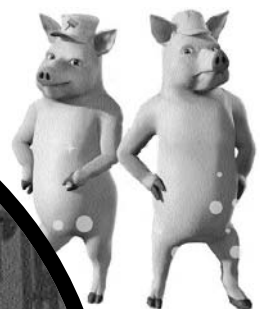


**Benagèber pictures
presenta:**

SAL DE TU CIÉNAGA SHIREK



2004

**centro junior
la Asunciùn / Amparo Alabarta
torrent**

erarse una vez... un campamento

en nuestras manos, una nueva oportunidad para educar a un grupo de niños

Como ya os comentaba hace doce meses, llega (para mí) el momento más importante del año: el campamento. Y es que es así, porque lo tenemos todo para educar a los chavales: su edad más receptiva, una situación idónea (en plena naturaleza y con ochenta semejantes más) y un gran plan de campamento. Si el sábado a sábado es importante, en el campamento podemos ganar tanto como un año entero del junior.

Ante esto, podemos responder de dos maneras: vivirlo como una actividad más o **esforzarse porque sea especial, inolvidable**, que a los niños les marque de por vida como años atrás nos marcó.

En el 2004, volvemos a juntarnos parte del exitoso equipo de Benahogwarts'03. Parece complicado superarlo, pero contamos con mayor experiencia, mejor plan, más disfraces y, sobre todo, con nuevos educadores que aportarnos todo su ser. De nuevo, tenemos ante nosotros **un tema ambiental muy recurrente**: la peli de "Shrek". Los objetivos espirituales tienen mucho que ver con el curso actual e incluso con nosotros mismos: el camino y el proyecto cristiano que hemos puesto en marcha.

Todo esto nos da muchos puntos de salida, para convertir el campamento del 2004 en un acontecimiento en la vida de nuestros chavales y, porque no, en la nuestra propia.

No podemos relajarnos en ningún momento ni creer que lo más fácil y cómodo es lo mejor, los niños nos hacen pasar ratos superdivertidos y todos disfrutamos con ellos, pero a la vez, requieren mucha atención. El "hermano mayor" que somos debe estar siempre allí (y descansado físicamente) y procurar que cuando vuelvan a casa lo hagan con la mayor sonrisa en la boca y para ello hay que esforzarse al máximo. Como se dice (y no es un tópico): **"al campamento se viene por los niños, no por nosotros"**. Que los educadores nos lo pasemos muy bien, pero con ellos, nuestro grupo.

Por último, como siempre, deciros que **el equipo de educadores**, debe ser (y será) una pña por el bien de los niños, con buen rollo, amistad y risas que seguro contagiarán a nuestros pupilos. El año pasado me sentí muy orgulloso del trabajo y resultado del campamento. Seguro que este año sentiré lo mismo.

En definitiva, os prometo que si los niños disfrutan, nosotros también lo haremos.

Carles X. Dumbledore

DIRECTOR DE LA PELI "SAL DE TU CIÉNAGA, SHREK"

P.D. Además, recordar a todo el equipo de educadores de Torrent porque sin su esfuerzo en preparar este campamento y por conseguir sábado a sábado que sus niños vengan, todo esto no sería posible.



personal tècnico de la peli

**un film de éxito necesita un gran
equipo para crear un mundo de cuentos**

DIRECTOR

Carles X. Puig

PRODUCTOR

Arturo García / Salva Llópez

ASESOR TÉCNICO

Javier Grande

GUIÓN

Equipo de educadores del
Centro Juniors M.D. La Asunción-Amparo Alabarta

ACTORES PRINCIPALES

Selección torrentina de niños y niñas

DOBLES EN ESCENAS PELIGROSAS

Rosario Alabarta

Josema Baviera

Helena Montoro

Elena Conesa

Salva Llópez

Gema Marín

Antonio Pons

José Ros

Gerardo Conejeros

Miriam Puig

STAFF ALIMENTICIO

Rosita Guasp

Chelo "Superchef" Ros

Amparín Torrent

Conchín Torrent

Enrique Vázquez y Conchín Mora



objetivos

el evangelio de San Lucas

iniciador de una nueva vida

OBJETIVO GENERAL

Siguiendo con el objetivo general de la Parroquia La Asunción del curso 2003/04 de estudiar el Evangelio de San Lucas para conocer, celebrar y vivir la Palabra de Dios, el Movimiento Junior durante el año se ha centrado en dar a conocer a los niños el sentido esencial del evangelio que mejor muestra la humanidad de Jesús y, cuya estructura es como un itinerario de vida cristiana.

