

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.
11:15 H. PRESENTACIÓN:
11:30 H. ACTIVIDAD DEL DIA:
13:00 H. PISCINA
14:00 H. COMIDA
15:00 H. TIEMPO LIBRE.
16:00 H. PISCINA
17:30 H. MERIENDA
18:00 H. TALLER
19:30 H. DUCHAS.
20:30 H. ASAMBLEA
21:00 H. CENA.
22:00 H. VELADA:
00:00 H. DORMIDA
00:30 H. EVALUACIÓN DE MONITORES.
02:00 H. DORMIDA DE MONITORES.

TEMÁTICA DEL DÍA (PRESENTACIÓN).

Antes de la presentación, el monitor responsable del día tendrá que animar los acampados/as con Simón dice, un monitor (responsable de día) será el que lleve la voz cantante. Cuando el responsable del día empiece la frase y de la orden "Simón dice..." los niños tiene que repetir la acción, pero si no empieza diciendo eso no se ejecuta la acción que ordene. Los niños que se equivoquen tendrán que estar saltando sin parar hasta que se termine la ronda (o castigo a elegir entre monitores). La gracia del juego es confundir a la gente para que actúe sin pensar.

TEMÁTICA DE LA ACTIVIDAD.

A través de mini competiciones, ir subiendo por el templo (podium) se pondrá un nombre de una civilización a cada equipo por cada competición se va pegando goma eva para indicar el puesto donde se encuentran, hasta llegar a la cima donde el objetivo es ganar al grupo de los monos (los monitores) retará a los grupos para obtener la gema.

ACTIVIDAD:

HORA DE COMIENZO: 11:30

PERSONA QUE LA DISEÑA: Leo

PERSONA QUE LA EJECUTA:

¿QUIEN RECOGE EL MATERIAL?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Explicación para tontos de la actividad

Después de leer el desafío que nos proponen los monos, dividiremos a los niños en cinco grupos los monitores elegirán al peor preparado para estar en la competición. Competiciones:

1. **La carrera del guepardo (Relevo):** por grupo elegirán cuatro personas que crean que serán óptimas para las cuatro etapas, en tandas de tres equipos ; 1. la primera corre con un objeto en la mano que será el relevo sin vallas, 2. cuando llega a donde se encuentra el siguiente componente de su grupo le pasará el objeto en la mano esta etapa consta de vallas , 3. esta etapa sin vallas, 4. La última etapa con vallas donde llegará al final dando fin a la competición.

LUGAR: en la explanada de las tiendas de los mayores en forma de círculo.

DURACIÓN: 10 min

2. **El tsunami:** en tanda de dos equipos se meterán en la piscina donde el objetivo será mantener una pelota gigante fuera del agua rival (especie de voley acuático), la entrada a la piscina será por sorteo (de los seis grupos).

LUGAR: piscina

DURACIÓN: 5 por partida

3. **Caza el tesoro sumergido:** recoger el tesoro del fondo durante 30 segundos, un jugador entra de cada equipo (en tandas de dos equipos), recoge objetos y se releva. Cada equipo se encuentra en un extremo de la piscina y el resto fuera de la piscina.

LUGAR: piscina

DURACIÓN: 5 min por partida

4. **Volcán en erupción:** (balón prisionero) juegan los seis equipos en tres campos diferentes. Modo de jugar: Cada equipo se pondrá en el fondo esperando a que suenen los tambores de la selva, una vez que suenen los grandiosos tambores de la selva correrán a por las grandiosas pelotas para derribar a los componentes del equipo contrario. Si te da la pelota serás eliminado y quedarás fuera a ver como tu equipo lucha por la victoria.

LUGAR: campo de fútbol

DURACIÓN: 10 min

5. **Lanzamiento tribal:** en tandas de dos equipos (los demás equipos se quedarán animando a los que juegan mientras que les toca su turno), los equipos que se encuentran jugando tendrán que pasar por tres niveles diferentes de lanzamiento, el primero será el aro más grande que se encuentre más cerca (1 punto), si ha conseguido que pase la pelota pasará al siguiente nivel un aro más chico y que se desplace hacia atrás dando distancia del aro al jugador (2 puntos), si vuelve a conseguirlo se enfrentará al último nivel que es el aro más chiquito y que se encontrará más alejado aún (3 puntos). En el caso que no supere algunos de los lanzamientos volverá a su fila, para una segunda oportunidad.

LUGAR: campo de fútbol

DURACIÓN: 2 oportunidades por participantes del equipo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación

Trabajar la tolerancia a la frustración y el esfuerzo

Incrementar la confianza y autoestima grupal al superar retos

Desarrollar el respeto por las normas y los compañeros

MATERIAL.

1. 6 Relevos (bolsa de pelota de piscina)
2. 1 Pelota gigante
3. Objetos aleatorios que se hundan (pelotas y discos)
4. 6 Pelotas de lanzamiento goma espuma
5. 3 Conos, 3 picas, 3 aros y pelotas de piscina

TALLER:

HORA DE COMIENZO:

PERSONA QUE LA DISEÑA:

PERSONA QUE LA EJECUTA:.

¿QUIEN RECOGE EL MATERIAL?

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

MATERIAL

VELADA:

HORA DE COMIENZO: 22:00

PERSONA QUE LA DISEÑA: Leo

PERSONA QUE LA EJECUTA:

¿QUIEN RECOGE EL MATERIAL?

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Fomentar el espíritu de superación colectiva

Potenciar la competitividad sana a través de pruebas divertidas

Crear un ambiente de aventura y diversión

Estimular el sentido de logro y recompensa

TEMÁTICA DE LA VELADA.

Consiste que a través de una serie de postas consigan letras hasta formar la palabra para gritar todos juntos y así expulsar a todos los animales y personajes de Jumanji

DESARROLLO DE LA VELADA

Los monitores se repartirán por postas y cada una tendrá su propio sonido (de animal), cada grupo tendrá una tabla guía que los orientará hacia sus postas. Una vez completen las postas obtendrán una letras que posteriormente deberán de reunir para formar una palabra y gritarla. Cuando los monitores de las postas escuchen el grito (TÓTEMS) deberán salir corriendo del campamento por la puerta. Postas:

1. Elefante: El monitor de la posta les enseñará al grupo un tangram montado, cuando los niños y niñas lo hayan memorizado, el monitor lo tirará al suelo, quedan las piezas descolocadas. El fin es volver a montar el tangram en el menor tiempo

posible, el monitor registrará el tiempo que ha tardado cada grupo para después comunicarlo al fin del juego.

LUGAR:

DURACIÓN: 10 min

2. Monos: que digan tres personas de cada grupo tres trabalenguas sin parar respectivamente (al terminar uno seguirá el otro rápidamente en el caso que el compañero se despiste o tarde se volverá al principio), si se equivocan o se paran tendrán que empezar desde el principio.

LUGAR:

DURACIÓN: 10 min

3. Rinocerontes: el grupo tendrá que elaborar una haka, es una danza ceremonial tradicional del pueblo maorí de Nueva Zelanda que combina cantos rítmicos, golpes en el pecho, fuertes pisadas y gestos intensos, como abrir los ojos desmesuradamente o sacar la lengua.

LUGAR:

DURACIÓN: 10 min

4. Jaguar: correr y adivinanza, el grupo se pondrá en un extremo que indique el monitor en el otro extremo habrá una adivinanza. Un jugador tendrá que salir a correr hacia donde se encuentra la adivinanza leerla y memorizar para volver con el grupo corriendo y decirles la adivinanza (el monitor tendrá que estar atento a que lo diga bien) en el caso que lo adivinen otro jugador volverá a hacer el mismo recorrido pero con otra adivinanza, si el que ha memorizado la adivinanza se equivoca al decir tendrá que volver corriendo hasta que sea capaz de contarla bien.

LUGAR:

DURACIÓN: 10 min

5. Águilas: pirámide humana

LUGAR:

DURACIÓN: 10 min

6. Cazador: juego de adivinar dónde se encuentra la pelota dentro del vaso que el monitor mezclará con otros vasos para engañar a los acampados (cinco veces), al ganar las cinco veces obtendrán una pista que les llevará a la letra que estará escondida con un palo led para señalizarla.

LUGAR:

DURACIÓN: 10 min

MATERIAL.

1. Hacer tangram en grande.

LETRA "T"

2. **LETRA "Ó"** . Ejemplos de trabalenguas:

- *El perro de San Roque no tiene rabo porque Ramón Rodríguez se lo ha robado.*
- *El perrito de Rita me irrita, dile a Rita que cambie el perrito por una perrita.*
- *Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. En un trigal, tres tristes tigres tragaban trigo.*
- *El rey de Constantinopla está constantinoplizado. Consta que Constanza no lo pudo desconstantinoplizar. El desconstantinoplizador que lo desconstantinoplice, buen desconstantinoplizador será.*

3. **LETRA "T"**. Ejemplo de la haka:

 Ngati Rangiwewehi - Haka (Kapa Haka Regionals 2024 - Te Arawa)

4. **LETRA "E"**. Adivinanzas:

Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera.

La pera

Oro parece, plata no es. El que no lo adivine, bien tonto es.

El plátano

Tiene agujas y no cose, tiene números y no lee.

El reloj

Vuelo sin alas, lloro sin ojos.

La nube

¿Qué sube y baja pero nunca se mueve?

La escalera

Mientras más seca, más moja.

La toalla

Cuanto más le quitas, más grande se hace.

Un agujero

Tiene ciudades, pero no casas; ríos, pero no agua; bosques, pero no árboles.

El mapa

Todos pasan por mí, yo nunca paso por nadie.

El tiempo

Soy tuyo, pero los demás me usan más que tú.

Tu nombre

Tiene orejas largas y rabo cortito, corre y salta muy ligerito.

El conejo

Pequeña como una pera, alumbra la casa entera.

La bombilla

Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado ni soy cigarra.

La rana

Redondo como un queso y nadie puede darle un beso.

La luna

¿Qué mes habla menos?

Febrero, porque tiene menos días

¿Qué tiene cuello pero no cabeza?

La botella

5. **LETRA “M”**

6. Una pelota pequeña, 3 vasos, un palo led y la adivinanza del lugar donde se encuentra la letra

LETRA “S”

PALABRA QUE TIENEN QUE GRITAR: “TÓTEMS”

Tablero guía para cada grupo:



