

**PARROQUIAS DE:
CHINCHILLA, LA GINETA, SAN PABLO DE ALBACETE**



SAHÚCOLAND

2015

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	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: BLANCANIEVES PRESENTACIÓN CAMPAMENTO	Actividad: ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS EL MUNDO AL REVES	Actividad: SIRENITA, MOGLI JUEGOS DE AGUA	Actividad: PETER PAN EL MUNDO MÁGICO	Actividad: LOS TRES CREDITOS ¿DONDE ESTA EL LOBO FERROZ?	Actividad: CAPERUCITA ROJA OLIMPIADAS	Actividad: FERIA
12:00	Piscina						
13:30	Servicio de comedor						
14:00	Comida, siesta. Tiempo libre. Lavadero						
16:00	Taller: DECORACIÓN DE LA CASA	Taller: POMPONES, ATRAPASUEÑOS, CARETAS GOMA EVA, MARIONETAS PAPEL HIGIÉNICO	Taller: RECOGE PELOTAS, TRENZAS LANA, PULSERAS LANA, PINTAR DIBUJOS DE CUENTO	PREPARACIONES ACTUACIONES NOCHE FUEGO CAMPAMENTO	Taller: MANDALAS, MARCOS PLASTILINA, CHUPITOS SAL, PINTAR PIEDRAS	Taller: MOLINILLOS, MARCA PÁGINAS, PINZAS, PAPIROFLEXIA	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: CONTRAEMBRUJO DE BLANCANIEVES	Actividad: LOS CONEJOS MAGICO	Actividad: MARCHA NOCTURNA AL BERRO	Actividad: NOCHE DE IMPREVIS	Actividad: LOS TRES CREDITOS DIABÓLICOS	Actividad: VERBENA. BAILE DE LA PRINCESA	
--:--	Buenas noches, silencio. Reunión de monitores						

SAHUCOLAND: LA BÚSQUEDA DE LOS SUEÑOS

La historia de este año gira sobre los cuentos. Tratamos de ayudar en la educación creativa de los niños, a través de cuentos tradicionales para educar los valores, con todo tipo de personajes y situaciones, para ayudar a hacer del cuento la mejor herramienta educativa. Con la llegada de las vacaciones dedicaremos este tiempo de campamento para este proyecto por medio de los cuentos, que nos va a proporcionar trabajar la creatividad y la expresión tanto física como espiritual.

Trabajar la historia de los cuentos infantiles, es la excusa perfecta para realizar actividades lúdicas y motivadoras que favorezcan la diversión, especialmente interesante para los chavales que disponen de más tiempo libre durante este periodo vacacional.

El Sahúco será el escenario perfecto para crear este mundo ideal donde los chavales serán los grandes protagonistas. Durante el campamento podremos conocer los principales personajes de los cuentos más conocidos. Todo para que vean que también los personajes contienen valores en sí mismos.

Los cuentos siempre han gustado a los niños y niñas. Tienen algo que los hace fascinantes para los pequeños. Esto ocurre porque el cuento se adapta a la mentalidad de los niños y niñas y les permite fomentar su desarrollo y su aprendizaje. Los pequeños construyen ideas y conceptos a través del cuento, sin apenas ser conscientes de ello. El cuento contribuye al desarrollo: cognitivo, afectivo y social. A través de estos relatos, los niños y niñas desarrollan su pensamiento, van estructurando sus ideas siguiendo la secuencia de la historia. Desarrollan los afectos viviendo como esto sucede en los cuentos. Aprenden las conductas sociales y desarrollan su empatía. Cuando leen o escuchan lo que les sucede a los personajes, viven en la piel de éstos y se ponen en su lugar.

Los cuentos son una poderosa herramienta de transmisión de valores. La mayoría de los cuentos llevan un aprendizaje, lo que conocemos como moraleja. Permite explicar conceptos complicados de forma sencilla, utilizando mundos fantásticos y personajes mágicos, a los que les ocurren cosas reales. Los cuentos de alguna manera nos hablan de nosotros mismos. De forma inconsciente los pequeños se identifican con determinados personajes, llegando sin darse cuenta a conocerse y entenderse. Lo que les sucede a los personajes, es lo que nos sucede a nosotros mismos, como tememos determinadas cosas, como nos enfrentamos a monstruos y miedos, como nos ocurren cosas, como vencemos batallas, etc. Hablar de uno mismo o reconocer lo que le sucede a uno mismo no es una tarea fácil. Utilizar otros personajes para ello, es una forma relajada y eficaz de lograrlo, ya que al no hablar directamente de la propia persona, no nos sentimos culpable o juzgados.

Los niños y niñas viven en la piel de los personajes del cuento. Pueden saber cómo se sienten estos personajes, como piensan y porque actúan como han actuado.

Al comenzar el día, se les introducirá con una breve explicación a modo de historia, las dinámicas que se desarrollarán a lo largo del día. Las dinámicas se adaptarán a los contenidos de los diferentes días y los talleres serán creativos y útiles, de manera que luego puedan usarse en los grandes juegos o llevarselos a casa para seguir jugando con ellos, o simplemente como recuerdo.

Las actividades planteadas pretenden ser una alternativa a las actividades de ocio que se llevan a cabo normalmente en el día a día de las parroquias, ampliando, diversificando y optimizando la oferta de ocio, donde los participantes descubran:

- Acogida a todos, sobre todo a los que más lo necesitan.
- Superación, confianza, soñar.
- Entrega y esfuerzo.
- Naturaleza y cuidado de los animales.
- Valor de la ilusión, perdón, creer. La fe.
- Espíritu de familia, de pertenencia a la comunidad, a la Iglesia.
- Valor de la valentía, fortaleza.

Por todos estos y otros muchos motivos, os animamos a todos a vivir y disfrutar de esta aventura y os damos la bienvenida a participar en ella.

PERSONAJES:

1. Blancanieves
2. Alicia en el país de las maravillas
3. Sirenita y Mogli
4. Peter Pan
5. Los tres cerditos
6. Caperucita Roja

SÍMBOLOS:

El gran libro de los cuentos. Iremos añadiendo cada día el valor y el cuento que hemos vivido.

SAHUCO 2015

La colonia de este año, está muy bien enmarcada en todo el proceso de acompañamiento en la fe que se lleva a cabo en nuestras parroquias. La historia que entre todos queremos vivir parte de personajes de los cuentos tradicionales y contemporáneos que transmiten valores que queremos trabajar a lo largo de estos días.

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.

HORARIO DEL DÍA	
HORA	ACTIVIDAD
8:00	Se levantan los monitores.
8:30	LEVANTARSE. Gimnasia. Aseo personal.
9:00	BUENOS DÍAS.
9:15	Desayuno.
9:45	Servicios.
10:15	ACTIVIDAD DE LA MAÑANA.
12:00	Piscina.
13:15	DUCHAS. 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	Baile
19.45	TIEMPO DE PAZ.
21:00	CENA
22:00	ACTIVIDAD DE LA NOCHE BUENAS NOCHES Reunión de monitores.

2.- SERVICIOS DE GRUPO.

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

- ✧ **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							
Servicios de abajo							

3.- SERVICIOS DE MONITORES.

Habr  un cartel en la sala de material / monitores que indicar  los servicios que cada monitor tiene que realizar durante ese d a. No hace falta decir que cuanto m s colaboremos unos con otros ser  cuando m s 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 dem s:

- ✧ **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 ma ana. Si uno llega tarde a la tabla de gimnasia, se le puede castigar con unas vueltas extras a la pista corriendo... Despu es 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 d as:** es como la preparaci n del d a. Hay que prepararlo bien, y no conformarse con leer sin m s una oraci n, ya que es el momento de arranque donde se plantean los valores a trabajar, damos gracias a Dios por el d a que empieza, etc.
- ✧ **Piscina:** no se trata de ba arse (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:** adem s del grupo que le toca servir y de los monitores que sirven con ese grupo, hay unos monitores cuya misi n 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 ir  con los m s pequeos al dormitorio y les "obligar " 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 ense ar a lavar) la ropa en el lavadero, y el del patio que se encargará de organizar unos juegos de mesa con los dem s.
- ✧ **Duchas:** habr  una serie de monitores cada d a que ayudarán a ducharse a los m s pequeos (no a los mayores) y revisarán los pelos y las orejas (muchos no saben y hay que ayudarles, sobre todo las chicas). Una vez duchados todos los chavales, nos duchamos los monitores (no antes que ellos), r pidamente para estar a la hora en el tiempo de paz...
- ✧ **Buenas noches:** m s o menos como los buenos d as, pero haciendo resumen y siendo un poco m s reposados... Hay que prepararlo muy bien. No se puede dejar a la improvisaci n del  ltimo momento, puesto que si nos dejamos llevar por el cansancio, se transmite apat a y que ese momento de oraci n 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, despu s del aviso verbal, se pueden emplear otros m todos m s "convincientes": sacarlos a correr al patio, darles una ducha fresca de agua, etc...). S lo en casos desesperados avisar  "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 d a siguiente podamos volver a desordenarla y que la vuelvan a ordenar otros.

SERVICIO	Lunes	Martes	Mi�rcoles	Jueves	Viernes	S�bado	Domingo
Bello despertar							
Buenos d�as							
Piscina							
Comedor							
Siesta y Tiempo libre							
Duchas	Chicas						
	Chicos						
Buenas Noches							
Correo y sala de material							
Dormitorios							

4.- NOTAS.

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

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

5.1.- Objetivos:

Se trata de ir descubriendo valores importantes en nuestro crecimiento humano y cristiano a través de los personajes de los cuentos

5.2.- Presentación de la aventura:

Nuestra aventura comienza en el Sahúco donde nos encontraremos en un primer momento con la Madrastra del cuento de Blancanieves y su espejito mágico. Ella nos acoge en la colonia

La Madrastra hará un conjuro para traer a la realidad a los principales personajes de los cuentos de la historia de la humanidad. Una vez en el presente los personajes no recuerdan nada. Y ven que no tienen sentido en la realidad en el presente. Quieren volver a sus cuentos. El espejo es el restaurador de cuentos. El espejo cada día puede entregar un mensaje al revés y que puede ser leído en el espejo de forma normal. Esa será nuestra ayuda.