En el campamento, seguimos con esa idea, pero ahora lo haremos ahondando en determinados aspectos más concretos del Evangelio de San Lucas. Gracias a ellos, en el campamento nos basaremos la vida de un ogro que, por una cuestión banal, emprende un camino. Durante la travesía (y acompañado por un asno que le habla, aconseja, protege... a semejanza de Jesús) va transformando la manera de verse a sí mismo y al mundo. Casi sin darse cuenta, cuando llegue a su objetivo será una persona nueva. Es una clara fábula de lo que San Lucas pretendía en su redacción con los creyentes.

OBJETIVOS PARTICULARES

ONE

Cuento o personaje: El asno

Objetivo del evangelista: La opción por los pobres

Lectura: El buen samaritano (Lc 10, 25-37)

Explicación del objetivo

Nosotros, muchas veces, nos recreamos en nuestra comodidad. No nos damos cuenta de que el ser cristiano (nuestra vida) no se limita a la fe o a unos oficios religiosos, sino que implica una acción, un darse a los demás. Una vida cómoda (sin amor al prójimo) es un sinsentido, nos convierte en personas pobres de espíritu.

En la historia, los ogros viven a la suya, sin la necesidad relacionarse con los otros. Su vida es pobre. Al conocer al asno y oír sus consejos, inicialmente, siguen pensando que no necesitan de nadie, pero éste (sin que nadie se lo pida) es tozudo y capaz de acompañarle para ayudarlo a salir de sí mismo (y de la ciénaga).

El asno, tiene misericordia de los ogros. Como el samaritano, el que menos parece, es el que finalmente opta por ayudar al necesitado.

TWO

Cuento o personaje: La Cenicienta

Objetivo del evangelista: La humildad

Lectura: El fariseo y el publicano (Lc 18, 9-14)



Explicación del objetivo

El que se humilla será ensalzado. Esa es la idea de la parábola y la moraleja del cuento. Aunque a veces sea duro, hay que mirar fijamente a los ojos del Señor, sin tapujos abrir el corazón para reconocer que no somos perfectos y que pedimos para que su misericordia nos salve.

Debemos reconocer y aceptar cómo somos, nuestras virtudes y defectos, ponernos ante Él con humildad... pues la recompensa es grande: El Reino de Dios (el príncipe, en el cuento). Hay que ser realista ante la vida que nos ha tocado, sea la que sea.

Por el contrario, la actitud farisaica de las hermanastras de autosuficiencia y vida centrada en la apariencia exterior, las lleva a ser orgullosas y, por tanto, necias, cerrando su corazón a Dios y a su recompensa.

THREE

Cuento o personaje: La princesa (de todos los cuentos)

Objetivo del evangelista: María

Lectura: Anuncio del nacimiento de Jesús (Lc 1, 26-38)

Explicación del objetivo

María es el modelo fiel de lo que debe ser el cristiano. Aunque parezca ser distinta, especial, de gran distancia a nosotros (como una princesa); es una mujer, una persona de carne y hueso como nosotros.

Ella nos ayuda a aceptarnos como somos, pues Dios nos conoce personalmente a cada uno de nosotros, no podemos engañarle, así que lo único que nos queda es ser fuertes y aceptar el camino que Dios hace en (y con) nosotros, pidiendo al Señor que nos ayude (como a las princesas en peligro), que nos transforme su palabra.

