PARROQUIA SAN PABLO DE ALBACETE

LOS GUARDIANES DEL ESPÍRITU

Resumen de actividades: LOS GUARDIANES DEL ESPÍRITU SAHÚCO 2019

HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
8:00	Se levantan monitores						
8:30	Levantarse,gimnasia, aseo personal.						
9:00	Buenos días						
9:15	Desayuno						
9:45	Servicios						
10:15	Actividad: ACOGIDA	Actividad: PIEDRA, PAPEL O TIJERA GIGANTE	Actividad: GYMKHANA GUARRA	Actividad: ¿QUIEN TIENE LA CULPA?	Actividad: JUEGOS DE AGUA	Actividad: JUEGOS OLIMPICOS	Actividad: FERIA DE LA ALEGRÍA. PREMONITORES
12:00	Piscina						ENTREGA DE DIPLOMAS BAILE CELEBRACIÓN EUCARISTÍA DESPEDIDA.
13:15	Duchas						
13:30	Servicio de comedor						
14:00	Comida.Tiempo libre. Lavadero						
16:00	DECORACION DE LA CASA	Taller:	Taller:	Taller:	Taller:	Taller:	MONITORES RECOGIDA, LIMPIEZA
17:00	Merienda						
17:30	Piscina						
18:30	Duchas, tiempo libre.						
19,15	Ensayo cantos, baile						
19:30	TIEMPO DE PAZ	TIEMPO DE PAZ:	TIEMPO DE PAZ	TIEMPO DE PAZ: CELEBRACIÓN PENITENCIAL	TIEMPO DE PAZ:	TIEMPO DE PAZ EXPOSICIÓN SANTÍSIMO Y PREPARAR LA EUCARISTIA	
21:00	Cena						
22:00	Actividad: ENTRENANDO SUPERHÉROES	Actividad:THE GOD POWER	Actividad: NOCHE DE TERROR	Actividad: SUPERBOOM	Actividad: MARCHA AL BERRO	Actividad:JUICIO Y VERBENA	
--:--	Buenas noches, silencio. Reunión de monitores						

SERVICIOS DE MONITORES

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Bello despertar/desayuno	Saul, Paula, Cristobal, Chechu J, Angel, Lucía L.	Alejandro, Sandra, ClaraA, Agustín, Pedro, MaríaRodri	Jesús, ClaraO, Josemi, MIguelP, Idaira	Andrea, Raul, Miguel, Maria Mei, José Manuel	Estrella, Luis, Fran, Marina, Isabel, Marina	Chechu, Nerea, JoseAngel, Teresa, Alex Sevilla	José Luis, Alba, Juanan, Angela, Almudena
Limpieza sala café Revisar papel en baños	Estrella, Luis, Fran, Marina, Isabel, Marina	Saul, Paula, Cristobal, Chechu J, Angel, Lucía L.	Alejandro, Sandra, ClaraA, Agustín, Pedro, MaríaRodri	Laura, Diego, Victor, Gema, Juan, MªRey	José Luis, Alba, Juanan, Angela, Almudena	Javi, Ainhoa, Ana, Alex, Luisa	Chechu, Nerea, JoseAngel, Teresa, Alex Sevilla
Piscina	José Luis, Alba, Juanan, Angela, Almudena	Estrella, Luis, Fran, Marina, Isabel, Marina	Chechu, Nerea, JoseAngel, Teresa, Alex Sevilla	Jesús, ClaraO, Josemi, MIguelP, Idaira	Laura, Diego, Victor, Gema, Juan, MªRey	Andrea, Raul, Miguel, Maria Mei, José Manuel	Javi, Ainhoa, Ana, Alex, Luisa
Comedor	Chechu, Nerea, JoseAngel, Teresa, Alex Sevilla	José Luis, Alba, Juanan, Angela, Almudena	Laura, Diego, Victor, Gema, Juan, MªRey	Saul, Paula, Cristobal, Chechu J, Angel, Lucía L.	Jesús, ClaraO, Josemi, MIguelP, Idaira	Javi, Ainhoa, Ana, Alex, Luisa	Andrea, Raul, Miguel, Maria Mei, José Manuel
Tiempo libre	Javi, Ainhoa, Ana, Alex, Luisa	Chechu, Nerea, JoseAngel, Teresa, Alex Sevilla	José Luis, Alba, Juanan, Angela, Almudena	Estrella, Luis, Fran, Marina, Isabel, Marina	Saul, Paula, Cristobal, Chechu J, Angel, Lucía L.	Alejandro, Sandra, ClaraA, Agustín, Pedro, MaríaRodri	Laura, Diego, Victor, Gema, Juan, MªRey .
DUCHAS	Andrea, Raul, Miguel, Maria Mei, José Manuel Laura, Diego, Victor, Gema, Juan, MªRey	Jesús, ClaraO, Josemi, MIguelP, Idaira Alejandro, Sandra, ClaraA, Agustín, Pedro, MaríaRodri	Saul, Paula, Cristobal, Chechu J, Angel, Lucía L Estrella, Luis, Fran, Marina, Isabel, Marina	José Luis, Alba, Juanan, Angela, Almudena. Chechu, Nerea, JoseAngel, Teresa, Alex Sevilla	Javi, Ainhoa, Ana, Alex, Luisa Andrea, Raul, Miguel, Maria Mei, José Manuel	Laura, Diego, Victor, Gema, Juan, MªRey Jesús, ClaraO, Josemi, MIguelP, Idaira	Jesús, ClaraO, Josemi, MIguelP, Idaira Alejandro, Sandra, ClaraA, Agustín, Pedro, MaríaRodri
Sala de material	Jesús, ClaraO, Josemi, MIguelP, Idaira	Andrea, Raul, Miguel, Maria Mei, José Manuel	Javi, Ainhoa, Ana, Alex, Luisa	Alejandro, Sandra, ClaraA, Agustín, Pedro, MaríaRodri	Alejandro, Sandra, ClaraA, Agustín, Pedro, MaríaRodri	Estrella, Luis, Fran, Marina, Isabel, Marina	Saul, Paula, Cristobal, Chechu J, Angel, Lucía L.
Correo Tiempo libre patio duchas	Alejandro, Sandra, ClaraA, Agustín, Pedro, MaríaRodri	Laura, Diego, Victor, Gema, Juan, MªRey	Andrea, Raul, Miguel, Maria Mei, José Manuel	Javi, Ainhoa, Ana, Alex, Luisa	Chechu, Nerea, JoseAngel, Teresa, Alex Sevilla	José Luis, Alba, Juanan, Angela, Almudena	Estrella, Luis, Fran, Marina, Isabel, Marina
Dormitorios	JOSE LUIS , LAURA PREMONITORES	JAVI , ANA ALGUACIL PREMONITORES	ROLDÁN, ESTRELLA PREMONITORES	LUIS, AINHOA PREMONITORES	ALBA, CHECHU PREMONITORES	RAMÓN, Mª. REYES PREMONITORES	

1. INTRODUCCIÓN

La colonia de este año, está muy bien enmarcada en todo el proceso de acompañamiento en la fe que se lleva a cabo en nuestra parroquia. La idea base de esta colonia gira en torno al Espíritu Santo.

Intenraremos recrear una lugar donde la fuerza del Espíritu es lo que une y nos da la Bondad. Sería reconstruir un Reino de Dios, del Espíritu donde se vive en paz y armonía y que para que se mantenga hay que cuidar que el Mal no entre ni se apodere de nosotros.

El resumen de estos días podría ser este: dejarnos llenar por la fuerza del Espíritu.

Los valores cristianos que durante el año de catequesis hemos intentado transmitir y vivir, tienen aquí un buen lugar para que pongan en práctica; no queremos que se desconecte esto de la vida de cada día en los barrios, parroquias, calles… donde vivmos normalmente. La colaboración con personas que nos necesitan, el ayudar a los otros en sus cosas, aprender a no discriminar a nadie,… son actitudes que tenemos presente a lo largo del año de catequesis y que aquí se continúan.

¿Qué nos proponemos en esta Colonia?

Como objetivos más concretos, podemos señalar los siguientes:

- La solidaridad, como valor de convivencia
- Luchar contra la falta de amor entre las personas.
- Ayudar a los que más lo necesitan (los que tienen defectos, los que nadie quiere…)
- La libertad: vivir libres. A través de la naturaleza, sentirnos libres
- Importancia de compartir nuestros talentos, nuestras cosas con los demás.
- Evitar en todo momento la discriminación de otras personas
- Favorecer las relaciones humanas entre los chavales y la convivencia.
- Adquirir conciencia de que existen culturas y formas de vida distintas a la nuestra y que se puede vivir con ellas.

- Saber adquirir responsabilidades sociales que nos permite ver que todos tenemos un papel y una misión que cumplir en nuestro marco social.
- Dejarse impresionar por la naturaleza y aprender a valorarla, respetarla, cuidarla y disfrutar de ella.
- Ver que en nuestra vida cristiana, Dios ha estado y está presente desde siempre y en todos los tiempos en la vida de las personas y que ocupa un lugar primordial.
- Saber disfrutar de lo que se hace en común y en grupo.
- Descubrir las muchas posibilidades que tenemos de hacer cosas juntas: cantar, crear, jugar, rezar.

Podríamos poner otros muchos; estos, si se cumplen, creemos que la Colonia ha cumplido lo que se proponía y ha sido un instrumento muy valioso para el desarrollo personal, humano y religioso de todos los que llevan a cabo esta actividad: monitores y chavales.

La ciudad del Sahuco vive en paz, Los Guardianes del Espíritu llevan años trabajando por esta tranquilidad, hasta que comienzan a pasar cosas raras, sucesos extraños que darán lugar a que todo se perturbe y aparezca “El maligno, o el mal” que cambiará la vida de la ciudad.

La ambientación consistirá en un hilo conductor llevado a cabo por un grupo de superhéroes. Estos superhéroes encarnaran los valores del espíritu. Los superhéroes luchan contra los supervillanos que encarnan el poder del maligno.

