

Temáticas a seguir todos los días

- Se hará una antorcha la cual tendrás un significado parecido al cirio pascual ya que el fuego es la señal de que Dios está en el campamento
- Habrá un medallero donde se irá cambiando objetivos durante el día los cuales los chavales deben de tratar de conseguir. Por ejemplo, puede ser por quien haga mejor su servicio y otro objetivo que se les ocurra a los encargados del día.
- Historia de Asterix y Obelix seguirla de manera ordenada y que tenga sentido, metiéndonos todos los días en el papel
- Por las mañanas, en los buenos días, siempre aparecerá Panoramix y dará siempre una lectura o frase que nos acerque a Jesús y que tenga que ver con el valor del día
- En el campamento tendremos una mascota, Ideafix, el perro de obelix
- A los chavales que consigan ganar el valor del día, se les dará un miniideafix para seguir con la temática, dándole así un nuevo impulso para conseguir el valor del día
- Todos los días aparecerá un nuevo personaje el cual presidirá los eventos olímpicos del día
- Los monitores deberán llevar un disfraz de deportista romano el cual llevará siempre que sea necesario, y mostrarán sus respetos siempre a julio cesar
- Siempre que salgan los romanos saldrá una música la cual les representará
- Todos los días se le dará también una medalla a los ganadores de la prueba
- Las medallas del medallero primitivo se colocarán misteriosamente por la noche para el día siguiente según hayamos cumplido los objetivos. Esto todos los días menos el domingo con la última, la cual se colocará previo a la celebración y se presentará el medallero como ofrenda

LUNES 14 AGOSTO

Valor del día: Perdón

Obra de la misericordia Espiritual: Dar buen consejo al que lo necesita

HORARIO DE LA MAÑANA

- 10:30 llegada del bus
- 10:30-11:15 dejan las mochilas y buscan a sus monitores de habitaciones
- 11:15-11:45 hacen las camas
- 11:45-13:00 presentaciones y normas
- 13:00- hasta la comida tiempo en grupo.

Al llegar al Sahuco los chavales dejaran las mochilas en el porche mientras que se les explica un pequeño minijuego para entrar en calor. En el juego los monitores de las habitaciones se dividirán por el patio y los chavales tendrán que ir de monitor en monitor mostrándole sus habilidades atléticas y los monitores tendrán que coger a los chavales que lleven en sus

habitaciones, ya que los romanos no se codean con cualquier persona. Cuando los monitores tengan a todos los de su habitación se subirán a hacer las camas.

Una vez las camas estén hechas el monitor de cada habitación encontrara una carta en su taquilla en la cual se les dice que acudan a las escaleras de la iglesia donde recibirán más instrucciones los chavales bajarán a las escaleras de la iglesia donde se leerán las normas, horarios... Para presentar la ambientación, saldrán varios representantes de los romanos que explicarán la temática del Imperio Romano, en la cual todo será complacer a Julio Cesar (el cual estará presente pero que no hablará en ningún momento). El maestro de ceremonias será Brutus (hijo de Julio Cesar). Este les explicará que están dentro del imperio romano, lugar donde todo es mejor gracias al Cesar. Les dirá que todo pasa por manos de su padre, o por manos de él mismo y que no se permitirá hacer nada que no guste a Julio Cesar. Estamos a servicio de su padre. Una vez dicho esto, les dirá que reunidos aquí en el Sahuco, lugar de reunión del imperio romano, salgan los representantes de cada uno de los pueblos citados a la gran cita romana en honor a Julio Cesar, con sus representantes y su representante mayor (monitores). Una vez dicho esto, irán nombrando a los pueblos, con su monitor, este les dará sus carnets, y se irán a hacer un primer momento de grupo. Durante todo el monólogo de Brutus, el resto de monitores seguirán con la ambientación aclamando a Julio Cesar y creyéndose superior al resto de provincias del imperio por el echo de ser de Roma. Brutus les dirá también que hay que ayudar a todo el que lo necesite ya que quiere un imperio romano unido, por lo que si cualquiera necesitan un buen consejo se le dará o sufrirán la ira del pilón.

A partir de la comida el horario será el de todos los días.

Los talleres de este día serán por grupos con la finalidad de decorar la casa con algún diseño propio de cada grupo el cual les representara durante todo el campamento. Se encargaran de decorar su propia bandera.

ACTIVIDAD DE LA NOCHE.

La ambientación la llevaran Asterix y Obelix. Estos saldrán muy indignados y se presentarán diciendo que son los representantes de los Galos, provincia del imperio romano también. Estos les comentarán la situación que viven de desprecio desde Roma, rechazando sus consultas, riéndose de ellos, destrozando sus tradiciones y monumentos como este medallero expuesto que no tiene ninguna medalla (entonces lo sacarán y se verá vacío) . Les dirán al resto de provincias que como están ellos, si por la mañana han recibido buen trato por parte de los romanos. Cuando los chicos digan que no, se empezará a crear revuelo y llamarán todos a la vez a Brutus. Este aparecerá junto a la música correspondiente a él. Explicaran que están muy enfadados debido a los malos tratos y que quieren la independencia, que no aguantarán ni un minuto más. Brutus primeramente se reirá de ellos y pasará de la situación, pero finalmente les dará como solución los JJOO. Si consiguen ganar los Juegos Olímpicos a los romanos, los pueblos tendrán su ansiada independencia aunque les aconseja que no la cojan porque no tienen nada que hacer. Una vez esto, se encenderá la antorcha olímpica y los pueblos empezarán a gritar

independencia y se desenrollará la sabana con el logo del campamento. Brutus les avisará de que el día fuerte será el Sábado ya que volverá su padre Julio Cesar, asique, que aunque sean un poco ceporros intenten hacerlo bien ese día porque es un día importante para todos.

Asterix y Obelix les dirá a los pueblos que no hay tiempo que perder y que, aunque empiecen mañana las olimpiadas, hoy mismo nos pondremos a entrenar. Brutus dirá que se quedarán para reírnos y humillarnos en la prueba y así nos permitirá retirarnos de la competición para que no pasen un mal trago después.

NOCHE DE ESTRELLAS

- El juego consiste en encontrar una serie de estrellas que se encuentran en un terreno "acotado" (campo de fútbol de fuera) y pasar la prueba de cada una de ellas.
- Los monitores que hacen de estrellas se distribuyen por el terreno. Cada estrella se representa por un farolillo, velas o linternas. Las estrellas permanecerán iluminadas en unos momentos y en otros, a oscuras. Estarán encendidas cuando no tengan ningún grupo, y apagadas cuando tengan la prueba ocupada.
- Dos o tres monitores permanecen en el centro del juego, siempre con una linterna encendida, y ofrece a los grupos la información necesaria (nombre y contraseña) para encontrar y contactar con la estrella que les toca en cada momento. Los grupos de chavales acudirán al patio cada vez que busquen a una estrella a fin de obtener la contraseña necesaria para hallarla.
- Para buscar una estrella, el grupo, acompañado siempre por un monitor, se acerca al centro para preguntar la contraseña que le toca encontrar. El animador les dirá la contraseña en voz baja, y así van a la búsqueda de la estrella. Una vez delante de una estrella les dirán la contraseña. Si es la estrella buscada, responderá afirmativamente y les dirá la prueba que tienen que hacer. Pero si no es así, la estrella 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 en una actividad determinada.
- No importa qué grupo sea el ganador, sino pasar un momento agradable, intentando resolver las pruebas propuestas por las diferentes estrellas.
- Cada 8 minutos sonará el silbato y habrá que cambiar de estrella, tanto si se ha terminado la prueba como si no. Si está inacabada se impondrá una penalización.

ESTRELLA	CONTRASEÑA	PRUEBA
ESTRELLA ATLETA	<i>We are the champions my friend.</i>	Deben imitar al menos 6 eventos deportivos olímpicos. Con todos los elementos incluidos. Si es fútbol hay que hacer también las porterías, el árbitro...
ESTRELLA MUSICAL	<i>Escucha, hermano, la canción de la alegría.</i>	El grupo se divide en dos partes. Cada una de ellas proyecta un repertorio de canciones. Una vez lo han concretado, el animador estrella da la entrada a una de las partes del grupo. Ésta comienza a cantar. Pasados unos segundos, manda callar a quienes están cantando y da la entrada a la otra parte. Así sucesivamente. Cada vez que dé una entrada, la parte del grupo correspondiente ha de iniciar una canción nueva.
ESTRELLA SONRIENTE	<i>¡Ja, je ji, jo, ju! ¡Ja, ja, ja!</i>	Un miembro del grupo se tumba en el suelo. Otro coloca su cabeza sobre el estómago del primero, y así sucesivamente. Una vez colocados de esta manera, 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 una palmada al finalizar. Se puede repetir varias veces, añadiendo progresivamente otras dificultades, pero sin hacer pesado este simpático número.
ESTRELLA BEBE	<i>A la nana, mi niña, mi niña estrella.</i>	Se trata de una estrella-enana y bebé. El grupo ha de improvisar una cuna en la que reclinar al animador estrella. Una vez lo han acomodado, le cantarán una nana, lo más dulce posible, para tratar de que se duerma.
ESTRELLA SÍ-NO	<i>Sí, no. Pero sí, sí. ¿Sí, no?</i>	Si y no son las únicas palabras que sabe pronunciar esta estrella. Por tanto, el grupo tratará de adivinar la prueba que debe realizar. Lo hará formulando preguntas a la estrella, la cual responderá solamente sí o no. La prueba consiste en escenificar una charca llena de ranas en la que se desarrolla una pelea de batracios.
ESTRELLA SABIA	<i>¡Cuánto saben las estrellas, que titilan rutilantes por los espacios celestes!</i>	El animador propone al grupo la resolución de un problema, que entrañe una dificultad proporcionada a los conocimientos de los participantes. <i>¿Qué fue primero, el huevo o la gallina? ¿Qué es un círculo? El círculo es una forma geométrica perfecta y no tiene ni principio ni fin. Muchas lamparitas muy bien colgaditas, siempre encandiladas y nadie las atiza. (estrellas)</i>
ESTRELLA REFRANERA	<i>Cuando todos te digan que eres asno, rebuzna y ponte rabo.</i>	El animador deja 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.
ESTRELLA DANZARINA	<i>Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir.</i>	Con la música de esta conocida canción --el que no la sepa, que la invente--, han de ensayar una sencilla danza y ejecutarla ante el animador, sin equivocarse y acompasando los movimientos: Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir. Todo aquello que yo haga lo tenéis que repetir.
ESTRELLA COCINERA	<i>Soy una taza, una tetera, una cuchara y un tenedor.</i>	Deben tomar té y pastas muy refinadamente, sin risitas, con los meñiques hacia arriba... y demás caprichos de la estrella.
ESTRELLA PIRATA	<i>Oh, oh, oh una botella de ron, siete piratas en un calabozo, oh, oh, oh una botella de ron.</i>	Los chavales deben esconder un tesoro y dibujar un mapa que se corresponda exactamente con el lugar dónde está enterrado.

PENALIZACIONES

ESTRELLA	CONTRASEÑA	PENALIZACIÓN
ESTRELLA ATLETA	<i>We are the champions my friend.</i>	Cada miembro del grupo deberá continuar el recorrido con un lazo grande atado al pelo.
ESTRELLA MUSICAL	<i>Escucha, hermano, la canción de la alegría.</i>	Los miembros del grupo ya no podrán caminar con normalidad; deberán trasladarse de un lugar a otro dando saltos, cogidos de dos en dos, con los brazos por encima del hombro de quien vaya aliado.
ESTRELLA SONRIENTE	<i>¡Ja, je, ji, jo, ju! ¡Ja, ja, ja!</i>	Cuando se crucen con otro grupo por el camino, deberán gritar el nombre de su grupo con todas sus fuerzas.
ESTRELLA BEBÉ	<i>A la nana, mi niña, mi niña estrella.</i>	Deberán trasladarse de una prueba a otra metidos dentro de un círculo grande formado por ellos mismos
ESTRELLA SÍ-NO	<i>Sí, no. Pero sí, sí. ¿Sí, no?</i>	A partir de esta prueba, cada miembro del grupo ha de llevar sobre la espalda un muñeco de papel.
ESTRELLA SABIA	<i>¡Cuánto saben las estrellas, que titilan rutilantes por los espacios celestes!</i>	Cada miembro del grupo continuará el recorrido con una pinza de tender la ropa puesta en la parte superior de una de sus orejas.
ESTRELLA REFRANERA	<i>Cuando todos te digan que eres asno, rebuzna y ponte rabo.</i>	Durante los recorridos siguientes, el grupo recitará a coro el refrán de contraseña: Cuando todos te digan que eres asno, rebuzna y ponte rabo.
ESTRELLA DANZARINA	<i>Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir.</i>	A partir de este momento seguirán el juego normalmente, pero siempre que deban desplazarse de un lugar a otro lo harán en fila india, con las manos puestas sobre los hombros de quien vaya delante.
ESTRELLA COCINERA	<i>Soy una taza, una tetera, una cuchara y un tenedor.</i>	A partir de este momento tres de los miembros del grupo deben ir sin una zapatilla.
ESTRELLA PIRATA	<i>Oh, oh, oh una botella de ron, siete piratas en un calabozo, oh, oh, oh una botella de ron.</i>	A partir de este momento todos los miembros del grupo deben llevar la camiseta del revés.

Al acabar la actividad, todos los pueblos estarán muy contentos por el resultado del entrenamiento. Brutus y los romanos estarán exhaustos ya que no les ha salido nada bien y han sido humillados el primer día ya. Asterix y Obelix les dirán que como consejo que nos den la independencia cuanto antes. Entonces Asterix y Obelix les incentivarán y les dirán que van a ganar los JJOO para su independencia y van a conseguir arreglar este medallero tan importante para todos los JJOO anteriores y para los próximos. Tras esto se les dirá que descansen ya que el próximo día empiezan los JJOO y hay que estar descansado.

MARTES 15 AGOSTO

Valor del día: Compañerismo, trabajar con los compañeros y establecer amistades pese a ser diferentes

Obra de la misericordia Espiritual: Sufrir con paciencia los errores de los demás

Saldrán Asterix y Obelix y explicaran las olimpiadas como serán con los medalleros, árbitros...

Una vez terminen de explicarlo Asterix y Obelix presentaran a Ordenalfabetix que nos dirá en que consistirá el día , este es muy tímido y costará que salga , una vez salga comenzará a

hablar, tras la melodía representativa de los romanos aparecerá Brutus y su equipo con un plan en mente de conseguir una pócima para aumentar todas sus cualidades físicas , pero no dirán de que se trata solo se les notará mucha prepotencia. . Asterix y Obelix le preguntaran que que están tramando cosas que Brutus no les diga y ellos muy enfadados conseguirán echarlos para que así Ordenalfabetix pueda explicar su día .

Ordenalfabetix explicara que la actividad de por la mañana consiste en unas olimpiadas de agua , al ser muy tímido y los nervios de la situación se equivocara al explicar algunas pruebas y Asterix y Obelix se enfadaran dirán que tiene que estar mas pendiente de lo que esta explicando para no cometer fallos.

ACTIVIDAD DE POR LA MAÑANA (irán con su grupo base y se juntaron dos grupos en cada prueba irán a las pruebas que quieran siempre que estén libres o falte un grupo) .

- Prueba 1 (partidos quemados con globos de agua) Patio.

Consiste en dividir al grupo en dos y jugar a los partidos quemados normal pero en vez de con pelotas , con globos de agua .

- Prueba 2 (creador de historias locas) Escaleras del campanario.

Un niño al azar comenzará a contar una historia, se les dirán que comiencen con una historia loca para que sea mas divertido, una vez contada tendrá que lanzar el globo a otro de su mismo equipo y tendrá que continuar la historia, si el globo se cae o explota el niño tendrá que reconstruir la historia desde el principio, el equipo que pierda el monitor le echara un barreño de agua por encima a ese grupo.

- Prueba 3 (pañuelo de agua) Plaza del pueblo.

Dos equipos con el mismo numero de participantes y adjudicar un numero a cada uno, en el medio en vez de un pañuelo habrá un barreño con globos de agua, cuando un niño oiga su número debiera ir corriendo a coger el goblo para poder darle al compañero del equipo contrario , sumara puntos el que lo consiga.

- Prueba 4 (surtidor) rampa .

El grupo se coloca en circulo sosteniendo cada uno entre los dientes un vaso de plástico , el primero llena su vaso con agua y sin utilizar las manos tiene que pasar el agua de su vaso al vaso del compañero de la derecha , cuando el agua llegue al último lo echara en un barreño el equipo que mas agua llene será el ganador .

- Prueba 5 (los pies en el agua) Pilón

Necesitaremos dos esponjas y cuatro cubos de agua , se dividirán en dos grupos , deberán ponerse en fila tumbados boca arriba con las rodillas dobladas , y la planta de los pies en el suelo, el primero deberá coger la esponja con los pies e ir pasándola a los de detrás , el último deberá escurrir la esponja en el cubo, el grupo que mas agua llene ganará.

Una vez terminada la actividad de por la mañana antes de que los niños se vayan Ordenalfabetix seguirá muy tímido y Asterix y Obelix le dirán que tienen una solución para que pierda la timidez, en la que podrá ver que todos los de aquí estan dispuestos a ayudarle a

perder esa timidez y muy ilusionados le dirán que se adelantaran las familyolimpiadas (fuego de campamento), dirán que serán por la tarde , cosa que no es así, esta vez se han equivocado Asterix y Obelix al decir eso, Obelix dirá que esta vez no se ha equivocado el sino que han sido ellos dos, porque las familyolimpiadas no pueden ser por la tarde, si no por la noche .

Por detrás se verán los romanos llevándose un cesto de agua (para su poción gritando que van a ganar)

Una vez terminada la actividad se les recordará que por la noche será el fuego de campamento que se ensayará en los tiempos que tengamos libres a lo largo del día.

Por la noche aparecerán Asterix , Obelix y Ordenalfabetix dirán que tienen un nuevo acompañante que será Asuranceturix presentarán la competición (esos 4 serán el jurado). Asuranceturix se equivocara bastante a la hora de puntuar a los grupos ,en lo que Asterix y Obelix cada vez más nerviosos dirán que por que todo el mundo hoy se está equivocando y cometiendo fallos. Durante la competición los romanos intentarán llevarse el fuego de la antorcha , en un momento mientras avanza la competición , el personaje que preside irá ganando confianza , y se irá sintiendo mas a gusto , en un intento de robar el fuego de la antorcha , estos se enfadaran y los echarán de la competición .

Al acaba Ordenalfabetix dirá que ha estado muy feliz y les dará las gracias por tener paciencia con él por sus errores y les agradecerá el hecho de que le hayan ayudado a perder su timidez

Una vez dado el logro Asterix y Obelix dirán que gracias a esos errores ellos han aprendido que cuando se comete algo así no hay que enfadarse con esa persona, porque todo el mundo puede cometer fallos igual que ellos por la mañana, que hay que ayudarse entre todos y tener mucha paciencia, porque entre todos todo sale mejor. Así, ayudándonos los unos a los otros seremos muchos más fuertes y conseguiremos los objetivos.

MIÉRCOLES 16 AGOSTO

ACTIVIDAD DE LA MAÑANA: PARALIMPIADAS.

Valor del día: Superación

Obra de la misericordia espiritual: Enseñar al que no sabe

Educar al ignorante: Para la ambientación debe salir un monitor de la grada y cuando salga el deportista paralímpico debe reírse de el y decir que eso que el hace no es deporte de verdad y cosas así, al acabar la actividad Astérix y Obélix le demostraran a este monitor que no llevaba razón y que era un ignorante, por último, el monitor pedirá perdón.

AMBIENTACIÓN: Al terminar los servicios del día nos reuniremos todos en el patio y aparecerá el personaje paralímpico, la Rebe, la cual irá acompañada con su acompañante flotapocoy un personaje acompañando todo el día, el cual será Gines el flaco (el cual será el típico personaje “cuñado” que piensa que sabe de todo y no sabe de nada, y por tanto en todo el transcurso del

día se le tendrá que corregir y enseñar). La Rebe nos explicara un poco su situación y luego nos dirán Astérix y Obélix que le tenemos que devolver la ilusión haciendo lo que el hace y que le debemos de demostrar que nosotros somos capaces de hacer lo que el hace, para ello dan comienzo las paralimpiadas, que constara de una competición que determinará el grupo que mejor se adapta a las dificultades. La actividad será una competición entre dos grupos.

El monitor encargado de cada prueba debe apuntar el equipo campeón de cada ronda, y el final nos reuniremos en el patio para hacer la gran final de las paralimpiadas entre los grupos que más pruebas hayan ganado.

PRUEBAS DE LA ACTIVIDAD:

- **Carreras de globos: (PATIO)** Se hará por parejas o por tríos y deberán hacer un circuito por relevos llevando un globo con la espalda los dos juntos, o con la cabeza juntos o con las rodillas o algo así.
- **Ojos vendados: (PLAZA)** El monitor tapaná los ojos de los chavales y esconderá un objeto. Sus compañeros los tienen que guiar para encontrar el objeto escondido, el equipo que más objetos encuentre será el campeón.
- **Pies constructores: (PILÓN)** Por grupos deberán construir una torre de vasos de tres pisos con los pies, el grupo que primero acabe será el campeón.
- **Trompazos de elefante: (BARBACOA)** Se pondrán unas medias en la cabeza con una tela o algo dentro y tendrán que intentar derribar los objetos que ponga el monitor, el grupo que tarde menos tiempo será el campeón.
- **Espaguete-macarrón: (ESCALERAS DE LA IGLESIA)** Se le da un espaguete a cada crío y se tiran macarrones al suelo y ellos deben meter los macarrones en los espaguetis, el equipo que más tenga será el campeón.

Tras finalizar todas las pruebas debemos ir todos al patio para hacer el recuento final, entonces se dirá quienes son los grupos que más pruebas han ganado. Estos grupos serán los afortunados que competirán en la prueba final.

PRUEBA FINAL:

Será una carrera de relevos con obstáculos en el patio, donde tendrán que ir de diferentes maneras, el primero a la pata coja, el segundo con los ojos vendados, el tercero de espaldas, con las piernas atadas... y cosas así, al final el que primero acabe será el campeón.

Los juegos durarán en torno a 8-10 minutos

Orden de juegos

RONDA	PATIO	PLAZA	PILÓN	BARBACOA	IGLESIA
1	1 VS 2	3 VS 4	5 VS 6	7 VS 8	9 VS 10
2	3 VS 5	8 VS 9	4 VS 1	10 VS 7	2 VS 6
3	4 VS 8	2 VS 10	9 VS 6	3 VS 1	5 VS 7
4	6 VS 7	1 VS 5	2 VS 3	9 VS 4	8 VS 10
5	9 VS 10	6 VS 7	3 VS 8	2 VS 5	1 VS 4

AMBIENTACIÓN FINAL:

Saldrá la Rebe con un plátano porque tiene ya hambre, y les dirá que gracias por demostrarle que vale la pena seguir luchando y que está orgulloso de los chavales, pero entonces un romano le quitará el plátano y se irá. Tras esto la rebe se enfadará, Gines el flaco dirá alguna “cuñadez” y seguidamente nos iremos a la piscina

ACTIVIDAD DE LA TARDE-NOCHE: MARCHABERRO

AMBIENTACIÓN: Aquí volverá a aparecer la deportista paralímpica y nos dirá que está muy mal, que le duele la cabeza y que le tenemos que conseguir un paracetamol o algo, entonces iremos a la enfermera del sahuco y le pediremos una pastilla para ella, se la llevaremos y ella hará como que se la va a tomar, pero justo antes de que se la tome se la va a quitar un romano y se va a ir corriendo por el patio con la pastilla, de repente se pone a llorar la deportista y aparecen Astérix y Obélix con una idea brillante para ayudarle, proponen ir al pueblo de Panoramix (El BERRO) donde podremos pedirle a Panoramix una pócima para quitarle el dolor de cabeza.

Saldremos al berro por orden de grupos, saldrán primero los más pequeños e irán saliendo los grupos cada 5 minutos mas menos, durante el camino habrá dos pruebas, que tendremos que superar para así lograr el objetivo de llegar al berro y poder pedirle a Panoramix que nos prepare una pócima para el dolor de cabeza.

Pruebas del camino: se harán sobre todo para descansar y que no estén todo el rato andando, durarán en torno a 3-5 minutos.

Para las pruebas los monitores pueden llevar algo de agua o algo así por si los chavales tienen sed.

- ✓ **AL MONTE FUI:** Se lleva una garrafa de agua y se les moja un poco a los chavales como si fuera en la maratón los puestos de avituallamiento. Se hará a mitad del camino más o menos en una sombra para que los más pequeños sobre todo descansen un poco.
- ✓ **VEO-VEO:** Si adivinan lo que ve el monitor podrán avanzar.

AMBIENTACIÓN BERRO: Al llegar al Berro los chavales deben convencer a Panoramix para hacer la pócima, y este acepta y la hace, pero cuando Panoramix le va a dar la pócima aparecen los romanos y la vuelven a robar, entonces los romanos empiezan a hablar con los monitores y los convencen de proteger la pócima de los chavales. Es entonces cuando aparecen Astérix y Obélix para explicar la actividad y ayudar a los chicos a recuperar la pócima.

Al llegar allí haremos un gran juego, donde todos los monitores competirán contra todos los chavales, los monitores estaremos protegiendo la pócima, y ellos deben cogerla, se hará una especie de juego de los caballos, donde los monitores llevaremos pañuelos enganchados al pantalón y para que nos estemos quietos ellos deben de quitarnos el pañuelo, si nos consiguen quitar el pañuelo a todos los monitores obtendrán la pócima.

Podemos hacer un par de rondas si hay tiempo suficiente.

Al acabar cenaremos y volveremos viendo las estrellas.

JUEVES 17 AGOSTO

Valor del día: Perdón

Obra de la misericordia espiritual: Consolar al triste

ACTIVIDAD DE LA MAÑANA:

Ambientación inicial de la mañana: Suenan trompetas para que aparezcan Asterix y Obelix, todo se queda en silencio y se escuchan ronquidos, entonces comenzaremos a llamar a Asterix y Obelix para que vengan a recibir al nuevo visitante, y se vuelven a escuchar ronquidos, los niños vuelven a llamarlos y entonces suenan de nuevo las trompetas y entra Brutus con el escuadrón de romanos, Brutus dirá que qué hacemos que no estamos recibiendo a la visita y que le demos la llave que ya se encargará el de recibirla, pero cuando (un personaje) va a coger la llave de la puerta, esta no está y el viene super alterado diciendo que no la encuentra, Brutus nos dará a todos un ultimátum y nos dirá que a las 12 viene la visita y tiene que estar la llave si o si, si no sufriremos las consecuencias.

Dividimos en grupos por franja de edad a los niños y cada grupo irá a una sala donde deben resolver los acertijos y conseguir la pista que los llevará a la llave.

En cada sala habrá 2 grupos, estos se asignarán una vez estén hechos los grupos.

Comedor:

Galería de la luz:

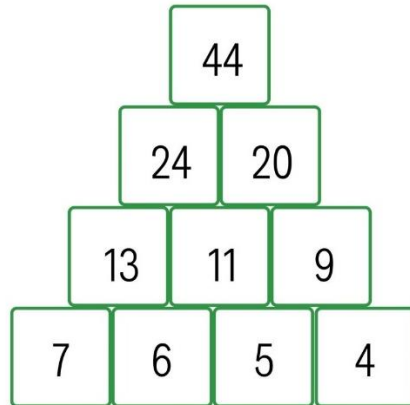
Salón de la chimenea:

Piscina:

Pruebas:

Prueba 1: mensaje en el espejo, tienen que encontrar el espejo

Prueba 2: pirámide numérica



Prueba 3: Sopa de números para conseguir abrir la caja, dentro de la caja mensaje encriptado

Prueba 4: mensaje encriptado, buscar el alfabeto jeroglífico y resolver mensaje

Prueba 5: deporte con preguntas

Figuras de acrosport con preguntas sobre deportes.

Prueba 6: criptex y mensaje oculto

Ambientación final de la mañana: Aparece Brutus pidiendo la llave y los niños se la entregan, entonces Brutus irá a abrirle la puerta a la visita y verán que no hay nadie, entonces sonarán de nuevo las trompetas y aparecerán Asterix y Obelix en pijama y diciendo que es todo este escándalo, hoy no esperábamos a nadie, es un día de descanso. Entonces se escuchará romperse algo y ladridos de perro, Asterix saldrá corriendo y verá que el perro de Obelix no está solo el collar que suele llevar. Seguidamente le dará la mala noticia y Obelix se irá llorando. Esta emoción la irá acompañando todo el día, ya que este se irá llorando y en cada momento que aparezca durante todo el día estará muy triste y los niños tratarán de consolarlo.

ACTIVIDAD DE LA NOCHE:

Ambientación inicial de la noche: Nos encontramos en la villa olímpica del sahuco. Asterix junto algún aldeano serán los encargados de presentar la actividad de la noche, pero Asterix está muy cabreado, porque Obelix no para de llorar (se le escuchará desde la galería de la luz llorando muy fuerte) por Ideafix y no entiende como alguien podría haberle hecho esto a Obelix y sobre todo como podían haberse llevado a Ideafix. Como está tan cabreado, no puede explicar la actividad pues solo sabe decir burradas y es ahí cuando algunos de los aldeanos lo intentarán tranquilizar mientras que otros explicarán la actividad de la noche.

La actividad consistirá en un cluedo, y lo importante del cluedo es descubrir quién es el asesino, aunque bueno esta vez no hay un asesino si no un secuestrador.

Cada equipo irá acompañado de un monitor y será el encargado de ayudarles con la investigación.

Cada equipo debe descubrir que estaban haciendo los personajes entre la noche anterior y esa misma mañana pues no se sabía con exactitud cuando había desaparecido Ideafix y, sobre todo, lo más importante, quien se lo había llevado.

Cada 15 minutos sonará un silbato y eso indicará que se ha colgado una nueva pista en el tablón de anuncios, este tablón estará ubicado en la puerta de la iglesia y será importante consultarlo, pues puede dar pistas importantes para la investigación.

Además, cada personaje dispone de una pista extra que puede conseguirse al realizar una prueba, cada prueba debe realizarse en un tiempo establecido, si no se consigue no habrá pista. No es necesario realizar todas las pruebas, simplemente sirven para conseguir una pista extra sobre la persona a la que acusa ese personaje.

También, como sabéis, Obelix está muy triste por la desaparición de su perro y es por ello por lo que durante la actividad, cada vez que lo veáis debéis de consolarlo, ya que le consultaremos y quien mejor lo haya hecho y más sincero haya sido, tendrá una pista extra.

Una vez finalizado el tiempo de investigación, se realizará una reunión en el patio, donde descubriremos la decisión de cada equipo y al verdadero culpable.

PERSONAJES, HISTORIA Y ACUSACIONES:

OBELIX:

Se está paseando por toda la actividad, en busca de consuelo y de alguien que sepa algo sobre la desaparición de Ideafix.

ASTERIX:

- Por la noche estuvo hablando con la cocinera para poder hacer una comida especial para coger fuerzas después de tantas olimpiadas.
- Se cruza con Brutus cuando volvía a su habitación a dormir.
- Por la mañana se quedó durmiendo con Astérix en las habitaciones de la galería de la luz.

ACUSA A BRUTUS, motivo: este cree que verlo por la noche a altas horas no tenía que ser nada bueno y además, odia a los galos y está en constante enfrentamientos con ellos, sobre todo con Astérix y Obélix.

Prueba pista extra:

Saca pelotas

Con una cinta atravesamos una caja de clínex y el participante se la cuelga como un cinturón, con la caja hacia atrás. El monitor introduce 6 pelotas de ping-pong en la caja. La prueba consiste en tratar de sacar las pelotas de ping-pong moviendo el cuerpo, sin las manos y sin ayuda de nada. Deberán conseguir, al menos tres participantes del grupo, sacar al menos tres pelotas.

PISTA EXTRA: La hora a la que nos encontramos era demasiado tarde, que habría estado haciendo hasta esas horas.

PANORÁMIX:

- Por la noche estuvo realizando nuevas pócimas para que los galos obtuvieran ventajas en las pruebas, ya que los romanos llevaban haciendo trampas toda la semana.

- Escuchó discutir a dos personas, pero no consiguió ver quiénes eran.
- Estaba ayudando a los niños a poder salir de las salas donde Brutus los había encerrado.

ACUSA A GLADIATOR, motivo: Odia a los galos por los continuos enfrentamientos con el escuadrón y además es alérgico a los perros.

Prueba pista extra:

Caragalleta

Te pones la galleta en la frente y te la tienes que comer sin que se caiga. Tienen que hacerlo todos los miembros del grupo.

Pista extra: A gladiator le encanta ser el más fuerte y destacar siempre, es capaz de hacer todo lo posible por ganar.

EMPERADOR JULIO CESAR (NO APARECE EN LA NOCHE, SINO QUE ESTARÁ EN UNA PISTA)

- Por la noche llegó a la villa para traerles a los romanos repuestos de vestimentas y accesorios para las olimpiadas.
- Discutió con su hijo.
- Por la mañana estaba en el Berro buscando gente para competir en las olimpiadas y poder alzar la victoria de los romanos.

ACUSA A OBÉLIX, motivo: Astérix siempre está ocupado en vigilar a Ideafix y no le presta mucha atención.

Pista extra: Obélix es muy celoso y ya a discutido alguna vez con Axtérix por pasar tanto tiempo con Ideafix.

BRUTUS (HIJO DEL CESAR), ES EL MALO MALÍSIMO MALICIOSO MALÉVOLO.

- Por la noche de camino al comedor se cruza con Obélix y este le miró mal.
- Discutió con su padre sobre las olimpiadas.
- Por la mañana se dedicó a entorpecer la búsqueda de las llaves por parte de los críos para recibir a la visita.

ACUSA AL ENTRENADOR, motivo: Cuando Ideafix se colaba en el entrenamiento distraía a los galos ya que estos lo adoraban y también distraía a los romanos, porque ellos querían echarlo y perdían mucho tiempo persiguiéndolo, por lo que no entrenaban lo suficiente.

Prueba pista extra:

Pirámide mojada

Vasos llenos de agua y hacer pirámide sin que se caiga. 5-4-3-2-1 Debe aguantar al menos 5 segundos.

Pista extra: Siempre está a favor de los galos, no es justo que mis hombres siempre tengan que entrenar tan duro, así siempre están cansados para competir.

GLADIATOR EL DURO:

- Estuvo con Hannibal, Galactus y Sherlock debatiendo sobre nuevas azañas para ganar en las olimpiadas a los galos.

- De camino al dormitorio estuvo alardeando de su nuevo traje con Hannibal y le pidió que lo acompañara al sastre a la mañana siguiente.
- Por la mañana fue a llevar su traje al sastre solo, ya que Hannibal se había quedado durmiendo y después tuvo que vigilar la piscina mientras los niños conseguían buscar la llave que les pidió Brutus.

ACUSA A HANNIBAL, motivo: Odia a los galos por los continuos enfrentamientos con su escuadrón y además una vez en una discusión con Astérix le mordió.

Prueba pista extra:

Un círculo para todos

Usando un hula hoop, se trata de que todos los miembros del grupo deben estar dentro del aro de forma que ninguna parte de su cuerpo toque el suelo que está fuera del aro. Deben ser capaces de permanecer así al menos 5 segundos.

Pista extra: Odia que lleve siempre trajes nuevos y él no pueda cambiárselo, pero no es culpa de él, para Brutus es muy importante y siempre quiere que vaya bien vestido.

HANNIBAL EL LETAL:

- Por la noche estuvo con Gladiator, Galactus y Sherlock debatiendo sobre nuevas azañas para ganar en las olimpiadas a los galos.
- De camino al dormitorio estuvo escuchando los constantes alardeos de Gladiator sobre su traje.
- Por la mañana se quedó durmiendo y cuando la cocinera le trajo el desayuno esta se quedó hablando con él, además le contó la comida que tenía planeada Obélix. Después tuvo que estar vigilando el comedor mientras los niños buscaban la llave que Brutus les pidió.

ACUSA A LA COCINERA, motivo: Ideafix siempre se comía la comida que reservaba para los niños pobres y además esta pensaba que con la falta que tenían de carne animal, Ideafix podría aportarles esa energía extra para los músculos de los romanos.

Prueba pista extra:

Atrapalápices

Coloca los lápices sobre el dorso de la mano. Lánzalos hacia arriba y atrápalos antes de que caigan al suelo. Deberán hacerlo todos los miembros del grupo, de uno en uno. Primero todos lo harán con un solo lápiz, luego todos con dos lápices. Ganarán si consiguen llegar a los tres lápices y al menos tres miembros del grupo lo consigan.

Pista extra: Estuvo hablando con la cocinera y solo se quejaba de la mala calidad de la carne que le traían para los deportistas.

GALACTUS EL BREVE:

- Por la noche estuvo con Hannibal, Gladiator y Sherlock debatiendo sobre nuevas azañas para ganar en las olimpiadas a los galos.

- Estaba en la enfermería con el médico, ya que durante el entrenamiento de la tarde se cayó y le dolía la rodilla.
- Por la mañana, volvió a la enfermería a por algún medicamento, ya que seguía teniendo dolor y creía que no podría competir. Después tuvo que vigilar la galería de la luz mientras los niños buscaban la llave que Brutus les pidió.

ACUSA A PANORAMIX, motivo: Ideafix siempre estaba en medio del laboratorio y entorpecía todo lo que hacía.

Prueba pista extra:

Cuestión de pasta

Con un espagueti en la boca, debemos coger macarrones y llevarlos de un lado a otro. Lo haremos como carrera de relevo. Tienen que conseguir pasar tantos macarrones como componentes del grupo hay más 2.

Pista extra: Le encantan las competiciones y siempre está haciendo mejores pociones para los galos, pero si las hiciera para los romanos ganaría mucho más

SHERLOCK EL MUDO:

- Por la noche estuvo con Galactus, Gladiator y Sherlock debatiendo sobre nuevas azañas para ganar en las olimpiadas a los galos.
- Fue a ver al entrenador y acabaron discutiendo.
- Por la mañana estuvo nadando en la piscina para entrenar y después estuvo vigilando el salón mientras los niños buscaban la llave que Brutus les pidió.

ACUSA A CÉSAR, motivo: Las constantes discusiones de su hijo con los galos hacen que Brutus no esté centrado en expandir su territorio y conseguir más poder para los romanos.

Prueba pista extra:

Ojo al AS

Una botella llena. Sobre el cuello de la misma, una baraja de cartas boca abajo, salvo la última que estará boca arriba y será el As de oros. Hay que soplar las cartas hasta conseguir que solo quede el As. Deberán participar todos, soplando de uno en uno.

Pista extra: Siempre está mandando y nunca está con nosotros, nadie sabe lo que hace.

SASTRE:

- Por la noche estuvo arreglando los trajes de los galos para las olimpiadas del sábado.
- Por la mañana habló con Gladiator ya que este le trajo su nuevo traje y quería que le hiciera unos arreglos.

ACUSA AL MÉDICO, motivo: No le gustaba trabajar, era muy perezoso y si los galos estaban entretenidos buscando a Ideafix no competirían y ni los galos ni los romanos se lesionarían.

Prueba pista extra.

El revuelto del desayuno

Haz el puzzle de una de las caras de una caja de cereales. Como ves el material que tienes que conseguir es fácil. Corta una de las caras de una caja de cereales y con las tijeras divídelo

en varios cachitos más pequeños. La prueba que tendrán que hacer es completar el puzzle en un minuto.

Pista extra: Si hiciera su trabajo, podrían soportar mejores entrenamientos.

COCINERA:

- Por la noche estuvo hablando con Obélix sobre hacer una comida especial para que los galos cogieran fuerza para las olimpiadas más importantes, las del sábado.
- Por la mañana estaba hablando con Hannibal mientras este desayunaba, y se le escapó la idea que había tenido Obélix para conseguir estar más fuertes en las olimpiadas.

ACUSA AL SASTRE, motivo: Odiaba que Ideafix entrara siempre a la tienda para tumbarse sobre las telas y dejarlas manchadas.

Prueba pista extra:

Explota el globo

A ciegas un miembro del equipo debe de ser guiado por los compañeros para pinchar el globo.

Pista extra: Le encanta hacer grandiosos trajes y con tanto peso los romanos no pueden competir.

MÉDICO:

- Por la noche tuvo que estar chequeando a Galactus, ya que este se había hecho daño entrenando y Galactus insistía en que hiciera lo posible por recuperarse y poder competir el sábado.
- Por la mañana tuvo que volver a atender a Galactus, ya que seguía quejándose del dolor y si no lo atendía quien sabe si lo despedirían.

ACUSA A GALACTUS, motivo: Odiaba a los galos por los continuos enfrentamientos con el escuadrón y necesitaba una mascota que ayudara a su escuadrón a vigilar la zona mientras dormían.

Prueba pista extra:

Fila de dados

Se coge con la boca un palo de helado y sobre él se irán poniendo dados apilados. Hay que llegar a 5 dados y aguantar al menos 5 segundos así.

Pista extra: Está harto de que Galactus siempre esté quejándose y piensa que todo lo hace por no competir.

ENTRENADOR:

- Por la noche estuvo ideando un nuevo entrenamiento más duro para los romanos.
- Discutió con Sherlock.
- Por la mañana estuvo corriendo por el campo, ya que se había estresado con la discusión de Sherlock.

ACUSA A SHERLOCK, motivo: Odia a los galos por los continuos enfrentamientos con su escuadrón y piensa que adiestrándolo podría ser buen ayudante contra los galos.

Prueba pista extra:

Encadenados

Es un juego en cadenado, el primero dice su nombre y algo que haya hecho, el siguiente el nombre del otro y lo que ha hecho y tiene que añadir su nombre y lo que haya hecho y así sucesivamente.

Pista extra: Piensa que Sherlock es un vago y que haría todo lo posible por encontrar la manera de no entrenar y seguir siendo el más fuerte.

PISTAS GENERALES: (UNA PISTA CADA 15 MINUTOS)

- Todo vale para ganar, incluso distraer a los contrincantes para no entrenar, lo importante es conseguir la victoria.
- Información sobre César.
- No todo es lo que se aparenta, incluso hasta el más bueno tiene algo que esconder.
- Para los romanos Panoramix es muy importante ya que consigue pócimas de todo tipo y quien sabe si alguna puede incluso beneficiar a los romanos.

Ambientación final: Una vez todos estemos reunidos en el patio, un portavoz de cada grupo dirá su veredicto, que los aldeanos irán anotando, para después poder comprobar con la seguridad de la villa olímpica quién ha sido el secuestrador.

Una vez la seguridad del veredicto final, Astérix y Obélix, comenzarán a discutir con Panoramix (pero será un Panoramix distinto al de otros días, dando este Panoramix introducción al día siguiente), pues no se pueden creer que haya sido capaz de hacerle eso a Ideafix.

Panoramix comenzará a decirles que él no ha sido y que deben creerle, que sería incapaz de hacerle algo así a Ideafix, en ese momento aparecerá Brutus con su escuadrón y le dirá que gracias por haberles ayudado a distraer a los galos con la búsqueda de Ideafix, pero gracias a ello han conseguido esa pócima que hace que seas más fuerte y que a él ya no lo necesitan en su equipo y se quedará sin la recompensa que le habían prometido. Entonces, Brutus dirá que igual estaría bien que le den una lección a Panoramix por traicionar a los suyos, como por ejemplo tirarlo al Pilón, pero cuando van a cogerlo él le dirá a Astérix que lo siente y que nunca había pensado en las consecuencias y cuando están a punto de tirarlo al pilón, aparecen Astérix y Obélix diciendo que lo suelten que lo importante es que se haya arrepentido y que Ideafix esté bien. Ahí será cuando Ideafix llegue con el nuevo logro y todos se pondrán contentos de haber descubierto la verdad.

VIERNES 18 AGOSTO

Valor del día: Valentía

Obra de la misericordia espiritual: Corregir al que yerra

MAÑANA

Gymkana guarra

Presidente: Familia hippie

Ambientación Inicial

Saldrán Asterix y Obelix como todos los días para animar a los pueblos en su lucha contra los romanos. Tras esto llamarán a los presidentes del día, los cuales serán una familia de hippies, que irán en una actitud muy pasota en la que todo les da igual todo. Asterix y Obelix les explicarán lo que pasa en el campamento, cual es el objetivo y les dirán que está pasando cosas raras. Tras esto sonará la música correspondiente a los romanos, y entrará solamente Brutus el cual entrará muy prepotente ya que saben que están a un paso de la poción. Por lo que Brutus echará a Asterix y Obelix de la actividad de la mañana con la excusa de que al día siguiente irá Julio Cesar y son sus Juegos olímpicos por tanto quiere que todo sea una bienvenida para él. Llamará a Panoramix para ayudarlo ya que es muy sabio y tiene muchas ideas para el cual estará super cambiado (ya que no será el mismo de siempre) Asterix y Obelix se darán cuenta de que está muy raro pero al ser Panoramix se fiarán de él y dejarán por tanto a Brutus, al falso Panoramix a manos de las pruebas del día y Asterix y Obelix serán acompañados a la salida por súbditos de Brutus. Tras esto los hippies empezarán a lanzar sus bricks de leche a todos los chavales, y seguidamente Brutus presentará la Gymkana Guarra y pondrá a sus secuaces en todas las pruebas. Estos harán un papel de malvados todo el rato y tratarán mal a los chavales en todas las pruebas.

Las pruebas de esta gymkana guarra.

"Responde o tartazo"

los monitores el monitor de la prueba tendrán que hacerles preguntas de cultura general a los niños, quién no acierte se llevará un tartazo de espuma

* Recursos: espuma de afeitarse y platos de plástico

"La galleta escurridiza"

Se pone una galleta con mermelada en la frente y tienen que intentar comérsela sin manos

Recursos: mermelada y galletas

"Arrastrate"

Esta prueba consiste en carreras por el barro. Los niños se pondrán en una fila y tendrán que hacer una carrera primero se todos en el suelo y luego arrastrándose por el barro.

"El trabalenguas dulce"

Los niños se llenarán la boca de canela y tendrán que decir un trabalenguas que les diga el monitor

Recursos: Canela

“No mires atrás”

Se dividirán a los chiquillos en dos grupos, cada uno tiene que ponerse en fila india sentado en el suelo con un barreño lleno de agua y harina de cada tamaño del tal manera que el primero llevará el más grande y el último el más pequeño. El Equipo que consiga más agua al final ganará.

Recursos: barreños (distintos tamaños y dependiendo del número de niños por grupo) harina y agua

"El Guernica"

Los niños se pondrán por parejas y se tendrán que pintar, con la boca, el tema que el monitor diga, en 1 minuto, la pareja que más original sea ganará

Recursos: ceras o algo para pintar

"Bomba!"

Este juego consiste básicamente en un bomba normal pero con globos rellenos de cacao harina, paste dientes... El que tenga el globo en las manos se le explotara en la cabeza.

Recursos: globos

"La elección sucia"

Esta prueba consiste en un pañuelo, se dividirán en dos grupos la persona que coja el pañuelo tendrá la prioridad de elegir que globo (o el sucio o el de agua) se va a explotar y que globo va a explotar en la otra persona. Quién más globos de agua haya explotado en el equipo gana.

Recursos: pañuelo, globo

"Busca y encuentra"

Se pondrán dos barreños con dos equipos y los mismos objetos el barreño estará relleno de agua y colacao, el monitor les dirá el objeto que tienen que buscar, el niño que lo encuentre pasa y hasta que no lo encuentre no podrá pasar el grupo que tenga a todos los participantes pasados gana.

Recursos: barreños, agua y colacao

“Sopa de letras”

El monitor echara un cubo de agua sobre un terreno con arena para formar barro y los niños tendrán que tirarse al suelo para hacer las letras/palabra/frase que el monitor les diga

Recursos: agua, barro y paja

“Tunea al modelo”

Los monitores del grupo tendrán que ser modelados por sus chicos, con laca, gomina, acrílica... y después se irán turnando

Recursos: Gomina, Laca, pinturas

Ambientación Final

Al acabar la gymkana, la familia hippie dará la entrega de premios de los más sucios y una vez acabado, los hippies empezarán a reírse de una manera malévola. Tras esto se quitarán su camiseta ancha y bajo ella tendrán una camiseta en apoyo de Julio Cesar. Se abrazarán y Brutus dará dos palmadas y entrarán Asterix, Obelix y Panoramix encadenados, con una bolsa en la cabeza y una mordaza y atados de manos y los sentarán en el suelo. Brutus les dirá a Asterix que si quieren decir algo, les quitará la mordaza y este dirá que se están equivocando que este no es el camino para conseguir nada y señalará a los hippies diciendoles que se arrepentirán de haber hecho esto. Entonces Brutus dirá venga si cállate ya, y les volverá a poner la mordaza. Entonces este desenrollará un pergamino con la receta y sacará todos los ingredientes y les dirán que este espectáculo mostrado era lo que faltaba para atar a los cabecillas y poder dar el golpe de estado. Brutus les dirá que esta noche se presentarán a un espectáculo digno de un buen romano, se acabará la tontería de la independencia y verán el poder de un verdadero imperio, y si por si no hacen caso, llamarán a Desdemona

NOCHE

Ambientación durante la cena: Antes de empezar la cena y de que entren los chicos, Asterix, Obelix y Panoramix estarán atados como si estuvieran en una cárcel, con los brazos en alto. A la vez, todos los monitores irán vestidos de romanos y los chicos de su mesa tendrán que ser sus sirvientes a la vez que el monitor romano les tratará mal a ellos. También una mesa estará reservada a Brutus, el cual entrará a hombros por sus compatriotas, que serán los hippies. Y tendrá una mesa reservada. Durante la cena cada vez que Brutus se levante y se ponga de pie todos los chavales se pondrán de rodillas y le darán una ovación. Este tratará mal a los hippies los cuales en una ovación se revelarán y los romanos les castigarán con látigos (falsos). Una vez acabado Brutus dará la bienvenida a Desdemona y se apagarán las luces y le enfocará con una linterna y se irá acercando a Brutus. Una vez allí sonará las indicaciones con la voz de la chica de los Juegos del Calamar donde dirá que quiere diversión, y por tanto el grupo que pierda su día será ejecutado junto a Asterix y Obelix. Se volverá a apagar la linterna y al encenderse aparecerán los monjes vestidos como los seguratas del juego del calamar

Ambientación de la actividad: Con las luces apagadas saldrán los hippies tirados en el suelo y Brutus dirá, ¿alguien más se va a revelar? Tras esto saldrá el Panoramix falso en un caldero removiendo los ingredientes y en un botijo sacará la pócima preparada para ganar al día siguiente los juegos olímpicos, la cual anunciará Brutus y se reirá de manera malébola.

Además, este le dará una inyección a Desdemona y se la inyectará a Asterix y los romanos lo tirarán junto a los hippies. Tras esto sonará la voz de Desdemona y dirá que Asterix estará a si toda la noche para que no moleste. Dirá como se separarán para hacer las pruebas. Habrá 10 grupos los cuales se enfrentarán 1vs1 en todas las pruebas, y el grupo que pierda de los dos será ejecutado junto a Asterix. Tras esto, Brutus dirá a los guardias que se lleven a los hippies a encerrarlos en la ratonera (sala de material, y aquí se cambiarán a su nuevo disfraz) y a asterix le pondrán una máscara en la cara.

Con esto dará comienzo la actividad de la noche del terror. Como se ha podido ver estará ambientada en los Juegos del Calamar, y jugaremos con los sentidos. Habrá 5 pruebas en las que competirán, una por sentido. Cada grupo que gane en cada prueba se le dará un vale el cual le eximirá de la "ejecución"

Pruebas:

Gusto: 3 personajes (asterix, jorobado de notredam y otro) Se preparan 6 o 7 platos los cuales tendrán que adivinar los grupos cuales son. El grupo que más se acerque a los ingredientes de los platos ganarán.

Oído: 1 personaje Altavoz tendrán que escuchar atentamente una historia y adivinar un rompecabezas siguiendo las pistas que dará el audio.

Olfato: 1 personaje Memory con olores. Habrá 30 bolsas (15x2) con olores que tendrán que unir como en el juego memory de cartas. No podrán moverlos de sus sitio hasta que no encuentren su pareja

Vista: 3 personajes Cajas sorpresa. Habrá 10 cajas. 5 y 5, en la cual habrá 5 cosas que tienen que adivinar viéndolo solo un breve lapso. Tendrán que escribir que hay dentro de cada caja. En un papel La caja final será un susto en ya que será un monitor el que estará dentro y una vez que meta la cabeza en la caja el encargado de verlo chillará y asustarán al que mire, teniendo que escribir en esta última caja que personaje ha representado el monitor

Tacto: 2 personajes (uno explica y otro para dar sustos Con los ojos vendados se harán unas tinieblas donde tendrán que encontrar ciertos objetos. El grupo que más objetos encuentre ganará.

Los personajes que no estén en pruebas darán sustos por todos lados (la localización de los sustos dependerá de cómo hagamos el recorrido)

Personajes:

NIX: Hombre ojo

RIPPER: Hombre sombrero

LAS GEMELAS DEL RESPLANDOR

BLAIR: Chica atada

HERMAN: Persona demacrada

SLENDERMAN

ANABELLE

QUASIMODO: Criada del comedor

SAMANTHA: Dueña comedor

IGOR: Carnicero

DESDÉMONA (MOMO)

PENICE: Payaso

Ambientación final: Acabada la actividad, en el patio habrá una fila de velas que los llevará al centro del campo donde también habrá velas rodeando el círculo. Los monjes llevarán a Asterix que irá medio adormilado y también llevarán al Panoramix verdadero, dejando a Obelix atado delante de ellos para que vean lo que pasará. Desdémona señalará a los grupos que han perdido y que por tanto entrarán al círculo con Asterix y Panoramix. Una vez dentro, Brutus dirá que prenderán una gran fogata con ellos dentro. Mientras dice esto, los monjes pondrán una cuerda alrededor de todos los que están dentro para que “no escapen”. Cuando pase esto se escucharán ruidos en la sala de material, y se mandarán a dos monjes a ver que pasa. Brutus seguirá hablando y volverán los dos monjes, pero no serán ellos. Serán los 2 hippies que le habrán quitado la máscara a los monjes. Se pondrán al lado de Brutus y Desdémona y cuando Desdémona eche un líquido simulando gasolina (que será agua) y encienda un mechero, los hippies cogerán a Brutus y Desdémona y los tirarán al suelo y soltarán a todos los del círculo. Y cuando estén a punto de pegarle un puñetazo a Desdémona sonará un audio con su voz diciendo que no era su culpa, que Brutus le había obligado y que lo que lleva solo es una careta, tras esto soltarán a Obelix y este con mucha rabia irá a por Brutus y cuando vaya a por el en un descuido saldrá corriendo junto a todos los personajes de la noche del terror. Como no los ha pillado los dejará ir momentáneamente e irá a ayudar a Asterix ya que estará agotado y les dirá a los hippies que gracias por entender sus errores y por arreglarlos, que son buenas personas y que no les tendremos rencor, pero que antes de hacer estas cosas reflexionen sobre cuales son las consecuencias y asegurarse de quién deben fiarse y de quién no. Les dirá Panoramix que se vayan del imperio romano ya que Brutus tomará represalias, y que cuando consiguieran independizarse de los romanos, estaban invitados a vivir en cualquier pueblo. Estos se irán y Asterix, Obelix y Panoramix les dirán a los chicos que mañana nos vemos que será un gran día, dando por concluida la noche del terror.

SABADO 19 AGOSTO

Valor del día: Fair Play

Obra de la misericordia espiritual: Perdonar a quién lastima (perdonar las injurias)

Antes de comenzar la actividad aparecerán los romanos dispuestos en dos filas, haciendo una especie de paseílo. Uno de los romanos se colocará en medio de las filas con una trompeta y dará paso a Julio César, quien será el encargado de presentar las Olimpiadas.

Julio contará a los niños que los romanos son grandes deportistas por naturaleza, con gran fuerza física y nadie es capaz de derrotarlos en este aspecto. Al escuchar esto parecen Asterix y

Obelix enfadados, pues eso no es cierto, todas las provincias a los romanos aunque no tienen tanta destreza como los romanos son mucho mucho más fuertes. Tras un rato de discusiones y peleas comenzará el día fuerte de las olimpiadas para conocer al fin quien es superior al otro, además el ganador será recompensado con una valiosa copa de oro, codiciada por toda la aldea.

Tras esto se dividen a los chavales en grupos, estando distribuidos por edades. Se juntarán los más pequeños con los más mayores y así sucesivamente para que sea equitativo (inicialmente hemos pensado 6 grupos, pero puede variar en función del número final de grupos que haya). Cada grupo debe llevar un papel donde el monitor responsable de cada prueba le pondrá los puntos que ha obtenido en su prueba y le firmará.

- Prueba 1: Atrapa la bola. Se echarán bolas de colores en el pilón, junto con alguna pelota de pin pon más pequeña y alguna morada (cada pelota tiene una puntuación. Pin pon: 7 puntos, Morada: 4 puntos, Grandes: 1 punto). Cada uno de los grupos contará con un barreño, dos cucharas y dos palas de playa, deberán de completar el recorrido marcado por el monitor y conseguir el número exacto de puntos que se les haya pedido al inicio de la prueba. El equipo que gane obtendrá la totalidad de los puntos, mientras que el que pierda no se llevará ningún punto. PILÓN.
- Prueba 2: carrera de relevos (al principio de la prueba se realizará de la manera tradicional y conforme se completen las rondas se irán introduciendo variantes, como por ejemplo que los niños antes de salir deben de saltar y dar una vuelta (las variantes se dejan al gusto del monitor que lleve la prueba). Por cada ronda que gane cada uno de los equipos se les darán 2 puntos. CAMINO DEL BERRO.
- Prueba 3: lanzamiento de zapatillas. Los niños deberán lanzar una de sus zapatillas a una diana que habrá dibujada en el suelo con diferentes puntuaciones (en la diana se deben distribuir las siguientes puntuaciones: 1 punto, 2 puntos, 5 puntos y 10 puntos), a fin de obtener el mayor número de puntos posibles. RAMPA DE LA IGLESIA.
- Prueba 4: volleyball. La prueba consistirá en un partido normal de vóley, pero se llevará a cabo en la parte baja de la piscina, para paliar el calor. El equipo ganador del partido obtendrá 12 puntos. PISCINA.
- Prueba 5: salto de longitud. Se realizarán dos filas y ambos competirán por ver quien salta más lejos en la piscina, algo que será medido con gran precisión con un metro por el monitor encargado. Se realizarán 4 rondas, de dificultad creciente (en la primera ronda los ganadores obtendrán 2 puntos, en la segunda 4 puntos, en la tercera 7 puntos y en la última 12 puntos). PISCINA.

A mitad de la actividad se cortarán todas las pruebas y todos los grupos se reunirán en el patio para realizar una prueba conjunta que les dará una gran cantidad de puntos (35 puntos). La prueba consistirá en comerse una raja de sandía en el menor tiempo posible. Para ello se seleccionarán a dos representantes de cada grupo, encargados de realizar la prueba. Se les tumbarán el suelo sobre una bolsa de basura para manchar lo menos posible y deberán comerse la sandía rápidamente y con las manos a la espalda.

En el desarrollo de la prueba los romanos, llevarán la lengua pintada de azul debido a que el martes no consiguieron el fuego de la antorcha los romanos y por tanto la pócima para ganar estaba incompleta y tenía taras. Si hay grupos de niños que vayan de su parte también se les pintará.

Tras concluir las pruebas se hará recuento de puntos de todos los grupos para ver quién ha ganado. Se comenzará por los grupos que representan los Galos. A medio recuento, los romanos viendo la cantidad de puntos que han obtenido éstos, y por miedo a perder, se enfadarán y sabotearán el recuento. Gritan que ellos han sido superiores en todas las pruebas y que por lo tanto son claros ganadores de las olimpiadas, sin aceptar un no por respuesta y huyendo a toda prisa con la copa de la olimpiadas.

ACTIVIDAD DE LA NOCHE:

La ambientación comenzará en la merienda, justo antes de bajar a la piscina, donde aparecerá nuevamente Asterix y Obelix, comentan entre ellos el disgusto que han cogido esta mañana con el final de las olimpiadas, que están muy enfadados con los romanos porque no han actuado bien, y que no piensan volver a hablarles el resto de su vida. Han hecho trampas para ser campeones, y en los Juegos Olímpicos eso es algo imperdonable. Después dar este mensaje todos vamos a la piscina y la tarde transcurre con normalidad.

Por la noche aparecen corriendo Asterix y Obelix con Julio Cesar y dos de sus soldados romanos, han conseguido capturarlos y piensan hacer justicia con ellos por la grave falta cometida esa misma mañana. Dará así comienzo el juicio, donde se decidirá si se condena o no a los romanos.

Los participantes del juicio serán los siguientes: Juez, 2 letrados (uno de los galos y otro de los romanos), Asterix y Obelix como denunciadores y representantes del pueblo galo, y Julio César y sus dos soldados, como demandados y representantes de todos los romanos; escriba y 3 testigos del público, que se sentarán en un banco, darán su opinión a cerca de lo ocurrido y deberán ayudar a deliberar al juez.

El juicio finalizará otorgando la razón a los galos y culpando a los romanos de todo lo ocurrido, de haber usado la pócima y de hacer trampas en las pruebas por lo que como castigos deberán ser lanzados al pilón. Al mismo tiempo el juez deliberara que el acuerdo hecho el primer día es totalmente legal y que tanto por haberles ganado en los resultados como con la descalificación de los romanos, todos los pueblos consiguen su independencia.

Tras salir del pilón Julio Cesar y los romanos, Asterix y Obelix comienzan a arrepentirse de su comportamiento a lo largo de la tarde, de la semana y durante el juicio. Piensan que a pesar de que ninguno ha actuado correctamente, no deben seguir enfadados con los romanos. Por esto deciden que lo mejor es perdonarlos y superar sus diferencias y empezar una época de amistad y de buenas relaciones cada uno en su país . Se reúnen así en el centro del patio para hacer las paces y deciden que lo mejor para sellar el perdón y la amistad entre ambos será compartir la copa que los romanos se han llevado injustamente por la mañana. Tras compartir el trofeo comenzará la verbena, donde se celebrará por todo lo alto el valor del perdón, que a pesar de las dificultades del día ha salido vencedor.

DOMINGO 20 AGOSTO

Valor del día: Amor, Gozo, Felicidad

Obra de la misericordia espiritual: Orar por vivos y difuntos

Asterix y Obelix saldrán en frente de los chicos y les dirán que, gracias a todos por su entrega, que han resultado unos grandes deportistas y compañeros. Dicho esto, dirán que les van a dejar el día libre, pero sin olvidar que son deportistas y que están en los Juegos Olímpicos, por lo que darán paso a la feria. Siguiendo la tradición de años anteriores se darán puntos para canjear por chuches, además de que se registrarán a los 3 mejores por prueba a los que se les dará medalla. Además, como en este día ganamos todos, mostraremos el número de veces que se han ganado las pruebas, ya que el grupo que consiga llegar a 100 pruebas ganadas, tendrán un premio extra. Al acabar la feria, todos los grupos habrán conseguido 99 pruebas, por lo que ninguno ganará el premio a priori. Tras esto en misa, cuando todos hayamos tomado la comunión, se volverán a mostrar los marcadores y todos habrán pasado a tener 100 victorias, ya que faltaba la medalla de Jesús, la más importante, y sin ella nunca llegamos a nuestra victoria. Además en el medallero principal, será llevado como ofrenda pero este ya estará acabado ya que durante la celebración oraremos por vivos y muertos., Con este acabado habremos conseguido nuestros 2 objetivos, el conseguir independizarnos de los romanos y reconstruir el medallero primitivo, el medallero más importante de nuestras olimpiadas.

Actividades:

- Bolillos loquillos: jugar a los bolos, (material:botellas de agua y pelota)
- dardos de imán (hacer máxima cantidad de puntos)
- completa el cuerpo:un niño se tendrá que vendar los ojos y otro le tendrá que guiar para completar las partes de un cuerpo no completo.
- pin pon:coger 20 vasos de plástico, cada uno se pone con 10 vasos y una pelota, tienen que meter la pelota en al menos 4 vasos de los 10.
- vasos:poner vaso boca abajo y con un golpe le tienes que dar la vuelta si le das la vuelta lo puedes poner para la torre que tienes que hacer con los 3 vasos de la prueba, se hará entre dos personas.
- tirar de la soga:se ponen un equipo en cada lado y gana el que haga pasar de la raya al otro
- Pollo sonador: tienen que hacer sonar el pollo hasta que el que tenga vendado los ojos los pille.
- sacar la pelota del pozo: en una garrafa de agua vacía introducimos una pelota de ping-pong o similar, que flote. La prueba consistirá en que entre todos y todas tenemos que ir haciendo viajes con vasos llenos de agua e ir llenando la garrafa. Cuando consigamos que esté completamente llena veremos que la pelotita saldrá ella sola por el agujero y habremos superado la prueba.

-El lazo que nos une: El primero coge un cabo de la cuerda y se la mete por la manga de la camiseta hasta que salga por el tobillo, (manga del pantalón) así todo el equipo. La cuerda debe ser larga y según número de personas.

GRUPOS

Tiempo de paz Oratorio. ACGniños

Hispania. Lucia, Chechu, Sofia

1.	Lucas Sánchez García	9 años	4º Prim	S
2.	Pablo Díaz Sajardo	10años	4Prim	XS
3.	Andres Clemente García	9 años	4Prima	S
4.	Hugo Cifuentes Belmonte	9años	4Prim	XS
5.	Estela del Carmen Corral Garcia	9 años	4º Prim	S
6.	Celia Argandoña Canales	10años	4Prim	M
7.	Erika Alfaro Gregori	10 años	4Prim	XS
8.	Beatriz Moreno Cauque	10 años	4Prim	XS
9.	Vanesa Pérez Angarita	9 años	4Prima	XS

Britania. Hugo, Daniela, Erika

1.	Jacqueline Sonoré Keita	10años	5Prim	S
2.	Elena Galietero Martínez	10años	5Prim	XS
3.	Sara Pérez Valdevira	10años	5Prim	XS
4.	Lucas Serrano Rodríguez	11 años	5º Prim	S
5.	Alejandro Esteban Lloret	11años	5 Prim	M
6.	Yoel Esparcia Díaz	11años	5Prim	M
7.	Arturo Gil Camacho	11años	5Prim	M
8.	Dario Leal Garrido	11 años	5Prim	S
9.	Santiago Orue Maciel	12 años	5Prim	XS
10.	Javier García Romero	10 años	5Prim	XS
11.	Raúl López Moreno	11 años	5º Prim	S

Germania. Alberto, Edurne, Angela

1.	Jesús Cifuentes Rodenas	10años	5Prim	S
2.	Guillermo Ramírez Alfaro		5Prim	S
3.	Raúl Cifuentes Belmonte	11años	5Prim	M
4.	Iker Hernández Rosa	11 años	5ºPrim	S
5.	Thiago Sáez Sánchez	10 años	5º Prim	XS
6.	Guillermo Fernandez López	10años	5Prim	XS

7.	Enrique Vivancos García	11 años	5 Prim	S
8.	Daniel Lopez Castillo	10años	5Prim	XS
9.	Marcos González Molina	10años	5Prim	XS
10.	Israel Carral Gonzalez	11años	5Prim	M

Éfeso. Poveda, Ana Cotillas, Maria Ruiz

1.	Jaime Corrales Martínez	12 años	6º Prim	M
2.	Samuel Sánchez García	12 años	6º Prim	M
3.	Abel Corral García	12 años	6ºPrim	M
4.	Carla Sánchez López	11 años	6Prim	S
5.	Laura Munera Herrera	11años	6Prim	XS
6.	Sara García Ballesteros	12 años	6Prim	M
7.	Noemí Gonzalez Cazorla	12años	6Prim	S
8.	Laura Gonzalez Jimenez	11años	6Prim	S
9.	Lucía Díaz Sajardo	12años	6Prim	S

Dacia. José Carlos, Ariadna, Carmen Nieto

1.	Santi Martínez Garrido	11 años	6Prim	S
2.	José María Argandoña Canales	12 años	6Prim	L
3.	Pablo Padilla Cerdán	11años	6Prim	XS
4.	Victor Martínez López	11años	6Prim	XS
5.	Lucía González Ruiperez	12años	6Prim	S
6.	María Martínez Mondejar	11años	6Prim	XS
7.	Sara Cuartero	12 años	6curso	XS
8.	Mar Martínez Núñez	12 años	6Prim	S

Tiempo de Paz ACG

Macedonia. Ana, Aitor, Ainhoa

1.	Estefanía Espacia Segovia	13 años	1ESO	L
2.	Leyre Medina Tárraga	12años	1ESO	S
3.	Amaia García Romero	13 años	1ESO	M
4.	Hugo Andrés Sánchez	13 años	1ESO	S
5.	Alejandro Hernández Vizcaya	13años	1ESO	S
6.	Judith Soria Jimenez	11 años	6Prim	S
7.	Hugo Serrano Rodríguez	14años	2ESO	M
8.	David Rodríguez Pérez	14años	2ESO	M
9.	Aitor Jimenez Cifuentes	14años	2ESO	M
10.	Carmen Garrigos Fajardo	14años	2ESO	M

Siria. Teresa, Kasturi, Samuel

1.	Héctor Martínez Rodríguez	13 años	2ESO	S
2.	Guillermo Esteban Lloret	13años	2ESO	M
3.	Fernando Córcoles García	14años	2ESO	M
4.	Yago Martínez Escribano	13años	2ESO	XL
5.	Miguel Martínez Mondejar	13años	2ESO	M
6.	Victor Sánchez Pérez	13 años	2º ESO	S
7.	Juan Antonio Vivancos García	13 años	2ESO	M
8.	Hugo Leal Garrido	13 años	2ESO	M
9.	Rubén Corrales Galera	13 años	2ESO	M

Mesopotamia. Juanan, Lorena

1.	Sofía Algaba Sánchez	14 años	2ESO	M
2.	Carla Cotillas Moreno	12años	2ESO	M
3.	Leyre Sáez Sánchez	13años	2ESO	M
4.	Elena Alcahud Vazquez	13años	2ESO	XS
5.	Isabel Smith Merino	14años	2º ESO	M
6.	Lidia Sánchez Cantos	13años	2ESO	S
7.	Vega Fernández López	13años	2ESO	S
8.	Natalia Martínez Maldonado	14 años	2ESO	S
9.	Irene Díaz Martínez	13 años	2ESO	S
10.	Marta Moron Vergara	14 años	2ESO	S

Panonia. Fran, Silvia

1.	María Martínez Andújar	15años	3ESO	S
2.	Daniela Jurado López	15años	3ESO	S
3.	Juan Ruiz López	14años	3ESO	S
4.	Iván Cabezuelo Morcillo	14años	3Eso	S
5.	Jaime Corral López	15 años	3ESO	S
6.	Yoana Pérez Angarita	15 años	3º ESO	M
7.	Sandra Picazo González	14 años	3 ESO	S

Mesia. Yurena, Rumaisa

1.	Manuel Cuartero Borrego	15años	3ESO	S
2.	Francisco José Cifuentes Rodenas	15años	3ESO	XL
3.	Javier Díaz Córcoles	14años	3ESO	M
4.	Samuel Sánchez Pérez	15 años	3º ESO	L
5.	Paco Córcoles Navarro	15 años	3º ESO	S
6.	Alvaro Martínez Andújar	15años	3ESO	M
7.	Alvaro Hernández Vizcaya	14años	3ESO	M