FOUR

Cuento o personaje: Alicia en el país de las maravillas

Objetivo del evangelista: La eucaristía

Lectura: Camino de Emaús (Lc 24, 13-35)

Explicación del objetivo

En la eucaristía, Jesús resucitado se hace presente ante la comunidad reunida en su nombre, al igual ocurrirá con los discípulos de Emaús y con el conejo de Alicia, pues ambos se hacen presentes como una nueva realidad (y en estos dos casos, no esperada).

Por eso, aunque no nos demos cuenta o no queramos percibirlo, Jesús sale a nuestro encuentro y nos acompaña. Especialmente, cuando estamos perdidos, Él nos muestra el camino y la verdad. A Alicia le ocurre lo mismo, camina perdida y, casi sin quererlo, encuentra un lugar donde cobijarse y desde donde comenzar de nuevo su vida.

FIVE

Cuento o personaje: Aladino y la lámpara mágica



Objetivo del evangelista: La oración

Lectura: Jesús enseña a orar (Lc 11, 1-13)

Explicación del objetivo

Si leemos detenidamente los evangelios, encontramos multitud de ocasiones en las que Jesús aparece orando sea de forma personal, tomando parte en la del pueblo o pidiendo a su padre.

La oración no es tanto un medio mágico para pedir cosas que necesitamos, sino que supone confianza. Es una parte más del camino para superar la comodidad y las tentaciones, es una muestra de que Dios está con nosotros, nos posibilita vivir y afrontar el quehacer diario.

SIX

Cuento o personaje: Shrek

Objetivo del evangelista: El rostro de Dios

Lectura: Parábola del hijo pródigo (Lc 15, 11-32)

Explicación del objetivo

En el texto bíblico, el Padre respeta la libertad y respeta la decisión de sus hijos (tanto la del menor como la del mayor). Nadie ha obligado a los ogros a salir de las ciénagas, un encuentro fortuito (aquí el asno es metafóricamente Jesús) les hace reflexionar y salir de su mismo.

El ogro simboliza a los dos hermanos, al menor por desperdiciar su vida con excesos y volver al padre (hoy deben llegar al Castillo); al mayor, por una existencia atada a las normas, triste y cerrada a la bondad del padre.

Ahora, tras tantos días de campamento, ya nos reconocemos a nosotros mismos, nos vemos como hijos de Dios, todo lo recorrido ha hecho transformarse a los ogros y los encamina hacia un nuevo proyecto.

SEVEN

Cuento o personaje: El príncipe (de todos los cuentos)

Objetivo del evangelista: El proyecto cristiano

Lectura: Jesús comienza su ministerio en Nazaret (Lc 4, 14-22)

Explicación del objetivo

Con el camino hacia el Castillo, los ogros se han ido transformado en una persona nueva, y ahora, por fin, al sentirse queridos, han descubierto que son unos príncipes con una misión. Su vida ya no es una triste estancia entre el fango y sin moverse por los demás.

Para los ogros y para nosotros (como le pasó a Jesús), el proyecto y la liberación no será el resultado de un paseo triunfal, sino de una vida de servicio y entrega al prójimo (como el deber del príncipe de representar y cuidar de sus siervos).

Ahora la nueva tarea del príncipe-ogro, es como la del cristiano, proclamar en su entorno con obras y con palabras la liberación de Jesús a los hombres con su resurrección. Mostrar al mundo que se ha convertido en un hombre nuevo con una vocación para su vida.



Shrek

algo m's que una película de dibujos animados

LA NOVELA y LA PELÍCULA

"Shrek" (Dreamworks, 2001) es una adaptación libre de la novela de William Steig bajo la dirección de Andrew Adamson y Vicky Jenson. Se trata de un hito en la historia de la animación, pues supuso el primer Oscar para una película animada, amén de recaudar 455 millones de dólares en todo el mundo y tres millones de espectadores en España, su secuela "Shrek 2", se ha estrenado hace poco y está batiendo los records de taquilla de la primera parte.

Inicialmente, parece ser una parodia irreverente de los cuentos de hadas clásicos (sin dejar de ser él mismo un cuento bastante clásico), pero, realmente, se trata de una versión subversiva de "La Bella y la Bestia", pero rebozada sarcasmo y buen humor mezclados con referencias constantes a otras películas y a la literatura universal en clave irónica.

La sinopsis argumental de la historia es muy clara: un ogro verde, gordo, sucio, gruñón y maleducado que vive en una ciénaga maloliente conocido por el nombre de Shrek (pronúnciese simulando un eructo) ve como su amada soledad se rompe por la invasión de una infinidad de personajes de cuentos. Son todos refugiados, víctimas de un destierro decretado por Lord Farquaad quien pretende hacer una limpieza de intrusos en su reino.

Para recuperar la tranquilidad en su ciénaga y conseguir que los personajes de los cuentos se vayan, Shrek llega con él a un acuerdo para liberar a la princesa Fiona, quien permanece encerrada en un castillo rodeado de lava y custodiado por un enorme dragón (más tarde, se conocerá que es más femenino de lo que aparenta). Para ello, irá acompañado de Asno, un peculiar escudero que durante el camino le hará reflexionar a semejanza de un Sancho Panza con su Quijote.

Una vez rescatada, durante la vuelta, Shrek y la princesa se van conociendo mejor y, pese a sus (a priori) diferencias físicas y educativas, surge la llama del amor. Shrek se piensa indigno para el amor de una princesa, pero no sabe que la propia princesa es víctima de un conjuro que la hace parecer por la noche algo distinto a lo esperado, un conjuro del que espera ser librada con un verdadero beso de amor. El beso vendrá finalmente de la mano de Shrek, quien, tras dejarla primeramente en manos de Farquaad, vence su acomplejamiento y decide declarar su amor hacia Fiona, pero, para sorpresa de todos, el beso de amor le presenta a una princesa con una apariencia más parecida a él de lo que se esperaba.

EL FONDO: LA APARIENCIA ENGAÑA

Shrek le cuenta historias sobre las estrellas del cielo a Asno, pero éste le responde:

ASNO: Mira, tronco, son sólo puntitos.

SHREK: Sabes Asno, a veces las cosas son más de lo que aparentan.

Como todos los cuentos, "Shrek" dice más de lo que aparenta. Si apartamos el tono irreverente que funciona de gancho para el espectador más infantil, subyace en la película un dura crítica a la moral Disney, es decir, ataca al concepto de que sólo son buenas las formas dulces, caras bonitas, seres perfectos, tramas felices... el servicio Disney a consolidar el sistema actual. Salvando las distancias, podemos encontrar un similitud con el



estilo de vida cristiano, pues la película apuesta por ensalzar al que "teóricamente" es raro, peor o diferente a los demás. Es una opción por los desplazados, al igual que Jesús optó por los necesitados.

Con la jugada argumental de la irreverencia contra las reglas fantásticas y sociales, encontramos también un tratado de creatividad contra la intolerancia, los juicios y estereotipos, además de un repertorio sobre cómo empieza una amistad, cómo surge el enamoramiento o cómo funciona la política actual. Sólo hay que ver al protagonista: se rompe la idea alto-guapo-delgado-bien educado, dándole la misma posibilidad de éxito al ogro-verde-gordo-bruto-sucio-gruñón.

ANÁLISIS SEMÁNTICO: LOS PREJUICIOS

ASNO: ¿Cuál es tu problema?

SHREK: Yo no tengo ningún problema. Es el mundo el que parece tener un problema conmigo. Toda la gente cuando me ve grita: "¡Ah, socorro, corred, mirad ese ogro feo y tontorrón!" No me conocen y se atreven a juzgarme. Por eso, estoy mejor solo.

ASNO: ¿Sabes qué? Yo no pensé que fueras feo y tontorrón.

Lógicamente, "Shrek" no se plantea como una película con un sustrato católico, espiritual o que responde a la vida de Jesús, pero sí que sostiene algo más que una moraleja de cuento. En su guión, hay una clara intención de romper con ciertos prejuicios y también aparecen determinados valores muy cercanos a Jesús.

No tengo amigos

Uno de los primeros prejuicios que encontramos en la película es la propia obstinación que tiene Shrek por no tener amigos, cuando realmente los llama a gritos. Ese encerrarse en uno mismo y pensar que estamos mejor solos es falso: el hombre es un ser social por naturaleza y así ha evolucionado. La película es un gran ejemplo de cómo se inicia una amistad y nos sirve de base para unir al grupo e involucrar a los niños más solitarios del campamento

Obsesionado por mi cuerpo

La figura de Lord Farquaad (o el príncipe guaperas de "Shrek 2") en contraposición al éxito de Shrek al llevarse a la chica de la película, nos demuestran que la imagen corporal se tiende a idealizar (especialmente por los medios de comunicación), pero no es garantía de éxito y suele traer tras de sí más postizo que real (Lord Farquaad aparenta ser más grande, Fiona se esconde por las noches). Se trata de un tema preocupante, los jóvenes de hoy crecen sobre modelos sociales, modas, estrellas... y, a veces, se antepone la imagen del cuerpo a la propia salud (tanto física como mental). Se da más importancia a los valores externos que a los internos.

Superar el miedo y el orgullo

Son dos cuestiones que afectan más de lo que parece en la vida diaria. Por un lado, el orgullo constantemente subyace en las discusiones entre iguales (y luego es síntoma de la frustración) y nos impide reconciliarnos. Por otro lado, nos negamos a reconocer nuestros miedos y a superarlos.

"Shrek" nos presenta un antídoto ante estos problemas: Los amigos. La relación entre el ogro y Asno está llena de discusiones, malentendidos... pero continúan unidos y juntos superan el miedo al dragón, a mostrarse como uno es frente a Fiona. Para superar las dificultades, lo mejor es contar con amigos.



junior?? eso QUÈ es???

a little guía para no olvidar nuestros rasgos de identidad

UN POCO DE HISTORIA

Su historia se remonta a la Acción Católica, cuando en 1966 la Diócesis de Valencia decide crear un movimiento propio para la juventud católica que pasará a llamarse Movimiento Junior de Acción Católica. Con el paso de los años se hace necesaria una reestructuración que lo desvincule de la encorsetada Acción Católica. Durante dos años se establecen los rasgos del nuevo movimiento que en 1984 nace finalmente bajo el nombre de Juniors Movimiento Diocesano.

EL JUNIOR PARROQUIAL Y DIOCESANO

El Movimiento Junior de la parroquia de La Asunción de Torrent nace en 1968 como un movimiento formado por laicos con un estilo de vida que responde al evangelio, que participa de la vida y misión de la Iglesia, con una metodología que parte de la experiencia, que lleva a sus miembros (niños, adolescentes y jóvenes), a ser testigos de Jesucristo en el mundo.

Su finalidad como miembros de la Iglesia es asumir la misión de "Id por el mundo y anunciad el evangelio" (Mt 28, 19-20), para ello, a través de sus actividades, reuniones y talleres dar una educación cristiana integral, en la que, además de dar a conocer al niño unos contenidos y un estilo de vida cristiano, sepa como poder orientar de forma divertida y didáctica su tiempo libre. Se trata de evangelizarlos para transformar la sociedad desde el evangelio: "Id, pues, y haced discípulos a todas las gentes" (Mt 28, 19)

Como somos Iglesia, Juniors M.D. sólo surge y tiene sentido desde dentro de una comunidad parroquial, en comunión con la diócesis y la Iglesia universal, aportando el carisma que le es propio. Por eso, en La Asunción, debido a su estructura interna el junior sólo comprende de 8 a 13 años, pues luego los adolescentes se integran al movimiento juvenil. Por ello, los tiempos en nuestra parroquia tienen una ligera modificación con respecto al movimiento diocesano.

Además, el movimiento Junior en nuestra parroquia pertenece, a su vez, al Movimiento de Jóvenes, y está coordinado por los responsables de cada nivel y por el Jefe de Centro que pertenece a la Comisión Permanente de Jóvenes y al Consejo de Pastoral Parroquial.

