

PARROQUIAS ESPÍRITU SANTO
Y SAN PABLO DE ALBACETE



Resumen de actividades: SAHUCO DE OZ

SAHÚCO 2017

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
8:00	Se levantan monitores						
8:30	Levantarse,gimnasia, aseo personal.						
9:00	Buenos días						
9:15	Desayuno						
9:45	Servicios						
10:15	Actividad: NOS METEMOS EN LA HISTORIA. COMIENZA EL VIAJE HACIA OZ Castillo de Peñas de San Pedro	Actividad: GYMKHANA COOPERATIVA	Actividad: Rastreo	Actividad: Paraolimpiadas	Actividad: La odisea del agua	Actividad: Gymkhana	Actividad: FERIA PREMONITORES
12:00	Piscina						ENTREGA DE DIPLOMAS BAILE CELEBRACIÓN EUCARISTÍA DESPEDIDA.
13:30	Servicio de comedor						
14:00	Comida, siesta. Tiempo libre. Lavadero						
16:00	DECORACIÓN DE LA CASA	Taller: Varitas Mágicas	PREPARACIÓN ACTUACIONES NOCHE FUEGO CAMPAMENTO	Taller: Pulseras lana Pompones Cariocas Abalorios	Taller: Cocina Postres	Taller: Mandalas Caretas GomaEva Atrapasueños Pintar piedras	MONITORES RECOGIDA, LIMPIEZA
17:00	Merienda						
17:30	Piscina						
18:45	Duchas						
19:30	TIEMPO DE PAZ	TIEMPO DE PAZ:	TIEMPO DE PAZ CELEBRACIÓN PENITENCIAL	TIEMPO DE PAZ:	TIEMPO DE PAZ: EXPOSICIÓN SANTÍSIMO	TIEMPO DE PAZ PREPARAR LA EUCARISTIA	
21:00	Cena						
22:00	Actividad: VIAJE FANTÁSTICO	Actividad: El espantapájaro perdido	Actividad: Fuego de campamento	Actividad: Velada "En busca del mago de Oz"	Actividad: Berro: ciudad esmeralda	Actividad: En busca de la bruja. VERBENA	
--:--	Buenas noches, silencio. Reunión de monitores						

SERVICIOS DE MONTORES

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Bello despertar/desayuno	PATRICIA/ ANTONIO/JERAY	MARÍA/JAVI/MIGUEL/ ALEX	LUIS/ CHEMA/RAUL/ JOSE MANUEL	AINHOA/CRISTOBAL/ LAURA	RAMON/ EDUARDO/JESÚS	PABLO/MARIA REYES/CHECHU	ESTEBAN/TAMARA/ JOSÉ LUIS
Limpieza sala café Revisar papel en baños	ESTEBAN/TAMARA/ JOSÉ LUIS	PATRICIA/ ANTONIO/JERAY	MARÍA/JAVI/MIGUEL/ ALEX	LUIS/ CHEMA/RAUL/ JOSE MANUEL	AINHOA/CRISTOBAL LAURA	RAMON/ EDUARDO/JESÚS	PABLO/MARIA REYES/CHECHU
Piscina	PABLO/MARIA REYES/CHECHU	ESTEBAN/TAMARA/ JOSÉ LUIS	PATRICIA/ ANTONIO/JERAY	MARÍA/JAVI/MIGUEL/ ALEX	LUIS/ CHEMA/RAUL/ JOSE MANUEL	AINHOA/CRISTOBAL/ LAURA	RAMON/ EDUARDO/JESÚS
Comedor	RAMON/ EDUARDO/JESÚS	PABLO/MARIA REYES/CHECHU	ESTEBAN/TAMARA/ JOSÉ LUIS	PATRICIA/ ANTONIO/JERAY	MARÍA/JAVI/MIGUEL ALEX	LUIS/ CHEMA/RAUL/ JOSE MANUEL	AINHOA/CRISTOBAL/ LAURA
Tiempo libre	AINHOA/CRISTOBAL/ LAURA/ DAYANA/ MARISA	RAMON/EDUARDO/ JESÚS/Mª DOLORES/ JUAN ANDRES	PABLO/MARIA REYES/CHECHU/ AURORA/CLARA	ESTEBAN/TAMARA/ JOSÉ LUIS/MIGUEL M. ALBA/JOSE ANGEL	PATRICIA/ ANTONIO/JERAY/ AGUSTIN/SANDRA	MARÍA/JAVI/MIGUEL/ ALEX/ANA/VICTOR	LUIS/ CHEMA/RAUL/ JOSE MANUEL
DUCHAS	Patricia, Estrella, Laura, María. ANTONIO, ESTEBAN, JOSE LUIS	Tamara, M Reyes, Ainhoa, Dani. JAVI, MIGUEL, ALEX	Patricia, Estrella, Laura, María CHEMA, LUIS	Tamara, M Reyes, Ainhoa, Dani. JERAY, CRISTOBAL, JOSE MANUEL	Patricia, Estrella, Laura, María RAMÓN, EDUARDO, JESUS	Tamara, M Reyes, Ainhoa, Dani. PABLO, CHECHU,RAUL	Patricia, Estrella, Laura, María
Sala de material	LUIS/ CHEMA/RAUL/ JOSE MANUEL	AINHOA/CRISTOBAL/ LAURA	RAMON/ EDUARDO/JESÚS	PABLO/MARIA REYES/CHECHU	ESTEBAN/TAMARA/ JOSÉ LUIS	PATRICIA/ ANTONIO/JERAY	MARÍA/JAVI/MIGUEL/ ALEX
Correo	MARÍA/JAVI/ MIGUEL/ALEX	LUIS/ CHEMA/RAUL/ JOSE MANUEL	AINHOA/CRISTOBAL/ LAURA	RAMON/ EDUARDO/JESÚS	PABLO/MARIA REYES/CHECHU	ESTEBAN/TAMARA/ JOSÉ LUIS	PATRICIA/ ANTONIO/JERAY
Dormitorios	JAVI/MARIA REYES PREMONITORES	RAMÓN/TAMARA PREMONITORES	JOSE LUIS/PATRICIA PREMONITORES	CHEMA/AINHOA PREMONITORES	CHECHU/MARIA PREMONITORES	JOSÉ MANUEL/ LAURA 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 nuestras parroquias. La idea base de esta colonia gira en torno a la famosa obra literaria "El Mago de Oz". Intenraremos recrear un viaje fantástico al país de Oz. Allí se nos ha pedido la colaboración para ayudar a otras personas. Durante dicho viaje nos iremos encontrando con diversos personajes y situaciones con los que construiremos la aventura de la Colonia del Sahúco.

El resumen de la obra podría ser este: una muchacha viene a vivir a casa de una familia que la acoge y la trata muy bien; pero ella desea volver por todos los medios, a ver a sus padres y a vivir en su casa. Para ello necesita la ayuda de una especie de mago que vive en el país de Oz. Tiene que emprender un largo viaje que ella se va imaginando y en dicho viaje se encuentra con distintos personajes que se unen a ella para poder llegar a dicho país.

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 vivimos 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.

2. HORARIO

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

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

3.- SERVICIOS DE GRUPO.

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

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

SAHUCO 2017

SERVICIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
WCsy Duchas	Locastos	Whiskers	Esmeraldas	Munckings	Glindas	Evanoras	Monos alados
Habitaciones	Finleys	Locastos	Whiskers	Esmeraldas	Munckings	Glindas	Evanoras
Patio	Rainbows	Finleys	Locastos	Whiskers	Esmeraldas	Munckings	Glindas
Escaleras y papeleras	Monos alados	Rainbows	Finleys	Locastos	Whiskers	Esmeraldas	Munckings
Fregar	Evanoras	Monos alados	Rainbows	Finleys	Locastos	Whiskers	Esmeraldas
Basura y agua	Glindas	Evanoras	Monos alados	Rainbows	Finleys	Locastos	Whiskers
Poner la mesa y Servir comida Desayuno	Munckings	Glindas	Evanoras	Monos alados	Rainbows	Finleys	Locastos
Quitar la mesa y limpiar	Esmeraldas	Munckings	Glindas	Evanoras	Monos alados	Rainbows	Finleys
Wcs de abajo	Whiskers	Esmeraldas	Munckings	Glindas	Evanoras	Monos alados	Rainbows

4.- SERVICIOS DE MONITORES.

Habr  un cartel en la sala de material / monitores que indicar  los servicios que cada monitor tiene que realizar durante ese d a. No hace falta decir que cuanto m s colaboremos unos con otros ser  cuando m s a gusto estemos, y se cree un buen ambiente... aunque no te toque un servicio, si puedes, echa una mano (pero no al cuello) a los dem s:

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

SAHUCO 2017

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

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

5.- ACTIVIDADES HORA PISCINA

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

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

6.- NOTAS.

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

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

7.1.- Objetivos:

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

7.2.- Presentación de la aventura:

Una muchacha que vive con sus tíos y que por un tornado ha sido llevada al País de Oz; ella desea volver por todos los medios, a ver a sus padres y a vivir en su casa. Para ello necesita la ayuda de una especie de mago que vive en el país de Oz. Tiene que emprender un largo viaje que ella se va imaginando y en dicho viaje se encuentra con distintos personajes que se unen a ella para poder llegar a dicho país.

SAHUCO 2017

7.3.- Valores de cada día:

LUNES: VIAJAMOS A OZ. DOROTHY Y TOTO. Hacer grupos, importancia del grupo. Conocernos.

MARTES: Encuentro con el ESPANTAPÁJAROS. La solidaridad. Igualdad entre todos. Tenemos la misma dignidad.

MIÉRCOLES: Encuentro con el LEÑADOR DE HOJALATA. Cercanía, amor, la amistad, empatía.

JUEVES: Encuentro con el LEÓN COBARDE. Valentía, superando miedos, respeto, No reírse de los defectos de los demás.

VIERNES: Encuentro con el MAGO DE OZ. Dios, Esperanza, la fe.

SÁBADO: Encuentro con la BRUJA MALVADA. La libertad, trabajo en equipo, Lucha contra el mal.

DOMINGO: Regresa a CASA. Alegría, compartir esperanzas y sueños.

7.4.- Nombres de los grupos:

EDADES	NOMBRE DEL GRUPO	COLOR
Pequeños	Munkings	Blanco - Sur
	Glindas	Azul - Norte
	Esmeraldas	Rojo - Este
	Evanoras	Verde - Oeste
Mayores	Whiskers	Verde - Oeste
	Locastos	Rojo - Este
	Finleys	Azul - Norte
	Rainbows	Blanco - Sur
Premonitores	Monos alados	

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.

SAHUCO 2017

- ✧ No te levantes durante la comida.
- ✧ Espera el orden para entrar y salir del comedor.
- ✧ No seas impaciente ni exigente con los que sirven la comida.

Patio

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

Dormitorio

- ✧ Respeta el silencio y el descanso de otros.
- ✧ No juegues en el dormitorio.
- ✧ No saltes en las camas.
- ✧ Solo UNO por cama.
- ✧ No subas ni bajas al dormitorio.
- ✧ No hagas guerras de almohadas.
- ✧ No toques las taquillas de otros.

Buzón

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

Cocina

- ✧ NO ENTRAR.

Sala de material

- ✧ NO ENTRAR.

LUNES 7

VIAJAMOS A OZ. DOROTHY Y TOTO

MAÑANA:

DE KANSAS A SAHÚCO OZ

OBJETIVO: Acoger e integrar a los chavales dentro de la temática.

1. Llegada a Kansas (Peñas).

Ambientación: Llegada a las Peñas y subida al castillo. (Donde habrá un cartel dando la bienvenida a Kansas) Una vez arriba encuentro con Dorothy y sus tíos discutiendo porque la niña no quiere ir a casa porque se aburre y teme a la vecina que ha amenazado a su perrito Totó. Así que decide pasar el día allí arriba para jugar con él y volverá a casa para cenar porque la vecina estará ocupada y no la molestará. Su tía no tiene más remedio que dejarla allí. La niña decide dormir un rato allí arriba, se despide de los chicos y se tumba a descansar.

MATERIALES: Cartel de Kansas; disfraces personajes.

2. Llegada a Sahúco de Oz.

Ambientación: (El Sahúco estará decorado con banderines y tiras de colores, con flores de papel de seda y dos grandes carteles: uno que colgará de la ventana: "Sahúco de Oz" y otro que estará en la portería: "Aquí comienza el camino de flechas amarillas, para a su destino llegar las flechas le indicarán, no se salga del camino o la Bruja se lo llevará")

Cuando los chavales entren, se encontrarán a los monitores, caracterizados con sombreros de papel celofán y flores de papel, rodeando algo (ese algo serán los pies de la Bruja del Este) Y a Dorothy llorando desesperada junto a Totó, porque no sabe dónde está y no quería que ocurriera nada. Después (cuando los chicos estén en las escaleras) aparece la Bruja buena del Sur, Glinda, y habla con Dorothy sobre lo que ha pasado. Dorothy le cuenta que no sabe cómo ha llegado porque se ha quedado dormida en Kansas y de momento se ha despertado ahí, ha visto a un señora mayor y al ir a presentarle a Totó, ésta se ha asustado ha intentado salir corriendo y se ha esclafado contra la pared haciendo que le cayeran encima unas piedras, pero todo ha sido un accidente. En ese momento los monitores cantan alegres "La Bruja del Este, ya no está, ya no está, ya no está". Glinda se lleva a Dorothy para ofrecerle agua y los monitores presentan las normas.

MATERIALES: banderines de folios de colores; flores de papel de seda; piedras grandes; medias para las piernas de la bruja; zapatillas para Dorothy; gran cartel de papel continuo y pintura amarilla de Sahuco Oz; cartel camino de baldosas amarillas; sombreros de los monitores hechos con papel celofán y flores de papel de seda sujetas con limpiapipas. Disfraces personajes.

3. Presentación de las normas.

(Sacar un pergamino)

“ Para ser un buen Sahuqueño Ozeño

Las normas son lo primero

Si en la piscina quieres disfrutar

No empujes a nadie

Hay gente que no sabe nadar.

El agua no haz de ensuciar

A los monitores haz de escuchar

Y las plantas debes cuidar

Si en la piscina quieres disfrutar.

Si el aseo quieres usar

De la cadena has de tirar.

Mantén el orden y la limpieza

No juegues con el papel

Si un buen uso quieres hacer.

En el comedor, bendigo la mesa antes de empezar

Hablo bajito para no molestar.

No tiro la comida ni pido de más

No me levanto sin avisar.

Espero en orden antes de entrar y salir

Y mientras me sirven soy feliz.

Si en el patio vas a estar

Juega y diviértete sin parar

No pelees, grites o discutas o la magia de Oz se apagará

Compartir en este tramo es fenomenal.

Para en el dormitorio descansar

Respetar el silencio y el descanso de los demás

No juegues, ni saltes en las camas

no queremos que te caigas.

Duerme tu solito

Y no subas ni bajes sin permiso

No se toca lo de los demás

O la amistad romperás.

Si cartas quieres recibir

Nombres falsos no haz de escribir

Tu firma tiene que llevar
Para la carta entregar.
No olvides ser respetuoso
Y una buena amistad conseguirás.

Para finalizar, recordad
A la cocina, ni al material
Se puede pasar.
Feliz estancia en Sahúco de Oz.

MATERIALES: Pergamino con las normas.

4. Acomodarnos.

Unos monitores acompañan a los chavales a las habitaciones para se vayan instalando. Ya se ha procurado previamente colocarlos por edades y amistades, procurar que no se cambien de sitio.

TARDE: Decoración de la casa /Juegos de agua: Conociendo el Lago de Oz

Decoración: Realización de carteles para: cocina, aseos, comedor, Lago de Oz (piscina), diversas flechas amarillas (para indicar el camino a ciudad esmeralda), flores de papel...

Grupo 1: Carteles

Grupo 2: Repasar las normas con colores.

Grupo 3: Flechas amarillas.

Grupo 4: Decorar las columnas.

Grupo 5 y 6: Flores de papel

Grupo 7 y 8: Tiras de monigotes de papel.

MATERIALES: papel continuo, folios, cartón, pintura amarilla, papel de seda,

Lago de Oz (Piscina):

Objetivo: Fomentar las capacidades psicomotrices del grupo.

- Partidos mojados: dos equipos se intentan eliminar dándose con un balón dentro del agua.

- La caza del oso: una o dos personas amagan en un lado restringido de la piscina (lago) y tienen que intentar pillar a los “osos” (compañeros que intentarán colarse), que quieren pescar en su trozo de lago.

- Concurso de bombas: previa inscripción de los participantes se realizará una primera clasificación.

MATERIALES: un balón.

TIEMPO DE PAZ

NOCHE: gymkhana

OBJETIVO: Trabajo cooperativo y solidario

Ambientación: Durante la cena aparece la malvada Bruja del Oeste muy enfadada buscando a la malvada bruja que se ha cargado a su hermana, Los monitores vuelven a canta la canción “ La Bruja del Este ya no está, ya no está, ya no está” La bruja pone orden y se enfrenta a Dorothy, la Bruja le da una noche (o un día) para que desaparezca de su vista o le hará la vida imposible, en ese momento Dorothy decide que quiere volver a casa y Glinda le promete que entre todos la ayudaremos después de cenar. Todo el mundo cena bajo la atenta mirada de la Bruja del Oeste... Cuando la Bruja abandona el comedor, Glinda le dice a Dorothy que para volver a casa debe seguir el camino de flechas amarillas hasta Ciudad Esmeralda para hablar con el Mago de Oz, ya que es el único que puede ayudarla, pero antes prepararán un hatillo con lo indispensable para el viaje (objetos que conseguirán en la gymkhana: las zapatillas de la Bruja del Este, una manta, una linterna y algo de comida).

*Tened en cuenta a los Pre-monitores para ayudar en esta actividad.

Actividad: GYMKHANA

Objetivo: conseguir lo necesario para el viaje de Dorothy: zapatillas, manta, linterna y comida.

Para ello en cada puesto se le dará la parte de una ficha con el dibujo de los objetos a conseguir, cuando todos hayan conseguido las fichas, Glinda transformará los dibujos en objetos reales para Dorothy. Como ya se habrá hecho tarde invitará a Dorothy a pasar la noche en Sahúco de Oz para el día siguiente comenzar su viaje por el camino de flechas amarillas.

PRUEBA 1: Patio- circuito- se dibuja en el suelo el circuito que tendrán que realizar sujetando una cuchara con la boca y llevando una pelota de ping-pong.

PRUEBA 2: Barbacoa- Pictionary, dibujarán en una libreta palabras relacionadas con la historia.

PRUEBA 3: Cementerio- Juego del pañuelo.

PRUEBA 4: Enfrente del pilón- encuentra la bola. Con tres vasos se esconde una bola que deben encontrar.

PRUEBA 5: Campo de fútbol- Busca la mitad de la tarjeta. En esta prueba buscarán la parte de la tarjeta que completa el dibujo de las zapatillas.

PRUEBA 6: Plaza- “Huye de la Bruja” se eligen dos o tres chavales que serán las Brujas y deberán pillar al resto del grupo.

PRUEBA 7: Santuario - Caza la tarjeta: se colgarán varias tarjetas de un hilo para que las cacen con la boca, mientras tienen las manos atrás.

PRUEBA 8: Camino del Berro- Vestir a la Bruja. Se preparan dos montones de telas para que dos chavales compitan por vestirse de bruja, consiste en hacerlo lo antes posible. (vestirse y desvestirse).

PRUEBA 9: Bar - Juego de las películas. Con mímica deben averiguar qué película están representando.

De vuelta en el patio: Glinda transformará los dibujos en objetos reales para Dorothy. Como ya se habrá hecho tarde invitará a Dorothy a pasar la noche en Sahúco de Oz para el día siguiente comenzar su viaje por el camino de flechas amarillas.

MATERIALES: Tiza, cucharas, pelotas de ping-pong; dos libretas, lapiceros; un pañuelo; tres vasos de plástico, pelota de ping-pong; tarjetas, lana; telas y trajes, sombreros monitores (papel celofán).

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

SAHUCO 2017

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

MARTES 8

ENCUENTRO CON EL ESPANTAPÁJAROS

OBJETIVO: Encuentro con el ESPANTAPÁJAROS. La solidaridad. Igualdad entre todos. Tenemos la misma dignidad.

MAÑANA:

GYMKANA COOPERATIVA

OBJETIVO: Vamos a intentar trabajar en equipo. Conocernos más y ver que todos somos necesarios.

Ambientación: Dorothy se entontra con el espantapájaros atado a un palo y ésta le ayuda a bajar del palo donde unos granjeros lo colocaron para asustar a los cuervos. El espantapájaros le cuenta a Dorothy que como los pájaros son muy traviesos y se comen los granos de trigo, hay que poner unos muñecos de paja que se llaman ESPANTAPÁJAROS para asustarles pero que ningún pájaro se asusta de él, por lo que le pide Acompañar a Dorothy para pedirle al mago de Oz un cerebro para pensar. Nuestro amigo el ESPANTAPÁJAROS Tiene un problema: no tiene CEREBRO. No tener cerebro es algo grave porque sin cerebro no se puede pensar, pero con la ayuda de Dorothy y trabajando todos juntos podrán encontrar al mago de Oz, aunque tendrán que ir superando muchas pruebas a lo largo del todo día.

1 CORRE SIN QUE CAIGA. Formando parejas deberán coger con la boca un cuchara con una pelota de ping pong y realizar un carrera con un recorrido sin que se caiga.

2 QUE CORRA EL ARO. El grupo se colocara en fila cogidos de la mando y deberán pasar el aro por todo el cuerpo.

3 PATA DE PALO. Los integrantes del grupo se pondrán de dos en dos y se les pondrá un saco por pareja y meterán cada uno una pierna dentro del saco para luego realizar una carrera.

4 DICCIONARIO HUMANO. Consiste en que el grupo haga letras y completen una palabra.

5 TODOS ENCIMA DEL BARCO. Se trata de conseguir subir todos encima de un espacio muy pequeño, por ejemplo un banco y que todos intenten subirse.

6 SUMO DE ESPALDAS. Se formaran parejas para que en un circulo luchan con el culo hasta eliminarlo de el cuadrado, quien vaya ganando se mantendrá y luchara hasta que alguien lo expulse.

7 DUO DE LEVANTAMIENTO. Consistirá en formar parejas y sentados en el suelo espalda con espalda se intenten poner de pie.

8 ZAPATOS VIAJEROS. Cada niño echara sus zapatillas en un saco y uno por uno deberá de sacar una zapatilla y reconocer de quien es.

9 ADIVINA. En un barreño habrá objetos y cada chaval deberá meter la mano y adivinar cual es ese objeto.

10 CAMBIAME. Con trajes y disfraces viejos se deberán disfrazar lo mas rápido posible los chicos de chicas y las chicas de chicos.

11 PUNTERIA. Se le atara a la cintura una cuerda con un boli e intentar meterlo en la botella que estará colocada en el suelo.

TALLERES:

TALLER DE VARITAS

Ambientación: Aparecerá el espantapájaros, indicándoles que tienen que elaborar una varita común para cada grupo y otra individualmente. Estas varitas serán imprescindibles a lo largo de nuestro camino en busca del mago de Oz. Deberéis protegerlas y evitar que nadie os la quite, serán muy importantes para ayudar a las personas que iremos encontrándonos por el camino, e incluso para protegeros a vosotros mismos de los males que os puedan acechar. Hacerla con mimo y dedicación, pues cuanto más especial las hagáis más mágica será.

Material: ovillos de lana, cola, goma Eva purpurina (3 placas por grupo), cinta de regalo (3 rollos de distinto color por grupo), papel de seda y charol de varios colores, 120 palitos de madera brochetas.

TIEMPO DE PAZ

NOCHE:

EL ESPANTAPÁJARO PERDIDO

OBJETIVO: Dar lo mejor de sí de cada uno del grupo e intentar ver cualidades en el otro. Pasarlo genial.

INTRODUCCIÓN:

- Esta actividad se realizará dentro de la colonia y en diferentes lugares del pueblo.
- Habrá diferentes personajes a los cuáles se le asignará diferentes sonidos ya que el objetivo principal de la actividad es encontrar al espantapájaros al identificar su sonido, a unos metros de cada personaje habrá otro monitor con una linterna despidiendo a los grupos.
- Los niños se dividirán en dos grupos, (pequeños y mayores) irán acompañados por uno o dos monitores que les ayudará a identificar los sonidos y lugares de cada personaje.
- DURACIÓN TOTAL: 50-55 min. DURACIÓN DE CADA PRUEBA: 5 min (mínimo).

PRESENTACIÓN DEL JUEGO (Dorothy):

Sale de alguna puerta del patio muy preocupada y llamando al espantapájaros.

“Chicos, menos mal que os encuentro, tengo un problema muy grande, estaba yo andando con el espantapájaros por el camino de las baldosas amarillas, íbamos hablando tranquilamente, hasta que yo vi unos árboles repletos de manzanas y fui a coger una, cuando de repente desapareció, me di la vuelta y nada ya no estaba, llevo varias horas buscándolo y simplemente he encontrado este puñado de paja, además no paro de escuchar sonidos extraños y me acerco a ellos creyendo que es el, pero nada no lo encuentro. Necesito vuestra ayuda, necesito que me ayudéis a buscarlo, para ello tendréis que tener un oído muy fino pues el espantapájaros siempre está haciendo un sonido muy significativo que reconoceréis si estáis atentos a los que se oye a vuestro alrededor.”

Se juntan por los grupos formados y cada uno va a la prueba que les corresponde, la cual ya sabe el monitor acompañante del grupo.

PERSONAJES Y LUGARES:

. **CAMPO DE ARRIBA** (alcalde): SONIDO: está gritando para llamar al espantapájaros todo el rato.

Les vuelve a explicar lo que les ha dicho en la presentación, sigue muy preocupada.

. **PILÓN** (tía de Dorothy): SONIDO: está silbando mientras lava la ropa.

Va a estar lavando. Cuando lleguen los niños ella dirá que no conoce a ningún espantapájaros y que si saben dónde está Dorothy que desde aquel tornado no ha vuelto a verla y está muy preocupada. Pregunta como es el espantapájaros y les dice que están chiflados porque los espantapájaros ni hablan ni hacen ruido.

. **PUERTA DE LA IGLESIA (enanos)**: SONIDO: cubos con palos.

Los enanos están muy felices pues la bruja ha muerto, cantan, bailan, se ríen mucho, hacen música con los palos y los cubos. Dicen que sí que conocen a espantapájaros que lo hicieron ellos mismos, pero que ni habla ni nada de eso, y mucho menos un cerebro para tener vida propia, que simplemente es un puñado de paja. Que se dejen de tonterías y bailen y disfruten con ellos.

. **POR EL BAR (Hada)**: SONIDO: campanillas.

El hada está tranquila, dando un paseo. Cuando los niños le preguntan por el espantapájaros ella dice que no sabe nada, que hace poco que guié a Dorothy por el camino de la baldosas amarillas para llegar hasta el Mago de Oz.

. **PUERTA PRINCIPAL DE LA COLONIA (muñecas de porcelana)**: SONIDO: música clásica.

No paran de bailar, al principio no les hacen caso a los niños, después de un rato dicen que ellas no saben de ningún espantapájaros y se extrañan mucho cuando les preguntan, dicen que no tienen tiempo para esas cosas, ellas sólo bailan, cogen a los niños bailan con ellos mientras esperan al que suene que siguiente sonido.

. **ÁRBOL DE PATIO (espantapájaros)**: SONIDO: flauta de pájaros.

Está muy asustado, llorando, pues se ha perdido, llamando a Dorothy, les dice a todos los niños que si saben dónde está y que él lleva allí sentado horas y horas sin moverme por le daba miedo. Les agradece mucho el preocuparse tanto por encontrarlo, menos mal que estaban ellos porque si no, no sabe que hubiera hecho.

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:

SAHUCO 2017

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

Objetivo: Encuentro con el LEÑADOR DE HOJALATA. Cercanía, amor, la amistad, empatía.

MIÉRCOLES 11

ENCUENTRO CON EL HOMBRE DE HOJALATA

MAÑANA:

EN BUSCA DE LA ACEITERA

OBJETIVO: Enlazar mensajes para ir construyendo un propio camino. Tomar decisiones.

La actividad consistirá en una actividad de buscar pistas, para al final encontrar un mensaje. Ese mensaje servirá para encontrar la aceitera. La ambientación será con el hombre de hojalata y Dorothy, éstos se encontrarán por casualidad y Dorothy verá que el hombre hojalata no se mueve, y está rígido, así descubre que hay como un lista de instrucciones (donde estará explicada la actividad).

A los chavales se les explicará las reglas del juego y se les dará también lo necesario. La actividad consiste en seguir un recorrido el cual se hará mediante un sistema de pistas, por ejemplo: flechas, lugares... * Los mensajes estarán escritos en una lengua extranjera, pero para ello llevaran ellos un abecedario** donde podrán traducir fácilmente los mensajes. Al final encontrarán un mensaje donde se definirá más o menos el objeto que deben usar: tendrán que saber que buscan una aceitera, y encontrarla.

El recorrido a seguir sería: 1. Patio, 2. Pilón, 3. Campo de fútbol, 4. Iglesia, 5. Camino al berro, 6. Comedor, 7. Camino cementerio, 8. Barbacoa, 9. Plaza, 10. Entrada.

SAHUCO 2017

Sistema de pistas*

PISTA	SIMBOLO
Ir a la BARBACOA	Símbolo de llama.
Ir al PILON	Dibujo semejante a fuente.
Ir a la ENTRADA	Símbolo de señal, semejante a la de la puerta.
Ir al PATIO	Balón.
Ir a la IGLESIA	Símbolo de iglesia.
Ir al CAMINO AL BERRO	Símbolo de camino.
Ir a la PLAZA	Símbolo con dos círculos concéntricos.
Ir al CAMPO DE FÚTBOL	Símbolo de campo de futbol.
Ir al CAMINO CEMENTERIO	Una cruz.
Ir a COMEDOR	Símbolo de un utensilio.
COMIENZO DE PISTA	X rodeada.
FINAL DE PISTA	#
Ir RECTO	Flecha hacia arriba.
Girar a la IZQUIERDA	Flecha hacia la izquierda.
Girar a la DERECHA	Flecha hacia la derecha.
Volver hacia ATRÁS	Flecha hacia abajo.
Saltar obstáculo, y seguir recto	Flecha hacia el lugar con dos rayas cruzada.
Camino cortado	X
Girar y seguir recto	Flecha con parte cóncava hacia arriba

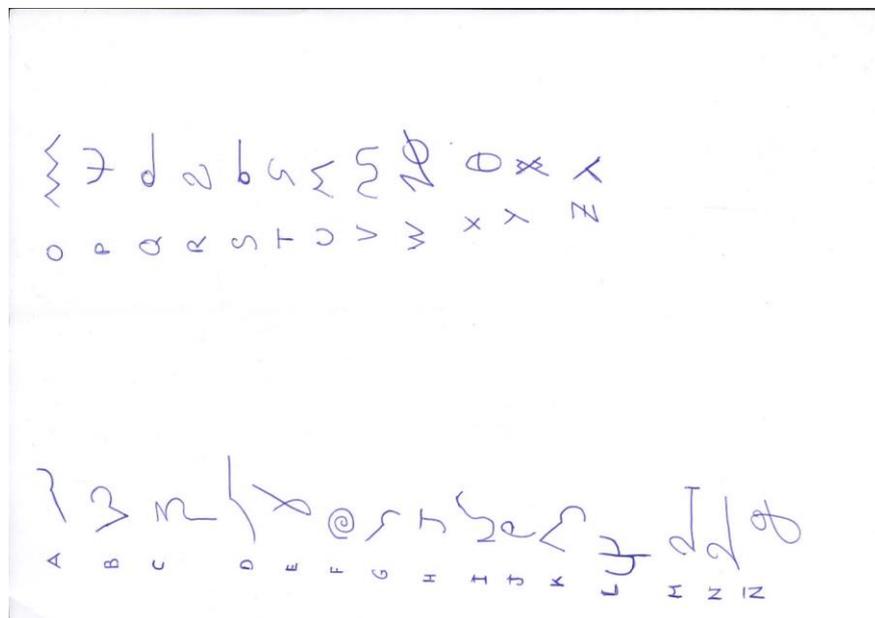
ABECEDARIO** (adjuntar.)

MATERIALES NECESARIOS:

Una hoja con pistas para cada grupo

Una hoja con el abecedario para cada grupo

Un mensaje escrito en papeles de colores (cada color un grupo).



TIEMPO DE PAZ

NOCHE:

NOCHE DE IMPREVIS

OBJETIVO: Empatizar en el grupo. Ayuda mutua para sacar proyecto común.

Breve descripción:

Los grupos serán los ya existentes, y el jurado serán los personajes que hayan salido a lo largo de la semana.

Al comienzo de la tarde se les explicará la actividad de la noche y que la tendrán que preparar durante la tarde. Habrá una caja con varios objetos en cada una, cada caja se repartirá por sorteo y al grupo que le toque tendrá que hacer una pequeña actuación de lo que quieran para representarla por la noche al resto de los chavales del campamento.

Materiales:

Cajas de cartón, una por grupo o bolsas. Pelucas y disfraces. Raquetas de tenis y cualquier objeto puede ser valido.

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:

SAHUCO 2017

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

JUEVES 10

ENCUENTRO CON EL LEÓN COBARDE

Objetivos del día: Valentía, superando miedos, respeto, No reírse de los defectos de los demás.

MAÑANA:

PARAOLIMPIADAS

OBJETIVO: Superar miedos y cualidades. Superación.

Ambientación: Salen el espantapájaros, Dorothy y el León cobarde con la música de fondo de las olimpiadas, con ropa deportiva, pero cada uno de ellos presenta una deficiencia física.

El león cobarde les dirá a los niños que hoy es un día para superar nuestros miedos, y los obstáculos que se nos presentan. A través del deporte, de unas paraolimpiadas especiales, superaremos las pruebas que se nos presentan, donde habrá que superarlas ayudándose los unos a los otros. Estas paraolimpiadas consistirán en realizar diferentes pruebas careciendo de una de vuestras extremidades o sentidos. Aprenderemos valores como la valentía o el coraje, pero sobre todo el respeto y la empatía con los defectos o carencia de los demás.

Desarrollo del juego: Para las paraolimpiadas, los chicos se dividirán por equipos que estarán formados por dos grupos, y que tendrán que competir entre ellos. Una vez organizados los grupos los monitores tendrán a su disposición el horario y el lugar donde se realizara cada uno de los deportes, la forma de realizarlos. Tras realizar cada uno de los juegos, el equipo que mejor ha realizado la prueba obtendrá un punto, y al final de las paraolimpiadas el grupo que tenga más puntos será el ganador.

Las paraolimpiadas se dividirán en 5 bloques: deportes para ciegos, mancos, cojos, sordos y otras deficiencias, y cada bloque constará de dos pruebas. Habrá un monitor acompañando a cada grupo, y el resto estarán repartidos en las pruebas.

CIEGOS.

Quién es quién.

Reglas: Antes de empezar el juego, deberán elegir quiénes son primero los ciegos, y quién los lazarillos. Tendrán que adivinar a través de preguntas donde solo podrán responder SI o NO, el mayor número de objetos o personajes que aparecen en las tarjetas y que tendrán que coger al comenzar el juego.

Material necesario: Tarjetas con fotos de personajes u objetos.

Partido de fútbol.

Reglas: Jugará la mitad de cada grupo y el resto tendrá que guiarlos. Gana el partido el grupo que mayor número de goles sea capaz de meter.

Material necesario: Vendas y pelota con cascabel.

MANCOS.

Pescar patos.

Reglas: en el tiempo establecido tendrán que pescar patos, con la caña y el pie. Cada pato tendrá una puntuación y el grupo que más puntos consiga gana el juego.

Material necesario: Patos de corcho, cañas, hilo, barreño con agua.

Come Cocos.

Reglas: intentar comer el mayor número de galletas sin ayuda de las manos, la galleta se situará sobre su frente y deberán dejarla caer hacia la boca. El grupo que come más galletas gana la prueba.

Material necesario: galletas de chocolate.

COJOS.

Carrera de palos.

Regla: tendrán que realizar una carrera con los pies atados a un palo.

Material necesario: palos y cuerdas.

Carrera de globos de agua a la pata coja.

Regla: con las manos atadas y en parejas tendrán que llevar un globo de agua con la frente hasta un punto marcado y a la pata coja.

Material necesario: globos de agua y cintas o vendas.

SORDOS.

A cantar.

Regla: Adivinar un canción que será cantada por un miembro del grupo y que estará escuchando música muy alta, con unos cascos, mientras que intenta cantar.

Material necesario: mp3 y cascos

Trasladar la palabra.

Regla: cada jugador del equipo se ubicarán en una base distinta, y se hará una carrera de relevos entre bases transmitiendo un refrán. El equipo que consiga transmitir el refrán correctamente al último relevo será el ganador y en el menor tiempo posible. Cuantas más carreras realicen más puntos ganaran.

Material necesario: tarjetas con refranes.

OTRAS DEFICIENCIAS.

Traslado al otro lado.

Regla: entre todos los miembros del grupo tendrán que trasladar a uno de los componentes, sobre una tabla de madera, al otro extremo de la piscina sin que este caiga al agua, y en el menor tiempo posible.

Material necesario: tablas de madera

Bolos humanos.

Regla: con la ayuda de una pista tendrán que adivinar una canción y salir corriendo hacia el cartel que indica el título de la canción y lanzarse sobre el título. Irán corriendo en sacos, carrera de sacos.

Material necesario: sacos, colchonetas, cartel con título canción, pistas.

TIEMPO DE PAZ

NOCHE: VELADA “EN BUSCA DE LAS BALDOSAS AMARILLAS”

EN BUSCA DE LAS BALDOSAS AMARILLAS

OBJETIVO: Superar miedos

Todos los grupos salen a la vez. Cada grupo deberá llevar una de las varitas que hicieron en los talleres, por lo que previamente a la velada se les comunicará que tendrán que llevar esta noche una. Tienen que llegar a la ciudad Esmeralda con la varita para poder obtener la libertad con ayuda del Mago de Oz. A lo largo del camino se irán encontrando con varios personajes que les pondrán obstáculos y que desean las varitas que ellos tienen, por lo que tendrán que tener mucho cuidado con ellos.

Personajes: Doroci, el enano, Hada, Bruja del Oeste, Espantapájaros, Hombre de hojalata, León cobarde, el ciudadano, Munkins.

ARGUMENTO

Introducción (Ciudadano)/ (Comedor).

La introducción a la velada se realizara con una proyección de video, donde un ciudadano de Oz, les contará lo que ha pasado y que tienen que hacer durante este viaje.

Habéis cometido un grave error, vuestra insolencia y vuestra actitud en estos días en el país de Oz ha hecho enfadar a la bruja del Oeste. Hoy es una noche triste en el país de Oz, porque todo es diferente. La bruja del Oeste ha lanzado un maleficio sobre todos los habitantes de Oz. Este maleficio ha hecho que todos nuestros amigos se hayan convertido en seres malvados, por esta noche. El motivo del enfado de la bruja es porque no posee las varitas del bien, esas varitas que vosotros tenéis, y que para ella tienen grandes poderes.

Sin vuestra ayuda el país de Oz está en peligro, por eso tendréis que conseguir llegar a la ciudad de Esmeralda y hacerle entrega al Mago de vuestras varitas, así todo volverá a ser como antes y todos los ciudadanos del país de Oz volverán a ser felices. Cuidad bien de estas varitas, tener cuidado, y hacer lo que os digan, pero sin perder de vista lo que más deseáis llevar a Oz.

Termina la proyección y por la parte de atrás del comedor aparece un ciudadano, él les indicará los siguientes pasos que tienen que dar.

Para que no os perdáis en el camino tendréis que seguir las indicaciones de vuestros monitores, y las de este plano que os entrego. Cada vez que escuchéis el sonido de las campanas tendréis que abandonar el lugar donde os encontréis e ir al siguiente. Tener mucho cuidado, esta noche todo puede pasar. Si alguien no desea emprender este viaje notiene porque hacerlo, pero estará encerrado en una de las salas de esta casa, sin poder salir.

Cuando toquen las campanas repetidamente todos deberéis hacer acto de presencia en el patio y tendréis que guardar silencio.

Salir todos de aquí, excepto los -----, permaneceréis aquí conmigo.

Todos los grupos saldrán para dirigirse a la estancia que les corresponde ir, menos el grupo nombrado que empezara la velada en el comedor.

Saldrán todos los grupos, excepto-----

Dorothy/ Sala pequeña.

Daria cualquier cosa por salir de aquí, pero la bruja ha hecho que pierda mi sentido de orientación en la búsqueda de la ciudad Esmeralda. No sé qué baldosas tengo que seguir ni que debo hacer para llegar a casa. Estoy loca! Dadme vuestra varilla, con ella volveré a ser otra vez la niña que llevo aquí. ¿Y Toto, donde está Toto? No sé qué he hecho con él, ¿de quién es esta sangre? Ayudarme a encontrarlo, mirar dentro de estas cajas a ver si soy capaces de dar con él.

Prueba:

Tienen que adivinar que contienen tres cajas.

Material necesario: 3 cajas vacías, globos largos, vaselina.

Alcalde/ Patio.

¿Qué hacéis aquí, quienes sois? ¿Quién os manda, porque habéis venido? Silencio, silencio, no escucháis voces. Desde que la bruja del Oeste ha llenado este lugar de su maldad todo es diferente. Aquí donde me veis, yo era el alcalde de estas tierras, pero gracias a ella he perdido las llaves de esta ciudad, y sin ellas la ciudad permanecerá dormida y sin vida, y yo vagaré eternamente viendo como la ciudad desaparece, por eso necesito de vuestra varita, ayudarme.

Prueba:

Deberán encontrar unas llaves de cartón y entregárselas al alcalde.

Hada/ escalera parque.

Mirad lo que me ha hecho la bruja, yo era antes bella y ahora gracias a ella me he transformado en su misma imagen. Ya no sé si soy yo o ella, ¿Qué pensáis? Dadme la varita, con ella recuperaré mi rostro, os prometo que os la devolveré.

Prueba:

Con los ojos cerrados, se pintan entre si el rostro.

Material necesario: vendas, ceras para la cara.

Espantapajaro/ baños.

¡Aquí, venid! Estoy aquí, ¿es que no me veis? Me estoy deshaciendo, miradme. Cada vez tengo menos paja en mi interior y mis restos están esparcidos por mi alrededor, necesito la ayuda de vuestra varita, prestádmela.

Prueba:

Encontrar la cabeza del espantapájaros.

León / barbacoas

Estáis asustados, miedosos. Sois unos cobardes tendríais que aprender de mi, la bruja me ha hecho feroz pero a cambio he perdido mi hermoso rabo, sacar la varita y utilizarla para que pueda recuperarlo.

Prueba:

Con los ojos cerrados comer alimentos y adivinar que es.

Hombre de hojalata / Pistas de fútbol

Llevo gritando durante horas y nadie me ha oído ni ha venido a ayudarme. Mirad lo que ha hecho la bruja, no me puedo mover, mis articulaciones están tan oxidadas que no puedo moverlas de ningún modo. Si vosotros queréis me daréis movilidad con vuestra varita.

Prueba: Tendrán que trasladar al hombre de hojalata al otro extremo.

Enano/ cruz Iglesia

¿Habéis visto a uno de mis hermanos? Ha desaparecido y no consigo encontrarlo. Se ha adentrado en el bosque, y todo son sombras y ruidos... Se os ve muy listos, seguramente vosotros sois capaces de encontrarlo, ayudarme a encontrarlo.

Prueba:

Encontrar al hermano desaparecido, ver que le ha ocurrido.

Bruja / Cementerio

¡Que placer tan inesperado, sois muy amables por acompañarme en mi soledad! ¿Qué es eso que lleváis ahí? Pero si es una de las varitas que tanto anhelo. ¡Mequetrefes, eso es mio! ¡Entregármelo! Yo soy la única que sabe emplearla, con ella puedo atentar contra vosotros cuando quiera. No os dejaré pasar si no me la dais. Estais en mi terreno y os mataré a todos, vosotros no podréis conmigo, antes o después esa varita será mia, la noche es muy la larga, y tengo muchos discípulos a mis pies, jajaja.

Mientras tanto tendréis que traerme a mi presencia a un munkins si queréis salvar vuestra vida.

Quando todos los grupos se encuentran en la última prueba se les quita a todos la varita, sea como sea.

Todos los grupos se reúnen en el patio una vez que han finalizado todas las pruebas. Allí les espera el ciudadano quién les preguntará si han llegado con la varita, ninguno la tendrá por lo que el ciudadano dirá:

La maldición permanecerá con vosotros toda la noche hasta mañana, nadie está a salvo, deberéis tener cuidado, porque todos los habitantes del país de Oz siguen malditos.

ESTANCIA								
GRUPO	SALA PEQUEÑA	COMEDOR	ESCALERA PARQUE	BAÑOS	BARBACOAS	PISTAS DE FUTBOL	CRUZ IGLESIA	CEMENTERIO
Munckings	1	2	3	4	5	6	7	8
Glindas	8	1	2	3	4	5	6	7
Esmeralda	7	8	1	2	3	4	5	6
Evanoras	6	7	8	1	2	3	4	5
Whiskers	5	6	7	8	1	2	3	4
Locastos	4	5	6	7	8	1	2	3
Finleys	3	4	5	6	7	8	1	2
Rainbows	2	3	4	5	6	7	8	1

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:

SAHUCO 2017

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

VIERNES 11

ENCUENTRO CON EL MAGO DE OZ

Objetivos del día: Dios, esperanza, fe.

MAÑANA:

La odisea del Agua

OBJETIVO: Disfrutar de la creación, del agua como don de Dios. Dar gracias por las cosas bellas de la naturaleza.

Ambientación: cada vez estamos más cerca de encontrarnos con el Mago de Oz. Salen todos los personajes juntos, presentan nerviosismo, pues todos saben que el encuentro con el Mago puede ser inminente, aunque tienen dudas de si realmente los va a querer recibir y les va a querer ayudar. Dorothy tranquiliza al resto y les recuerda todas las pruebas que han tenido que ir superando hasta ahora, y les hace ver que han podido con todo. Ahora también toca disfrutar del paisaje que se nos regala, de todo lo que hay a nuestro alrededor, de la naturaleza, los pajaros, el agua. Dorothy se dirige a sus amigos y les pregunta, ¿creeis que vamos a ser capaces de disfrutar de todo esto? Pues pongámonos manos a la obra y empecemos disfrutando por ejemplo del agua.

Prueba 1: DE BOCA AL PILON.

La prueba consistirá en que los niños vayan al pilón y con la boca recojan el máximo de agua posible y la lleven a su barreño que estará en el patio (los niños serán acompañados por el monitor)

Prueba 2: CASCADAS.

Los niños deben recoger con vasos el agua que caerá desde las escaleras de los dormitorios.
Materiales: regaderas, vasos de plástico.

Comentado [U1]:

Prueba 3: PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

Se realizaran preguntas y los niños (sin ayuda de monitores). Cada pregunta la contestara un portavoz, si aciertan se recompensara con un vaso de agua y si fallan la pregunta se mojará al portavoz (en cada pregunta habrá un portavoz diferente). Materiales: vasos de plástico.

Prueba 4: GLOBOS EXPLOSIVOS.

Consistirá en que los niños intenten explotar los globos sin ayuda de las manos, los globos estarán dentro de su barreño. Materiales: globos de plástico.

Prueba 5: FRENTE MOJAS'.

Se realizaran parejas y se trasladara con la frente un globo hasta el barreño. Materiales: globos de agua.

Prueba 6: CABALLO AL AGUA.

Consistirá en un caballo y un jinete, el jinete llevara en la boca un vaso con agua y lo llevaran hasta el barreño sin ayuda de las manos lo volcara. MATERIALES: vasos de plástico.

Prueba 7: CAMAREROS.

Los chavales deberán hacer una fila sentados en el suelo que tendrán que llevar sobre sus cabezas con los brazos levantados una bandeja con vasos con agua si se caen la mitad de los vasos no se rellenara deberán llevarlo hasta el barreño con el agua que queda. Materiales: 1 bandeja, vasos de plástico.

Prueba 8: TODO O NADA.

Consiste en que los chavales tiren con un bote una pelota de ping pong a los vasos que estos llevarán menos o más agua, si la pelota entra en un vaso se le echará el agua en su barreño. Materiales: pelota de ping pong, vasos.

Prueba 9: LANZAMIENTO CON PAJITA.

Los chavales se llenarán la boca de agua y con una pajita deberán lanzar el agua hasta su barreño. Materiales: pajitas, vasos.

Prueba 10: PASA EL AGUA PACO.

Los chavales se colocarán en una fila donde se tendrán que pasar un vaso con agua sin ayuda de las manos hasta llegar a su barreño y volcarlo. Materiales: vasos.

TIEMPO DE PAZ

NOCHE: BERRO: CIUDAD ESMERALDA

Objetivos: Disfrutar del grupo, de la naturaleza, salir y ver la creación.

Ambientación: vuelven a salir todos los personajes, y van comentando lo mucho que están disfrutando del agua y todos lo que les rodea. A lo lejos ya divisan la ciudad de Oz, el mago les espera, el camino es largo, pero las ganas y la ilusión no les falta, todos están preparados para esta travesía, ¿y vosotros, lo estais? Pues pongámonos en camino.

DE CAMINO AL BERRO

- 1 La primera prueba consistirá en que el monitor esconda la aceitera para dársela al leñador y así indicarle el camino.
- 2 Habrá escondido un puñado de paja donde lo deberán buscar y dárselo a el espantapájaros .
- 3 Intentar coger los monos voladores y encerrarlos en la jaula.

PUEBLO BERRO

Se reunirán todos los grupos en la pista y deberán seguir el camino amarillo donde habrá una serie de objetos que mas tarde al encontrar al mago se la deberán de dar para que el mago se las de a cada personaje.

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

SAHUCO 2017

¿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 12

ENCUENTRO CON LA BRUJA MALVADA

Objetivos del día: La libertad, trabajo en equipo, Lucha contra el mal

MAÑANA:

La Ozoca

OBJETIVO: Ser constantes en la lucha contra el mal. Reflejar que la unión nos hace más fuertes frente al mal.

Al ser el último día que estamos allí entero, la actividad será **La Ozoca**. Se sacará el tablero previamente realizado por los monitores. El tablero estará lleno de pruebas, que se distribuirán por casillas. Las reglas son las mismas que las del juego de *La Oca*, pero ambientado con la temática del campamento. Tienen que superar las pruebas para encontrar a la bruja y llevarla al juicio final. Los equipos se forman por colores de grupos, los blancos con los blancos, los verdes con los verdes, etc...

Las casillas son las siguientes :

1. Oca.
2. Rollos de papel.
3. Pirámide de tubos.
4. Cajas con rebote.
5. Oca.
6. Puente.
7. Cascanueces.
8. Litros de agua.
9. Oca
10. Algodón.
11. Acertijo.
12. Puente.
13. Velocidad de lectura.
14. Oca.

15. Minuto mental.
16. Herraduras.
17. Muelle.
18. Oca.
19. Baloncesto.
20. Carrera de culos.
21. Butterfly challenge + colar pelota en vaso.
22. Torres plástico botes.
23. Oca
24. Latas Spaguettis.
25. Lápices en fila mano.
26. Dados.
27. Oca.
28. Gorra de té.
29. Palominos y tirachinas.
30. Duro.
31. POZO, 1 pierde turno de prueba.
32. OCA.
33. Separar bolas por colores.
34. Eliminar vasos con globos.
35. Vaso pin-pong gusano.
36. OCA.
37. Torre de botes.
38. Parar moneda.
39. Encajar vasos.
40. Encajar cuchara.
41. OCA.
42. LABERINTO, 2 pierde turnos de pruebas.
43. Pasar pelotas bandejas.
44. Encestar lápices.
45. OCA.
46. Pirámide de vasos.
47. Vaso de agua, pin-pong.
48. Moneda tenedor.
49. Pelota de un vaso a otro.
50. OCA.
51. Cuerda atada, tirar vaso.
52. CARCEL, 3 pierde turnos de pruebas.
53. DADOS.
54. OCA.
55. Botella cambio bolas.
56. Ordenar baraja.
57. Tirar pala.
58. ¡¡BRUJA!! Si en 1 minuto no han encontrado a la bruja, vuelven a la casilla 1.
59. OCA.
60. Decir canciones.
61. Poner camisetas.
62. Teléfono escacharrado.

63. CASILLA FINAL, pista para encontrar a la bruja.

Las normas son las siguientes:

- Empieza a tirar quien mayor número tiene al lanzar el dado.
- Tira nuevamente el equipo que haya superado la prueba primero.
- Si no se superan las pruebas, tira el equipo que este a la derecha del último equipo que haya tirado.
- Quien no supera la prueba, retrocede una casilla.
- Si al retroceder cae en una oca, se queda en la oca sin avanzar. Así con el puente, los dados y cualquier casilla que implique avanzar.
- Si al retroceder cae en un pierde turno, se queda en la casilla sin perder turno.
- La meta es llegar a la casilla de la bruja, para que el equipo tenga 1 oportunidad de 1 minuto para encontrar a la bruja que estará escondida.
- La casilla final, tendrá una pista para encontrar a la bruja.

Si falta alguna norma, se dirá previamente en la reunión.

TIEMPO DE PAZ

NOCHE:

Objetivos: Luchar contra el mal, búsqueda de la libertad. Crear criterios de justicia. Festejar la victoria del bien.

Actividad de la noche.

Nos disponemos a realizar el juicio a la bruja que habrá sido custodiada por los líderes durante todo el día. Cuando está todo preparado y Dorothy y el mago de Oz están listos para empezar, todos los monitores que no tengan personajes saldrán disfrazados de monos alados, liberado a la bruja y acabando con el juicio.

La bruja atará a Dorothy y a los líderes que han custodiado a la bruja durante todo el día en un árbol con una cadena y un candado de código. La actividad consistirá en encontrar por la casa distintos papeles que llevarán números, unos irán escritos en rojo y otros en verde. Los verdes serán los números válidos. Al final les faltará un número que los líderes sabrán porque la bruja habrá estado todo el día diciéndolo.

Cuando liberan a Dorothy salen todos corriendo a por la bruja y llegan al pilón donde hay una riña entre Dorothy y la bruja hasta que esta cae al pilón y la matamos.

Volvemos todos al patio donde estará el mago de oz, con la bruja ya derrotada les entregará el corazón, el cerebro y la valentía y le explicará a Dorothy que puede volver a Kansas si chasquea sus zapatos rojos. Pero les dice, que mejor hacemos una fiesta y ya mañana se va. Comienza la

VERBENA

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

SAHUCO 2017

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES

DOMINGO 13

REGRESO A CASA

OBJETIVO: Alegría, compartir esperanzas y sueños.

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
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

SAHUCO 2017

A MEJORAR SOBRE:

LA PROGRAMACIÓN	
LA PREPARACIÓN	
LA EJECUCIÓN	
LOS ANIMADORES	

CRECIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LOS DESTINATARIOS

POSIBLES COMENTARIOS DE LOS DESTINATARIOS

OBSERVACIONES