Tendremos que ayudarles a volver a sus respectivos cuentos con la ayuda del espejo. Quien nos irá guiando cada día.

El último día todos daremos gracias por lo vivido en estos magníficos días.

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.

5.3.- Valores de cada día:

LUNES: Acogida, ayuda. Blancanieves

MARTES: Superación, valor de la confianza, soñar. Alicia

MIÉRCOLES: Entrega y esfuerzo. Sirenita. Naturaleza y cuidado de los animales. Mogli

JUEVES: Ilusión, perdón y creer. La fe. Peter Pan.

VIERNES: La familia, la Iglesia. Los tres cerditos.

SÁBADO: Valentía. Caperucita Roja

DOMINGO: Dios. Un cuento verdadero.

5.4.- Nombres de los grupos: LOS CUENTOS

Espejito , espejito, dime... ¿Qué familia es la mejor de todas? La de los tres cerditos?
 Nooooooooooooooooooooo
 Espejito , espejito, dime... por ultimo.... ¿Quién es la mas valiente el mundo mundial?
 ¿Caperucita Roja?

Pero... no puede ser..... jajajaja.....

Nadie, nadie puede quitarme el poder de ser la más guapa de los cuentos. Toda la historia hablará de mi como la más buena, noble y bella de los cuentos. Solo estaré yo. Llena de bondad, simpatía, y belleza.

Los niños en todo el mundo hablarán de mi. Y soñarán conmigo dulces y agradables sueños. Yo soy la mejor de los cuentos.

Pero para eso.... Tendré que hacer un conjuro mágico. Claro... Rompere los cuentos, destrozare las historias y solo me tendrán a mi. Siiiiii eso es.

Solo yo.....

A ver... repetid conmigo.....

“ Ojos de sapo, patas de rana, ¡que tengas suerte toda la semana! Alas de murciélago, cola de lombriz, ¡que hoy y siempre seas muy feliz! Muelas de hipopótamo, cuernos de dragón, ¡que nunca nadie hiera tu corazón! Dientes de culebra, huesos de chucho, ¡nunca olvides que te quiero mucho! Uñas de gato, plumas de gallina que..... ¡te libre de la gripe porcina! Conjuro escobita, escobita, que cada año me ponga más bonita; Sapo, sapito, que este año me vaya mejorcito; Caldero, calderito, que me abunde el dinerito. ”
Egoísmo, soberbia y pereza que en todos cuentos aparezca mi belleza.

Aparecen los personajes de los cuentos y no saben donde están....

Entonces la Madrastra dice en voz alta.... **Lo conseguí, todos los cuentos son míos....**
Jajajajaja... y se va corriendo

Entonces una vez que se ha ido el Espejo Mágico explicará a todos los sucedido y como tienen que ayudar a los personajes a conseguir volver a sus cuentos. Lo primero será hacerse restaurador de cuentos. Tener el carné oficial.

PRUEBAS DEL CARNET

Prueba 1: Visto y no visto (juego del pañuelo. Un pañuelo)

Prueba 2: Painball. Tres globos en el aire a la vez con las manos. (Globos)

Prueba 3: Leer periódico. Buscar 25 palabras en una hoja de periódico. (Periódicos)

Prueba 4: Elefante ciego. Unas 5 a 8 botellas e intentar tirarla con un bolo atado a la cintura. (8 botellas, cuerda y bolo)

Prueba 5: Donde están las llaves matarile rile-rile- (Adivinar cual abre el candado. (Candado y llaves)

Prueba 6: Ojo al as. (Cartas)

Prueba 7: Caja loca. En una caja de pañuelos meter pelotas de ping pong y saltando tiene que salir. (Pelotas de ping pong, caja)

Prueba 8: Mira quien baila. Inventarse un baile con una canción que suene

Prueba 9: Vaso pegado. Dos vasos de plástico unidos por la boca y en medio un papel, intentar quitar el papel sin que se caigan los vasos. (Papel y dos vasos de plástico)

Prueba 10: Algodón nariz. Pasar de un cuenco a otro trozos de algodón con la nariz. (Dos cuencos y pequeños trozos de algodón)

✧ **PRESENTACIÓN DE LAS NORMAS Y EL HORARIO:**

Aparecerá el Espejo Mágico y se presentarán las normas de la casa de manera dinámica.

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.

✧ 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.

✧ MOMENTO DE GRUPO:

Momento para conocernos, decir nuestros nombres, etc... Explicar las normas, el buzón...

✧ TARDE: TALLERES DE DECORACIÓN

El primer día toca decorar el nuestro campamento:

Los grupos de los pequeños: tres grupos hojas,

Los medianos: un grupo carteles de la casa y otro grupo pintar búhos, águilas, pájaros,...

Los mayores: dos grupos pancartas; un grupo la sala de monitores hacer una cueva, dos grupos animales.

✧ TIEMPO DE PAZ:**✧ NOCHE: EL CONTRAEMBRUJO**

La actividad de la noche proponemos hacer una gymkhana donde haya 10 pruebas y cada siete minutos de vaya rotando de prueba. Sonará el silbato para cambiar de prueba. Muy

importante: los personajes deben entretener a los chavales hasta que toque el silvato. El personaje que introduce el juego es Blancanieves, al final saldrá el espejo para felicitar a los chavales... porque lo han conseguido. Cada personaje dará al finalizar su prueba una palabra del contraembrujo. El contraembrujo es: **COLORÍN COLORADO, QUE TODOS LOS PERSONAJES VUELVAN A SU CUENTO**

Blancanieves:

No recuerdo nada... No sé quien soy... Solo sé que aquí no hago nada. Tengo un leve pensamiento... yo era feliz... sabía que estaba con más gente, con gente encantadora... Quiero volver a estar con ellos. Allí tenía amigos, me sentía feliz. Aquí ando sola. Necesito me ayudéis a recuperar el contraembrujo de la Madrastra... aquellos que haga que vuelva a mi vida anterior. Seguro que mis amigos me estarán buscando. Se trata de encontrar el contraembrujo que haga que vuelva a mi cuento. ¿Queréis ayudarme? ¿Sí? Tendréis que ir buscando a lo largo de este reino todo lo que tenga que ver con mi historia y así recordar quien soy. Seguro encontrareis pistas de como volver a ser yo misma.

1. El enanito Sabihondo, Doc

Soy Doc, el enanito sabidondo. Me encanta saber, conocer. He pasado toda mi vida aprendiendo el conocimiento de las cosas. Y vosotros, ¿qué queréis saber? Contadme. Pues bien si queréis que os de una pista tenéis que acertar los siguientes acertijos:

- a) Echo fuego por la boca, espanto por donde voy, ¡ten cuidado! Al que se equivoca, le echa fuego por la boca. *(el dragón)*
- b) Mucho correr, mucho fregar y a sus hermanas trajes planchar pero, al final, ya lo verás, en el palacio se casará. *(Cenicienta)*
- c) Tres hermanos en su casa, ven al lobo pasar, y por mucho que éste sople, no lo consigue tirar. *(los 3 cerditos)*
- d) Todo cubierto con traje blanco, cuando aparezco a todos espanto *(el fantasma)*
- e) En los cuentos soy el malo, porque en vez de un helado, me comería... ¡Al que tienes al lado! *(el ogro)*
- f) Lleva la cara pintada y unos grandes zapatones, ríen los chicos y grandes con sus chistes y canciones *(el payaso)*
- g) Perdí mi sombra, cuando la encontré a Wendy me llevé *(Peter Pan)*
- h) Por decir muchas mentiras me ha crecido la nariz, pero arrepentido luego, vuelvo a sentirme feliz. *(Pinocho)*
- i) Llevo un parche en el ojo, una pata de palo y mi cara es de malo, malo, malo.... *(el pirata)*
- j) Mi padre me llevo al bosque y el camino señalé, marcándolo con piedrecitas para así poder volver. *(Pulgarcito)*
- k) Soy un ratón pequeñito que de noche te visito, me llevo tu dientequito y te dejo un regalito. *(Ratoncito Pérez)*

2. El enanito Gruñón, Grumpy

Pero... ¿qué hacéis molestando a estas horas? ¿No veis que sois un panda de niños mocosos que solo molestáis la paz de este cuento? A ver ¿qué queréis?

Pues mirad yo soy el enanito gruñón, mi nombre es Grumpy. Y si queréis que os de una pista tendréis que jugar al pollito inglés. Cosa que nunca podréis ganarme. No quiero que os acerquéis a mí en ningún momento.

Se sortea entre los niños quién la queda. Aquel que paga, cara a la pared dice tocándola: "Un, dos, tres, pollito inglés". Los demás jugadores, a una distancia fijada, tratan de acercarse a él,

quien tiene derecho a volverse después de decir “un, dos, tres, pollito inglés”. Si al volverse sorprende a algún jugador en movimiento este es eliminado o vuelve al punto de partida. El objetivo es llegar a tocar la pared y salvarse; o tocar al jugador que paga. El último jugador que queda paga.

