>	Juegos de mañana	
12:30					
13:00	<i>¡¡¡A la ducha!!!</i>	<i>¡¡¡A la ducha!!!</i>	<i>¡¡¡A la ducha!!!</i>	<i>¡¡¡A la ducha!!!</i>	DÍA DE LA FAMILIA
14:00	Comida	Comida	Comida	Comida	
14:30	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	
16:30	Asamblea Juzgar	<i>Taller de Reciclado "ESTRUCTURARTE"</i>	Piscina	<i>Revisión- Fácil- Difícil</i> Necesitamos un encargado q anote todo y no pierda!!!!	
18:00	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda	
18:30	<i>Alicia en el País de las Maravillas</i>	<i>Los Grafittis</i>	ACTUAR	<i>Talleres de Cocina "COCINARTE"</i>	
20:30	Asamblea	Asamblea	Asamblea		
21:00	Cena	Cena	Cena	"CONARTE"	
22:00	ROBIN HOOD	TU SÍ QUE "VALARTES"	NOCHE EN EL MUSGO	"BALARTE 2012"	
23.30	<i>A la cama....</i>	<i>A la cama...</i>	<i>A la cama....</i>	<i>A la cama....</i>	

EL ARTE Y LA CREATIVIDAD

Introducción de la Acción

Si nos sentamos a pensar un grupo de novatos artistas ¿qué es el arte para nosotros? se nos viene a la cabeza que el arte es un medio de comunicación, de expresarse las personas en función de su personalidad, un medio para transmitir la historia y la evolución, es pluralidad, ya que cada uno puede encontrar una modalidad artística o un estilo dentro de esta para poder expresarse y sentir, el arte es un medio de transmitir la creatividad que cada uno llevamos dentro, es una manera de crear belleza, es un medio para definir la personalidad única e irrepetible del autor que lo ha creado, es un reflejo de la sociedad (arte social) y es un medio de generar distintos valores como puede ser paz, igualdad, tolerancia, justicia, ...etc. ¡Y cómo no! es un reflejo de Dios, el gran Creador y Artista por excelencia, siendo el ser humano el culmen de la gran obra de arte de la creación.

Dentro del arte existen diferentes modalidades artísticas como son la pintura, el diseño gráfico, fotografía, música, danza, literatura, teatro, cine, cocina, escultura, arquitectura y moda.

Entendemos que el desarrollo artístico de la persona y en este caso de los niños que participan en la ACG de la Parroquia de la Asunción, es importante y un aspecto a hacer hincapié. Desarrollar en los niños la sensibilidad para descubrir el arte como medio de expresarse y sentir, como medio de apreciar la belleza que Dios ha creado para nuestro deleite y que también los hombres hemos sabido continuar. De igual modo entendemos que es un medio adecuado para transmitir y trabajar valores que ayudan en el crecimiento personal.

Objetivos a trabajar en esta acción.

1. Descubrir que Dios nos ha dado a todos unos **talentos** (autoconocimiento) que nos hacen únicos y que las distintas modalidades artísticas son un medio para desarrollarlos.
2. **Expresar y sentir** a través de las distintas modalidades artísticas (cada uno expresa en función de su personalidad).
3. **Apreciar la belleza**, tanto de lo creado por Dios (ser humano, naturaleza), como de lo creado artísticamente por las personas.
4. **Trabajar los valores** que nos aporta el arte (tolerancia, pluralidad, paz, creatividad, libertad, amor, interioridad, igualdad, justicia, ..etc).

*QUE LA TAREA QUE REALIZAMOS ESTE AÑO SEA LO MÁS ENRIQUECEDORA POSIBLE, QUE DISFRUTÉIS CADA UNO DE LOS DÍAS Y QUE AL FINAL DEL CAMPAMENTO TENGAMOS LA SATISFACCIÓN DE UN BUEN TRABAJO REALIZADO,
ÁNIMO A TODOS!!!!*

Jefe de día: Carmen

12:30 Llegada

13:00 Comida

14:00 Tiempo Libre-Nuestras "labores"....

Organización: Tiendas//Maletas//Material//

	Grupo	Educador
Globos	GLOBO G: Relámpagos GLOBO P: Guepardas	
Tiendas	Saurus Panda Naturals Marta y los 7	
Cuarto Material		

16:30 Tiempo de grupo

17:00 COORDINADORA - Normas

18:30 Juegos de Conocimiento

LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

PEDRO LLAMA A PABLO MARCIANITO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "marcianito Pedro llama a marcianita María", poniendo las manos en la cabeza como si fueran antenitas de marciano.

María responde "bip, bip, bip" y luego sigue "marcianita María llama a marcianito Juan", Juan dice "bip, bip, bip" y sigue "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

LOS NOMBRES COMPLETOS

Objetivo: Presentación, ambientación.

Materiales: Tarjetas, Alfileres.

Desarrollo: Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre (puede llevarla en la frente aguantada con la mano), Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda.

El ejercicio continua hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

TIERRA

DEFINICIÓN

Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.

OBJETIVOS

Aprender los nombres de los componentes del grupo. Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.

PARTICIPANTES

Se recomienda que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros. La edad apropiada para realizar este juego es a partir de los 4 años.

MATERIAL

Espacios libres sin obstáculo y una pelota u otro objeto para lanzar.

DESARROLLO

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cual es su nombre.
4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

TELARAÑA

DEFINICIÓN

Consiste en presentarse utilizando un ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

OBJETIVOS

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

MATERIAL

Una bola de estambre o ovillo de lana para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible

DESARROLLO

Todas las personas formaran un círculo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre o ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.

JUEGOS CORTOS

AGENTES SECRETOS

OBJETIVO

- I. Analizar el proceso de percibir mensajes no-verbales.
- II. Reforzar el aprendizaje de conocimientos adquiridos.
- III. Actividad recreativa para los grupos

Tamaño de Grupo: Ilimitado

Tiempo Requerido: 60 minutos

MATERIAL:

Una pelota.

Un papel por grupo

DESARROLLO:

- I. El instructor presenta el ejercicio y forma dos grupos.
- II. Los equipos están formados de tal manera que se pueda ver perfectamente a todo el mundo. Los jugadores se hayan sentados.

Cada grupo elabora una lista con los nombres de su equipo y el apodo de cada uno.

- III. El instructor explica que unos bandos rivales de agentes secretos intentan descubrir el misterio de las identidades de los espías.

Un sabio ha puesto a punto de ingenio esférico y cósmico (el detector – la pelota) que reduce a la impotencia a un agente secreto tan pronto como este último ha sido identificado.

- IV. Se echa a suerte para determinar el equipo que iniciara el juego.

V. Uno de los jugadores del equipo designado toma la pelota y se dirige hacia un equipo de su elección, deteniéndose frente al que interpela a su jefe, poseedor de la lista de apodos de sus compañeros de equipo.

- VI. Le pregunta ¿A quién tengo que lanzar el detector?.

VII. El jefe, después de haber consultado su lista pronuncia un apodo cualquiera, detentado por uno de sus compañeros o por... el mismo.

VIII. El jugador lanza entonces el detector en dirección a uno de los agentes secretos. Este ultimo esta obligado siempre a recibir la pelota.

IX. Si la elección ha sido acertada y el jugador ha adivinado correctamente, el agente secreto queda neutralizado por el detector. En tal supuesto, se quita el pañuelo que lleva colocado alrededor del cuello o toma una postura característica que indica que ha sido eliminado. Pero el agente secreto neutralizado continua ayudando a su equipo.

X. Los demás jugadores, como es lógico, anotan los resultados de la operación y apuntan que Carlos no es "Corazón de León" y que Martha no es "Z 413". De esta suerte, poco a poco, las presunciones se concretan y pueden efectuarse elecciones con crecientes posibilidades de éxito.(se puede jugar sin apuntar los motes que van saliendo)

XI. Cualquier jugador tiene plena libertad para adelantarse hacia un equipo y no dirigirse al jefe para saber a quién lanzara la pelota-detector. En efecto, puede anunciar: Lanzo a....."Toro Sentado". Y arroja la pelota hacia el jugador que cree que realmente es "Toro Sentado", pero siempre cuando les toque tirar y se pongan de acuerdo en su grupo quien tira.

XII. Si el jugador se equivoca (cosa que ocurre muchas veces), regresa a su sitio. Entonces será el jugador que haya recibido la pelota quien tendrá derecho a levantarse y adelantarse hacia otro equipo para intentar descubrir a un agente secreto del mismo.

XIII. Gana el equipo que logra eliminar a todos los agentes secretos de los otros equipos.

VARIACIONES: En el caso de utilizar este ejercicio para reforzar el aprendizaje, es necesario manejar como "apodos" los conceptos y quien arroja la pelota tendrá que dar la definición del concepto. Por ejemplo: El que lanza la pelota dice: "La capital del estado de Nuevo León" y se la envía a una persona que tiene el "apodo" de Monterrey.

Evaluación: En sesión plenaria se comenta la vivencia.

LAS CUATRO ESQUINAS

MATERIALES:

- 4 Pañuelos.
- 1 Balón

DESARROLLO

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelos en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.

El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelos. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelos. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelos.

MATERIALES PARA LOS JUEGOS: si se hacen dos grupos doble material.

-4 pañuelos(o trapos), 1 balón, unos folios y dos bolis, una madeja de lana, tarjetitas, una por persona.

22:00 *Juego Nocturno*

RED DE ESPIONAJE

Se hacen dos equipos con niños de todas las edades, que se llamarán Espías e Inspectores. Cada niño deberá tener dos números de tres cifras pintados, uno en cada mano.

Un director del juego tendrá una lista con los números de cada niño y se colocará en el comedor.

Se trata de descubrir los números de los contrarios y decírselos al director del juego. Cuando a un niño le ven los dos números, está eliminado. El director del juego avisa a los niños que están eliminados por el altavoz.

Gana el equipo del niño al que le queda algún número sin adivinar por el otro equipo.

MATERIAL:

- Rotuladores para pintar los números.
- Micrófono y cabra para anunciar a los eliminados.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Alba

Oración: Los Relámpagos Misioneros

11:30: VER

Metodología de trabajo

1. **VER:** Se busca que los niños sientan y expresen con varias modalidades artísticas que les proponemos. Que caigan en la cuenta de que todas ellas son arte y que pueden usarlas para desarrollar sus talentos y para sentir a través de ellas.
 - Se organizarán 7 espacios donde se trabajará en cada uno de ellos una modalidad artística. Las modalidades artísticas y los espacios donde se realizarán son los siguientes:
 - Pintura+fotografía+diseño gráfico: Sala de monitores
 - Arquitectura y Escultura: La Velilla
 - Literatura: Campa
 - Moda: Globo pequeño
 - Música y danza: Comedor
 - Cine & Teatro: Globo grande
 - Cocina: Porche del albergue
 - Los niños pasarán en grupos naturales por cada uno de esos espacios. La distribución de los grupos en cada uno de los espacios será la siguiente.

	Pintura	Escultura	Lectura	Moda	Música	Teatro	Cocina
Marta + 7	1A	1B	2A	2B	3A	3B	4
Naturals	4	1A	1B	2A	2B	3A	3B
Saurus	3B	4A	1A	1B	2A	2B	3A
Relámpagos	3A	3B	4	1A	1B	2A	2B
Guepardas	1B	3A	2B	3B	1A	4	2A

Leyenda:

Números:

- 1=Viernes 20 de julio de 11,30 a 13,00
- 2= Viernes 20 de julio de 18,00 a 19,30
- 3= Viernes 20 de julio de 19,30 a 21,00
- 4= Sábado 21 de julio de 11,30 a 13,00

Letras:

- A= Primeros 40 min de la 1,5h
- B= Segundos 40 min de la 1,5h

- El tiempo que estará cada grupo en cada espacio será de 40 min.
- A cada niño se le dará un papel en el que pondrá su nombre y un espacio para que escriba su reflexión "personal" sobre cada modalidad artística, de ese modo al finalizar el ver, recordará todo lo realizado y sentido en cada unos de los espacios.

