

CAMPAMENTO DE PRIMAVERA 2025

DIETARIO

LA LEYENDA DE BAÑOS DE MONTEMAYOR



El **campamento de primavera** es una de las actividades más importante que lleva a cabo la asociación desde hace más de 25 años, donde los niños y jóvenes del barrio y de fuera, disfrutan de un fin de semana en plena naturaleza, siempre a través de una temática divertida y amena que hará más fácil valores humanos y familiares, además de ser una buena herramienta para ayudar a los educadores a conseguir los objetivos marcados en la programación y en el propio proyecto socioeducativo.

OBJETIVOS GENERALES.

- Fomentar en los/as participantes, la convivencia, el respeto y el desarrollo de una serie de actitudes que les ayuden a formarse como personas, saliendo del lugar de origen.
- Seguir creando lazos de unión entre todos los participantes, tanto niños/as, premonitores, personal de apoyo,... y seguir creciendo como una verdadera familia.
- Diseñar un espacio de ocio alternativo y saludable.
- Transmitir valores de igualdad de género.

Objetivos Específicos.

- Fomentar la autoestima y los valores positivos de los niños.
- Continuar educando el respeto hacia los monitores y compañeros.
- Fomentar hábitos saludables en cuanto a alimentación, higiene.
- Inculcar la igualdad de género, sobre todo en el hogar, en la cocina.

Breve resumen de este campamento: RIKI SERÁ EL NARRADOR.

En este campamento como novedad solo tendremos un personaje, este personaje será el Narrador, juglar, trovador como queramos llamarlo, este personaje desde el primer momento del campamento nos intentará ir contando la leyenda de Baños de Montemayor.

Se presentará ante los acampados con un buen atuendo de la época en el salón de encuentro, donde se encontrará con un butacón de la época también muy decorado.

En la primera presentación, desenrollará un pergamino que estará muy desgastado y que le faltará una parte, en esa parte que aún conserva viene un fragmento de la leyenda de baños de Montemayor, ya que con el paso de los años la piel de animal deshidratada que es de lo que está hecho el pergamino se ha ido degradando.

No podrá contar mucho y se disgustara muchísimo, el monitor encargado del día les contará a los acampados que sería bueno que investigáramos el resto de la leyenda del pueblo haciendo diversas pruebas y así poder formar de nuevo el pergamino, para que el narrador lo conserve y perdure en el tiempo.

DIETARIO “CAMPAMENTO DE PRIMAVERA”

VIERNES 16 DE MAYO.

- 16:30 h. Llegada de monitores.
- 16:45 h. Llegada acampados.
- 17:00 h. Salida a Baños de Montemayor
- 18:00 h. Merienda por el camino.
- 20:30 h. Llegada al albergue.
- 20:30 h. Cena.
- 22:00 h. [Actividad 1. Velada juego de pistas por el pueblo.](#)
- 00:00 h. Dormida.

SÁBADO 17 DE MAYO.

- 08:00 h. Levantada monitores.
- 08:30 h. Levantada acampados.
- 09:00 h. Desayuno.
- 10:00 h. Limpieza de las habitaciones.
- 11:00 h. [Actividad 2. Ruta vías del tren](#)
- 14:00 h. Comida.
- 15:00 h. Tiempo Libre.
- 16:00 h. [Actividad 3. Taller de preparación de vestuario.](#)
- 17:00 h. Merienda.
- 17:15 h. [Actividad 4. Investigación de la leyenda](#)
- 18:00 h. [Actividad 5. vestuario de la época.](#)
- 19:30 h. Duchas.
- 20:30 h. Cena.
- 22:00 h. [Actividad 6. Velada. Representación teatral.](#)
- 00:00 h. Dormida.

DOMINGO 18 DE MAYO.

- 08:00 h. Levantada monitores.
- 08:30 h. Levantada acampados.
- 09:00 h. Desayuno.
- 10:00 h. Recogida de habitaciones.
- 11:00 h. [Actividad 7. Reconstrucción del pergamino.](#)
- 13:00 h. [Actividad 8. Evaluación](#)
- 14:00 h. Comida.
- 15:00 h. Tiempo Libre.

16:30 h. Regreso..

VIERNES 16 DE MAYO.

16:00 h. Llegada a los monitores.

Macutos: Dani, Rokas y Ruben

Vómitos: Valeria

Pasar lista: Mamen

cartillas: Vanesa

Botiquín: Grego o Paloma

Merienda: Riki

18:00 h. Merienda por el camino.

¿Donde Merendamos?: La cabaña.

Responsable de la merienda: Riki

20:30H Cena.

22:00H Velada

Actividad 1. Velada: (presentación).