Los siete dones del Espíritu se verán reflejados durante toda la semana. Y en cada personaje de superhéroe.

2. HORARIO

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

HORARIO DEL DÍA	
HORA	**ACTIVIDAD**
16:00	ACTIVIDAD DE LA TARDE. TALLERES.
17:00	Merienda.
17:30	Piscina.
18:30	DUCHAS.
19,15	ENSAYO CANTOS Y BAILE
19:30	TIEMPO DE PAZ.
21:00	CENA
22:00	ACTIVIDAD DE LA NOCHE BUENAS NOCHES Reunión de monitores.

3.- SERVICIOS DE GRUPO.

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

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

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Habitaciones chicos	ASGARD	ETER	WORMIR	WAKANDA	MOMENTUM	KRIPTON	GOTHAM
Habitacion chicas	THERMYSCIRA	MOMENTUM	ETER	WORMIR	GALAXY	ASGARD	KRIPTON
Patio	INFINITY	THERMYSCIRA	MOMENTUM	ETER	WORMIR	ETER	ASGARD
Escaleras y papeleras	GALAXY	INFINITY	THERMYSCIRA	MOMENTUM	ETER	WORMIR	WAKANDA
Fregar	VENGADORES	TITANES	GOTHAM	KRIPTON	ASGARD	WAKANDA	WORMIR
Basura y agua	TITANES	VENGADORES	INFINITY	THERMYSCIRA	WAKANDA	GALAXY	INFINITY
Poner la mesa y Servir comida Desayuno	GOTHAM	GALAXY	VENGADORES	INFINITY	THERMYSCIRA	MOMENTUM	ETER
Quitar la mesa y limpiar	KRIPTON	GOTHAM	TITANES	VENGADORES	INFINITY	THERMYSCIRA	MOMENTUM
Wcs de abajo PATIO	MOMENTUM	KRIPTON	GALAXY	TITANES	VENGADORES	INFINITY	THERMYSCIRA
Servicios salón y galería luz	WAKANDA	ASGARD	KRIPTON	GOTHAM	TITANES	VENGADORES	GALAXY
WCs Duchas chicos	WORMIR	WAKANDA	ASGARD	GALAXY	GOTHAM	TITANES	VENGADORES
WCs Duchas chicas	ETER	WORMIR	WAKANDA	ASGARD	KRIPTON	GOTHAM	TITANES

4.- SERVICIOS DE MONITORES.

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

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

lavadero: ir con un grupo a lavar (y enseñar a lavar) la ropa en el lavadero, y el del patio que se encargará de organizar unos juegos de mesa con los demás.

- **Duchas:** habrá una serie de monitores cada día que ayudarán a ducharse a los más peques (no a los mayores) y revisarán los pelos y las orejas (muchos no saben y hay que ayudarles, sobre todo las chicas). Limpiar la zona de duchas, recoger todo el agua y dejarlo todo recogido y limpio.
- **Buenas noches:** más o menos como los buenos días, pero haciendo resumen y siendo un poco más reposados...Hay que prepararlo muy bien. No se puede dejar a la improvisación del último momento, puesto que si nos dejamos llevar por el cansancio, se transmite apatía y que ese momento de oración no es algo importante.
- **Dormitorios:** se trata de estar vigilantes en los dormitorios durante la noche y procurar el silencio para que se pueda descansar (para ello, después del aviso verbal, se pueden emplear otros métodos más "convincentes": sacarlos a correr al patio, darles una ducha fresca de agua, etc...). Sólo en casos desesperados avisará "otras autoridades"...
- **Correo y Timpo libre patio por la tarde:** consiste en repartir el correo a los chavales y a los monitores. Se trata de estar presentes en el patio en el tiempo de las duchas de la tarde y cuidar este tiempo libre. Se duchan los primeros.
- **Sala de material** y dejar la sala del material limpia y ordenada antes de irnos a la cama para que al día siguiente podamos volver a desordenarla y que la vuelvan a ordenar otros.

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Bello despertar							
Buenos días							
Piscina							
Comedor							
Tiempo libre							
Duchas							
Buenas Noches							
Correo y sala de material							
Dormitorios							

5.- ACTIVIDADES HORA PISCINA

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

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

6.- NOTAS.

- El horario, depende en gran medida de los monitores, de si estamos preparados para cada actividad o si tienen que ir detrás de mí para que ésta comience. Por ejemplo, si me toca hacer algún personaje en la actividad de la noche, no debo esperar a que me digan que me prepare. Justo después de cenar, tendré que tener preparado lo necesario y empezar a vestirme para la ocasión, para que cuando llegue la hora prevista, todo esté dispuesto para empezar.

- Intentar respetar las decisiones de otros monitores. Si uno ha castigado a un chaval, que sea él mismo el que le quite el castigo, y no otro diferente (a los más se puede recordar si en el jardín hay alguna planta un poco seca...).

- Intentar respetar y hacerse respetar cada uno por sí mismo y no amenazando con "otras personas" como si fuesen el coco... aunque la mejor manera de hacerse respetar es querer y cumplir el primero con lo que hay que cumplir...

- Cada monitor tiene una doble responsabilidad. Por un lado los chavales del grupo. Un buen monitor intenta hacerse presente un poco en la vida de sus chavales, les intenta conocer y jugar con ellos...hay veces que terminamos el campamento y no sabemos nada de los chavales que están en nuestro grupo. Por otro lado, también una responsabilidad directa de los chavales que hay en la habitación. Si la habitación y las taquillas están recogidas o desordenadas es "culpa" del monitor de la habitación. Es diferente de la responsabilidad anterior.
- El campamento DEPENDE DE TI, de tu actitud, de tu profundidad, de tu compartir... de tu implicación. Hay dos tipos de campamentos: uno en el que se cumple con el horario, en el que se realizan muy bien las tareas programadas, y nos lo pasamos genial, pero que no pasa a la "historia de nuestra vida " porque ha supuesto un antes y un después. Otro tipo de campamento es el que se graba en tu mente y en tu corazón, te marca para siempre y te hace descubrir a cada persona con ojos nuevos. Los curas creemos en el segundo**, ¿Y TÚ? ¿Qué tipo de Sahúco quieres para este año?**

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

7.1.- Objetivos:

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

7.2.- Presentación de la aventura:

La ciudad del Sahuco vive en paz, Los Guardianes del Espíritu llevan años trabajando por esta tranquilidad, hasta que comienzan a pasar cosas raras, sucesos extraños que darán lugar a que todo se perturbe y aparezca "El maligno, o el mal" que cambiará la vida de la ciudad. La ambientación consistirá en un hilo conductor llevado a cabo por un grupo de superhéroes. Estos superhéroes encarnaran los valores del espíritu. Los superhéroes luchan contra los supervillanos que encarnan el poder del maligno. Los siete dones del Espíritu se verán reflejados durante toda la semana. Y en cada personaje de superhéroe.

LUNES (CONSEJO): NO APARECE EL MALIGNO, NI SUS SECUACES.

- MAÑANA:

Se hará la presentación del campamento, se presentará la temática general del campamento. La actividad debe tener una ambientación propia siguiendo y empezando el hilo conductor.

- NOCHE:

Ambientación de la actividad relacionada con el hilo conductor. Importante: las actividades deben ser alegres y con mucha ambientación para meter en la temática. A poder ser alegres y dinámicas.

MARTES (SABIDURIA):PRIMER DÍA QUE APARECE UN SECUAZ.

- MAÑANA:

En el desayuno, en los servicios, en la ambientación hay cosas raras. Por ejemplo: música rara, faltan bolis… En la ambientación de la actividad una persona rara intenta integrarse en el campamento. Los superhéroes tras debatirlo deciden que se integre, siguiendo los ideales de bondad e integración. La persona que se integra es un secuaz, pero nadie lo sabe. No se descubrirá hasta el día siguiente. Hay que relacionar la ambientación de la actividad con la ambientación del día.

- NOCHE: FUEGO DE CAMPAMENTO

La ambientación de la actividad debe tener que ver con la integración del personaje nuevo en el grupo. Hay que relacionar la integración y el fuego de campamento. Sin embargo, en la actividad se cortara la música, se pondrán audios raros… No se descubre que el secuaz se ha integrado.

MIÉRCOLES (FORTALEZA):EL MALIGNO SE APODERA DEL CAMPAMENTO.

La ambientación de este día se tiene que llevar todo el día. Los malos han tomado el poder. Los malos nos levantaran, nos darán el desayuno, harán las actividades… Al bajar a hacer gimnasia, la llevaran los malos y los buenos estarán encadenados a los árboles.

- MAÑANA: GYMKHANA GUARRA

La ambientación la llevaran a cabo los malos, los secuaces. Para castigarnos, harán una gymkana guarra cuya ambientación debe estar relacionada con el poder de los malos. Hay que avisar que se lleven bañador.

Después manguerazo y a la piscina. Seguirán los malos al poder.

- NOCHE: NOCHE DE MIEDO

La ambientación vendrá determinada durante el día. Hay que hacer ambientación de la actividad siguiendo el hilo del día.

Se termina expulsando a los malos.

JUEVES (ENTENDIMIENTO):SE EXPULSA A LOS MALOS, PERO DISCUTEN LOS SUPERHEROES.

- MAÑANA:

Todo vuelve a la normalidad, los superhéroes recuperan el poder. Sin embargo un problema se muestra ya desde los buenos días. Dos de los superhéroes discuten porque uno defiende que la culpa de que los secuaces se metiesen en el campamento. El otro le echa la culpa al otro.

Como consejo: un gran juego como competición estaría guay para ambientar el enfrentamiento entre los personajes principales. Un poco de pique y demás.

-TARDE: CONFESIONES

Como ambientación se perdonaran los superhéroes y se confesaran los primeros para ayudar y motivar a los demás.

- NOCHE: ACTIVIDAD MAYORES Y ACTIVIDAD PEQUEÑOS

Misma ambientación, dos actividades diferentes.

VIERNES (CIENCIA):

- MAÑANA: JUEGOS DEL AGUA

La ambientación puede estar relacionada con lo que está bien, conservar el agua y lo que está mal, tirarla. Ambientación de la actividad.

- NOCHE: CAMINO DEL BERRO

La actividad será realizada durante la marcha. La ambientación consistirá en que los secuaces se han vuelto a colar en el campamento, esta vez han robado la cena. Para llegar nos pondrán obstáculos.

SÁBADO (TEMOR DE DIOS):CAPTURAN A LOS MALOS Y SE LES JUZGA

EXPOSICIÓN SANTISIMO.

- MAÑANA: OLIMPIADAS

Los secuaces nos retan a una competición para saber quién gana, el bien y el malo. Logra ganar el bien y se captura a los malos. Los malos estarán encadenados, comerán en una mesa aparte. Se intentan escapar, discuten…

- NOCHE: JUICIO Y VERBENA

DOMINGO (PIEDAD):

- MAÑANA: A mitad de verano siempre se celebra una feria en la ciudad y junto a esto, también se celebrara que "El maligno" y sus secuaces se han ido y vuelve a reinar esa paz, volviendo a disfrutar del Espíritu como se venía haciendo anteriormente

Superhéroes

Paula: Entendimiento. Color blanco.
Victor: Consejo. Color verde
Juanan: Piedad. Color azul
Fran: Fortaleza. Color rojo
Laura: Temor de Dios. Color amarillo.
Chechu: Ciencia. Color naranja
Javi: Sabiduría. Color violeta

7.3.- Valores de cada día:

LUNES: Conciencia de pertener a un grupo. Consejo. EL VALOR DEL GRUPO.
MARTES: La verdadera SABIDURÍA: COMPARTIR.
MIÉRCOLES: Control de las fuerzas. Fortaleza. CONSTRUIR LA PAZ.
JUEVES: Que nada ni nadie te haga retroceder en tu empeño. La auténtica VALENTÍA: ser Tú mismo. Entendimiento.
VIERNES: Lo más valioso que se te ha cpncedido: CUIDADO DEL CUERPO Y DE LA MENTE. Ciencia.
SÁBADO: La ALEGRÍA, buena cara siempre: DIVERSIÓN Y BUEN HUMOR. Temor de Dios
DOMINGO: Una persona junto a otros: SER FAMILIA. Piedad.

7.4.- Nombres de los grupos:

EDADES	NOMBRE DEL GRUPO	COLOR
Pequeños	GALAXY	*Rojo*
	INFINITY	*Azul*
	THERMYSCIRA	*Blanco*
	MOMENTUM	*Violeta*
	ETER	*Verde*
Mayores	WORMIR	*Verde*
	WAKANDA	*Violeta*
	ASGARD	*Blanco*
	KRIPTON	*Azul*
	GOTHAM	*Rojo*
Premonitores	TITANES	AMARILLO
	VENGADORES	NARANJA

7.5. NORMAS COLONIA:

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 bajes 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.

LUNES 5

DON DE CONSEJO

Tema: ***El valor del grupo***

Valores del día:

Unión	Respeto a los demás	Libertad compartida
Compañerismo	Sentirse útil	Colaboración
	CONSEJO	

MAÑANA: ACOGIDA

Los chavales llegan a la "ciudad" del Sahúco y serán recibidos por los "Guardianes del Espíritu" (y demás súper héroes).

Dos súper héroes (_____ y _____)* sientan a los chavales y les explican que están en el Sahúco una ciudad de Paz, gracias a sus guardianes y para celebrar que llevan tantos años en paz han decidido abrir sus puertas a futuros súper héroes y por eso los recibimos a ellos.

Para contarles el secreto de vivir en paz llaman a su hermano (_____*), pero no aparece.

(_____*) sale a escena, y le explica que _____* es un poco tímido al principio que necesita confianza para aconsejar y dirigirse a los demás se ha abrumado con tanta gente y se ha escondido. Pero ha dejado pistas para que lo encontremos.

_____* pide orden porque todos no pueden ir a buscarlo, y se les pide que se dividan en grupos pequeños y que busquen a su súper héroe de referencia. Para ello se buscarán en unas listas. Entonces se les da el carnet, se deja un tiempo para presentarse. Y comienza la actividad de la mañana.

*Nombres de los súper héroes.

2. ACTIVIDAD DE LA MAÑANA: ***GYMKANA***

Buscamos la frase: “Soy la respuesta a todos los seres vivos que gritan por la paz. Soy protector de los inocentes. Yo soy la luz en la oscuridad. Soy verdad. Aliado de los buenos”.

- Prueba 1: Escribir su nombre de Súper héroe. Se les dará un código para ello.
- Prueba 2: Carrera de relevos con agua. Llenar recipiente hasta cierto punto.
- Prueba 3; “Juego de las estatuas” con música. Cuando pare la música tienen que hacer de estatua.
- Prueba 4: Derribar una torre de vasos con su calzado.
- Prueba 5: “El pistolero”.
- Prueba 6: Pictionary. Dibujarán los dones del Espíritu y películas de Súper héroes.
- Prueba 7: 3 en raya. Se divide el grupo en dos (pañuelos verdes y rojos).
- Prueba 8: “Pañuelo”.
- Prueba 9: Palillos chinos. Cambiar cosas de sitio.
- Prueba 10: Soplar cartas. Sólo pueden dejar los Reyes encima de la mesa.

(Pequeño momento de grupo para formar la frase).

Y ya en el patio todos los súper héroes les pedirán que digan la frase. Y entonces sale _____(el súper héroe tímido) y les da la bienvenida, se disculpa por haberse escondido. Y les da la primera pista de cómo conseguir la paz: que son las normas del Sahúco.
Los chavales se acomodan

COMIDA-TIEMPO LIBRE

TALLER: Decoración de la casa.

El taller consistirá en decorar con distintos materiales los iconos que representan los dones del Espíritu Santo.
Salen dos Súper héroes y les explican que están pasando cosas raras en el Sahúco y que los iconos que los representan se han “decolorado” por eso necesitamos que nos ayuden a devolverles su esplendor.

TARDE: PISCINA-DUCHAS-TIEMPO DE PAZ

TARDE: TIEMPO DE PAZ

El águila real

PREGUNTAS:

1. ¿Qué problema tenían el águila?
2. ¿Crees que realmente lo vivía como problema?
3. ¿Qué relación puede tener esta historia con el tema del día de hoy?
4. ¿Qué puede significar la "vida del gallinero" ?(poner ejemplos de aquellas situaciones que no nos dejan ser el hombre nuevo que estamos llamados a ser)
5. ¿Qué nos enseña este cuento para nosotros?

ACTIVIDADES:

- En un papel continuo blanco se hacen dos columnas: GALLINA y ÁGUILA. Se escriben distintas actitudes de una y de otra.
- Cada grupo escribirá unos consejos a modo de receta para que el águila descubra cuál es la nueva vida que debe vivir. Ojo se advertirá que no se trata del águila como ave, sino de nosotros mismos.

El escultor de santos

PREGUNTAS:

1. ¿Qué secreto tenía este escultor de santos?
2. ¿Con qué se comparaba el trabajo de este escultor?
3. ¿Tenía algún parecido el trabajo del escultor con el de Dios co las personas? ¿Por qué?
4. ¿Qué queremos decir cuando decimos que alguien es una persona muy humana? ¿Qué es lo que hace que una persona sea más humana?
5. ¿Qué decía el escultor que hay que quitar del corazón del hombre?
6. ¿Qué nos enseña este cuento para nosotros?

ACTIVIDADES:

- Preparar una "escultura" de grupo con la que expresemos sin palabras las actitudes que Dios quiere para que seamos personas nuevas…
- Cada grupo pensará en actitudes que son las que sobran de nuestras vidas para que empiece a nacer el hombre nuevo que Dios sueña en nosotros y lo escribirá en un folio.

Las dos carreras

PREGUNTAS:

1. ¿Qué ocurría en aquel pueblo?
2. ¿Por qué uno no se puede apuntar en las dos carreras?
3. ¿Cuál era el premio de cada una de las carreras?
4. ¿Cuál era la condición para saber a qué carrera se tenía que apuntar uno?

5. ¿Qué relación tiene este cuento con el día de hoy? ¿Crees que vivimos en un mundo competitivo? ¿Por qué?
6. ¿Se puede ser feliz a costa de los demás?
7. ¿Qué es lo que hace que los hombres no vivan unidos?
8. ¿Se puede ser cristiano en solitario?
9. ¿Qué nos enseña este cuento para nosotros?

ACTIVIDADES:

- **Preparar unos consejos publicitarios (carteles, anuncios…) en los que se motive a correr en la carrera de Dios…**
- **Cada grupo cogerá uno de estos anuncios y lo trabajará de forma plástica (cartulina, papel continuo…)**

NOCHE: ENTRENAMIENTO SÚPER HÉROES

Calentamiento: siguiendo una canción.

Desarrollo: Atrapa la bandera.

1ª Parte: Se hacen dos equipos (grandes y pequeños). Los pequeños juegan en la plaza y los grandes en el campo de fútbol.

Dentro de estos equipos, comienzan defendiendo la bandera los súper héroes (monitores), y los chavales intentan llevársela. Si lo consiguen los monitores pasarán a recuperarla. Y así hasta que se pite.hot

2ª Parte: En el patio se mezclan los equipos (se les pinta la cara para que sepan con quién juegan) y comienza el juego.

Cuando sea la hora se pita y se hace la relajación.

Relajación. Con música de fondo se contará una historia para llevar a cabo la relajación.

Materiales:

- Código para crear nombre súper héroes.
- Vasos de plástico.
- Recipiente para verter agua.
- Folios para reciclar.
- Pañuelos (rojos y verdes).
- Baraja de cartas.
- Carteles para decorar.
- Colores.
- Purpurina.
- Papel de seda.
- Rotuladores.
- 2 “banderas”
- Pinturas de cara.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

MARTES 6

DON DE SABIDURÍA

Tema: La verdadera Sabiduría: COMPARTIR

Valores del día:

Compartir	Estar atento, observar	Vivir para los demás
Conformarse	Valorar lo importante: ser frente a tener	Comunicación

MAÑANA: PIEDRA, PAPEL O TIJERA GIGANTE

En el segundo día de campamento, aparece una persona nueva y entre todos los superhéroes lo invitan a nuestro grupo. Lo que no saben es que es el primer infiltrado y que viene hacer el mal. Los chavales Irán por grupos de color. Y habrá un grupo plus que será el de los monitores. Por el pueblo, en puntos concretos se harán partidas de piedra papel o tijera. Llevarán una bolsa en la cual si ganan tendrán pelotas de goma y si pierden llevarán piedras. El infiltrado al acabar todas las rondas robara todas las pelotas de goma y se supondrá la pérdida de todos los equipos. El maleante se irá de rositas sin que nadie se pasa por qué ha desaparecido todo…

COMIDA-TIEMPO LIBRE

TALLER

Los talleres para estos días son: Gena (Paula y Ainhoa), **Pompones** (Javi y Diego), **Mandalas de lana** (Clara), **Pulseras lana** (José Luis, Andrea y Alba), **Pintar Piedras** (Sandra y Ana), **Máscaras** (Nerea, Clara), **Monederos** (Miguel y Fran), **Marcapáginas** (Estrellla, Luis), **LLaveros** (Laura y CVíctor), **Marcos de Plastilina y pajitas** (Roldán y José Angel, Alex), **Atrapasuelos** (Chechu, Agustín, Juanan)

TARDE: PISCINA-DUCHAS-TIEMPO DE PAZ

TARDE: TIEMPO DE PAZ

El cantero y la montaña

PREGUNTAS:

1. **¿Qué problema tenía el cantero?**

2. ¿Qué le ocurría cuando deseaba ser una cosa?
3. ¿Qué le pasó al final?
4. ¿Qué nos enseña este cuento para nosotros?

ACTIVIDADES:

- Escenificar el cuento…
- Cada grupo escribirá unos consejos para este tema: ATRÉVETE A SER TÚ MISMO. Luego se pondrán en el periódico

El gusano y la mariposa

PREGUNTAS:

1. ¿Qué problema tenía el gusano?
2. ¿Por qué no se quería juntar nadie con el gusano?
3. ¿Por qué decide subir a un árbol y no bajar nunca?
4. ¿Quién es el primero en empezar a juntarse con el gusano?¿Por qué?
5. ¿Por qué dice el gusano que ha encontrado un amigo de verdad? ¿Qué le ocurre después?
5. ¿Qué deciden hacer después de convertirse en mariposa?
6. ¿Qué nos enseña este cuento para nosotros?

ACTIVIDADES:

- COMPROMISO: Junto al periódico habrá un espacio para agradecer algo a alguien. Cada uno de nosotros intentará a lo largo del día darle las gracias a una persona del campamento…
- Trabajo de grupo a elegir:
  - EL AMIGO DE VERDAD. Intentar describir en el grupo cómo es el amigo de verdad.
  - CONTINUAR CUENTO. Escribir un final para el cuento, contando qué hacían las dos mariposas.
- Dibujar mariposas de todos los colores. Se recortan y por detrás se ponen las cualidades del amigo de verdad. Después se pueden colgar con un hilo del techo o hacer móviles.

ACTIVIDAD DE LA NOCHE: THE GOD POWER : Fuego de Campamento

Durante la tarde, en el momento de talleres cada grupo preparara una actuación que tendrá que representar por la noche. Sirven bailes, obra de teatro, canciones, lo que ellos decidan ya que son grupo y eligen lo que les gusta. En la última actuación en la cual salen los superhéroes, al infiltrado se le cae una bolsa con pelotas de goma y sale corriendo del patio como que le han pillado que ha sido el y se queda ahí la cosa mariposa color de Rosa ☺

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

MIÉRCOLES 9

DON DE FORTALEZA

Tema: Autocontrol / PAZ

Valores del día:

Diálogo frente a la violencia	Autocontrol	Respeto
Saber excusar los defectos de los demás	Paz	Paciencia

ACTIVIDAD DE LA MAÑANA: GYMKHANA GUARRA

AMBIENTACIÓN

Los secuaces se sientan a desayunar con los chavales riéndose de ellos y vacilando…

Se revela que el nuevo integrante dentro de los superhéroes era un secuaz del maligno y que ha dejado entrar a los demás secuaces haciéndose con el control del Sahúco. Lo que no saben los chavales es que aún hay otro superhéroe que en realidad no lo es… y sigue infiltrado con los secuaces, durante la actividad se nota que lo tratan más amablemente.

Con los superhéroes capturados en el patio les dice que tienen preparados para ellos una actividad muy especial… donde se lo van a pasar muy bien, pero no los chavales, si no ellos viendo como se ensucian y manchan.

Al final de la actividad se sientan todos en el patio sucios, antes de que salgan los secuaces uno de los superhéroes atados en el patio les dice a los niños que el maligno y sus secuaces son vulnerables al agua y pierden sus poderes si se mojan.(se deja una maguera por allí conectada), mientras los secuaces se están riendo de lo sucios que vamos y eso y que no nos van a dejar limpiarnos un chaval o monitor coge la manguera y los moja a mitad de discurso, yéndose del patio pero diciéndoles a los chavales que esto no ha acabado y volverán pronto.

Cuando los secuaces se han ido uno de los superhéroes les dice a los chavales que el maligno anda buscando un amuleto mágico que guardan allí en el Sahúco, que es capaz de debilitar y quitarle la fuerza a los enemigos y que es muy importante que no caiga en sus manos y que deben proteger a toda costa.

PRUEBAS

1.-Galleta escurridiza: Consiste en poner un poco de mermelada sobre la base de una galleta, la cual intentaremos pegarnos en la frente pringándonos toda la cara. Cuando quede más o menos pegada dejaremos que se escurra hasta que nos llegue a la boca y comérnosla. Si no se quiere hacer con mermelada se puede utilizar sirope de chocolate.

2.-Huevito duro: A todos los niños del grupo se les formula una pregunta, si aciertan salen "vivos", pero si la fallan huevazo en la cabeza (con cuidado de no matar a nadie, en esta prueba que este una monitora mejor).

3.-El gusano: Se realizará un recorrido entre los árboles a una altura de 50 cm en la tierra, le echaremos agua para hacer barro, los chavales tendrán que hacer un recorrido pasando por debajo de las cuerdas y arrastrándose por el barro.

4.-Obra de arte: Por parejas usando solo la boca deben maquillar a su compañero usando una brocha y pintura de cara.

5.-Chorprecha: Se atan los globos en una cuerda a determinada altura y con un palo de brocheta en la boca deberán explotar un globo, los globos pueden llevar harina, aceite, huevos y agua.

6.-Peluquería: Por parejas se tendrán que hacer peinados con gomina y laca

7.-Busqueda del tesoro: En un barreño haremos una mezcla secreta en la cual los chavales con la boca tendrán que sacar diversos objetos de el.

8.- Blanqueamiento de trasero: Se llenarán globos con harina y los chavales tendrán que explotarlos con el culo.

9.-Cata a ciegas: Se elaborará una mezcla de ingredientes y los participantes a ciegas tendrán que decir todos los ingredientes.

10.-La ruleta de la fortuna: Se hará una ruleta de castigos y cada niño tirará de ella una vez, lo que le toque será su castigo

TARDE: PISCINA-DUCHAS-TIEMPO DE PAZ

TARDE: TIEMPO DE PAZ

La botella de agua

PREGUNTAS:

1. ¿Qué le ocurría a esta botella? ¿Por qué quería estar siempre en primera fila?
2. ¿Por qué no quería que nadie se la llevara casa?
3. ¿Qué le pasó con el tiempo?
4. ¿De qué se dio cuenta demasiado tarde la botella?
5. ¿Qué nos enseña este cuento para nosotros? ¿Qué puede ser ese "agua"?

ACTIVIDADES:

- Somos farmacéuticos e inventamos "medicinas" contra el egoísmo. Inventamos un medicamento, con instrucciones de uso, cómo se ha de tomar, efectos, duración del tratamiento, etc.
- Preparar unas botellas de agua donde metamos lo que nosotros podemos aportar dentro de nuestro grupo, en la familia, en el colegio, en la parroquia…
- Se puede hacer lo mismo pero a nivel personal, dejando un tiempo de silencio y de oración para preguntarle al Señor, ¿cuál es el agua que has puesto en mí para que la pueda ofrecer a los demás? Luego se puede poner por escrito en una pequeña "botella de papel"

El pequeño ruiseñor

PREGUNTAS:

1. ¿Por qué no sabía cantar el ruiseñor?
2. ¿Cómo le enseñaron a cantar el gallo y el pato? ¿Por qué lo harían así?
3. ¿Cómo le ayuda el búho a cantar como un ruiseñor?
4. ¿Qué quiere decir eso de dejarse llevar por el corazón?
5. ¿Cómo explicarías la última frase del cuento: «Sacar fuera lo que ya llevaba dentro»?
6. ¿Cuando uno tiene la costumbre de imitar mucho en su comportamiento a otra persona, qué puede ocurrirle?
7. ¿Hoy en día se suele imitar a los famosos de la tele en su comportamiento, en su forma de vestir, en su peinado, etc.? ¿Eso es bueno o malo? ¿Por qué?
8. ¿Te dejas influir por los demás en tus gustos, en tu forma de vestir, de hablar, etc.? ¿Por qué?
9. ¿Cuál es el camino para llegar a ser tú mismo?
10. ¿Cuáles son los peligros que amenazan este camino?

ACTIVIDADES:

- Preparar un "muñeco o modelo" de alguien que no es él mismo y otro de una persona auténtica…
- Dejar un tiempo de silencio y de oración para preguntarle al Señor, ¿cuál es el canto que has puesto en mi corazón para que lo pueda ofrecer a los demás? Luego se puede poner por escrito en un pequeño "papel".

ACTIVIDAD DE LA NOCHE: VELADA DE MIEDO

AMBIENTACIÓN

Los superhéroes cenan con los chavales en ambiente de celebración por haber echado a los secuaces del maligno, aunque durante la tarde siguen pasando cosas extrañas y los superhéroes siguen sin estar del todo tranquilos. A mitad de velada, el secuaz del maligno que seguía infiltrado entre los superhéroes se levanta de la mesa y se pone delante de los demás, en ese momento saca un amuleto mágico con el que anula sus poderes y los debilita. Explica a los chavales que llevaba mucho tiempo siendo un infiltrado, que se había ganado la confianza de los superhéroes y que cuando sus secuaces entraron su identidad siguió oculta porque necesitaba saber donde estaba el amuleto mágico y esta mañana por fin supo donde lo escondían, lo había robado y ahora nadie podrá detenerlo para dominar el Sahúco y que el maligno los invada…

Cuando el secuaz va explicando la historia aparecen en el comedor el resto de los secuaces y cuando ya está terminando de contar la historia un superhéroe, representando la fortaleza se abalanza sobre él, pero el secuaz lo mata… Explica a los chavales que no quería llegar hasta ese punto pero que se lo había ganado por enfrentarse a él. Les indica que se van a instalar en el Sahúco para siempre y que mañana deben irse, les dejarán solo esta noche para recoger sus cosas y velar a su amigo muerto.

Una vez terminada la cena y todos en el patio. Aparece por las puertas del patio el superhéroe muerto a hombros y un cortejo fúnebre de luto, delante va el secuaz traidor que les dice:

- Es una pena que haya muerto para nada… El maligno acabará conquistando este mundo, no debéis resistiros más. Si no queréis sufrir más pérdidas innecesarias os recomiendo que os penséis en uniros al maligno podréis tener todo lo que queráis, que nos os engañen estos guardianes. Haciendo el bien no se consigue nada bueno. Y si que sale gente perjudicada… pero son daños colaterales, no hay hueco en este nuevo Mundo para todos. Pero vosotros tenéis una oportunidad, no seas necios o podréis acabar como vuestro querido amigo.
  Os dejo que lloréis por él lo que queráis, pero solo tenéis esta noche y tenéis dos opciones: La primera es colaborar con nosotros. Para que pueda aceptaros podréis encontrarme en mis nuevos aposentos pero al resto de los secuaces no le caéis muy bien… espero que os dejen pasar.
  Si elegís la otra opción… Abandonad estos dominios antes de que salga el sol… O tendremos unos cuantos entierros más. Espero veros esta noche, y daos prisa que amanece pronto.

El maligno se va del patio y aparece uno de los superhéroes asustado, y nervioso pero con una idea que podría salvarlos:

- Chicos, espero que no hagáis caso de sus palabras. Son todo mentiras, vosotros sabéis unirse al maligno no trae nada bueno, ni conseguiréis nada… Solo estaréis más tristes

por haber hecho daño a la gente… Y tenemos una Oportunidad para resucitar a nuestro amigo… ¿Queréis ir a su lado o queréis ayudarnos? (Los niños elegirán bien)

- Pues tengo una gran idea… Con el amuleto, si lo colocamos sobre nuestro amigo resucitará!! pero nosotros no podemos hacerlo sin vuestra ayuda. Veréis hay una oportunidad de conseguir el amuleto. Quiere que os unáis a él ¿verdad? Pues para convertirse al lado oscuro y quedarse con vuestras almas tiene que utilizar la piedra y ponerla sobre vuestra cabeza… Si conseguís convencerlo os lo hará y tendréis una oportunidad de cogerlo antes de que termine la conversión de vuestra alma. Salid corriendo y entregádmelo, si está en mis manos el será el que se debilite. Creéis que podéis hacerlo?

La actividad será un pasaje por diferentes lugares del Sahúco por donde se habrán ido instalando los secuaces del maligno, y al final del camino se encontrará la estancia del secuaz traidor que será en el patio cuando ya hayan pasado todos los grupos.

ESTACIONES DEL PASAJE

1. **EL Guardián de las llaves del Maligno.** Esta tomando el control del santuario del Sahúco. Él se encargará de administrar todas las llaves y si quieren ir a algún sitio tienen que pasar por él… Les pregunta lo que quieren para que dudando de ellos y amenazándolos si pretenden engañarlo. Cuando ya lo han convencido les dice que necesitarán una guía… Los Guías serán monjas que saldrán y acompañarán al grupo como guía. (COMEDOR)

2. **Velatorio.** Estará puesto el Superhéroe muerto y algunas personas que lo rodean llorando… Un monje estará allí rezando, les invita a pasar les da un discurso amenazándolos sobre como se acaba si no te unes al maligno. Les invita a rezar con el un. Rito satánico… mientras alguien puede estar debajo de la mesa y cogerles los pies a los chavales. Cuando terminan los sustos los echa de. Allí y les dice que sigan buscando al secuaz. (SALA DE CAFÉ)
3. **Condenados al infierno.** (LAMPARARIO). Habrá unos cuantos monitores atados, manchados…. Y otros que harán de guardianes. Están dando golpes y latigazos, y les obligan a transportar cosas o hacer alguna tarea. Los guardianes les dicen que ese es el futuro que les espera si se atreven a engañar al maligno o se ríen de él. Los presos empiezan a gritar y a decirles que salgan de allí y que no se crean nada de sus palabras… Los guardianes los retienen y les dice que se marchen si no quieren quedarse allí para siempre. Pueden salir persiguiéndolos un poco por la cuesta de la iglesia.

4. **Secuaces de la actividad de la mañana.** (CAMINO AL BERRO). Cuando los chavales llegan se empiezan a reír y burlarse de ellos. Les dicen que nunca saldrán de allí, que ahora se arrepienten de no haberse puesto de su lado… No los creen y no confían en ellos y si quieren ganarse su confianza y que les dejen continuar tienen que dejar que le tapen los ojos a alguno de ellos… Les tapan los ojos y les pueden hacer tocar cosas asquerosas en barreños o similar…

5. **Guardian del cementerio:** (CEMENTERIO) Con un candelabro en la mano les cuenta que es el nuevo Guardian del cementerio. Desde que el maligno domina estas tierras los muertos se remueven en sus tumbas. Por ahí habrá alguno haciendo ruidos y moviendo cosas mientras el guardia los pasea por toda la parte de atrás. Les informa que el secuaz había estado por allí hacia poco y que su misión allí es asegurarse que las almas de los nuevos muertos se unan al maligno y también salvar algunas almas. En esto puede aparecer el monitor escondido entre la maleza.

6. **Doctor/a del maligno.** (PATIO DE FÚTBOL). Habrá un doctor/a y enfermeros/as con una persona en una mesa tumbada y atada. Les explican a los chavales que están probando nuevos tratamientos y que necesitan voluntarios… Al que este en la mesa convulsiona y puede escupir yogur o algo similar… Pueden coger a alguno de los chavales e intentar tumbarlo y atarlo… Al final les dejan ir.

7. **Madre superiora.** (BAÑOS DEL PATIO) Es la monja jefa, mano derecha del maligno. Domina todas las artes oscuras, sabe conjuros y ritos satánicos de todo tipo… Ha venido para asegurarse de que toda la colonia del Sahúco queda limpia de los guardianes y que solo domine el mal… Les revela que es la encargada, junto con el secuaz traidor, del rito de transformación hacia el lado del maligno. Los asusta, les grita, entra en trance. Y al final les deja pasar. Irán de nuevo al patio donde se desarrollará el final de la actividad una vez hayan terminado todos los grupos.

PRUEBA FINAL

El secuaz, acompañado por la madre superiora, les dirá que han conseguido llegar hasta él, que se alegra de que lo hayan pensado bien y que se unan al maligno… ¿Quiénes quieren ser los primeros? (Elegimos a uno de cada grupo)

Los chavales elegidos salen y se ponen en el suelo con señales y símbolos demoníacos (velas, dibujos con sal en suelo…). Les hacen un rito por el que les vende su alma… Cuando saque el amuleto gritamos para que lo coja y que se lo entregue al superhéroe. El secuaz se lamenta y la monja sale loca, viendo que no pueden hacer nada se marchan.

Una vez expulsados se saca al superhéroe muerto de nuevo a hombros, se pone en medio del patio y se le pone encima el amuleto y este resucita.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

JUEVES 8

DON DE ENTENDIMIENTO

Tema: Valentía y autenticidad. Entenderse a sí mismo

Valores del día:

Arriesgarse	Ser fiel a unos principios	Esfuerzo
Buscar	Lucha contracorriente	Inconformismo

ACTIVIDAD DE LA MAÑANA: GYMKHANA: ¿QUÍEN TIENE LA CULPA?

Al expulsar a los malos y recuperar el poder, los superhéroes comienzan a discutir sobre quien tiene la culpa de quién dejo entrar a los malos en el campamento. En ese momento entra Supercompetitivo y les propone realizar una competición para decidir quién tiene la culpa.

-SH1: Bueno, está claro que la culpa fue tuya, ya que te dijimos que no confiaras en ellos, que no eran de fiar

-SH2: ¡Obviamente no! Te recuerdo que tu cuidabas el perímetro aquella noche y sin embargo saliste de fiesta dejándonos a todos tirados.

-SH1: ¿Sí? Entonces… ¿quién le dio las llaves a los villanos?

-SH2: ¡Si yo no tenía las llaves! Fuiste tú quien las dejó debajo del felpudo.

-SCMPT(Hablando todo con el prefijo super): Bueno bueno bueno, ya está bien la superbroma. Como veo que estáis superenfadados sin sentido os propongo una supercompetición (para intentar liar a los SH) para ver a quién tiramos al superpilón por dejar entrar a los supermalos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SCMPT les explicará a los chavales lo siguiente:

La gymkhana consistirá en crear 2 equipos (grandes vs pequeños) los cuales realizaran las pruebas por su grupo base, pero al final se sumará la puntuación de los grandes y de los pequeños. Serán 10 pruebas, las cuales se puntuarán con una cuadricula de 5 filas y 2 columnas. Una vez completada la prueba si y solo si se realiza correctamente, se le pegará un gomet en las casillas de dicha prueba.

Las pruebas son las siguientes:

1. Supersarandonga: Con un boli atado a un cordel, los destinatarios se lo colocarán en la parte trasera y deberán introducirlo dentro de una botella de agua.

2. Bolinches: Los destinatarios con una media con un pelota(puesta en la cabeza) deberán derribar diferentes botellas (con un poco de arena para que cueste tirarlas). Si las derriban todas se le hará entrega del punto.

3. Muecas: Con una galleta en la cabeza llena de nocilla deberán hacer muecas para lograr introducirla en la boca.
4. Super H_2O: Los destinatarios llenándose la boca con agua deberán llenar un barreño entero de agua superando diferentes obstáculos que el monitor le proponga.
5. Natación en alpiste: En un barreño lleno de alpiste mezclado con agua deberán encontrar diferentes objetos para superar la prueba. Importante que el apiste que se le añada no induzca a crear una pasta. Debe haber mucha más cantidad de agua que de alpiste de modo que no se vea el contenido del barreño.
6. Supercircuito: Los destinatarios deberán realizar un circuito con diferentes obstáculos que deberán de superar.
7. Acertijos: Se les contará a los destinatarios diferentes acertijos que deberán acertar:_
8. Búscalo primo: Se dirán diferentes objetos y los destinatarios deberán de buscarlos. Ejemplo: Un calcetín amarillo, unas gafas de sol, etc.
9. Adivina al monitor: Se darán pistas de los diferentes monitores y monitoras y los destinatarios deberán adivinar quien es el monitor de que se dan pistas. Máximo 3 fallos.
10. Superperezoso: Un monitor será "Superperezoso" y por tanto tendrán que trasladarlo de una parte a otra de la colonia donde él guste.

Una vez terminadas las pruebas se realizará un recuento "falso" de los puntos, ya que acabará en empate.

Al ver que ha habido un empate SH1 Y SH2 se perdonan y se dan cuenta de que ninguno tiene la culpa ya que durante la actividad los dos SH se han dado cuenta de que los hechos por que discutían no encajaban con sus respectivas historias. (Tienen que ir prueba por prueba haciendo que los niños noten que poco a poco se van dando cuenta de esto).

Al final se quedan pensando y llegan a la conclusión de que otro SH ha debido ser quién cometió el fallo de dejar entrar a los villanos ¿Quién es ese SH? Supercompetitivo.

-SH1: Siento haberte acusado de cosas que no habías hecho

-SH2: Yo también lo siento, sinceramente pienso que nos hemos comportado como villanos…

-VOZ EN OFF (SCMPT): HAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA NUNCA SABRÉIS QUIÉN HA DEJADO ENTRAR A LOS SUPERMALOS. LA SUPERCULPA ES VUESTRA POR ESTAR SUPER EMPANAOS Y SER POCO SUPER INTELIGENTES Y NO SER BUENOS SUPERVISORES.

-SH1: Oye… ¿No te suena su forma de hablar?

-SH2: Si la verdad es que me resulta familiar…

-SH1 y SH2 (En ese momento se miran pensativos y dicen al mismo tiempo): ¡ES SUPERCOMPETITIVO!

Justo cuando los 2 SH gritan esa frase, aparece SCMPT corriendo e intentado escapar. Finalmente se le atrapa, se le lleva hasta el pilón, allí se disculpa por haber dejado entrar a los villanos y por haber hecho que SH1 Y SH2 se peleen y se le tira al pilón.

TARDE: PISCINA-DUCHAS-TIEMPO DE PAZ

TARDE: TIEMPO DE PAZ

Celebración penitencial

ACTIVIDAD DE LA NOCHE: GRAN JUEGO: SUPERBOOM!

La actividad consistirá en un BOOM (concurso de TV) modificado. Será similar a la patata caliente. Se dividirá en 2 grupos, grandes y pequeños. Los grandes se irán con Mediotonto y los pequeños con Mediolisto (que al fin y al cabo es lo mismo)

La actividad consistirá en ir haciendo preguntas relacionadas con números a los portavoces de cada grupo (2 por cada grupo, cambiándose por cada ronda). Por cada fallo se va inflando el globo con la bomba, el cual estará encima de cada grupo. Si un grupo acierta se cambia al otro hasta que uno de los 2 estalle. Cada vez que uno de los globos estalle, se le dará un punto al equipo que ha mantenido el globo intacto.

La ambientación consistirá en lo siguiente:

Aparece Superlisto con sus ayudantes Mediolisto y Mediotonto. Y comienzan a vacilar a los chavales diciendo que nadie sabe más que ellos.

SL (Mientras ML Y MT hacen el panoli por detrás): Bueno chicos y chicas, viendo vuestro C.I. apuesto a que no sois capaces de resolver las siguientes preguntas:

1) ¿Cuántas monedas de 50cent equivale un billete de 20€?

2) ¿Cuánto días tiene un año bisiesto?

En teoría los chavales deberán resolver las cuestiones sin problemas. En ese momento SL, ML Y MT se enfadan y deciden proponer lo siguiente

ML Y MT (Turnándose entre ellos): Hemos diseñado un sistema de pruebas para ver si sois tan superlistos como nosotros o simplemente supertontos.

Consiste en lo siguiente:

Nos dividiremos en dos grupos, grandes y pequeños… (En ese momento se reparten los grupos como se ha dicho inicialmente y una vez esté cada grupo con ML Y MT se les explica actividad y comienza la prueba.)

Finalmente Superlisto sus ayudantes se dan cuenta de que no son los únicos superlistos del mundo.

SL(Mientras ML Y MT hacen el panoli por detrás): Al parecer no sois tan supertontos como parecíais… Pero siempre seré mejor que vosotros.

En ese momento un monitor grita: SIEMPRE SERÁS MEJOR QUE NOSOTROS EN TODO MENOS EN UNA COSA… ¡AL PILÓN, AL PILÓN, AL PILÓN!

En ese momento se enganchan por banda a SL y sus ayudantes y acaban en el pilón pidiendo perdón por haber llamado tontos a los destinatarios.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

VIERNES 9

DON DE CIENCIA

Tema: Crecimiento personal y Cristiano. Mirar la creación. Hacerse preguntas.

Valores del día:

Entrega	**Solidaridad**	**Don de sí**	**Ayuda**
Compañerismo	**Amistad**	**Vida sana**	**Conversión**

Actividad de la mañana: Gymkhana del agua.

En la ambientación saldrán dos o tres guardianes, uno de ellos primeramente saldrá representando una escena del mal uso del agua, con comentarios inapropiados tales como:" Si hay mucha agua en el mundo… jajajajaja" / ¿No dicen que 3 cuartas partes de nuestro planeta son agua? Pues vamos a echarle un poco al patio que parece que tiene calor"

Otro guardian saldrá muy enfadado con su compañero, sorprendido y sin dar crédito de los comentarios que andaba durante su sueño profundo.

Éste le hará recapacitar de lo importante que es el agua para nosotros, y de lo poco que estamos haciendo por cuidar de ella.

Como consiguiente de este acto, y debido a que ya se ha desvelado de su sueño profundo, le propondrá al guardian unas pruebas para que pueda recolectar la mayor cantidad de litros posibles.

El primer guardian aceptará, y se pondra en marcha una prueba que realice solo el primer guardian, dandose cuenta de que con ayuda de más gente podran conseguir mas litros de agua.

PRUEBAS GYMKANA DE AGUA

- **Preguntas:** con globos de agua encima de sus cabezas se les hace una pregunta, si la fallan se pincha el globo, luego podrían buscar en un barreño lleno de harina caramelos o chuches con la boca (que da mucho más asquete con la cara mojada).
- **3 en raya:** un 3 en raya con el tablero en el suelo, con dos equipos, salen los primeros de cada equipo y tienen que correr hasta el tablero y tienen que colocar una bayeta o esponja en el tablero (el 4 que salga lo que tendría que hacer es mover una en vez de ponerla) y asi hasta que un equipo haga los 3 en raya. Si se hace esta como no se mojan pero el objetivo de la gymkana es que ahorren y lleven el agua en una botella, pueden escurrir las bayetas en la botella para conseguir más agua.
- **3 en raya con vasos llenos de agua**, si consiguen el 3 en raya echaran el agua dentro de sus garrafas.

- **Circuito con vasos llenos de agua en la boca:** un niño hace un tramo hasta llegar a otro al que le tiene que pasar el agua sin tocar con las manos, hasta que el último niño llega a la garrafa para echar el agua que lleva en el vaso.
- **Carrera de relevos:** en parejas sujetando un globo de agua o una esponja mojada entre la parte del cuerpo que diga el monitor, la frente, el culo, las rodillas, etc. Para pasárselo a la siguiente pareja puede ser también sin tocar con las manos y asi es mas difícil.
- **Un niño se tumba en el suelo con un vaso de plástico vacio en la frente,** lo demás con una cuchara en la boca tienen que llenarla de agua en el barreño y vaciarla en el vaso de su compañero lo más rápido posible.
- **Futbol humano:** se hacen dos equipos, el campo se divide en dos y hay una portería en cada campo, el objetivo del juego es que hay que meterse en la portería del equipo contrario, asi se suma un gol. Cada niño lleva un globo de agua en la mano, si alguien del equipo contrario pasa a tu campo puedes pillarlo lanzandole el globo de agua (entonces el que esta pillado tendrá que darle su globo), él se queda parado hasta que alguien de su equipo le de otro globo, los globos son una especie de vidas.

(Muchos globos Clara)

Se puede cambiar, a que cada equipo tiene el balón que puede ser un globo de los grandes llenos de agua, y se tienen que meter dentro de la porteria con el globo para marcar gol.

Si eres pillado por un jugador del equipo contrario te tendras que quedar momificado por el calor, y para revivir a un compañero deberan ir al barreño con la esponja mojada y revivir a su compañero echandole el agua por encima de la cabeza.

Cada gol sera contado como un escurrido de esponja en su garrafa.

- **Autolavado:** Se harán 4 estaciones del autolavado. (Esta prueba se les realizara a los monitores del grupo. 2 equipos, dos monitores.

1. Pinta y colorea: Los chavales tendran preparados en la primera estacion ceras blandas para poder pintar el dibujo deseado al monitor por todo el cuerpo.

2. Enjabonado: Los chavales deberán enjabonar al monitor para posteriormente aclararlo.

Se tendra preparado jabones en la segunda estación.

3. Aclarado: Esta prueba la situaremos en el patio al lado de la manguera.

En esta estación los chavales deberan aclarar al monitor con la manguera.

4. Secado: En esta estacion se tendra preparadas varias toallas para poder secar al monitor lo mejor posible.

El monitor de prueba decidirá que monitor ha quedado mas limpio de los dos, y dejará la manguera encendida x segundos dentro de la garrafa como recompensa.

- **Diluvio Universal:** Esta prueba se realizará en el patio, los chavales debajo de las escaleras del patio y los monitores de prueba arriba con las regaderas llenas de agua.

Los chavales tendran un vaso de plastico encima de la cabeza para poder recoger la mayor cantidad de agua posible para posteriormente echarlo dentro de su garrafa.

- **Lanzadera con bombas:** Los equipos tendran una toalla lo mas grande posible, en ella el momitor ira lanzando de uno en uno globos de agua, primeramente con uno y todos los chavales agarrando la toalla tipo paracaidas deberan lanzar hacia arriba a una

altura considerable el globo y volver a recogerlo con la toalla. Si lo consiguen pasan a dos globos y si no, siguen con uno.

- **Rayuela Encestada:** Los chavales deberan realizar el juego de la rayuela para posteriormente tirar un globo de agua a un cesto de las pinzas. Para ir rotando, el primero de la fila realizara la rayuela y tirara al cesto que estará en el suelo, una vez lo tire el primero se quedara con el cesto encima de la cabeza hasta que llegue el segundo compañero le tire el globo y roten los puestos. Según los globos que dejen, en esta prueba se podria poner que de premio se les dé uma garrafa de agua vacia para recolectar más agua.
- **Carrera de relevos flotantes:** (Esta prueba se realizará en la piscina) Se pondran los chavales a los dos lados del ancho de la piscina, será uma carrera de relevos encima de un churro de piscina, y nadando y con los pies siempre sentados en el churro deberan llegar al otro lado de la piscina para salir del agua y del churro y darle el relevo a sus compañeros. Como premio por superar la prueba podrán ponerse de pie con la garrafa abajo e intentar escurrirse el agua del cuerpo y que entre dentro de la garrafa.
- **Pilon Millonario:** (Se realizará en el pilon) los chavales deberan entrar al pilon y buscar las monedas de un céntimo y recolectarlas.
-

TARDE: PISCINA-DUCHAS-TIEMPO DE PAZ

TARDE: TIEMPO DE PAZ:

El aprendiz de cristiano

PREGUNTAS

1. ¿Qué buscaba el aprendiz?
2. ¿Qué respuesta le da el hombre con el que se encuentra?
3. ¿Se es cristiano sólo por llevar una cruz en el cuello?¿Por qué?
4. ¿Por qué hay cristianos que no se comportan como cristianos?.
5. ¿Qué es para ti un cristiano auténtico?
6. ¿A qué nos invita esta historia?
7. ¿Qué huellas te dejaría dejar en este mundo?

ACTIVIDAD

- Hacer un artículo para el periódico que responda al tema de “Ser cristiano es…”

Hablar de Dios

PREGUNTAS

1. ¿Cómo y quién te ha hablado de Dios en tu vida?
2. ¿Qué quiere decir eso de “encarnar la palabra de Dios?
3. ¿A qué es debido el hecho de que muchos tengan una imagen falsa de Dios?
4. ¿Qué imágenes de Dios tienen las personas de hoy?
5. ¿Cómo anuncias tú el Evangelio en tu vida?
6. ¿A qué nos invita esta historia?

ACTIVIDAD

- El grupo llega a un lugar donde nadie nunca ha escuchada hablar de Jesucristo, y nos piden que mañana les hablemos de nuestro Dios, ¿Qué les decimos? ¿Cómo lo haríamos?

ACTIVIDAD POR LA TARDE: MARCHA AL BERRO

La actividad si no llueve se realizará así:

Los guardianes (superhéroes) han dejado la colonia sin vigilancia y los villanos han entrado de nuevo, se han llevado a los cocineros y, junto a ellos, la cena de todos los destinatarios.

- Los villanos entrarán al final del tiempo de piscina a comunicar a todos que han secuestrado a los cocineros y los tienen presos en la cercana base de el Berro.

- **DUCHAS**
- **BAILE**

- Comienza la marcha:
  · Salen en grandes grupos, los que se forman por la unión de dos grupos por edades, es decir, los mayores irán con los mayores y los pequeños con los pequeños.
  · Cada grupo saldrá 10 minutos después del anterior.
  · Habrá dos pruebas a lo largo del camino , de dos monitores cada una (al ser 4 villanos, se colocarán dos por prueba).
  · También hay que superar la prueba final, en la plaza del Berro, y al superarla, se logrará rescatar a los cocineros y podremos cenar todos.
  · Es importante que los monitores de los primeros grupos vayan caminando más o menos deprisa durante la marcha, para que no se lleguen a juntar dos grupos en la misma prueba.
  · Pruebas de alrededor de 8 minutos de duración.

<u>1ª Prueba: Los rayos láser</u>

Esta prueba consiste en atravesar un conjunto de rayos láser entrecuzados entre sí. Para esta prueba se necesitarán dos cartones muy grandes y algodón rojo, puesto que se harán agujeros en los dos cartones para meter el hilo de algodón y se separarán los cartones, cada villano sujetando uno, un sistema de rayos láser.

<u>2ª Prueba: derrotar a los villanos</u>

En esta prueba los dos villanos correspondientes de tratarán de protegerse con escudos u otros objetos mientras que los niños los atacan con armas (de mentira, claro) hasta que los villanos sean derrotados, y cuando éstos estén “muertos” en el suelo, los destinatarios podrán pasar. (Hacer de manera original)

- Llegaremos al berro y hacemos la prueba final, mientras tanto, los villanos deben haberse desplazado hasta allí ya sea en coche o a pie, yendo por una ruta más corta que el resto. Esta prueba consistirá en que los villanos tienen presos a los cocineros, uno con cada uno, y cada gran grupo de niños realizará una prueba, que son 4, una por cada villano. En el momento en que todos los grupo superen su prueba, los cocineros serán liberados, pero justo en este momento aparecen todos los premonitores, que serán los secuaces de los villanos, y advertirán de que esto aún no se ha terminado, esfumándose y llevándose consigo a los villanos.

· **1ª miniprueba:** este villano ha robado la espada más poderosa de todas, Excalibur, y para recuperarla y superar la prueba, los destinatarios tienen que mantenerla de pie sobre su mano durante el tiempo que se indique, es el juego de sujetar el palo de escoba con tu propia mano, pero este palo de escoba será tuneado de manera que se convierta en Excalibur.

· **2ª miniprueba:** el villano le ha robado a uno de los ángeles más fieles de Dios un importante aro, que lanzará de manera que tendrán que saltarlo todos los integrantes del grupo, una vez logrado, recuperarán el aro y salvarán a este cocinero.

· **3ª miniprueba:** el villano de esta prueba conoce un hechizo bajo el cual está manteniendo al cocinero preso e hipnotizado bajo su voluntad, pero al no ser hechizero, el cocinero recupera la conciencia en un determinado momento, que aprovecha para explicarles a los destinatarios que si hacen dos pirámides humanas perfectas una al lado de la otra, lograrán romper el hechizo, pero tras explicar esto, volverá a la hipnosis y a su estado de sumisión a las órdenes del villano. Se harán las dos pirámides y el cocinero volverá a su estado normal y se liberará del malvado.

· **4ª miniprueba:** este villano, muy deportista, es más benévolo que los demás, y promete devolver al cocinero si logran realizar un recorrido saltándose al potro el uno al otro, haciéndolo todos los integrantes del grupo. Una vez realizado el recorrido, se recuperará al cocinero.

- Una vez superadas todas las pruebas los secuaces aparecerán, harán su amenaza y se irán llevándose a los villanos con ellos. Después de esto, todos cenaremos tranquilos y se hará la vuelta al Sahúco.

En caso de que llueva, se realizará exactamente la misma actividad, pero en lugar de ser en el Berro, se hará en el Sahúco, haciendo la primera prueba en la puerta de la piscina, la segunda en la puerta de la iglesia y al prueba final en la plaza, logrando el objetivo y haciendo la cena en el patio.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

SÁBADO 10

DON DE TEMOR DE DIOS

Tema: Alegría. Respeto

Valores del día:

Capacidad de disfrutar	Buen humor	Saber reírse de uno mismo
Hablar bien	Creatividad	Amistad

MAÑANA: Juegos Olímpicos.

CEREMONIA DE APERTURA.

Los secuaces del mal retan a Los Guardianes del Espíritu a realizar algún juego para conseguir el poder de "como se llame el lugar". Quien gane, se quedará con la cuidad y podrá controlar todo aquello que quiera. El bien (Los Guardianes del Espíritu) recuerdan que hace muchos años tenían una tradición "LOS RECORDS" donde competían por conseguir el mayor número de records y ser el campeón/campeona año tras año. Por lo que retan a los secuaces a jugar a los records y ver quien tendrá al fin el poder de la ciudad.

Mecánica de "Los Records"

Los records estarán repartidos por las distintas partes de la cuidad (pistas, porche, campo de futbol, barbacoa, fuente de la plaza, camino al Berro…).
Los niños irán por su cuenta, es decir no habrá ni grupos ni nada. Habrá un monitor mínimo por cada record (si alguno necesita dos, se pondrán dos, tres o los que sea necesario). Los pres podrán ayudar, pero se verá más adelante ya que depende del número de gente que haya. Todos deberán pasar por todas las pruebas, y no podrán repetir una salvo que hayan hecho unas cuantas más. Es decir si hace la primera, no podrá repetirla hasta que no haga otras cinco o seis para dejar hueco a los demás. Los records se irán apuntando en una lista con el nombre, apellidos y grupo, para tener así un ganador/ganadora de cada prueba.

"LOS RECORDS"

1. VELOCIDAD.

La prueba se realizara de la siguiente manera, se delimitara una zona de unos 6 metros (por ejemplo) y tendrán que recorrerla en el máximo tiempo posible.

2. AGILIDAD

La prueba se realizara de la siguiente manera, se delimitara una zona donde tendrán que pasar X obstáculos, de espaldas, saltando aros, haciendo un zigzag… en el menos tiempo posible.

3. LANZAMIENTO DE PESO

La prueba se realizara de la siguiente manera, habrá preparado un saco con piedras, o algo del estilo. Se tendrá una zona de lanzamiento, y se puntuara cuanto más lejos caiga y dentro de la zona acotada. (Se puede medir con metro, o ir haciendo señales de los que van llegando más lejos).

4. PALABRAS AL PALITO

La prueba se realizara de la siguiente manera, en un palo lingual (los palos del medico) se tendrá un minuto (o 30 segundos) para poder escribir los máximo posible del texto dado, que podrá ser el quijote por ejemplo. O alguna historia de superhéroes (para adentrarnos en la temática)

5. CUANTAS PUEDES COGER

La prueba se realizara de la siguiente manera, habrá pelotas pequeñitas, y tendrás que intentar coger las máximas posibles con la mano, se podrán ayudar de la otra mano, pero si una cae ya no vale.

6. BOTA BOTA Y ENCESTA

La prueba se realizara de la siguiente manera, es la dinámica del beer-pong comúnmente conocido. Se colocaran mesas, o en el suelo también se puede hacer, una serie de números y mediante los rebotes de la pelota, se deben encestar.

7. SIEMPRE AL LIMITE

La prueba se realizara de la siguiente manera, en una superficie lisa, deberán lanzar un vaso de agua desde un extremo para dejarlo en el extremo opuesto, no se puede caer y se debe quedar cuanto más cerca del otro extremo mejor.

8. TOQUES

La prueba se realizara de la siguiente manera, un balón y un niño o niña, cuantos toques son capaces de dar en menos de un minuto. Sin cambiar de pierna, sin hacer giros, etc…

9. CANASTA

La prueba se realizara de la siguiente manera, desde la zona de triples, cuantos son capaces de encestar en menos de un minuto.

10. MANTENME EN EL AIRE

La prueba se realizara de la siguiente manera, con palos de escoba, o los palos de monje tendrán que mantenerlos en equilibrio con un solo dedos (como en esta prueba se puede conseguir mas de un minuto en equilibrio, al minuto se para y se le apunta, ya que si no puede estar toda la actividad con el palo en la mano)

11. GOTA A GOTA A VER SI SE DESBORDA

La prueba se realizara de la siguiente manera, una moneda de euro, y un cuentagotas, en menos de un minuto, cuantas gotas puede poner en un lado de la moneda sin que se desborde.

12. PESCANDO

La prueba se realizara de la siguiente manera, habrá peces, patos, medusas… y tendrán que pescarlos y después dejarlos otra vez en su hábitat jeje. Tendrán un tiempo límite y se podrá puntuar a los animales, como en los patos de la feria que tienen un número debajo.

13. MÁXIMO NÚMERO

La prueba se realizara de la siguiente manera, un cubilete del parchís y con uno o dos dados debes sacar la máxima puntuación posible en 6 tiradas (o en mas o en menos según lo vea el monitor que lleve la prueba)

14. PIRÁMIDE

La prueba se realizará e la siguiente manera, la típica pirámide de vasos pero un poco modificada, tendrán sobre unos 50 vasos y tendrán que hacer una pirámide con todos los vasos pero con una base de solo 7 vasos, es decir, les sobraran vasos y tendrán que colocarlos estratégicamente sin que se les caiga.

15. BUSCANDO A LA FICHA

La prueba se realizara de la siguiente manera, habrá un barreño con alpiste o cualquier mejunje que no deje ver el fondo y se colocaran fichas del parchís, tendrán que buscarlas, en el menor tiempo posible.

16. ENTUERCA EL ESPAGUETI

La prueba se realizara de la siguiente manera, habrá un montón de tuercas, y un espagueti, solo con la boca tendrán que conseguir meter las tuercas dentro del espagueti sin que se rompa. Cuantas más tuercas, mejor

17. ENHEBRA

La prueba se realizara de la siguiente manera, habrá varias agujas (con la punta tapada de celo para que no se pinchen) tendrán que enhebrar tantas agujas como puedan en menos de dos minutos, si se les hace más complicado se les puede dejar más tiempo.

CEREMONIA DE CLAUSURA

Cuando el tiempo haya acabado, nos reuniremos todos en las escaleras y daremos paso a la entrega de medallas de cada prueba. Los malos no han conseguido ningún record por lo tanto se proclaman ganadores Los Guardianes del Espíritu con la ayuda de todos los niños y niñas que han participado. A los niñxs ganadores se les coronara con una cinta de "Record en… "y tendrán que llevarla durante todo el día. Los secuaces del mal, por otra parte, comerán apartados en una mesa, irán atados con cuerdas… ya que por la noche daremos paso a su expulsión.

TARDE: PISCINA-DUCHAS-TIEMPO DE PAZ

TARDE: TIEMPO DE PAZ: ADORACIÓN DEL SANTÍSIMO

La jaula de jilgueros

PREGUNTAS

1. ¿Por qué todos los jilgueros se arrancaron una pluma de la cola?
2. ¿Qué quiere decir que los amigos están para lo bueno y para lo malo?
3. ¿Qué es el compañerismo?
4. ¿Eres un buen compañero en el colegio, en casa, en el grupo, en la parroquia? ¿En qué se nota?
5. ¿Alguna vez te han ayudado cuando tenías algún problema?
6. ¿En qué momentos se necesita más a un amigo?

ACTIVIDAD: Preparación de la Eucaristía

MONICIÓN DE ENTRADA (pequeños)

PETICIONES DE PERDÓN (pequeños)

HOMILÍA: 4 Grupos de mayores:

Primera lectura "*Dadles vosotros de comer":* ¿De qué tienen hambre las personas que nos rodean? (Pueden ser cosas positivas y/o negativas) ¿Y nosotros?

Segunda lectura: ¿Cómo podemos andar siempre como pide nuestra vocación de cristianos? ¿Qué podemos hacer para que lo que hemos aprendido aquí lo llevemos a casa y a nuestra parroquia?

Evangelio (2): *"Dadles vosotros de comer":* ¿Qué excusas ponemos para no "compartir" los panes que tenemos? Decid cosas concretas.

¿Cuáles son los panes que Dios nos ha regalado para compartir con los demás? Decid cosas concretas

PETICIONES pequeños (2)

OFRENDAS (pequeños)

ACCIÓN DE GRACIAS

1 Grupo de mayores: Hacer una acción de gracias por lo que hemos recibido y hemos aprendido en estos días.

NOCHE: Juicio y Verbena

Ya hemos llegado al final de la semana, y el mal debe ser erradicado de raíz. Se les juzgara por todo el mal cometido a nuestra ciudad, y se les echara de ella para siempre. Para ellos contaremos con la ayuda de:

Jueza o juez

Abogadxs defendiendo el bien y abogadoxs que vengan expresamente para defender el mal

Los acusados (secuaces) y algún Guardián de Espíritu para que dé testimonio

Escriba

Jurado

Guardias para controlar

Todos los que tengan algún papel importante, se juntaran y prepararan el juicio en torno a la diversión, sin faltar el respeto, con bromas pero también con momentos de seriedad para darle más dramatismo. Cuando el juicio acabe, habrá un momento de sorpresa que dará comienzo a la verbena.

VERBENA; celebramos que el mal se ha ido y esa noche podremos descansar. Habrá bebidas, algo de picoteo y música.

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS
OBSERVACIONES

DOMINGO 11

DON DE PIEDAD

Tema: Familia / Iglesia. Amor a Dios

Valores del día:

Ser responsable en la familia	Colaborar	Compartir
Colaboración en la Parroquia	Dar lo mejor de uno mismo	Coherencia

MAÑANA:

FERIA PREMONITORES

OBJETIVO: Compartir la alegría y lo vivido estos días. Celebrar la vida en la Eucaristía.

VUELTA A CASA

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

MAÑANA: FERIA PREMONITORES

1. ENTREGA DE DIPLOMAS

2. BAILE PADRES Y CHICOS

3. CELEBRACIÓN DE LA EUCARISTÍA

EVALUACIÓN

DATOS GENERALES

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

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

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

SI		NO	
ASPECTOS A MANTENER		¿POR QUÉ?	

POSIBLE SOLUCIÓN

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

MI GRUPO:

Nombre	Dirección	Nota