- Cada grupo tendrá un trozo de papel continuo donde escribirá el “ver global” del grupo sobre lo sentido en cada uno de los espacios.
- Cada espacio será llevado por uno o dos educadores.

16:30: Piscina-Merienda

18:30: Continuamos con el VER

20:30: Asamblea (siempre dependiendo de la disponibilidad de Juan Carlos)

22:00: JUEGO NOCTURNO

JEROGLÍFICO

Nos dividimos en 2 equipos y nos trasladaremos al campo de baseball, cada uno en una punta y con un mensaje escrito, a la vista de todos, en clave de jeroglífico en murales grandes (colocados en el suelo) y una hoja con la traducción de cada letra a las de nuestro jeroglífico particular (2 diferentes).

Se debe dividir el campo de esta manera, marcado con cinta:

FRASE EQUIPO TUTANKAMÓN	TERRENO TUTANKAMÓN		FRASE EQUIPO AKENATÓN
		TERRENO AKENATÓN	

La misión de cada equipo es descifrar el mensaje de sus adversarios antes de finalizar el tiempo de juego. Cada equipo estará acompañado por un acompañante al menos.

Se estipula un sistema de vidas que deberá tener en cuenta que, dentro de las bases (donde están las frases), no se puede pillar; se pilla en tu propia base y eres pillado en la contraria.

Dentro de su base cada equipo posee un escriba (único autorizado para escribir), que no puede moverse de ahí, y a quién habrá que llevarle la información que se obtenga.

Los jugadores atacantes que logren penetrar a la base adversaria no podrán escribir ni copiar los dibujos, deberán memorizarlos (en un máximo de 5 segundos) y volver a su base para contarle a su escriba lo que han visto.

Ganará aquel equipo que pueda entregar el mensaje adversario en castellano.

PERSONAJES DE CADA EQUIPO (todos se pueden turnar):

- Exploradores: van corriendo hasta la base contraria a descubrir los símbolos.
- Inspectores: se encargan de vigilar que nadie consiga entrar en las bases, pillan a los del equipo contrario.
- Custodios: encargados de vigilar que nadie se pase de los 5 segundos dentro de la zona.
- Investigadores: pueden ayudar al escriba a descifrar el mensaje.
- Escriba: es el que escribe los símbolos que le traen e intenta descifrar el mensaje.

NORMAS:

- En la base (donde está el jeroglífico) no se puede pillar.
- En la base se puede estar un máximo de 5 segundos (según considere el acompañante, puede que las pequeñas necesiten más).
- En tu zona puedes pillar, en la otra eres pillado.
- Una vez te pillan debes retroceder y volver a tu base, esperar allí unos segundos hasta que el acompañante diga.

JERoglífico TUTANKAMÓN:

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

JERoglífico AKENATÓN:

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

MENSAJE TUTANKAMÓN:

MENSAJE AKENATÓN:

MATERIAL:

- Papel continuo
- Rotuladores
- Cinta
- Diccionario de los símbolos
- Papel
- Bolígrafos/lápices

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Marta Portilla

Oración: Saurus Panda

11:30: VER

16:30 TALLERES

Talleres de Pintar

18:30 JUEGO DE TARDE

MATERIAL: Tiras de tela, celo gordo distintivo de las princesas, pañuelos de dos colores para los dos equipos.

Un Hada y un Gigante disfrazados (dos acompañantes).

ARGUMENTO:

En el país de los bosques, el rey quiere, un buen día, alegrar su palacio, siempre tan triste, con la presencia de muchas princesas. Para ello manda a sus soldados a que vayan por todos los bosques del país y traigan a todas las princesas que encuentren a su castillo.

Pero cuando los soldados comienzan a tomar las princesas, todos los príncipes de los bosques se presentan al castillo para liberarlas. El rey, muy enojado, hace prisioneros a los príncipes y los encierra en una cueva, donde hay un feroz guardián. Es el "Supercintas", cuya misión consiste en vigilar que ningún príncipe se escape.

Solo existe una solución para librarse del "Supercintas": arrancarle unos adornos que lleva en el vestido Y como es muy presumido, abandona la cueva y vuelve a vestirse otra vez; mientras, los prisioneros pueden escaparse e ir al castillo a salvar a las princesas.

DESARROLLO:

Los soldados del rey quieren tomar a todas las princesas del reino. Se hacen dos grupos. En el grupo de los soldados no se hace distinción entre los niños y niñas. En el otro grupo, en cambio, la mitad son princesas y la otra mitad príncipes. Hay que fijar los siguientes puntos:

- Emplazamiento del castillo
- Emplazamiento de la cueva del rompecabezas
- Quién es el "Supercintas"
- Los límites del país de los bosques
- La actuación de los acompañantes
- Como se captura y cómo se salva
- Caracterización de las princesas

1. El castillo tiene que estar en un lugar visible y muy llano. Dentro del llano que corresponde al castillo se tiene que señalar el lugar exacto del castillo.
2. La cueva tiene que ser un sitio pequeño y algo accidentado para que "Supercintas" se pueda defender un poco. Debe estar un poco separada del castillo.
3. El "Supercintas" es un niño o niña del grupo de los soldados y lleva cuatro tiras del tela en los brazos y las piernas (con cinta de embalar). Se puede cambiar de vez en cuando.
4. Los límites tienen que ser espaciosos pero sin exagerar.
5. Dos monitores son el hada del bosque y el gigante. La actuación de estos monitores permite organizar el juego, sobre todo para darle emoción y controlar la duración. El hada ayuda a los príncipes a entrar al castillo. Un príncipe acompañado por el hada no puede ser atrapado. El gigante, por su parte, ayuda a los soldados. Puede capturar príncipes y llevarlos a la cueva del rompecabezas.
6. Para atrapar a un contrario hay que tomarlo bien, pues no basta con tocarlo. Si un príncipe o una princesa entran en el castillo sin que lo atrapen, tiene derecho a salvar a una princesa, pero sólo a una. Para salvar a los príncipes hay que arrancar las cuatro tiras de tela que lleva el "Supercintas" con lo cual todos los prisioneros quedan libres. El "Supercintas" va a buscar otras cuatro tiras para continuar.

El **tiempo de juego** se divide en dos partes: al llegar a la mitad se cambian los papeles de los grupos. Al final cada parte se cuentan las princesas que en aquel momento están retenidas: gana el equipo que tiene un mayor número en su poder.

Pongamos un ejemplo: si al final de la primera parte el equipo A tiene en su poder a cuatro princesas, mientras que al final de la segunda parte el equipo B tiene a dos, el equipo ganador del juego habrá sido el equipo A.

Si en un momento del juego todas las princesas son atrapadas, aquella parte se habrá terminado y comenzará la otra.

Si en la otra parte sucediera lo mismo, los dos equipos empatarían

Comentario:

- Hay que hacer comprender a los príncipes que lo que realmente interesa no es que ellos se escapen sin ser atrapados, sino de salvar a las princesas, porque si en un momento dado todas están atrapadas, el juego se acaba aunque todos los príncipes estén en libertad.
- La emoción del juego radica en que haya princesas retenidas y que los príncipes entren continuamente en el castillo para salvarlas. Si la ventaja de los soldados es muy grande, entra en acción el hada. Si son los príncipes los que lo hacen mejor, es entonces el gigante el que entra en acción. De este modo, el juego está controlado por los monitores, que tienen una visión de conjunto del juego.

22:00 JUEGO NOCTURNO

Por determinar, posiblemente CLUEDO

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Moe

12:30 MISA EN ROCAMUNDO

Después de los servicios prepararemos algo para participar de la misma, canciones, peticiones....

10:00 COORDINADORA (durante los servicios)

16:30 Piscina

18:30 Rastreo

Se prepara allí, con la ayuda de súper David, para que no haya inconvenientes de última hora y tenga que venir el 112 a socorrernos.

22:00 JUEGO NOCTURNO

EL SHOW DE CÁNDIDO

Hoy toca una velada de juegos, la mayoría serán juegos de broma, pero lo haremos en forma de competición.

Hacemos dos equipos, intentando que en los dos haya personas de todas las edades, tamaños e inocencia. Para cada juego pediremos x voluntarios, según cómo lo veamos podemos llevarlos ya elegidos o elegirlo en el momento, saldrá el mismo número de cada equipo.

Al ser juegos de este tipo no podrán salir todos a hacerlo, por lo que daremos mucha importancia a la animación de todo el equipo. También debemos estar atentos de que no chiven al "cándido" la broma, al ser una competición que nadie se piense que ganan si no cae en la broma...

En caso de que al final insistan mucho en quién ha ganado, les diremos que todos ellos son unos cándidos por creer que iba a haber un ganador y un perdedor.

1. El paracaidista

Para este es imprescindible que los cándidos sean de poco peso.

Se sube a una silla con los ojos tapados, le diremos que vamos a ir subiendo la silla y después tendrá que saltar, para que no tenga mucho miedo posará su mano sobre la cabeza de otro que está enfrente. Lo que en verdad se hace es levantar un poco la silla mientras el que tiene la mano en la cabeza se va agachando poco a poco; al final pediremos que salte.

2. **La moto**

Pediremos a los cándidos que nos imiten cómo irían ellos en una moto, pero al resto hemos dicho que en realidad va a hacer que está cagando (no se puede mover del sitio).

3. **Como canta un chino**

El cándido se pone unos cascos y le ponemos una canción en inglés (famosa, que conozcan), debe cantarla para que los de su equipo (¿) "adivinen" de qué canción se trata.

Material: cascos y canciones en inglés.

4. **La momia**

Organización: Dos personas aparecen en la velada cargando la tabla con una momia.

Desarrollo: La momia se arma con uno que se acuesta y se lo tapa todo con la manta, pero en los pies se coloca una pelota -debajo de la manta- y en cada mano sostiene las zapatillas que sobresalen de la manta. A primera vista debe parecer que la cabeza y los pies están en su lugar, pero se encuentra invertido. Se inventa una historia de cómo se encontró, de donde vino, y se aclara que está viva y puede responder preguntas pero que es un poco sorda por eso hay que acercarse a donde aparentemente está la cabeza. Contesta solo sí o no moviendo la cabeza. Se hace realizar varias preguntas, por último se los hace gritar agachados cerca de la cabeza la pregunta que quieran hacerle. En ese momento la momia se levanta del otro lado y les pega un susto.

Material: una manta, tabla y una pelota, unas playeras.

5. **Pisando objetos**

El animador pide objetos preferiblemente gafas, relojes... Se colocan en el suelo y se le dice al voluntario que va pasar de un lado a otro del río de objetos, con los ojos vendados y sin pisarlos, guiado por las indicaciones del público. Se le vendan los ojos al voluntario y se quitan todos los objetos; el voluntario irá pasando y el público irá diciendo cuidado, izquierda, derecha, levanta el pie..., cuando vaya pasando se irán volviendo a poner los objetos.

6. **Los aduaneros**

Los jugadores están alineados y sentados los unos junto a los otros. Ante ellos pasan algunos compañeros suyos como si de un concurso de belleza se tratase. Los que están sentados han sido avisados de que uno de sus compañeros lleva disimulado un objeto que hay que descubrir. Se indica la naturaleza del objeto. Ninguno de los jugadores puede levantarse ni hablar.

Después del desfile, cada jugador va a decir al oído del director del juego lo que haya observado. Los vencedores quedan eliminados, y se prosigue el juego con el resto para determinar al "cegado mayor del grupo".

VARIANTE: Se puede hacer sin eliminaciones, otorgando puntos a los vencedores.

NOTA: Un ejemplo del juego sería: "El objeto es metálico" (utilizaríamos un reloj, un anillo, . . .); pero, cuidado de que no haya más elementos parecidos infiltrados en el juego para no dar lugar a la confusión.

La pista puede ser la referencia de una forma geométrica, un color, . . .

7. Potencia pulmonar

Organización: Se escoge a una persona del público, y se le tapan los ojos, de forma que no pueda ver nada.

Desarrollo: A esa persona que se ha escogido, se le cuenta la historia de que queremos probar la fuerza de sus pulmones. Y se le darán 3 intentos.

1º intento: Se enciende el mechero y se le pide que sopla. Lo apagará y todo el mundo le aplaude.

2º intento: Se enciende por segunda vez (un poco más lejos), sopla de nuevo, lo apaga, y todo el mundo aplaude.

3º intento: Se enciende por tercera vez (más lejos todavía), insistiéndole que está la llama muy lejos, y tiene que soplar muy fuerte, en el momento que sopla, se le coloca el plato con el Cola Cao, manchándose toda la cara.

Material: Un mechero, un pañuelo para la cara y un plato con Cola Cao.

8. El ligue

El cándido debe ligar con dos del sexo contrario que están sentados en un banco, tapado con una sábana (en realidad son dos bancos), debe convencerles de que salgan con él para ir al cine o algo así. Los pretendientes están avisados de que deben decir que no siempre, para que podamos decir al cándido que le vamos a poner más guapo, y así le llevamos fuera para disfrazarle un poco y ponerle más guapo mientras los de adentro están separando los bancos, con cuidado, eso sí, de que no se note ninguna diferencia a como estaba antes.

Material: disfraces, 2 bancos, telas

9. Una palabra, una canción

Juega el equipo entero, se darán palabras y, por turnos, deben cantar canciones que la contengan.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Este día nos levantamos como siempre preparamos las cosas

¿Qué llevamos en la mochila?



Material extra de juegos para pasar el día, la noche....

Nos hacemos las respectivas fotos de grupo.

Emprendemos camino, buena experiencia para tod@s



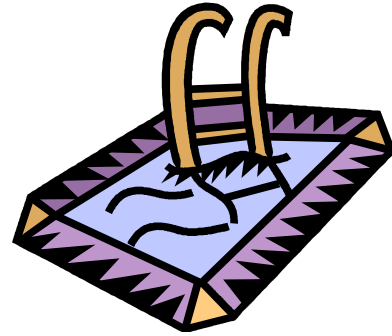
Cenaremos al calor de una fogata, eso sí, los que consigan hacerla....



22:00 **JUEGO NOCTURNO**

Cada grupo verá lo que hace....

Llegaremos más o menos tod@s a la vez para comer en la piscina



19:00 JUZGAR

Se busca que los niños conozcan lo que dice Jesús, la iglesia y personas de referencia sobre el arte y la importancia del mismo en el desarrollo de la persona y la transmisión y vivencia de la fe. Para ello nos apoyaremos en los siguientes documentos:

- La Biblia
- “La vía pulchritudinis” editado por el Pontificio Consejo para la cultura (marzo 2006)
- Otros textos de referencia que nos puedan guiar sobre el tema.

22:00 JUEGO NOCTURNO

¡LOCO!! & “VEMOS LAS ESTRELLAS”

Se divide el grupo en 3 equipos (Verde, Azul, Rojo). Se selecciona un integrante de cada equipo (preferiblemente de los mayores para que no le de miedo esconderse bien) el cual representará ser un loco que busca un lugar donde guardarse (el hospital). Estos locos se esconderán mientras explicamos el juego.

Cuando está a salvo en el hospital, el resto del Grupo va a buscarlo. Si algún jugador encuentra al loco: No dice nada, ni una palabra, ni hace ruido, sino que se mete en el hospital con el loco.

Todos los integrantes intentarán lo mismo, cada uno busca para encontrar el lugar del escondite. Finalmente, estarán todos los locos en el hospital.

El o los últimos en encontrarla serán los desafortunados perdedores.

El que se esconde puede gritar: ¡Locooooooo! (sólo 3 veces por partida) y puede moverse de lugar, pero siempre de la mano con todos los locos que están escondidos con él.

Se van juntando todos los "locos", y resultan perdedores los últimos en encontrar el "Hospital".

Después de jugar al juego anterior, si nos da tiempo y tenemos ganas, podemos coger los sacos y salir a la campa de béisbol a ver las estrellas.

MATERIAL:

- Pinturas de cara.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Eugenio

Oración: Marta y los 7

11:30 JUEGO DE MAÑANA

Tinte de camisetas

16:30 JUZGAR

Asamblea

18:30 JUEGO DE TARDE

LOS GRAFFITIS

Material: Globos(muchos, por lo menos 3 por niño), palillos, dos cartulinas, rotuladores gordos, cinta de delimitar para hacer los campamentos, telas de dos colores, pinturas de cara.

Argumento: En una gran ciudad existen dos bandas callejeras que siempre están riñendo, las dos intimidan a los habitantes para que se unan a su banda. Cuando llega el día de la gran batalla, las dos tribus urbanas están preparadas, una de las dos será la mejor.

Desarrollo: Antes de empezar se hacen dos grupos banda 1 y banda 2. Cada una dibuja el nombre de su banda con un graffiti en una cartulina. Y se colocan un símbolo que les diferencie (pañuelo en cabeza, pintura en cara...)

Para que sea más difícil ganar la batalla, cada banda divide su graffiti en 10 trozos.

Cada banda se coloca en su campamento y pone allí sus trozos de graffiti . Cada campamento tiene varios vigilantes. Mientras los demás atacan el campamento contrario.

1. Cada vez que uno de la banda 1 entra en el campamento de los de la banda 2 puede tomar un fragmento del graffiti y llevárselo a su propio campamento sin ser muerto; de lo contrario, el plano será devuelto a su lugar de origen.
2. Cuando uno de la banda 2 entra en el campamento de la banda 1 toma un trozo de graffiti y se lo lleva a su campamento; si cae muerto, el fragmento también será devuelto a su lugar de origen.

3. Para que sea más difícil, sólo pueden salir 4 atacantes de cada equipo cada vez y en cada campamento sólo pueden estar defendiendo 5 personas, el resto tiene que estar por el campo corriendo. Esas personas van cambiando cada poco.

4. El resto de jugadores puede estar por el campo intentando explotar globos del contrario.

La lucha se realiza con globos y palillos. Si a uno le estalla el globo queda muerto y tiene que ir a buscar otro globo (solo se puede cambiar el globo 3 veces por persona). El equipo vencedor es el que consigue primero su objetivo, conseguir los 10 trozos del graffiti contrario.

22:00 JUEGO NOCTURNO

ROBIN HOOD: El rescate

Robin Hood, Jefe de los caminos del bosque, ha sido capturado y el Verdugo solo espera una carta del Rey para llevar a cabo su ejecución. Sus seguidores están determinados a no dejar que su Jefe pierda la vida y tratarán de interceptar el mensaje del Rey, antes de que llegue del Palacio a la Prisión.

Se determinan 2 lugares que harán las veces de Prisión y de Palacio, separados por una gran distancia entre sí: La Velilla y el Cementerio.

El grupo se divide en 2 equipos: **MENSAJEROS DEL REY** que tienen la sentencia de muerte de Robin Hood ("**Robin Hood, debes morir**"), y están en el Palacio, y los **SEGUIDORES DE ROBIN** que tienen un mensaje falso que dice "**Robin Hood, recibe mi perdón**".

Los Seguidores de Robin irán al camino a preparar una emboscada.

Después de un tiempo predeterminado, saldrán los Mensajeros llevando la sentencia a la prisión.

Si los Seguidores de Robin logran quitarles la sentencia a los Mensajeros tratarán de llevarle al Verdugo el mensaje falso a la Prisión, siendo perseguidos por los Mensajeros.

Para que los mensajeros del rey lleguen a su destino deberán pasar por varios tramos, saliendo de su palacio de cinco en cinco. El primer tramo difícil con el que se encuentran es con un grupo de acompañantes que están en un lateral de la que pasan alumbrando con la linterna, si dicen el nombre de quien ha salido éste volverá al palacio.

Si consiguen escapar de esta barrera, pasarán a la zona donde los seguidores de Robin les esperan, haciéndoles una emboscada. Para "pillarles" les tienen que quitar una bolsita (de monedas) que la llevan colgada de la cintura. Si se la quitan vuelven a donde empezaron. En una de estas bolsitas estará escondido el mensaje al Rey. (Saben o no quién lo tiene? Sale el último?) **decidimos en el campa.**

Los seguidores de Robin Hood llevan la bolsita a su base y se la dan al acompañante que esté ahí para que las lleve de vuelta al palacio y así reponer.

No debemos dejar que los seguidores de Robin Hood se queden en el camino que baja a la Velilla, sería imposible llegar al otro lado.

Tendremos un Robin Hood (acompañante o ET/cocina) que estará atado y vigilado.

Ganará el equipo que lleve su mensaje a la Prisión.

MATERIAL:

- Dos mensajes
- Alrededor de 20 bolsitas
- Cinta para separar y delimitar las zonas

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: E_durne

Oración: Las Guepardas de Jesús

10:00 COORDINADORA (durante los servicios)

11:30 PISCINA

16:30 TALLERES

“ESTRUCTURARTE” Taller de Reciclado

18:30 JUEGO DE TARDE

MATERIALES:

Se necesitaran 4-5paquetes de cartas de póquer.

En este juego se necesitan 5 educas que hagan de dioses, los que tendrán tres cartas cada uno repartidas de la siguiente manera:

Primer Dios: 2 cartas altas y 1 baja.

Segundo Dios: 2 cartas altas y 1 baja.

Tercer Dios: 1 carta alta y 2 medianas.

Cuarto Dios: 2 cartas altas y 1 mediana

Quinto Dios: 5 cartas altas y 1 AS.

Nota:

Cartas altas: K, Q, J, 10, AS

Cartas medianas: 9, 8, 7, 6,

Cartas bajas: 5, 4, 3, 2,

Se hacen grupitos de pocas personas.

El juego debe realizarse en un terreno oscuro y con escondites, por ejemplo saliendo de la Velilla hacia el campa.

Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses, teniendo cada equipo participante TRES CARTAS, 1 ALTA Y 2 BAJAS las que serán sus vidas. Cada tres minutos irán entrando en la zona de los dioses, los equipos deben de pasar sin ser vistos por los dioses y sin salirse de los límites. En caso de que sean identificados por algún Dios se tendrán que batir en duelo con él. En este duelo el equipo y el Dios ponen sus cartas al revés y cada uno elige una carta del contrario, se dan vuelta al mismo tiempo y en caso de que sea mayor la del Dios el equipo pierde la carta, vuelve al principio y esperará su turno, y si es mayor la carta del equipo el Dios le deja pasar y continuará buscando más Dioses. (Los Dioses no pierden cartas simplemente dejan pasar).

La meta es llegar a batirse con el quinto Dios, el cual tendrá seis cartas, entre ellas el AS gana el equipo que consiga sacar el AS al quinto Dios.

Si pierden muy rápido se les dará otra oportunidad dándoles otras tres vidas.

22:00 JUEGO NOCTURNO

TÚ SI QUE VALARTES

Esta es la velada de las actuaciones, con algunos cambios este año:

En esta edición, tendrán que hacer una actuación por grupos naturales, como siempre, pero además, podrán hacer otras actuaciones de grupos reducidos, mixtos (grupos diferentes) e incluso individuales.

Contaremos con un jurado (con sus gafas de Risto correspondientes) formado por un niño, un ET, un cocinero y un acompañante (*niño?*, Juanjo, Sonia,). Y además habrá un voto del público, formado por todos los coordinadores, cuyo voto es el que han decidido el grupo entero.

Siempre vamos apurados de tiempo y este año puede haber más actuaciones, así que cada una tiene una duración de 7 minutos como máximo.

El orden de las actuaciones serán: grupos naturales, ET/cocinero, acompañantes, otros grupos

Para encontrar nuestros presentadores tendremos un casting que anunciaremos en un cartel desde los primeros días, al igual que anunciaremos este nuevo programa con sus nuevas normas.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Sandra

Oración: Varios (Alba)

11:30 TALLERES

Video Musical

16:30 PISCINA

18:30 ACTUAR

Se busca que los niños tomen un compromiso individual y grupal para mejorar su mundo particular apoyándose en el arte.

- **Compromiso individual:** Se les pondrá a cada grupo unas fotografías sobre las distintas modalidades artísticas, para que cada uno de los niños escriba en el dorso su compromiso particular sobre la modalidad que quiera trabajar y potenciar o sobre varias si así lo desea. Ej: Si su compromiso es: evangelizar a través de comprometerse a participar en el coro de la parroquia, pues lo escribirá en el dorso de la foto de la música.
- **Compromiso de grupo:** El grupo como tal tomará un compromiso y lo explicará al resto de los grupos a través de una modalidad artística como puede ser el teatro, la fotografía, la música, etc.

22:00 JUEGO NOCTURNO

NOCHE EN EL MUSEO

Presentación de la gymkhana

“Buenas noches, hemos entrado en la era del cine, y hemos llegado a la película noche en el museo. Tenemos un problema, hemos estado enredando en las paredes, y se han caído y roto 7 cuadros. Necesitamos vuestra ayuda para encontrar los trozos y recomponer los cuadros.”

Explicación:

Para recomponerlo, tenéis que realizar una gymkhana. Os vamos a separar en siete grupos mixtos, cada uno de ellos deberá realizar 7 pruebas, para conseguir 7 trozos de los cuadros rotos. A cada grupo os vamos a dar un sobre de un color determinado. Y tenéis que ir al número de la prueba que pone en la ficha, por detrás. Muy importante: Las personas que realizan las pruebas están embrujadas por lo que no pueden hablar, para quitarlas el hechizo tenéis que adivinar de qué van disfrazadas, tendréis 1 minuto y medio de tiempo, si no lo adivináis tendréis que ir a otra prueba. Cuando tengáis todos los trozos venid al comedor a recomponer el cuadro.

Importante: Las personas que realizan la prueba, van a tocar diferentes silbatos, para que os sea más fácil encontrarlos. El problema será que todos van a silbar a la vez y se complicará. Deciros también que los límites son hasta el cementerio, hasta la velilla y hasta los alrededores del campo de béisbol. Necesario: Solo se puede llevar una linterna por grupo.

Los puestos y las pruebas son los siguientes:

- **Sara:** Estatua de la Libertad → Detrás de las tiendas de campaña
 - o Los niños tienen que decir un trabalenguas con una cuchara de cola-cao en la boca.
- **Marina:** Mona Lisa → Puerta de entrada del campo
- o Los niños tendrán que contar una historia de miedo.
- **Xiomara:** El Grito → El pinar
 - o Escondite al revés sin salir del pinar.
- **Miriam:** Arco del Triunfo → Borde del campo de baseball
 - o Juego de los borrachos
- **Andrea:** Las cuatro estaciones → Cementerio
 - o Meter la cara en un bol con agua y después en otro con harina en el que hay 3 objetos escondidos (tapa de boli, caramelo, globo) y sacarlos.
- **Diana:** Torre Eiffel → Detrás de los Globos
 - o Hacerla reír contando chistes
- **Lydia:** Ayuda a Andrea
- **Adrián:** Torre de Pisa →
 - o Pasar un trozo de papel de boca en boca.

MATERIAL:

- Fotos de 7 cuadros famosos.
- Cartones varios
- Pinturas
- Bote de cola-cao y dos cucharas
- Periódico
- Dos telas para disfrazarse
- Trozos de papel albal
- Pinturas de cara
- Dos objetos para marcar el recorrido de la prueba de Miriam
- Bol con harina y bol con agua

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Marta Ruíz

Oración: Naturals

11:30 JUEGOS DE MAÑANA

Adaptados a las circunstancias del tiempo y nuestras ganas hay varias posibilidades:

1. Ghymkhana Sanex
2. Torneo de Mazaball y Baseball
3. Juegos varios-agua-olimpiadas:
 - **Bomba-agua**, será como el Bomba de toda la vida pero esta vez lo haremos con un globo de agua, el perdedor recibirá la mojadura por parte del compañero....(sin rencores)
 - **AGARRAR LA COLA**

Material: Una cuerda o cola de tela para cada "patrulla".

Desarrollo: Cada "patrulla" se coloca en fila detrás de su piloto. Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la finca para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de "patrullas". Cualquier patrulla en que se separe la cadena serán descalificados. La patrulla ganadora será la que haya conseguido un mayor número de colas.
 - **CHICOTE SCOUT**

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelo en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelo a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelo en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma el pañuelo del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.
 - **LAS COLAS DE SHERE KHAN**

Se divide a la gente en equipos de 6 o 7 personas. Cada uno de los grupos forma una cola agarrándose de la cintura. El cabeza de cola tiene que intentar coger a los últimos de las demás colas. Cuando una cola coge a otra, la persona cogida se transforma en cabeza de la cola "cazadora". Gana la cola que tras un determinado tiempo tiene más miembros.