Persona que la programa: Mamen

Persona que la presenta: Riki

Personas que preparan: Vanesa y Rokas

Persona que la recoge: Vanesa y Rokas

Para ayudar al historiador, saldremos al pueblo para que consigamos la mayor cantidad de imágenes de los monumentos más importantes de Baños de Montemayor. Ya que nos servirán en actividades posteriormente.

Es muy importante conseguir estas imágenes ya que de ello depende toda la ayuda que podamos ofrecerle al historiador para construir el pergamino de la historia.

Juego de pistas:

El juego de pista será muy fácil y simple, pero lo haremos insitu para poner nombre de las calle para que se guíen.

Monumentos históricos del pueblo:

- Calzada Romana
- Termas
- Plaza de toros
- iglesias virgen de la salud y San Juan Bautista
- Fuente del pino

En el salón se les explicara a todos los grupos justo después de la representación, que vamos hacer un juego de pistas por el pueblo para encontrar fotos de todos los monumentos de Baños de Montemayor.

A cada grupo se les dará un mapa con puntos marcando donde están dichas fotos, tendrán que ser capaces de interpretar el mapa según sus calles, rincones, peldaños, plazas....

Una vez hayan recopilado todas las fotos deberán llegar al salón de encuentro, allí habrá un papel continuo donde cada grupo pegará las suyas, ya que al día siguiente las necesitaremos para seguir informándonos de la historia.



MATERIAL:

- Mapas del pueblo
- Papel continuo
- Celo grande

Guardia de la dormida:

Ruben planta 1

Riki planta 2

Dani planta 3

SÁBADO 17 DE MAYO

11:00h. ACTIVIDAD 2: RUTA VÍAS DEL TREN.

Persona que la programa: Mamen

Persona que la presenta: Marta

Persona que la recoge:

Musica: Ruben

PRESENTACION DEL DIA:

Hoy tendremos de nuevo el privilegio de tener la presencia del historiador, que nos dará unas instrucciones para llegar hasta la vías del tren, ya que él es el que más sabe sobre la zona.

Temática de la actividad: RUTA VERDE

Desarrollo de la actividad:

En este día tan soleado vamos a dar un paseo super bonito, se llama la ruta verde, iremos por un paraje donde hay mucha vegetación y árboles preciosos y lo más atractivo iremos paralelos a las vías del tren.

Es muy importante que el monitor les explique a los niños y niñas que hay que seguir un orden y que tenemos que ser responsables, ya que vamos a ir muchos niños y no queremos que pase nada. También contarles que tenemos que ir con zapatillas cómodas, gorra , mochila y que dentro de la mochila llevaremos nuestra botella de agua.

Los monitores guía o incluso un monitor de cada equipo deberán llevar chalecos reflectantes para que los niños nos tengan localizados en todo momento

Lugar donde se desarrolla:

Un camino que hay a los alrededores del campamento llamado ruta verde.



Materiales de la actividad:

- Mochila
- Botella de agua
- Zapatillas cómodas
- Gorra
- Chalecos reflectantes

16:00H ACTIVIDAD 3. TALLER DE PREPARACIÓN DE VESTUARIO

En esta hora libre, que para ellos es tiempo muerto, podemos dedicarla para empezar a preparar el vestuario que cada niño va a utilizar en el teatro de la noche, ya que cada uno de ellos tiene que ir de época, es un vestuario que se lleva mucho tiempo y son muchos a vestir.

Los materiales a utilizar son:

Material:

- Telas
- Sacos de bolsa dura de colores
- Material común
- Celo
- Cuerda
- Pistolas de silicona y silicona
- Cintas de colores

17.15 H ACTIVIDAD 4. INVESTIGA LA LEYENDA

Persona que la programa:

Persona que la presenta:

Persona que la recoge:

Temática de la actividad: Juega e investiga

Desarrollo:

Saldremos todos los grupos al pueblo ya que es la hora propicia para encontrarnos con más gente en el pueblo, A cada grupo se les dará un folio donde hay unas preguntas y su labor será ir por el pueblo preguntando a los lugareños esas preguntas, ya que cada una de ellas nos irá resolviendo incógnitas de la leyenda de baños de

montemayor y podremos ayudar al historiador a completar su pergamino y que siga perdurando en el tiempo.

Preguntas posibles:

¿Qué puedes contarnos de las fuentes de este pueblo?

¿De qué año es la plaza de toros?

¿Cuáles son las iglesias más importantes del pueblo?

¿Quién descubrió las termas?

Estos son ejemplos de preguntas que podemos hacer a los lugareños, pero también podemos dar cinco minutos a los equipos para que piensen en preguntas que les interese hacer y llevarlas también en su folio escrito.

Para agradecer a los habitantes del pueblo que tan amables mentes nos ayudan a descubrir la historia del pueblo, les obsequiaremos con unos caramelos.

Material:

- Folios con preguntas
- Bolígrafos
- caramelos

18.00 H ACTIVIDAD 5. VESTUARIO DE LA EPOCA

Persona que la programa:

Persona que la presenta:

Persona que la recoge:

Temática: Vestuario de la época

Desarrollo:

Dedicaremos una hora para preparar el vestuario para ir adecuadamente al teatro, utilizaremos diversos materiales y una vez terminado el vestuario nos iremos a la ducha para que las chicas y los chicos puedan acercarse y hacerse peinados acorde al vestuario e incluso maquillarse.



Material:

- Telas
- Sacos de bolsa dura de colores
- Material común
- Celo
- Cuerda
- Pistolas de silicona y silicona
- Cintas de colores

22.00 H ACTIVIDAD 6. VELADA. REPRESENTACIÓN TEATRAL.

Persona que la programa:

Persona que la presenta:

Persona que la recoge:

Temática: Representación de una obra teatral.

Desarrollo:

Durante la cena se les entregará a cada acampado las entradas al teatro con una invitación formal (en vez de invitaciones pondremos carteles por todo el recinto), como las que se hacían en aquellos años.

Decoramos el salón con telajes y velas para ambientarlo, y colocaremos las sillas como si de un teatro real se tratara, la decoración es muy importante para que los niños/as se adentren en la historia.

Y los monitores y premonitorios nos encargaremos del resto ya que de nosotros corre hacer una buena obra de teatro y todos nuestros pequeños disfruten,

En esta ocasión se da la vuelta a la historia ya que siempre son ellos los que nos representan una baile o actuación, ahora nos toca el turno a nosotros.



Una vez terminada la obra de teatro despejamos el salón para pasar al baile y la música y cerrar este campamento con fiesta y diversión.

Material:

- Guion obra de teatro
- Material decorativo (telas grandes)
- Invitaciones y entradas
- Altavoz
- Ordenador
- Proyector
- Micros
- Aperitivos

DOMINGO 18 DE MAYO

11:00 H. ACTIVIDAD 7. RECONSTRUYE EL PERGAMINO

Persona que la programa:

Persona que la presenta:

Persona que la recoge:

Temática: Ayudaremos al historiador a reconstruir el pergamino desgastado por el tiempo.

Desarrollo:

Con toda la información que ha ido recabando los grupos durante todo el campamento, ayudaremos al historiador a reconstruir el pergamino y lo haremos de la siguiente manera, nos sentaremos todos en el salón y por grupo iremos saliendo y le iremos diciendo al historiador lo que él necesita poner en el pergamino ya sea sobre la historia de las termas, de la plaza de toros, de lo que él nos vaya preguntando.

Lo irá anotando en el pergamino y saldrá otro grupo y así hasta que hayamos pasado todos, pero es importante que todos estemos atentos por si al grupo que se le está preguntando no se acuerda y le podemos echar una mano,

Una vez que hayan pasado todos los grupos el historiador les dará las gracias por haberle ayudado a reconstruir la historia y así podrá perdurar en el tiempo.



13:00 H. ACTIVIDAD 8. EVALUACIÓN

Persona que la programa:

Persona que la presenta:

Persona que la recoge:

Temática de la actividad:

Después de haber vivido un fin de semana muy histórico con toda la familia de la AGJ, tenemos que despedirnos y evaluar lo vivido con el objetivo de seguir creciendo y mejorar aquello que se haya quedado corto o le hubiese gustado a los niños/as hacerlo de otra forma.

Desarrollo de la actividad:

Tenemos que conseguir evaluar de una forma rápida, sencilla y que no adquiera material, por que al final, siempre se recoge todo y no se queda nada para evaluar, por este motivo, lo haremos de la siguiente forma:

Nos separamos por grupos, los monitores tendrán un formulario de evaluación y tendrán que preguntar a los acampados unas preguntas sobre el desarrollo del campamento.

Lugar donde se desarrolla:

En el salón del albergue.

Materiales de la actividad:

- Móviles, cada monitor debe tener uno con conexión a internet.
- Formulario de inscripción, pincha encima del botón lila.

Se mandará al grupo de responsable para que todos lo tengamos disponible.

Cosa que hacer en badajoz:

- Importante hacer el pergamino para que se lleve desde Badajoz hecho.
- Ensayar teatro con los personajes un tiempo antes ya en Badajoz.
- Preparar los trajes de los personajes.
- Decoración del escenario.