

DIA 12 DE AGOSTO DE 2022

GEMA:	ILUSIÓN
-------	---------

Responsable de día: Naomi.

DIA 12 DE AGOSTO DE 2022

HORARIO BASE:

- 08:00 H. LEVANTADA MONITORES.
- 08:15 H. DUCHAS MONITORES.
- 08:30 H. LEVANTADA NIÑ@S.
- 09:00 H. DESAYUNO.
- 09:30 H. LIMPIEZA DE TIENDAS.
- 10:30 H. LIMPIEZA DE CAMPAMENTO.
- 11:30 H. PRESENTACIÓN. Aparecen todos los super héroes y tanos que quita la gema de la ilusión y dice que para encontrarla se tendrán que empapar los niños.
- 12:00 H. TALLER: .
- 14:00 H. COMIDA.
- 15:00 H. TIEMPO LIBRE.
- 16:30 H. PONERSE BAÑADOR.
- 17:00 H. MERIENDA.
- 17:30 H. ACTIVIDAD ACUÁTICA (Prepara el juego: Naomi, Vanessa, Mario).
- 18:30 H. ACTIVIDAD: OCA DE LOS VENGADORES.
- 19:30 H. DUCHAS.
- 21:00 H. CENA.
- 22:00 H. VELADA: REPRESENTACIÓN Y JUEGO
- 00:00 H. DORMIDA.
- 00:30 H. EVALUACIÓN DE MONITORES.
- 02:00 H. DORMIDA DE MONITORES.

08:00	Levantada Monitores	
08:15	Duchas de Monitores	
08:30	Levantada Niñ@s.	
09:00	Desayuno	
10:00	Limpieza de TIENDAS	
10:30	Limpieza General	
11:30	ASAMBLEA	Cada grupo irá a su guarida y en ella evaluará el día anterior y trabajará el valor de la gema de este día.
12:30		
12:50	TALLERES	
14:00	COMIDA	
15:00	TIEMPO LIBRE	
	LOS QUE NO TIENEN ACTIVIDAD DE AGUA	LOS QUE TIENEN ACTIVIDAD DE AGUA - PEQUEÑOS
16:30		PONER BAÑADOR.
17:00	MERIENDA (30M)	MERIENDAN
17:30	ACTIVIDAD (90M) JUEGO DE LA OCA	ACTIVIDAD DE AGUA Y A LAS 18.30 TERMINAN (90M)
19:00	ACTIVIDAD CONJUNTA	
20:30	DUCHAS	
21:30	CENA	

22:15	VELADA	REPRESENTACIÓN Y PELÍCULA INSIDE OUT
00:00	Dormida / Silencio / Evaluación.	
02:00	Dormida monitores / premonitores.	

ASAMBLEA:	LA GEMA DE LA ILUSIÓN	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:		DINÁMICA DE MOTIVACIÓN
PERSONA/S QUE LA PREPARA:		ANGELA
ACTIVIDAD DIRIGIDA A PEQUEÑOS.		
OBJETIVOS:	1. Usar la memoria para recordar emociones positivas asociadas a la ilusión. 2. Aprender a despertar y avivar emociones positivas asociadas a la ilusión para activarla.	
DESARROLLO ASAMBLEA: Explica la actividad	En el desarrollo del ejercicio tendremos en cuenta tres puntos de vista: Cualitativo, Cuantitativo y de Acción. 1. RECUERDA (Punto de vista cualitativo) El monitor propone recordar ilusiones que hemos vivido, momentos en los que tuvimos ilusión: - “Recordad una ilusión que vivisteis en el pasado”: ¿Cuál era tu ilusión? ¿Qué te hacía ilusión? ¿Dónde estabas? ¿Con quién?. - “Recordad con todos los sentidos”: ¿En qué escenario te encontrabas? ¿Qué se oía? ¿Recuerdas olores? ¿Sabores? ¿Alguna sensación con el sentido del	

tacto? - “Recordad qué sentíais”: ¿Qué emociones te invadían? ¿En qué parte de tu cuerpo se concentraban?. - “Recordad un gesto que hacíais al mismo tiempo que vivíais esa ilusión”: ¿Recuerdas algún gesto que te acompañara en ese momento de ilusión, junto con la emoción que vivías, como por ejemplo levantar los brazos, mueca de estar contento, dar saltos de alegría, golpear el aire con el puño, etc?

2.PON MÁS INTENSIDAD EN ESE RECUERDO (Punto de vista cuantitativo) El monitor propone que el participante se esfuerce en sentir más intensamente ese recuerdo, se sumerja en él, entre en los detalles, lo viva con la mayor intensidad posible, incluso si quiere que ponga un valor numérico e intente subir 1 ó 2 puntos más la sensación de las emociones con: - El recuerdo de esa ilusión, tu ilusión - En sentir ahora en tu cuerpo esas emociones, en la misma parte del cuerpo que entonces. - Hacer ahora el mismo gesto que hacías entonces. **3.¡Y AHORA EN PIÉ! ¡ACCIÓN!** (Iniciar la acción) El monitor propone que cada participante camine libremente por la sala, con paso ligero, ritmo animado practicando a la vez los tres puntos de vista: 1) cualitativo con el recuerdo. 2) cuantitativo con las emociones. 3) la acción con el gesto.

EL MONITOR SE PUEDE APOYAR CON ESTO...

El monitor puede proponer preguntas como: - ¿Ha sido fácil recordar la ilusión? - ¿Ha sido fácil encontrar esos momentos de ilusión? - ¿Habéis sido capaces de recordar las sensaciones con los sentidos? - ¿Habéis recordado las emociones que sentías? ¿Las habéis revivido? ¿Con qué intensidad? - ¿Habéis recordado el gesto que acompañaba a la ilusión? ¿Habéis sido capaces de hacerlo hoy? - ¿Habéis despertado emociones que estaban dormidas? - ¿Habéis activado la ilusión para emprender nuevas acciones ilusionantes? - ¿Habéis tenido alguna dificultad? ¿Podéis mejorar esa dificultad? - ¿Podemos cambiar ahora para vivir con la misma ilusión que antes? A veces, en

	el día a día, se borran nuestros recuerdos de ilusiones y emociones vividas. Pero están ahí, dentro de nosotros. Por eso es importante no olvidar: podemos entrenarnos a hacerlas presentes, recurriendo a la memoria para estimular la imaginación y seguir creando futuro con ilusión.
MATERIAL	

ACTIVIDAD:		HORARIO DE LA ACTIVIDAD:	17:30-19:00
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	OCA DE LOS VENGADORES		
PERSONA/S QUE LA PREPARA:			
ACTIVIDAD DIRIGIDA A:	PEQUEÑOS		
OBJETIVOS:	-APRENDER A COMPETIR DE MANERA SANA -FAMILIARIZARSE CON EL MUNDO DE LOS VENGADORES		

TEMÁTICA	Esta noche los más pequeños descubrirán por completo quiénes son los Vengadores y Thanos y cuál es nuestra misión en esta historia. Mientras, para saber aún más sobre el tema, los mayores jugaremos a la oca de los Vengadores.
DESARROLLO O ACTIVIDAD Explica la actividad	Una vez se haya merendado los grupos bajarán al punto de encuentro y se dividirán según los grupos de campamento. Cada grupo tirará un dado gigante y avanzará por el tablero con el fin de llegar a la oca final. Para poder permanecer en la casilla hasta la que han avanzado y no volver a donde estaban deberán superar una prueba. Cada casilla tendrá una prueba de un Vengador distinto. Pruebas: IRONMAN Todos los miembros del grupo tenéis que decir día, mes y año en el que habéis nacido y el más chico de todos tendrá que ser levantado cogido de piernas y manos por los compañeros del grupo. Tendréis que llevarle en volandas y dar una vuelta a todo el punto de encuentro, para que pueda volar como Ironman. CAPITÁN AMÉRICA Tendréis que subir a la fuente donde se lavan los platos acompañados de un monitor. Con las tapas de las cajas de materiales y de los cubos de basura tendréis que hacer una formación para proteger a todos los miembros del grupo de los manguerazos que os de el monitor, como si tuviesels en vuestro poder el escudo del Capitán América. Pasaréis la prueba si no acabáis muy mojados. LA VIUDA NEGRA Tendréis que demostrar que sois tan habilidosos como la Viuda Negra. Para eso los miembros de otros grupos se tienen que dividir en dos y ponerse unos a la derecha de vosotros y otros a la izquierda. Con un balón de gomaespuma tendrán que intentar daros en alguna parte del cuerpo para ir eliminándoos. Cada persona de ambos lados tendrá un tiro, si acaban los tiros y hay supervivientes en el centro a los que no les han dado, el grupo pasará la prueba. THOR Tendréis que superar una torre humana en máximo 3 minutos por grupo.

--	--

MATERIAL A CONSEGUIR:	DECORADO
Dado gigante, tablero de la oca de Grupo Joven, manguera, tapas de baúles/cubos de basura, balón de gomaespuma, martillo de payaso	Entorno del campamento

VELADA:		HORARIO DE LA ACTIVIDAD:	22.15- 23.45
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	TEATRO DE LA GEMA DÉ LA ILUSIÓN Y JUEGO		
PERSONA/S QUE LA PREPARA:			
ACTIVIDAD DIRIGIDA A:	PEQUEÑOS		
OBJETIVOS:	Conocer el valor dé la ilusión y compartirlo con los demás. Compartir una noche dé cine en familia.		
TEMÁTICA	Thanos, el mayor supervillano de Marvel, quiere robar las 12 gemas mágicas para destruir el mundo, pero un número importante de superhéroes se unirán para evitarlo: Los superhéroes que van a combatir contra Thanos son los siguientes: Ironman, Capitán América, La Viuda Negra, Thor, Spiderman, Ant-man (hombre hormiga), Hulk y Capitana Marvel. Esta noche ha llegado para llevarse la gema de la Ilusión		

DESARROLLO ACTIVIDAD Explica la actividad	Los monitores que hagan de superhéroes irán llegando al salón e irán preguntando qué niños pertenecen a su grupo. Ej: He oído que en este campamento tenemos varios aliados. ¿Qué grupo es el aliado de Spiderman? Cada superhéroe se irá colocando al lado de su grupo aliado, el último en entrar será Thor. THOR: Chicos, siento estropearos el momento, pero recordad que Thanos ha vuelto al Planeta Tierra para destruir nuestro mundo. Ya se ha llevado la primera gema, la del Respeto. ¿Qué vamos a hacer en este campamento si nos falta el respeto? Y lo peor aún, también quiere arrebatarnos la gema de la Ilusión. El monitor que haga de Thanos entrará en el salón. Thanos: No podréis acabar conmigo, la cuenta atrás ya ha empezado, solo faltan 7 días para el fin del mundo. Thor y Thanos protagonizarán una cómica batalla (guante de boxeo contra martillo de payaso), al final Thor se quedará sin martillo y acabará en el suelo. Thanos irá corriendo a donde está la gema de la ilusión y se la llevará. Los demás superhéroes abandonarán a sus grupos aliados para auxiliar a Thor. CAPITANA MARVEL: Esto no puede quedar así, tenemos que evitar que Thanos destruya la Tierra, os necesitamos ayudantes. Tenéis que conseguir proteger las gemas llenando el campamento de los valores que estas guardan, así a Thanos le será más difícil robárnoslas. HULK: Si veis al Thanos ese le dais un buen puñetazo. LA VIUDA NEGRA: Controla ese genio, Hulk. La violencia solo genera más violencia, lo que realmente necesitamos es que nuestros ayudantes consigan que las gemas se vuelvan resistentes participando en las asambleas y actividades del campamento que nos ayudarán a conseguir los valores que guardan. Los superhéroes darán la razón a Viuda Negra y se despedirán de los acampados.
---	---

Tras la representación de la velada daremos paso a un juego nocturno.

Velada para mayores y pequeños

Juego para los pequeños:

El juego nocturno se trata en esta ocasión de un juego de vigilancia.

Vamos a hacer dos grupos. Uno será el grupo de “Villanos” y el otro el grupo de los “Guardianes”. El juego trata de que el grupo de Villanos debe esconder un baúl-cacerola con un despertador= BOMBA y el grupo de los Guardianes debe encontrarla antes de que explote.

Las normas del juego son las siguientes:

- Cada uno de los miembros del grupo de Vigilantes llevará una linterna, que será su única arma para defenderse de los guardianes.
- Los Villanos tienen 5 minutos para organizarse una vez que se les da la BOMBA, tendrán que pensar en una estrategia para no ser descubiertos mientras la esconden.
- Los Villanos deben ir en grupos de como mínimo 5 personas.
- Los Guardianes pueden ir en grupos como quieran.

Los Guardianes tienen como misión encontrar la bomba antes de que estalle, para ello, deben seguir sin ser vistos a los Villanos. Se les dará la salida un par de minutos después de que salga el otro equipo para que puedan seguirlos. Si los Guardianes son enfocados con un haz de luz, quedarán como rehenes con los miembros del otro equipo.

	El grupo de los Villanos tiene 20 minutos hasta que estalle la bomba. En cuanto los Guardianes vean donde esconden la bomba deben correr para cogerla. Luego se cambian las tornas, ganará el equipo que más puntos tenga: Villanos: 1 Punto por cada jugador capturado. Guardianes: 1 punto por cada minuto que sobre hasta la explosión. Se pierde directamente cuando explota en las manos de los Villanos o si explota sin que los Guardianes la encuentren. Recordar poner el tiempo del despertador: 20 min. + 5 min. de preparación.
--	---

MATERIAL	DECORADO
-Disfraces de superhéroes -Martillo de Thor (martillo de payaso) y puño de Thanos (guante de boxeo) -Gema de la Ilusión -Baul o caja grande para esconder (movil despertador) forrado como si fuera una bomba.	Entorno del campamento