- **TIRO AL “NIÑ@”:** Cada grupo escogerá a 4 niñ@s que se colocarán en fila pero a diferente distancia, el equipo contrario intentará alcanzar al “enemigo” con un globo de agua, quién más contrincantes derribe será el ganador.
- **FUSILACIÓN ERRÓNEA:** Haremos dos grupos, cada grupo hará preguntas al equipo contrario, tienen que ser relacionadas con el campamento, cosas que hayan pasado, contenido, actividades....quién conteste mal será “fusilado” con un globo de agua.
- **CAZA A CIEGAS :**El cazador es un niño o una niña, con los ojos tapados y un globo de agua en las manos. A su alrededor corre el resto del grupo, hasta que el cazador o cazadora de en medio diga STOP. Entonces todos paran. Quién para puede preguntar dónde están, y el resto marcará su posición con algún ruido. El cazador ciego tendrá que tirar el globo de agua para tocar alguno y las presas sólo podrán hacer tres saltos para evitarlo.

MATERIAL: Maza-ball, equipamiento de baseball, globos de agua, (buen tiempo....)

16:30 REVISIÓN

MATERIALES: Folios de colores (un color por grupo), un boli por grupo, 7 bolsas de pipas, un plano por grupo, tarjetas con dibujos de instrumentos, si diese tiempo hacer instrumentos, cada acompañante que prepare los materiales para sus pruebas.

Por grupos deben conseguir 7 instrumentos musicales que se conseguirán en distintos puestos. Mientras van de un puesto a otro, irán inventando una canción que luego representarán con los instrumentos que hayan conseguido.

A la vez irán contestando unas preguntas que servirán para la revisión. Cada grupo las contesta en un folio de un color (cada grupo lleva 10 folios de un color).

Irán siguiendo un plano de la zona donde estarán indicados los puestos a los que tienen que ir y el orden.

Cuando un grupo llega a un puesto, contesta una pregunta para la revisión en uno de los folios de colores. Después se le da a elegir 3 pruebas, una fácil, menos fácil y difícil; en cada una de ellas hay un instrumento (en la fácil uno peor, y en la difícil uno que les guste mucho) que conseguirán cuando hagan la prueba.

No se les dice las pruebas ni los instrumentos hasta que elijan.

Cuando hayan estado en los 7 puestos van al comedor, colocan los carteles que han contestado y ensayan la canción con sus instrumentos.

Cuando terminen todos los grupos se hace una asamblea para leer las respuestas de cada grupo y se van haciendo las actuaciones.

PUESTO 1

Guitarra eléctrica.....Pasarse una carta de uno a otro con la boca.

Trompeta..... El grupo pelará pipas hasta que cubran, con sus cáscaras, el fondo de un plato liso de dimensiones normales. Tiempo 1 minuto

Castañuelas.....Pasarse el balón uno por arriba y otro por abajo.

PUESTO 2

Batería.....Pintarse la cara.

Saxo.....Cadena de ropa.

Ocarina..... Escribir 10 palabras que empiecen por CH

PUESTO 3(fuente de Rocamundo)

Micrófono..... Vais ahora a demostrar vuestra capacidad artística. En este control se os proporcionará los medios necesarios. Vais a dibujar algo de esta plaza. Todos debéis de dibujarla

Timbales..... Apagar una vela con una jeringuilla con agua a una distancia de 2m

Bombo..... Prueba de agua.

PUESTO 4

Guitarra eléctrica.....Tacto: averiguar objetos sin verlos

Guitarra Española.....Contar chistes y aguantar sin reír.

Triángulo.....jugar a la zapatilla por detrás.

PUESTO 5

Trompeta..... Enhebrar una aguja

Gaita.....Saltar al potro.

Chinchines.....ir a la pata coja una distancia y volver.

PUESTO 6 (en la Velilla)

Bajo.....Conseguir: una cuchara, una cantimplora, un cepillo.....

Trombón.....Esconder algo y que lo encuentren.

Platillos.....Decir un trabalenguas sin confundirse.

PUESTO 7

Saxo..... .A la cuenta de tres, cada uno del grupo escribirá en un papel, sin que nadie se copie, una fruta cualquiera. Luego se pondrán en común todos los papeles. Si nadie coincide con la gruta de los compañeros, la prueba será válida.

Arpa.....Relevos a tocar una pared, dando vueltas antes de empezar a correr.

Bandurria.....Conseguir 5 hojas de plantas diferentes.

18:30 TALLERES

“COCINARTE”: Talleres de Cocina, preparamos nuestra última cena....

21:00 “CENARTE” degustación de los Talleres.

22:00 “BAILARTE 2012”

Vamos a hacer un baile de gala, al que cada niño tiene que acudir con pareja.

Allí, les pondremos dorsales y comenzaremos un concurso para ver cuál es la pareja ganadora. Pondremos los siguientes bailes, durante los cuales iremos eliminando parejas (sería bueno saber qué acompañantes eliminan en cada baile):

1. La Macarena (6 eliminados)
2. Un pasodoble (6 eliminados)
3. Waka waka (6 eliminados)
4. Un vals (7 eliminados)
5. La canción del campamento (hasta que sólo quede una pareja)

A la pareja ganadora se le entregarán dos coronas de cartulina y una banda de “Ganador de Bailarte 2012”.

Posteriormente, saldremos a bailar a la hoguera y el resto del tiempo seguiremos bailando de manera libre en la discoteca.

MATERIAL:

- Carteles decorativos de la sala o Photocall.
- Cd con la música del concurso + Cd con música de discoteca.
- Madera para la hoguera
- Folios de colores para hacer los dorsales (60)
- Rotuladores
- Coronas y bandas de cartulina para los ganadores.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Juanjo

DISTRIBUCIÓN DE TAREAS:

1. CAMPA
2. MATERIAL
3. TIENDAS
4. GLOBOS
5. VARIOS

Nos preparamos y ponemos guapos para nuestras familias...

Cantamos y preparamos la misa

13:00 MISA EN LA VELLILLA

Recogemos el campamento, despedidas, que no se nos olvide nada.....

Hasta el próximo año y gracias por colaborar.