3. El enanito Mocos, Sneezy

Hola amigos... (se suena los mocos constantemente) me encanta que estéis aquí y queráis ayudar a recuperar a Blancanieves. Estamos verdaderamente muy tristes desde que ella no está... Pero para que os de una pista necesito que me ayudéis a guardar mis mocos

Veis todos estos mocos me gustaría saber a que saben.... (con gelatina se ponen diferentes mocos y de diferentes sabores mezclados con otros ingredientes)

4. El enanito Tímido, Bashful

Soy.... Soy..... soy..... el enanito Bashful, soy el más tímido de los siete enanitos. Casi no hablo, me cuesta reír,... por eso me gustaría me ayudarías a vencer mi timidez con unos chistes... (Al final vence su timidez contando algunos de los siguientes chistes u otros... pero siempre que se puedan contar)

a) *Un gato va caminando por el parque cuando se encuentra a otro gato*

- *Miau, miau..., dice uno*

- *Guau... Guau..., dice el otro*

El primer gato extrañado le pregunta... ¿Por qué hablas así? Y le contesta: “Porque sé idiomas”

b) *¿Qué haces sentado con la caña de pescar en la mano?*

¡Estoy intentando pescar el sueño!

c) *Si un abogado enloquece... ¿pierde el juicio?*

d) *¿Qué le dijo un postre a otro postre? Ponte el impermeable que ahí viene el perro*

e) *Como se dice “sin apetito” en japones: Tayenao*

f) *¿Cual es el pez que huele mucho? Peztoso*

g) *¿Sabes... mi hermano anda en bicicleta desde los cuatro años? Pues ya debe estar lejos*

h) *Era un hombre tan mayor , tan mayor que cuando era joven el arcoiris era en blanco y negro.*

5. El enanito Mudo, Dopy

Por medio de mímica. Les dice quien es... y les explica que deben jugar a averiguar películas por medio de mímica. Enseñará en un papel la película y los demás deben averiguarla.

6. El enanito Dormilón, Sleepy

¿Quien molesta a estas horas? ¡Pero si es hora de dormir!... ¿A ver chicos que hacéis? Yo soy el enanito dormilón, mi nombre es Sleepy y para que os pueda ayudar me tenéis que coger en brazos todo el grupo, balancearme y cantarme una nana.

7. El enanito Bonachón, Happy

Amigos, ¿como estáis? Que alegría estéis entre nosotros para recuperar a Blancanieves. ¿Necesitáis algo? Claro que os puedo ayudar me caéis muy bien pero para ayudaros antes

tengo que ver que entendéis bien los mensajes.

Juegan al teléfono roto

Los niños se sientan en un círculo muy cerca unos de los otros. Se selecciona un niño para comenzar el juego, él o ella deben pensar en una frase seria o divertida y decírsela claramente al niño de su izquierda.

Las frases pueden ser algo así como:

“Mi tío se comió un sándwich con una cucaracha y tres grillos adentro mientras veía un partido de fútbol”.

“Se armó un tole tole que no sabes”

“A cuesta le cuesta subir la cuesta, y en medio de la cuesta: ¡va y se acuesta!”

“El trabalenguas traba la lengua, si no traba la lengua no es un trabalenguas”

El mensaje se va repitiendo de niño a niño siempre por la izquierda, cada uno debe repetir lo que entendió, incluso si no entendió muy bien o sino tiene sentido lo que escuchó. Cada mensaje se debe escuchar y repetir sólo una vez. Cuando el mensaje llegue al último niño éste debe decirlo en voz alta y luego el primer niño debe decir su mensaje original. Luego puede irse siguiendo la pista uno a uno para saber quienes hicieron la peor distorsión.

8. El príncipe

Todo me sale mal. Ya que tenía a Blancanieves cerca... y nuestro amor era eterno la he perdido. ¿Podéis ayudarme? Pero la Madrastra es fuerte y sabia. ¿Podréis con ella? Tengo que comprobar que sois fuertes para pertenecer al grupo que intentaremos socorrer a Blancanieves. Por eso necesito saber vuestro valor. Jugaremos a la pelea de culos en trío. Tres contra tres.

9. El cazador

Venid... venid... Pero que os creéis los dueños de estas tierras... Son mías y de la Madrastra. NO podéis venir aquí haciendo lo que queráis. Estáis secuestrados, retenidos. No tenéis libertad. Solo podéis salvaros de la mazmorra del castillo si os liberáis con el juego de héroes y villanos.

Jugamos a polis y cacos

Se va señalando sucesivamente a cada uno de los niños y niñas, al que le toca justicia será héroe y el siguiente villano. Los que les ha tocado polis se ponen cara a la pared y cuentan hasta 20 o 30, mientras, los demás se van a esconder. Cuando los héroes han terminado de contar van a buscar a los villanos y cuando los encuentran los villanos se van corriendo para que no los agarren pues si un héroe agarra a un villano este queda pillado en el lugar donde han contado los héroes. Para salvarse los villanos, van a donde los héroes han contado y si un villano toca ahí (toca la farola), se salvan todos los villanos y el juego comienza otra vez.

10. La manzana

Hola amigos, soy la manzana del cuento. Algunos me tienen miedo, otros aprecia mi poder y sabor. Como bien sabéis la Madrastra quiso utilizarme para sus malos fines. Pero yo quiero ayudaros de verdad. Por eso si vencéis esta prueba os podré dar alguna pista.



ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS. SUPERACIÓN, CONFIANZA, SUEÑOS

OBJETIVOS DE DÍA

Después de conocernos es necesario superar todas las adversidades. Necesitamos conseguir la confianza en nosotros mismos para poder superar toda dificultad.

ARGUMENTO DEL DÍA

Alicia debe superar todos los enigmas que le vienen en la vida. Nuestra vida es ir creciendo y construyendo el verdadero sueño de la vida.

MENSAJE EN EL ESPEJO:

Ayer lo hicisteis genial, esperamos que hoy podáis seguir ayudando a nuestros amigos. Hoy toca soñar, buscar la ilusión de las cosas. No perdáis la alegría. Seguir haciendo amigos.

Ayer lo hicisteis genial, esperamos que hoy podáis seguir ayudando a nuestros amigos. Hoy toca soñar, buscar la ilusión de las cosas. No perdáis la alegría. Seguir haciendo amigos.

☆ MAÑANA: EL MUNDO AL REVÉS

Aparece en escena Alicia y les cuenta a los niños que ella estaba recogiendo margaritas, cuando le ocurrió algo muy raro , de repente apareció un conejo de ojos rosados , que llevaba un espejo , ella corrió para poder conseguir ese espejo , sin saber lo que podría aguantar...al fin cogió ese espejo y de repente...**TODO EMPEZÓ A CAMBIAR! Todo era al revés.....** Por eso necesita que los niños le ayuden a que todo vuelva a su ser haciendo unas pruebas.....al revés. Cuando consigan hacerlas todas....todo volverá a ser como antes.

1-RECORRIDO PATOSO.

Se dividen las chicas por un lado , y chicos por otro , se colocaran varios conos haciendo un recorrido, el cual tendrán que superar los chicos con tacones y las chicas

con un balón de fútbol.

2-PONTE GUAPO.

Se colocaran dos espejos en uno de ellos los chicos se deberán pintar al sexo contrario , es decir , maquillarse (sombras , pintalabios, etc) y las chicas deberán pintarse un bigote,barba, etc.

3- VÍSTETE A LA MODA.

Entre todas las chicas del grupo ,deberán colocar ropa de mujer a uno o dos chicos del grupo. Y entre todos los chicos del grupo , deberán colocar ropa de hombre a una o dos chicas del grupo , es decir disfrazarse al sexo contrario.

4-PEINATE.

Los chicos deberán realizarse peinados en el pelo de mujer (coletas , etc)

Las chicas deberán realizarse peinados de chico. (pelo de punta , etc)

5- NO TE CAIGAS!

Se colocaran conos en la zona de la prueba , y los chicos y chicas de la prueba deberán pasar los conos guiándose con un espejo que deben llevar en la mano.

6-CHISTE AL REVÉS.

Entre todos los del grupo deberán contar uno o dos chistes empezando por el final.

7-APRENDE A LEER.

Las chicas deberán coger un libro de cuentos y elegir una hoja de ese cuento que deben leer desde el final, los chicos deberán hacer lo mismo , el grupo que antes termine (de chicos o chicas) deberá recitar una canción al grupo ganador.

8-LA CARRETILLA.

Entre todos del grupo deberán cogerse haciendo la carretilla hacia atrás.

9-EL MIMO AL REVÉS.

Uno del grupo deberá hacer un gesto y todos los demás deberán hacer lo contrario (si uno dice si , todos los demás deben decir no)

10-CAMBIO DE PAPELES.

Algunos chicos y chicas del grupo , deberán imitar a un monitor o monitora y todos los demás deberán adivinar del monitor que se trata.

HISTORIA FINAL

Alicia no podía creer todo lo que había pasado por culpa de coger ese espejo...todo había cambiado , todo era del revés , no se lo podía creer , tenia que deshacerse de ese espejo , para que todo volviera a la normalidad. Varios minutos mas tarde todos volvieron a ser como eran , **TODO HABÍA VUELTO A LA NORMALIDAD!!!!**

LISTA DE MATERIAL.

-VARIOS CONOS PARA LOS RECORRIDOS.

- UNOS PARES DE TACONES
- BALONES
- ROPA DE CHICO Y CHICA
- GOMINA
- COLETEROS ,DIADEMAS
- VARIOS ESPEJOS
- 1 CERA DE PINTURA NEGRA
- SOMBRRAS, PINTALABIOS
- 2 CUENTOS/LIBROS

☆ **TARDE: Talleres.**

MARTES 1. Pompones (Elena, Alba, Raquel, Carlos, Javi)

2. Atrapasueños (Chechu, Andrea)
3. Caretas Goma eva (Lucía R. María, Andrea)
4. Marionetas Papel Higiénico (Cristina y Yurena)

MIÉRCOLES: 1. Recoge Pelotas (Javi y Jose Luis)

2. Trenzasa lana: Tamara, Lucía C.
3. Pulseras lana: Laura, Maite, Elena
4. Pintar Dibujos cuentos: Irene, Esteban, Antonio

VIERNES: 1. Mandalas: Javi, José Antonio, Luis

2. Marcos de Plastilina: José Manuel, Lucía G, Lucía R.
3. Chupitos de sal: Esteban, Antonio, Jesús
4. Pintar Piedras: Laura, Carlos, Iván, Carlos, José Manuel

SÁBADO: 1. Molinillos: Cristina, Irene

2. Marca Páginas: Carlos, Iván, Chema
3. Papiroflexia: Victor manuel, José Luis, Gabriel, Cipri
4. Pinzas: Chechu, Lucía C., Iván



☆ **TIEMPO DE PAZ:**

☆ **NOCHE: LA BÚSQUEDA DE LOS CONEJOS**

Enfadada por las aventuras y la felicidad de la que Alicia disfruta en su país, la reina malvada

le pone dificultades y adversidades en su camino. En algún momento en el que Alicia estaba despistada jugando con las mariposas y disfrutando del fresco aroma de las praderas, la reina aprovechó y le hizo un conjuro al conejo, amigo de Alicia. La reina multiplicó a éste en cientos de pequeños conejitos que ahora andan libres por todo el país. La única manera que tenía Alicia para poder orientarse era siguiendo los consejos de su amigo, y ahora sin él, está perdida. Casualmente, hay una manera de revertir el hechizo. Se trata de encontrar a todos los conejitos para que se unifiquen y, finalmente vuelva a aparecer el señor conejo, que guíe a Alicia en su aventura.

Juego:

Suponiendo que serán 10 los grupos, se dividen en tres roles. 4 de estos grupos serán conejos, 3 serán soldados, y otros 3 serán sombrereros.

Los conejos saldrán en primer lugar y tendrán 3 minutos para esconderse en cualquier parte. Transcurridos los tres minutos los soldados saldrán en su búsqueda. Tras otros 3 minutos, los sombrereros entran en acción. El rol del soldado es el de encontrar a los conejos y avisar a los sombrereros para que los atrapen. Los sombrereros atraparán a los conejos solamente si un soldado les ha avisado del lugar en el que el conejo se encuentra. Una vez cazado, el conejo permanecerá en una jaula en el patio, la cual se encargarán de vigilar las hadas de los bosques (que serán monitores). Los conejos tienen una posibilidad de escapar, y es acertando una adivinanza o repitiendo perfectamente un trabalenguas. En el momento que los soldados salgan a buscar, se hará sonar el silbato. Para finalizar el juego se hará sonar el silbato dos veces. Todos, sin excepción deben ir al patio para hacer recuento. Los monitores distribuidos por las diversas zonas de juego agilizarán la operación y se encargarán que ningún conejo sea capturado fuera de los tiempos reglamentarios.

Tiempos del juego:

Entre cada salida habrá 3 minutos de espera.

Una vez estén en juego los tres roles, se cronometrarán veinte minutos de juego real.

Para que todos los chavales jueguen todos los roles, se harán tres rondas.

Se estiman entre cinco y diez minutos de cambio de rol.

La tercera ronda será una excepción a la hora de cronometrar veinte minutos, ya que con esta acabará el juego y deben estar todos los conejos capturados. Por tanto, la ronda dura hasta que se encuentre al último conejo.

Tras 17 minutos de juego real, ningún conejo en la jaula tiene opción de salir.

Normas:

Los soldados tienen la obligación de avisar.

El sombrerero caza tocando con la mano.

El conejo cazado debe ser acompañado a la jaula por el sombrerero que le cazó.

Ningún conejo libre puede entrar o esconderse en el patio.

Habrán grupos de monitores distribuidos por diversas zonas, y no darán información ni a soldados ni a sombrereros. La función de estos monitores es delimitar zonas peligrosas y decir a los conejos donde pueden o no esconderse.

Los conejos tendrán una sola opción de salvarse, y elegirán entre una adivinanza o un trabalenguas. Lo harán según el orden de llegada.

En el patio no puede haber ningún soldado. Esto dará cierta ventaja a conejos astutos que hayan superado la prueba y vuelvan a ser libres.

Cada rol estará identificado por un papel de color que llevará el chaval en la camiseta. Rojo para los conejos, verde para los soldados y azul para los sombrereros.

Fin del juego:

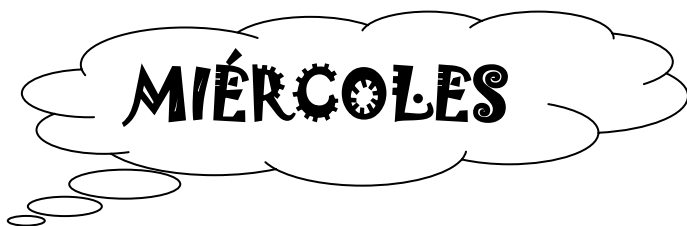
Tras la última ronda y teniendo a todos los conejillos capturados la reina se ve en la obligación de revertir el hechizo. Todos los chavales que sean conejos volverán a ser niños, se sentarán en las escaleras, y aparecen Alicia y el conejo.

Personajes:

Reina malvada
Alicia
Conejo
3 Hadas de los bosques

Material necesario:

Papel de colores rojo, verde y azul
Impredibles
Diferentes trajes para los distintos personajes



SIRENITA. ENTREGA Y ESFUERZO.

MOGLI. NATURALEZA Y CUIDADO DE ANIMALES

OBJETIVOS DE DÍA

Vamos superando las dificultades y es bueno seguir ayudando a los demás. Pero nuestro alrededor nos da muchos motivos para crear un mundo mejor.

ARGUMENTO DEL DÍA

Dos cuentos que nos hablan de un mundo bello y lleno de emoción. Abrimos nuestros ojos y damos gracias por todo lo bello que tenemos a nuestro alrededor. Mogli y la Sirenita dos personajes unidos por la belleza de la creación.

MENSAJE EN EL ESPEJO:

Las cosas no parecen fáciles. La Madastra se ha enterado de vuestros éxitos y os lo quiere poner difícil. Tendréis que conseguir el objetivo con mucho esfuerzo y dedicación. Hoy tocará salir fuera de nuestro castillo para disfrutar de todas las cosas bellas. Unidos lo conseguiréis.

Las cosas no parecen fáciles. La Maestras se ha enterado de
 nuestros éxitos y lo quiere poner difícil. Tendremos
 conseguir el objetivo con mucho esfuerzo y dedicación. Hoy
 toca salir fuera de nuestro castillo para distribuir de todas
 las cosas bellas. Unidos lo conseguireis.

☆ MAÑANA: JUEGOS DEL AGUA

Sale el espejo y anuncia que esta mañana no habrá juegos porque el personaje que tiene que venir no se acuerda de nada y no puede hablar (entonces empieza a sonar la canción de la sirenita y sale ella con un acompañante muy especial, el cangrejo Sebastián, que va a ser el encargado de anunciar lo que la sirenita quiere transmitir a los niños. Dirá que han perdido a su hija y lo único que recuerda es que tienen que recuperar el tritón para saber dónde está su hija y que para ello necesitamos conseguir el máximo de agua posible).

Aparece la sirenita como persona vestida con la parte de arriba de un Bikini maquillada y con un intérprete (el cangrejo Sebastián) y el será el encargado de ser el portavoz de la sirenita.

"Sebastián":(la sirenita hace como que habla y no puede). "chicos yo voy a ser el portavoz de la sirenita porque ella no puede hablar y no nos acordamos de nada. Para poder recuperar la memoria necesitamos que recuperéis el tridente, por ello debéis de conseguir el máximo de agua posible en las pruebas." (explicación de lo que consiste cada prueba y ya dirige a cada grupo a su prueba)

PRUEBAS:

1. Bandeja. Consistirá en que el grupo formara una fila india sentados en el suelo y se deberán de pasar una bandeja con 10 vasos llenos de agua por encima de la cabeza de uno a otro hasta llegar al final. Los vasos que no se caigan se echarán al cubo. Material: una bandeja y vasos

2. Autolavado. Los monitores de cada grupo saldrán como voluntarios forzados para que los niños los pinten con ceras blandas "de dos a tres personas para que sean lavadas". Seguidamente y cuando el monitor de la prueba lo vea conveniente lo tendrán que lavar con jabón y lo enjuagarán dejándolo bien limpio. La recompensa será la conveniente por el monitor de la prueba dándole el agua que vea necesaria". Material: barreño, ceras blandas, jabón en pastillas y esponjas.

3. Cataratas del Sahúco. Desde la escalera exterior se vaciarán regaderas y/o botellas de agua. Los niños estarán situados debajo de ésta, y con vasos pequeños de plástico que estarán preparados debajo de la escalera deberán coger el máximo agua posible y depositarla dentro del cubo. El monitor desde arriba tiene que ver en todo momento el cubo de cada grupo para que no hagan trampas escurriendo su ropa, etc. Material: vasos, jarras grandes y/o botellas grandes de agua.

4. El manazas. Consistirá en que haciendo un vaso con las manos los ocupantes de cada grupo deben de hacer un recorrido con obstáculos. Al terminar el agua que les quede en las manos la echarán en su cubo.(el recorrido debe de tener obstáculos como sillas, balones, etc delimitado con un camino con tiza. Material: tiza

5. El caballo ciego y el jinete loco. Los ocupantes de cada grupo deberán de dividirse por parejas (más o menos del mismo volumen) para llevarse entre sí subido a caballito. El caballito irá con los ojos vendados. Deberá dirigirlo el jinete y éste deberá de llevar un vaso de agua en la boca y volcarlo en el cubo de su grupo subido encima del Jinete "sin utilizar las manos". Material: vasos y telas para vendar ojos.

6. Actuación bajo el agua. Los ocupantes de todo el grupo deberán de cantar, bailar, etc.,. Debajo de la lluvia producida por una manguera. La recompensa será el agua que escurrirán de su ropa. (rampa de entrada al patio) Material: manguera.

7. La esponja. El grupo se pondrá en las escaleras uno encima de otro y se deberán de pasar una esponja empapada de arriba abajo de la escalera y el último tendrá que escurrir la esponja en su cubo. Además éste debe de coger la esponja después de escurrirla y ponerse el primero en la parte de arriba bajándose una posición todos los demás del grupo. Material: esponja. Barreño.

8. Preguntas y respuestas. El monitor de la prueba realizará preguntas y los niños tendrán que responderlas sin ayuda de los monitores. Si la contestan correctamente se les dará una recompensa de medio vaso y si fallan se lo echaran al portavoz en la cara (cada vez será uno el portavoz) Material: vasos.

PREGUNTAS:

- 1-¿De qué color es Dori de buscando a Nemo? - azul y amarillo.
- 2-¿Cómo se llama la hermana de Úrsula de la sirenita? - Morgana.
- 3-¿Qué le tiene que llevar Caperucita a su abuela? - cesta con comida.
- 4-¿Nombres de los 7 enanitos? - Dormilón, Feliz, Mudito, Tímido, Gruñón, Mocososo y Sabiondo.
- 5-¿De qué color lleva el vestido la bella durmiente en el baile final? - rosa-azul.
- 6-¿Por qué entra en un profundo sueño la bella durmiente? - Porque se pinchan con la aguja de una rueda.
- 7-¿Por qué se va Elsa "la de Frozen" del reino? - para proteger a su hermana.
- 8-¿Qué tiene la bestia guardada en la urna? - Una rosa.
- 9-¿Con qué intenta envenenar la madrastra a Blancanieves? - Con una manzana.
- 10-¿Cómo controla Ratatouille al cocinero? - estirándole del pelo.
- 11-¿Por quién se hace pasar Mulan para ir a la guerra? - Por su padre.
- 12-¿A qué hora tiene que volver Cenicienta a su casa? - A las 12.
- 13-¿Cómo se produce el incendio en Bambi? - por unos cazadores.
- 14-¿Cómo se llaman los amigos de simba? - Temon y Pumba.
- 15-¿Cómo se llama la chica del jorobado de Notre Dame? - Esmeralda.

9. Diana acuática. Se pondrán en una fila de uno en uno. Con una jeringuilla deberán de lanzar agua a su cubo desde una distancia de dos metros. Material: barreño, jeringuillas.

10. El coladero. Los miembros del grupo deberán de llevar una bolsa con agujeros de dos en dos haciendo un recorrido que ponga el monitor de la prueba vaciando el agua restante en su cubo. Material: bolsas de basura.

Prueba final: El bombardeo. Al terminar todas las pruebas se realizará el clásico juego del bombardeo. Consistirá en coger el número máximo posibles de globos lanzados desde la galería de la luz. Material: globos de agua grandes y pequeños y bolsas de basura para almacenarlos.

Material aparte: Un recipiente por grupo. Para evitar colapsar los grifos se recomienda que cada prueba (excepto la 3, la 6 y el bombardeo) tenga llenas una o dos garrafas de agua (o las que necesite, sin desperdiciar).

✧ TARDE: Talleres

✧ TIEMPO DE PAZ:

✧ NOCHE: CAMINO AL BERRO

Cuando todos los niños estén sentados en las escaleras saldrá el espejo y les dirá que tienen que ir a la jungla del Berro y que allí les esperará Mowgli para darles una sorpresa. En el Berro después de cenar saldrá el oso Baloo muy preocupado y les dirá que no encuentra a Mowgli por ningún lado y que cree que lo han podido ver los distintos personajes que se encuentran por la jungla del berro y deberán de ir de uno a otro para saber dónde se encuentra al final (mowgli se encontrará en la pista y se realizara un juego final todos juntos).

1. Lobos Akela: puerta de la cruz. Tienen que intentar aullar más fuerte que él.

La serpiente Kaa: en el parque. Deben darle un paseo por donde ella quiera. Los chavales le harán la sillita de la reina.

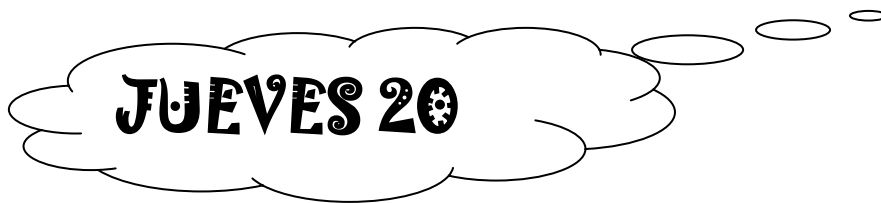
2. La pantera Bagheera: en la calle de enfrente a la puerta de la cruz. Tendrán que pillarla corriendo (saldrá corriendo sin decir nada y dirá tenéis que pillarme para saberlo)

Los monos Bandar Logs: arriba del pueblo a la derecha de las pistas .Buscar plátanos escondidos.

3. El tigre Shere Khan: debajo de los monos. Tendrán que hacer reír al tigre porque siempre está enfadado.

4. Mowgli y Baloo: En la pista. Baloo llegará y dirá que gracias a ellos han conseguido que sepan donde esta Mowgli y éste saldrá les dará las gracias y nos volveremos todos juntos al Sahúco.

Material: intentar buscar trajes para pruebas en el berro "se pueden cambiar los personajes si hay disfraces de otros"



PETER PAN. ILUSIÓN, PERDÓN Y CREER. LA FE.

OBJETIVOS DE DÍA

Siempre se nos pide crecer. No podemos dejar de avanzar, de seguir nuestra aventura de la vida. Si dejas de soñar, dejas de buscar. Y para poder seguir avanzando necesitamos siempre reconocer los errores, convertirnos y así para poder crecer...

ARGUMENTO DEL DÍA

Peter Pan ha dejado de soñar, de creer en la magia y en el mundo de la ilusión. Ha dejado de seguir la aventura de su propia vida. Vamos a profundizar en el mensaje de seguir creciendo como personas y engrandando el corazón.

MENSAJE EN EL ESPEJO:

Estáis en buen camino, estamos muy cerca de conseguir el objetivo. Si seguís poniendo ilusión lo conseguiréis. Algunos andan despistados, sin ánimo. Debéis creer en vosotros mismos, tener fe. Si alguno ha ofendido a otro perdonarle. Así lo vais a conseguir.

perdonarle. Así lo vais a conseguir.
 Si alguno ha ofendido a otro
 creer en vosotros mismos, tener fe.
 despistados, sin ánimo. Debéis
 conseguiréis. Algunos andan
 si seguís poniendo ilusión lo
 muy cerca de conseguir el objetivo.
 Estáis en buen camino, estamos

★ MAÑANA: EL MUNDO MÁGICO

El contexto de esta actividad se encuentra ubicado en los diferentes mundos de 5 cuentos Disneys. Cada mundo, será un territorio que pertenecerá a un equipo (compuesto por un grupo de los mayores y otro de los pequeños).

En cada uno de los territorios, se encontrarán escondidas 20 pelotas. El objetivo del juego es conseguir el mayor número de pelotas para ganar el juego. Para ello, nos encontramos diferentes papeles para cada equipo:

PAPELES	FUNCIONES
El portero (será un personaje representativo del mundo al que pertenece)	Este papel es el más importante ya que lleva el control del juego y se tiene que coordinar con el resto de porteros. Será realizado por monitores.
Los protectores (10 niños)	Su función será proteger las pelotas de su territorio, cómo: durante el tiempo de ataque de otro equipo en su mundo tendrán que vigilar las pelotas que son encontradas por el equipo contrario, vigilar que los miembros de ese equipo salgan por la única puesta de acceso(es decir, que no hagan trampas), todo esto sin interferir. Y en el momento que haya acabado este tiempo volver a esconder las pelotas que ha conseguido el resto de su equipo (los buscadores) en otro territorio.
Los buscadores (el resto de niños del equipo)	En el momento que el portero de su mundo les dé la salida, se tendrán que dirigir al mundo que le corresponda para conseguir el mayor número de pelotas posible. Para ello dispondrán de 30 segundos que serán controlados por el portero del mundo al que atacan.
2-3 monitores por grupo.	Uno de ellos será el encargado de acompañar al grupo de buscadores de manera que dinamice el camino de un territorio a otro y resuelva los posibles conflictos. El otro u otros se quedaran en la base con los protectores encargándose de que no haya trampas, llevando un poco en control de las bolas y facilitando el intercambio de papeles de protectores y buscadores (solo cuando sea necesario).

Como hemos dicho, en el juego nos encontramos 5 mundos que hay que delimitar previamente de forma muy clara, ya que solo se podrá salir y acceder a él por una puerta que estará custodiada por el portero de reino.

Se realizarán 4 rondas, de manera que cada equipo pase una sola vez por el resto de territorios. Cada ronda durará 10min (este tiempo tiene que estar muy bien controlado por los porteros), dentro de cada ronda el grupo de buscadores dispondrá de 5 min para ir al territorio enemigo, buscar las pelotas y volver a su mundo. En esos cinco minutos estarán incluidos los 60 segundos de búsqueda.

REGLAS DEL JUEGO:

Cuando los buscadores encuentren las bolas tendrán que estar muy atento al tiempo, porque si se acaban los 60s de búsqueda y siguen dentro del territorio contrario perderán todas las bolas que tengan y se las darán a los protectores de ese mundo.

Si sale o entra por cualquier otro sitio que no sea la puerta serán penalizados. En el caso de que lleven pelotas se le quitan o si ha sido en el momento de entrar no podrán participar en el tiempo de búsqueda.

En el caso de encontrar una bola por el camino, se la podrá quedar dicho equipo, pero si es que se le cae a un niño y va a cogerla, el niño de otro equipo no se la podrá quitar por mucho que sea más rápido. Si hay algún problema lo solucionaran los monitores que vayan acompañando a los buscadores, si no se tiene claro la bola quedara nula.

Los monitores no juegan, sobretodo los que acompañen a los buscadores, estos en el momento de búsqueda podrán ayudar a que ningún miembro del grupo se quede dentro del territorio contrario avisando del tiempo que queda o con la cuenta atrás.

	MUNDOS	PORTEROS	LUGAR
1	El país de la Maravillas	Alicia	
2	Nunca Jámas	Peter Pan o niño perdido	
3	La Selva	Mogli	
4	El Reino del Hielo	Olaf	
5	La isla del tesoro	Pirata	

✧ **TARDE: PREPARACIÓN ACTUACIONES DEL FUEGO DE CAMPAMENTO**

✧ **TIEMPO DE PAZ: CELEBRACIÓN PENITENCIAL**

✧ **NOCHE: FUEGO DE CAMPAMENTO**

Imprevis disney

Participantes: 10 grupos

Realización: la actividad se realiza por grupos, cada grupo debe realizar un baile con una canción que se les da, también pueden realizar un final de cuento con la canción que tienen. En la actividad hay un jurado, que son los protagonistas de cada canción son 10 personajes los que componen el jurado y hay un presentador, que es el que anuncia todo el imprevi.

Decoración : globos por los árboles de colores.

Material : cada grupo lleva sus propias vestimentas.

Personajes :

- ✕ Micky Mouse - Presentador
- ✕ Bella, Aladín, Elsa, Hércules, Alicia, Tarzan, Ariel, Mougli, Cruella de Vil, Simba.

Canciones :

- ✕ Bella y bestia son - Bella y bestia
- ✕ Un mundo ideal - Aladín
- ✕ Sueltalo - Frozen
- ✕ De cero a héroe - Hércules
- ✕ Feliz no cumpleaños - Alicia en el país de las maravillas
- ✕ Hijo de hombre - Tarzan
- ✕ Bajo el mar - La sirenita
- ✕ Busca lo más vital - El libro de la selva
- ✕ Cruella de vil - 101 dálmatas
- ✕ Hakuna matata - El rey león



LOS TRES CERDITOS. FAMILIA, LA IGLESIA

OBJETIVOS DE DÍA

Estamos creciendo en familia. Hemos hecho una gran familia de campamento. Durante este día vamos a profundizar en el tema de sentirnos comunidad y familia: Iglesia.

ARGUMENTO DEL DÍA

Los tres cerditos nos hablan de cómo debemos cuidarnos los unos a los otros. Juntos podemos más. Formar familia y la Iglesia es sentirnos unos junto a otros. Se nos propone tener abiertos los ojos y el corazón para ayudarnos los unos a los otros.

MENSAJE EN EL ESPEJO:

¡Qué grandes sois! Todo lo estáis consiguiendo y siempre unidos. Sois una verdadera familia. Así da gusto. Hoy vamos a tener un día especial. Vamos a sentirnos familia. Y todos unidos a un mismo Dios que nos une. No le dejéis solo....

¡Mismo Dios que nos une. No le dejéis solo....
 Vamos a sentirnos familia. Y todos unidos a un
 da gusto. Hoy vamos a tener un día especial.
 siempre unidos. Sois una verdadera familia. Así
 ¡Qué grandes sois! Todo lo estáis consiguiendo y

EXPOSICIÓN DEL SANTÍSIMO

☆ MAÑANA: ¿DÓNDE ESTÁ EL LOBO FERROZ?

Salen los 3 cerditos muy apenados y cabizbajos, le explican a los niños que después de que el lobo feroz intentara derribarles su casa de ladrillos a soplidos, lo adoptaron como mascota, era un poco travieso pero ya no quería comérselos. Pero ahora el lobo feroz se ha escapado y no lo encuentran.

- Bueno en realidad si lo hemos encontrado, hemos encontrado 10 lobos, pero no sabemos cuál es el lobo feroz de verdad.

- Tenéis que ayudarnos a decidir entre todos los lobos que hemos encontrado cual es el verdadero lobo feroz.

Seguidamente les explican las reglas de la actividad de la mañana que son las siguientes:

- ❖ Los monitores que hacen de lobos se distribuyen por el terreno acotado (campo de fútbol). Cada lobo ira caracterizado de acuerdo a su personaje.
- ❖ Uno o dos monitores permanecen en el centro del juego (en el patio) y ofrece a los grupos las contraseñas para el lobo que les corresponda. Los grupos de chavales acudirán al patio cada vez que busquen a un lobo a fin de obtener la contraseña necesaria para hallarlo.
- ❖ Para buscar un lobo, irán diciéndole la contraseña a todos aquellos que haya repartidos por el campo de fútbol. Si es el lobo buscado, responderá afirmativamente y les dirá la prueba que tienen que hacer. Pero si no es así, el lobo permanecerá en silencio y el grupo deberá buscar en otro lugar.
- ❖ Cuando el grupo no consigue resolver la prueba, tendrá una penalización que consiste en realizar durante el resto del juego una actividad determinada para cada lobo.
- ❖ Cada 10 minutos sonará el silbato y habrá que cambiar de lobo, tanto si se ha terminado la prueba como si no. Si está inacabada se impondrá una penalización

PRUEBAS:

LOBO	CONTRASEÑA	PRUEBA	PENALIZACIÓN
LOBO FANTÁSTICO	Un rey tenía tres hijas, las metió en tres botijas y las tapó con un pez.	Narrar mímicamente y con expresión corporal, una historia original, un cuento o una película.	Cada miembro del grupo deberá continuar el recorrido con un lazo grande atado al pelo
LOBO MUSICAL	Escucha hermano la canción de la alegría	Cantar una canción, la que el grupo decida pero cambiándole la letra.	Los miembros del grupo ya no podrán caminar con normalidad; deberán trasladarse dando saltos.

LOBO SONRIENTE	¡Ja, je, ji, jo, ju! ¡Ja, ja, ja!	Un miembro del grupo se tumba en el suelo. Otro coloca su cabeza sobre el estómago del primero y así sucesivamente. Una vez colocados, el primero dice ¡Ja! El segundo ¡Ja, ja! El tercero: ¡Ja, ja, ja! Por tanto, cada nuevo participante añade un nuevo ja! Una vez concluida la serie, lo hacen en sentido inverso añadiendo con cada ja! Una palmada. Se puede repetir varias veces, añadiendo progresivamente otras dificultades.	Cuando se crucen con otro grupo por el camino deberán gritar el nombre de su grupo con todas sus fuerzas.
LOBO BEBÉ	Duérmete niño, duérmete ya que si no el lobo te comerá	El grupo ha de improvisar una cuna en la que reclinar al monitor. Una vez lo han acomodado, le cantarán una nana, lo más dulce posible, para tratar de que se duerma.	Deberán trasladarse de una prueba a otra cogidos todos de la mano.
LOBO SABIO	Más sabe el diablo, por viejo que por diablo	ADIVINANZAS 1.No es cama ni es león y desaparece en cualquier rincón.(CAMALEÓN) 2. Todo lo lleva delante los colmillos para la lucha y la trompa para la ducha.(ELEFANTE) 3. Ave que corre y no vuela y cuando ve peligro esconde la cabeza(AVESTRUZ) 4. Cuál es el insecto que al ponerse boca arriba cambia de nombre(ESCARABAJO)	Cada miembro del grupo continuará el recorrido con una pinza de tender puesta en la parte superior de una de sus orejas
LOBO REFRANERO	Cuando todos te digan que eres asno, rebuzna y ponte rabo	Hablando en rima, se dejan unos minutos de preparación para que los participantes recuerden todos los refranes posibles. Luego el grupo se pone en fila y, por orden, cada participante dirá un refrán. No se podrá repetir ninguno.	Durante los recorridos siguientes, el grupo recitará a coro el refrán de contraseña: Cuando todos te digan asno, rebuzna y ponte rabo
LOBO BAILARÍN	Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir	Todo el grupo debe seguir al monitor al ritmo de la canción: Todo el mundo en	A partir de ese momento, deberán desplazarse todo el

		esta fiesta se tiene que divertir todo aquello que yo haga lo tenéis que repetir.	grupo en fila india, cogidos por los hombros.
LOBO PRESUMIDO	Aunque la mona se vista de seda, mona se queda	Hablando pijo, se entrega a cada grupo barras de maquillaje, cintas de colores, un rollo de papel higiénico, etc. Se les pide a los chavales que se disfracen de forma original, manteniéndolo hasta el final del juego.	A partir de ese momento seguirán con pecas y granos pintados en la cara
LOBO FERROZ	Y sopló y sopló y la casita de los cerditos derribó	En una mesa, los chavales deben intentar derribar unos vasos de plástico que contendrán en su interior distintos pesos.	A partir de ese momento a tres miembros del grupo se les tapaná la boca con precinto y no podrán hablar
LOBO PIRATA	Oh, oh, oh, y una botella de ron, siete piratas en un calabozo, oh, oh, oh, y una botella de ron.	Los chavales deben esconder un tesoro y dibujar un mapa para que el monitor sea capaz de encontrarlo.	A tres miembros del equipo se les requisará una zapatilla.

MATERIAL:

- Lazos para el pelo
- Pinzas
- Barras de maquillaje, cintas de colores, papel higiénico
- Vasos de plástico
- Precinto

☆ **TARDE: Talleres**☆ **TIEMPO DE PAZ:**☆ **NOCHE LOS 3 CERDITOS DIABÓLICOS**

Todos los niños sentados en las escaleras del patio; salen los tres cerditos como locos por el patio con caretas de cerdo malvado. El lobo feroz sale seguidamente muy amable con todos los niños y explica lo siguiente:

- Hola chicos, soy el lobo pero esta vez no feroz (cara triste). Alguien muy malvado ha cambiado el cuento de los tres cerditos y le ha dado la vuelta al cuento; ahora yo soy un lobo muy noble y ellos son unos cerditos malvados y diabólicos. Necesito que me ayudéis a encontrar un hechizo que volverá todo a la normalidad.
- Para ayudarme debéis preguntarles a los habitantes de Villa Piara del Mal, pueblo del que vienen los 3 cerditos y que también se ha convertido en un pueblo diabólico. Tenéis que interrogarlos sobre el hechizo que devolverá a los tres cerditos a su origen inicial. No os va a ser nada fácil, los tres cerditos están merodeando por el Sahuco e intentarán que no consigáis el hechizo.
- Organizaos por grupos y os indicare donde se encuentra vuestra primera prueba.

El lobo los organiza y le dice a cada monitor cuál es su primera prueba y donde deben dirigirse. Para el conseguir el hechizo cada personaje le entregará al final de cada prueba un trozo, 9 de ellos serán falsos y solo uno es el verdadero. Todos los monitores le entregarán la parte verdadera del hechizo al cuarto grupo que pase por su prueba.

1. **El carnicero gótico (barbacoa):** El carnicero está muy enfadado porque ha perdido a los tres cerditos a los que quería hacer filetes. Hay un animal desconocido tapado con una sábana (una sábana manchada de sangre y que contenga vísceras) al lado de la barbacoa que el carnicero cree que es uno de los cerditos, los niños deberán ayudarlo a llevarlo hasta la barbacoa donde al darse cuenta de que no es un cerdito saldrá loco y empezará a destriparlo y a lanzar trozos del animal, mandándolos a la siguiente prueba.
2. **El pastor destripador (campo de fútbol):** Quiere encontrar a los cerditos que han matado a su rebaño, para vengarse les dice a los niños que los busquen por el campo de fútbol porque dice que los ha visto hace poco, pero habrá una oveja malvada, diabólica entre los arbustos aterrorizando a los niños, una vez que se hayan asustado un poco los mandan a la siguiente prueba.
3. **Veterinario sangriento (aseos):** El veterinario les propondrá hacer una exploración a las partes de unos animales que ha encontrado para identificar si alguna de ellas pertenece a alguno de los cerdos, al darse de que no es así, se enfadará lanzando todo al suelo mandándolos entre gritos a la siguiente prueba.
4. **La blasa endemonia (camino al berro):** La blasa está endemoniada y parece la niña del exorcista porque cuando estaba echándole de comer a las gallinas los tres cerditos han pasado por allí, la han tirado al suelo y le han roto la cadera. Los chavales la tienen que transportar de un sitio a otro, mientras ella va echando espumarajos verdes cual niña del exorcista.

5. **El tractorista satánico (camino de las peñas):** (Habla muy basto, auténtico de pueblo). Pos yo un día estaba labrando las tomateras, que fue una cosecha malisma no dieron ni pa hacer moje, y las habas...(empieza a dar rollo). Bueno que Bartolo, el del palomar, el hijo la Eufrasia, la de tocino torcio, pos ese, pos que se cruza en medio bancal y claro pos lo pilló con el tractor, y yo ya desde ese día no me apetece a mi hacer las cosas del campo a si que ayudarme a sembrar los tomates a ver si este año me da resultao la cosecha.

6. **El enterrador (cementerio):** Los cerdos han revuelto todas las tumbas y han sacado todos los esqueletos y los cráneos por ahí, estoy todo el día colocándolos en su sitio, pero necesito que me ayudéis a colocar uno y a buscar su tumba. Se les lleva a un sitio así oscuro y se les enseña el cráneo y se les asusta.

7. **El fantasma del palomar (lamparario):** Fui atropellado por el tractorista, él dice que fue sin querer pero me estaba buscando porque le debía cuartos. Ahora el fantasma quiere vengarse y les pide a los niños del grupo que les de alguna prenda o algo que lleven para hacer una maldición contra el tractorista(echarle cuento al asunto, asustando)

8. **El disecador de perdices (sala de café):** El hombre se dedica a disecar animales, especialmente perdices, pero los cerdos se las han espantando pero necesita disecar un niño, pide un voluntario, lo atan en una camilla, lo amenazan con agujas y material quirúrgico.

9. **La granjera obsesiva (comedor):** Desde que los cerdos mataron sus vacas está obsesionada con los cuernos, así que todos los niños del grupo tienen que ponerse cuernos con las manos haciendo la vaca, el problema viene cuando la granjera saca un cuchillo gigante para sacrificar a una, ¿Cuál será la elegida?

10. **El espantapájaros (barbacoa del patio):** El espantapájaros está quieto y cuando los niños se acercan atrapa a uno y les hace un chantaje para que lo suelte y no lo convierta en espantapájaros que es buscar en un barreño su nariz (zanahoria).

Al final el lobo, les dice que deben juntar los trozos que no se repitan para formar el hechizo, una vez que lo tienen hecho, los conduce al campo de fútbol porque dice que allí están los cerdos. Cuando todos están allí se cierran de pronto las puertas de la colonia, y los cerdos se ríen dentro. Los monitores se asustan porque no pueden entrar y van organizando a los niños para dormir esa noche en el campo de futbol. El lobo los tranquiliza y les dice que hay una llave escondida del Sahuco, la buscan, la encuentran y pasan a la colonia, capturan a los cerdos, hacen el hechizo mientras los cerdos están debajo de una sábana, con sus caras sonrientes y rosadas.

MATERIAL

- Sangre artificial(harina, miel, colacao, colorante alimentario rojo)

- Esponjas, trapos viejos...
- Tomates maduritos
- Animales disecados
- Zanahoria
- Sábana grande
- Trajes: Delantales, sombreros de paja, monos de trabajo, caretas de cerdo malvado



CAPERUCITA ROJA: VALENTÍA

OBJETIVOS DE DÍA

No debemos ser en la vida simplistas ni personas que vivamos en un mundo tan irreal que creamos que no hay dificultades. A los chavales se les propone que sean fuertes, valientes. Saber ver los problemas e intentar buscar soluciones.

ARGUMENTO DEL DÍA

Caperucita vive feliz pero no se da cuenta que en la vida hay dificultades. Vamos a intentar superar las adversidades con mucha valentía. Buscar soluciones aunque nos cueste.

MENSAJE EN EL ESPEJO:

Después de una noche terrorífica habéis conseguido muchas cosas en cada uno de vosotros. Hoy queremos vencer los miedos con la valentía. Ser valientes para demostrar que podemos vencer los miedos que nos rodean. Si ponéis verdadera valentía. Podréis conseguir restaurar todo el libro. Es la última etapa.

la última etapa.
 valentía. Podréis conseguir restaurar todo el libro. Es
 miedo que nos rodea. Si podéis verdadera
 valientes para demostrar que podemos vencer los
 daremos vencer los miedos con la valentía. Ser
 muchas cosas en cada uno de vosotros. Hoy
 Después de una noche terrorífica habéis conseguido

☆ MAÑANA: OLIMPIADAS

Entra caperucita roja cuando todos los chavales estén sentados en las escaleras, les explica que necesita que le ayuden para cruzar más rápido el bosque y que el lobo no se coma a su abuela, para esto tendrán, por grupos, que competir en unas olimpiadas. Los grupos serán por colores por lo que caperucita mandará a los niños a cambiarse el color de su camiseta.

Una vez que bajen todos los niños con su correspondiente camiseta, caperucita, cuando empiece a sonar la canción de carros de fuego entrará en el patio con una antorcha, y prenderá un fuego en el centro del patio como comienzo de los juegos olímpicos.

Después leerá el siguiente comunicado:

DECÁLOGO DEL JUEGO LIMPIO.

- Los jugadores son tus compañeros y amigos.
- Aplauda el buen juego y el esfuerzo.
- Comparte el triunfo con los demás.
- Es importante ganar, pero lo es más saber perder.
- Respetar a tus rivales. Cumple las reglas del juego.
- En el deporte y en la vida, respeta para ser respetado.
- Participa y juega con jóvenes de los cinco colores.
- Compete sin provocar lesiones y ayuda cuando se produzcan.
- Las decisiones de tu monitor se toman en beneficio de todos

PRINCIPIOS DEL JUEGO LIMPIO

- Anima siempre y aplauda el buen juego
- Aprende y cumple las reglas del juego
- Juega con deportividad
- Ayuda en todo momento al jugador lesionado
- Evita cualquier discusión
- Sé solidario con tus compañeros
- Respetar las decisiones del monitor.
- Acepta las derrotas y comparte los éxitos.
- Respetar a tus rivales.
- Dentro y fuera del campo se buen deportista.

Tras leer el comunicado caperucita explicará la dinámica de competición, que se llevará a cabo

en dos fases, primera fase, tres deportes: LOS MONITORES DEBEN CONSEGUIR QUE PARTICIPEN TODOS LOS CHAVALES DE MANERA EQUITATIVA.

Fútbol (campo de fútbol): Jugarán 11 contra 11 (contando el portero), y el equipo podrá hacer tantos cambios como quiera. Se permite máximo un monitor por equipo en el campo (el cuál también podrá cambiarse). 1 puntos perdedor y 2 empate y 3 ganador.

Material: Balón de fútbol. Silbato.

Baloncesto (Patio): Jugarán 7 contra 7 y el equipo podrá realizar tantos cambios como quiera. Se permite máximo un monitor por equipo en el campo (el cuál también podrá cambiarse).

Material: Balón de baloncesto. Silbato.

Circuito (barbacoa): El encargado de la prueba hará un circuito que tendrán que superar de las siguientes formas:

1º) Llevar a caballito (por parejas). 2º) Sillita de la reina (por parejas). 3º) Entre 3 llevar a uno cargado, y que éste les sobrepase de la cabeza.

La puntuación será del 1 al 3 dependiendo de lo bien o lo mal que lo hayan hecho (a valoración del responsable de la prueba). No se comunicará la puntuación al grupo (por posibles altercados).

Se entregará a cada grupo un cuadrante como el siguiente en el que cada letra corresponde a un color (aún por determinar). Cada 10 minutos sonará el silbato y se pasará al siguiente turno.

	Futbol	Baloncesto	Circuito
1º	A-B	C-D	E
2º	B-C	A-E	D
3º	A-D	B-E	C
4º	E-D	A-C	B
5º	C-E	D-B	A

Una vez terminados los 5 turnos, iremos al patio a hacer recuento y caperucita explicará la segunda fase. Las siguientes serán todas en el patio, se puntuaran del 1 al 5 dependiendo de la clasificación del equipo. Entre prueba y prueba se puede realizar alguna canción y premiar a algún equipo con algún punto extra por animación (por ejemplo) sin demorar en exceso la competición.

1ª) Las carreras borrachas (todos los grupos a la vez): Se eligen a 10 personas de cada grupo. Se divide al grupo en dos. Es una carrera de relevos pero un monitor (de otro grupo) le dará a cada chaval 5 vueltas antes de realizar su relevo. (Se puede hacer una demostración para que quede claro).

2ª) Pelea de culos: Cada grupo elegirá un chaval de grandes y otro de pequeños y pelearan grandes con grandes y pequeños con pequeños de la siguiente forma:

Pequeños:

1º: A – B

2º: D – C

1º - E. 1º - 2º. 2º - E. (Triangular)

Grandes:

1º: D – B

2º: A – E

1º - C. 1º - 2º. 2º - C. (Triangular)

Puntuación en cada categoría: 1º 5 puntos, 2º 4 puntos, 3º 3 puntos, semifinalistas 1 punto.

3º) Campeonato de melones. El equipo elegirá a dos concursantes, un grande y un pequeño. Compiten por un lado los pequeños y por otro los grandes. Tirado en el suelo y con las manos en la espalda deberá comerse una raja de melón lo más rápido posible.

Puntuación en cada categoría: De 5, 4, 3, 2 y 1 punto según el resultado.

Material: Sandía o melón.

Después se agradecerá a todos los participantes la participación y se comunicarán los resultados (en función de los resultados se pueden comunicar todos o solo el del ganador) y caperucita pondría final a la actividad.

☆ **TARDE: Talleres**

☆ **TIEMPO DE PAZ:**

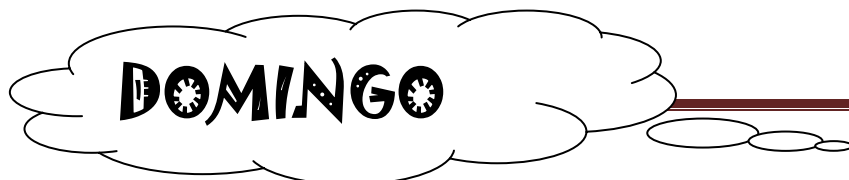
☆ **NOCHE: VERBENA “Baile de princesa”**

Para la actividad de la noche vamos a cambiar el personaje del día, convirtiéndose en la protagonista la Princesa Aurora “La bella durmiente”, por lo que el fin de la actividad será conseguir que la princesa no caiga en el sueño profundo provocado por el hechizo. Cada grupo deberá elegir a dos parejas (pareja a y pareja b) de baile compuestas por un chico y una chica cada uno.

El jurado de la actuación estará compuesto por La Bella durmiente, y sus tres hadas madrinas. El presentador será el príncipe. Al iniciar intentará bailar con la princesa pero esta no podrá bailar por lo cansada que está. Cuando todas las parejas hayan bailado y conseguido que ella no se duerma las hadas repartirán a cada grupo un vale de tickets para el gran baile de después que iniciarán La Bella Durmiente y su príncipe.

El esquema de las parejas será el siguiente: 1a-5b/2b-10a/3a-6b/4b-9a/5a-3b/6a-8b/7b-4a/8a-1b/9b-7a/10b-2a/

Después de repartir los tickets y del baile de los príncipes empezará la verbena, se colocará la barra durante los bailes y allí se servirán bebidas refrescantes que se canjearan con el ticket que tendrá cada persona. La verbena acabará cuando la princesa caiga en el profundo sueño. Se cortará la música cuando ella intente agradecer la participación de los niños y antes de acabar el agradecimiento se quedará dormida.



DIOS: UN CUENTO VERDADERO

OBJETIVOS DE DÍA

Es momento de dar gracias por todo lo vivido. Una semana que marcará nuestra vida y donde no hemos estado solos. Dios ha caminado con nosotros. Él no es un cuento, sino una persona que camina con nosotros cada día. Por eso podemos celebrarlo y tratar de amistad con Él. Damos gracias por su compañía.

ARGUMENTO DEL DÍA

Se trata de dar gracias a Dios por todas las cosas buenas que hemos vivido a lo largo de este campamento. Ha merecido la pena.

MENSAJE EN EL ESPEJO:

¡Perfecto! Habéis conseguido restaurar todos los cuentos... por eso es bueno celebrarlo con todos los amigos y familiares. Hoy tendremos una gran fiesta... ¡Enhorabuena!

¡Perfecto! Habéis conseguido restaurar todos los cuentos... por eso es bueno celebrarlo con todos los amigos y familiares. Hoy tendremos una gran fiesta... ¡Enhorabuena!

☆ PRESENTACIÓN:

Sale el Espejo Mágico y felicita a los chavales por haber restaurado todos los cuentos. Desde ahora los niños podrán seguir disfrutando de la fantasía y la ilusión. Gracias a todos.

Para celebrarlo, hoy tenemos la presencia de la familia y lo celebraremos en la gran fiesta de la Eucaristía. Hoy es domingo y lo vamos a celebrar como los cristianos lo hacen: con la eucaristía.

Pero antes vamos a festejar que hemos conseguido que los cuentos sigan llenando de ilusión nuestro mundo.

☆ MAÑANA: FERIA

Para celebrar que todos los cuentos y sus personajes han vuelto a ser lo que eran antes , y ya gozan de paz y de tranquilidad, organizan una feria donde se van consiguiendo puntos que se cambian por chuches cuando las pruebas de la feria son superadas.....y colorín colorado este cuento se ha acabado....

1- Mímica : representar una película con gestos.

2- Cantarines : inventarse una canción y cantarla, a ser posible mientras que se canta tocar un tambor (también puede ser con un barreño).

3- Peleas de culos : consiste en imponer la ley del más fuerte a fuerza de culazos. Habrá que intentar sacar al monitor de uno en uno, de un círculo marcado en el suelo.

4- Futbolos : consiste en derribar los bolos (a poder ser 6 bolos) con un balón de fútbol y chutando con el pie.

5- El lápiz en la botella : con un lápiz atado a una cuerda y puesto en el pantalón por la parte del trasero hay que intentar meter el lápiz en la botella.

6- Escalón a la pata coja : se prepara un circuito con bastantes curvas y algún que otro obstáculo. A esto se le añade la dificultad de que hay que ir a la pata coja y con las manos a la cintura.

7- Pirámide humana : hay que formar una pirámide con 6 chavales, 3 de base, dos encima y uno de cúspide.

8- La galleta chistosa : el monitor le dará una cierta cantidad de galletas al chaval, y este debe contar una adivinanza, chiste o trabalenguas.

9- Soga-tira : dos grupos tienen que tirar de los extremos de la cuerda, el que más tire ganará (2 grupos de 4 personas)

10- Pulsos : Habrá dos monitores y los chavales tendrán que ganarles a un pulso.

MATERIALES:

- 6 bolos
- Lápiz y botella
- Cuerdas
- Barreño o tambor
- galletas

☆ ENTREGA DE DIPLOMAS

☆ BAILE

☆ CELEBRACIÓN DE LA EUCARISTÍA

MATERIAL TALLER CHUPITOS DE SAL

100 vasos de chupito.
3 o 4 kilos de sal.
3 o 4 velas
Varios paquetes de tizas de colores.

Material miércoles mañana: AGUA (Sirenita)

Disfraz: Sirenita y cangrejo Sebastián.
5 Bolsas de basura (aproximadamente), 15-20 globos grandes y 70 pequeños.
Tiza, ceras blandas, un par de pastillas de jabón, 5 esponjas, una bandeja, unos 70 vasos de plástico, trozos de tela para vendar ojos, una o dos jeringuillas
Mínimo: 10 recipientes (para los grupos) y otros 3 para pruebas (las otras 7 se bastan con garrafas). Si hay alguno más mejor. Unas 15 garrafas grandes ayudaría a que los grifos no se colapsaren.

Material miércoles noche: Berro (Libro de la selva)

- Disfraz: Mowgli, oso, lobo, serpiente, pantera, mono, tigre (se pueden cambiar).

Material sábado mañana: Olimpiadas (Caperucita roja).

Disfraz: Caperucita roja.
Balón de fútbol, balón de baloncesto, 2 silbatos, 1 melón o sandía (10 rajas), antorcha.
Sulfumán, alcohol o algo similar que prenda.
Recipiente en el que mantener el fuego.
Plataforma para poner el recipiente para el fuego.

Material sábado noche: Verbena (Bella durmiente).

Disfraz: Bella durmiente, príncipe, 3 hadas.
Refrigerio.

Material taller marcos de plastilina:

Plastilina, cartón, cola líquida, pinceles, periódicos, tijeras, vasos de plástico.

MATERIAL TALLER DE MANDALAS

- Mandalas fotocopiados y colores

MATERIAL TALLER PAPIROFLEXIA

Mucho papel

MOLINILLOS DE VIENTO

-tijeras
-papel de colores
-chinchetas
-palos de madera (de los que venden en los chinos)

Actividad: el mundo mágico

-100 pelotas
-cinta para delimitar terreno, de esas de las de policía
-cinco silbatos

☆ MIS NOTAS:

