

**VALOR DEL DÍA: ACEPTACIÓN**

**RESPONSABLE DEL DÍA:**

---

**HORARIO BASE:**

08:00 H. DIANA MONITORES.

08:30 H. DIANA DE NIÑOS.

09:00 H. DESAYUNO.

09:30 H. COLOCAR HABITACIONES.

10:30 H. LIMPIEZA DEL CAMPAMENTO.

**PRESENTACION MITAD**

11:30 H. TALLERES ROTATORIOS: PINTURAS RUPESTRES NEONES

13:00 H. PISCINA

14:00 H. COMIDA

15:00 H. TIEMPO LIBRE.

16:00 H. PISCINA

17:20 H. MERIENDA

17:45 H **PRESENTACIÓN otra mitad**

18:00 H. ACTIVIDAD DEL DÍA: DE OBSTÁCULOS Y GUARRETEO

19:30 H. DUCHAS.

20:30 H. ASAMBLEA / DINÁMICA REFLEXIÓN: ACEPTACIÓN

21:00 H. CENA.

22:00 H. VELADA: JUEGO DE LAS LUCIÉRNAGAS

00:00 H. DORMIDA

00:30 H. EVALUACIÓN DE MONITORES.

02:00 H. DORMIDA DE MONITORES.

## **TEMÁTICA DEL DÍA (PRESENTACIÓN).**

**Título: La Gran Aventura de los Croods en el Laberinto**

**Personajes:**

- **Papá Crood (Grug)**
- **Mamá Crood (Ugga)**
- **Hipo (Thunk)**
- **Eep**
- **Granabuela Crood**
- **Narrador**

**Escena 1: La entrada al laberinto**

(El escenario simula un bosque con "árboles" y caminos. La familia Croods entra con entusiasmo.)

**Narrador:**

Un hermoso día en el Bosque de la Aventura, la familia Croods decide explorar un nuevo camino... ¡pero no saben que se convertirán en los protagonistas de una gran prueba!

**Papá Crood:**

¡Vamos, familia! ¡Hay que descubrir qué hay más allá!

**Eep:**

¡Esto será emocionante!

(Todos entran en el laberinto, alegres.)

**Escena 2: La separación**

(Los personajes se dispersan en diferentes direcciones, confundidos.)

**Narrador:**

Pero pronto, al llegar a una esquina del laberinto, la familia se pierde y se separa sin querer.

**Mamá Crood:**

¿Dónde están? ¡Hipo! ¡Eep! ¿Están allí?

**Hipo:**

¡Estoy aquí! Pero no puedo ver a Eep ni a papá.

**Eep:**

¡Ay no! ¡Me perdí! ¿Y ahora qué hago?

**Granabuela Crood:**

¡Calma, hijos! Esto es solo una aventura más. ¡Vamos a encontrarnos!

**\*Aquí partimos el teatro: dejando el final de la presentación para la actividad de por la tarde.**

**11:30 H. TALLERES ROTATIVOS: PINTURAS RUPESTRES** (ya desarrollado en otro documento). \*se podría hacer con pintura neón para aprovecharlo en la velada.

**DINÁMICA DE REFLEXIÓN SOBRE EL VALOR DEL DÍA.** \*se hablará en la asamblea de grupos

Hablaremos sobre la ACEPTACIÓN, un valor importante en la familia. Cada uno somos diferentes pero iguales al mismo tiempo. Hay que aceptar los errores y las actitudes de los miembros de la familia. Reflexionaremos de cómo nos sentimos al pertenecer a algo.

## **ACTIVIDADES.**

---

**\*Aquí seguimos con el final del teatro representación para unirlo con la actividad**

**Escena 3: La búsqueda y la unión**

**Narrador:**

Cada uno busca a los demás, enfrentando obstáculos, pero recordando lo importante que es la familia.

**Fin del teatro**

(Un niño ayuda a uno de los personajes a atravesar un obstáculo) este personaje guiará a los grupos hacia la actividad de obstáculos, representando la escena del laberinto.

**ACTIVIDAD: DE OBSTÁCULOS Y GUARRETEO**

**HORA DE COMIENZO: 18:00**

**PERSONA QUE LA DISEÑA: Riki, Celia y Marta**

**PERSONA QUE LA EJECUTA:**

**¿QUIEN RECOGE EL MATERIAL?**

---

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Divertirse.
- Desarrollar habilidades físicas de orientación, agilidad, movimiento, etc.
- Potenciar juegos en grupos (jugar en grupos).
- Mejorar el trabajo en equipo.

### **TEMÁTICA DE LA ACTIVIDAD: DE OBSTÁCULOS Y GUARRETEO**

¿Qué queremos conseguir de la temática al realizar esta actividad?

Representar la parte de la película donde se pierden en un laberinto. Dichas dificultades se verán reflejadas en obstáculos.

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Después de haber representado con un teatro que la familia se pierde en un laberinto. Haremos una actividad de obstáculos con todos los grupos. Haciendo un recorrido circular hasta alcanzar el final del "laberinto". Cada grupo saldrá de una zona:

Zonas de obstáculos:

1. Pasar gateando o a rastras sobre barro. (Poner cuerdas para obligarlos a agacharse).
2. Deslizarse en una resbaladera. Tendrán que conseguir coger objetos enganchados con pinzas en una cuerda. Dichos objetos están plastificados para ponerlos en pinzas y no se estropeen durante la actividad.
3. A ciegas pasar por el circuito de globos (agua). Tendrán que llevar un palo con pinchos para balancearse y no romper los globos.
4. Con barreños de agua, tiene que coger objetos (pelotas de pimpón, bolígrafos...)
5. De lanzamiento, tendrán que tirar con una pelota 6 vasos de plástico duro a distancia.
6. De equilibrio, se crea una rayuela según el número de participantes del grupo. Se ponen en fila y cada uno le tocará el número de su posición. Tienen que conseguirlo

a la primera, sino vuelven a empezar.

7. De saltos. Con aros y conos tendrán que pasar haciendo diferentes saltos en parejas, a pata coja, etc.
8. La Comba de forma sumatoria de uno en uno, tendrán que saltar 30 saltos +/-.

**MATERIAL.** (Describe el material necesario teniendo en cuenta que el campamento va dirigido a 50/60 niños/as).

Varios rollos de cuerda de pita, tijeras, una comba, vasos de plástico, 8 conos y 8 aros, una pelota, globos, agua, 3 barreños, jabón, la resbaladera, Palo con Pinchos (chinchetas), 3 vendas, Pelotas de pin pon, bolígrafos, muñecos

#### MATERIAL EN BOLSA DE MATERIAL COMÚN

- AROS
- PELOTA
- RESBALADERA
- COMBA
- BARREÑOS

FALTAN GLOBOS DE AGUA QUE ESTAN EN BOLSAS DE OTRAS ACTIVIDADES.

#### **VELADA: JUEGO DE LAS LUCIÉRNAGAS**

**HORA DE COMIENZO:** 22:00

**PERSONA QUE LA DISEÑA:** Riki, Celia y Marta

**PERSONA QUE LA EJECUTA:**

**¿QUIEN RECOGE EL MATERIAL?**

---

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Desarrollar la cooperación de los subgrupos.
- Divertirse.
- Homogeneizar los grupos mezclando diferentes edades.
- Potenciar la competitividad sana y con respeto.

## **TEMÁTICA DE LA VELADA. Juego nocturno de búsqueda y unión de grupos**

¿Qué queremos conseguir de la temática al realizar esta actividad?

Que se diviertan, que se mezclen unos con los otros. Que investiguen y disfruten al aire libre, con juegos cooperativos.

### **DESARROLLO DE LA VELADA**

Empezaremos la velada dividiendo los acampados por grupos. Harán un paseo nocturno, será una actividad con cierta libertad, puesto que los grupos harán un paseo buscando pulseras luminosas de colores estarán en el campo de fútbol (algunos monitores van a estar escondidos haciendo sonidos de animales con el objetivo de ambientar la noche). Cada persona encontrará una pulsera y cuando ya todos tengan una pulsera deberán agruparse con las personas que tengan el mismo color que ellos. Para ello tendrán que el color verde hacer el sonido de búhos, el amarillo el sonido de ranas y color rosa el sonido de monos, para lograr juntarse con su grupo de color. Con estos grupos se harán diferentes juegos obteniendo al finalizar la noche un grupo ganador. Los juegos serán los siguientes:

- **SIGUE EL RITMO:** Los niños deberán seguir los pasos de baile que haga un monitor y se irán eliminando conforme se vayan equivocando. Ganará el grupo cuyo participante sea el último que quede en la pista de baile
- **JUEGO DE RELEVO:** El juego consiste en que cada grupo tiene que llevar a un miembro de la familia al otro extremo sin que toque el suelo y que todos lo sujeten, así sucesivamente hasta que queden dos personas.
- **ACROSPORTS CAVERNÍCOLA:** Tendrán que hacer una figura formada por ellos mismos. Los jueces serán los monitores. Que deberán elegir la que más guste.
- **JUEGO DEL ROPAJE:** La última prueba haremos que las familias tengan que cubrir a un miembro con la ropa de los demás miembros. Tendrán 2 minutos para hacerlo. Ganará quien tenga más ropa.

**MATERIAL.** (Describe el material necesario teniendo en cuenta que el campamento va dirigido a 50/60 niños/as).

Llevaremos el altavoz, 50 pulseras luminosas