LAS ACTIVIDADES

Los objetivos que se marcan en cada curso son desarrollados y propuestos al niño de forma que éste pueda entenderlos. Para ello, se preparan una serie de grandes juegos, materiales audiovisuales, excursiones, acampadas y campamentos que ayudan al niño, en un clima de diversión y juego, a descubrir y vivir valores como el compañerismo, la solidaridad, el respeto y la responsabilidad.



EL MÉTODO

La forma de exponer y desarrollar los objetivos en nuestra parroquia se realiza con el siguiente método:

- Ver: Partiendo de la realidad, de las distintas experiencias que rodean la vida del niño.
- Juzgar: Descubrir a la luz del evangelio cuales deben ser las actitudes ante estos acontecimientos.
- Actuar: Hay que ponerse en marcha e intentar que el niño se comprometa en su medida a transformar la realidad.

LOS TIEMPOS

Para adecuar los contenidos a las diferentes edades que comprende el movimiento se divide en los siguientes grupos a los que denominamos tiempos.

- Éstos son:
- Pacto
 - Identidad I
 - Identidad II
 - Estilo de vida (Experiencia en M.D.)

Si seguimos la evolución por cursos, en concreto, durante el tiempo de Pacto el niño entra a formar parte de un equipo en el que comenzará su camino en el movimiento. En Identidad el niño conoce la identidad y los principios del movimiento junior y se identifica con ella, mientras que, por último, en Estilo de vida el niño (cada vez más adolescente) conoce el estilo de vida que nos propone Jesús y lo intenta seguir en compromisos concretos.

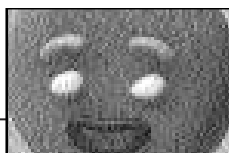
LA ESPIRITUALIDAD JUNIOR

Los símbolos del Movimiento Junior son:

- La bandera: De color verde, manifiesta nuestra fe y esperanza en Jesucristo, por eso lleva el crismón dentro de ella.
- La pañoleta: Representa, junto al crismón, nuestro decir "sí" a Jesús y nos compromete a vivir como amigos suyos. Es de distintos colores, según el centro de donde se proceda, ya que es expresión de su propia personalidad.
- El crismón: Nos recuerda a Jesucristo, pues creemos en Él, es nuestro amigo y nuestra luz.

Junto a estos símbolos, la base de la espiritualidad junior se encuentra en la Palabra de Dios, los sacramentos y la solidaridad con los demás. Esta espiritualidad se vive en la Iglesia, concretada en cada parroquia y se especifica más concretamente en:

- Ley Junior: Amar a todos los hombres del mundo como Jesucristo nos ama. (Mt 22, 34-40)
- Lema Junior: ¡Siempre unidos!
- Principios de vida:
 - Vivir en la verdad para conquistar mi libertad. (Jn 8,32)



- Defender la justicia y luchar por un mundo nuevo. (Col 3, 9-10) (Ez 18, 5-9) (Ef 4, 23-24)
- Ser comprensivo con los demás y exigente conmigo mismo. (Rom 12, 9-13)
- Fortalecer mi espíritu, para estar dispuesto a servir a Jesús y a mis hermanos. (II Tím 1, 7-8)

ORACIÓN JUNIOR

En el comienzo de mi juventud voy hacia tí, Jesús.
Quiero marchar decidido por el camino que tú me marques,
para que mi vida sea lo que tú esperas de ella.
Tú eres mi mejor amigo; juntos marcharemos en equipo
para que compartas conmigo el pan de la amistad
y me enseñes a darlo generosamente a mis hermanos.
Fortalece mi voluntad para vencer mis pasiones,
cumplir siempre con mi deber
y seguirte sin cansarme con lealtad y alegría.

OBJETIVOS JUNIORS M.D. 2003/04

Cridats a viure en l'amor. Con este lema se quiere manifestar diversas cosas. En primer lugar, destacar la llamada que Dios nos hace. Pero, ¿a quién llama? Nos llama cada uno de nosotros: "No me habéis elegido vosotros, sino que yo os he elegido a vosotros" (Jn 15, 16) Y... ¿para qué nos llama? La respuesta es clara: "...y os he destinado para que deis fruto" (Jn 15, 16).

Nuestra misión, como ya nos dijo en el 2003 Juan Pablo II en su encuentro con los jóvenes en Cuatro Vientos, es la de ser testigos de Jesús; unos testimonios activos que no sólo hablan, sino que viven, que se comprometen, participan... si queremos ser de verdad sus testigos, entonces nuestro reto es vivir como Él ya vivió, defendiendo la justicia, sirviendo a los demás, siendo humildes... en definitiva: amando: "Como el padre me amó, así también yo os he amado. Permaneced en mi amor" (Jn 15, 9)

Así nos lo decía el Papa: "¡Id con confianza al encuentro de Jesús! Y, como los nuevos santos: ¡No tengáis miedo de hablar de Él! Pues Cristo es la respuesta verdadera a todas las preguntas sobre el hombre y su destino.

Es preciso que vosotros jóvenes os convirtáis en apóstoles de vuestros coetáneos. Sé muy bien que esto no es fácil. Muchas veces tendréis la tentación de decir como el profeta Jeremías: "¡Ah, Señor! Mira que no sé expresarme, que soy un muchacho" (Jr 1,6). No os desaniméis, porque no estáis solos: el Señor nunca dejará de acompañaros, con su gracia y el don de su Espíritu.



Esto no es un juego...

algunos rasgos propios que un educador no puede olvidar

ALGUNAS ACTITUDES IMPRESCINDIBLES

Actuar desde la **identidad cristiana**. Esto no es una ONG, estamos en una parroquia, el objetivo no es sólo pasarlo bien ni los juegos se hacen por hacer: hay un trasfondo, una misión detrás de cada actividad.

Ser **trabajador y responsable**

Es el **campamento de los niños**, no el tuyo, no lo olvides

Cumplir las **normas** establecidas por el campamento

El campamento es muy bonito, divertido... pero agotador. **El descanso es esencial**. Una cosa es acostarse tarde preparando materiales o fomentando el buen ambiente y otra la fiesta fácil. Conforme pasen los días, el cansancio se acumula, la atención baja y es cuando surgen los problemas.

El **plan de campamento** no es un tocho que hay que elaborar porque toca. Es esencial. Es la "Biblia" del campamento, son los cimientos de tu trabajo y el de todos. La base para que los niños pasen unos días inolvidables.

Tener mucha **paciencia**: con los niños especialmente, pero también con el jefe, resto de educadores, intendente, consiliario o cocineras

No **discutir** ni corregir a otro educador delante de los niños

Saber **perdonar**

Tener **sentido común**, no pensar que la primera decisión (la idea más rápida) es la buena: meditar nuestras actuaciones. Los nervios o la decisión rápida no son buenos consejeros. Ante un problema, usa el sentido común y piensa en lo más adecuado para todos.

No tener **vergüenza**: venimos a hacer disfrutar a un grupo de chavales

Medir las **palabras**

Tener capacidad de **improvisar** y saber reaccionar bien

Tan importante es organizar el día siguiente como **revisar el día pasado**. De los fallos se aprende y se planea mejor el día siguiente.

La **crítica** en las reuniones es buena siempre que sea constructiva y amigable. Al más mínimo detalle de que se sobrepase o se caldeé el ambiente, reconduce la situación rápido con argumentos y positividad por encima de cuestiones personales.

ATENCIÓN CONSTANTE A LOS NIÑOS

No puede existir una **doble moral**: unas normas para los chavales, otras para los educadores (servicios, duchas, tabaco, móviles, juegos...)

Ante todo, velar por la **diversión y seguridad** de los niños, nadie puede estar solo o parado, apartado del resto

Todos los días, **analizar el comportamiento** y estado de los niños del grupo y de la tienda

Por función natural, el educador a veces deberá tener un carácter represor o de "malo de la película".



Pero un **constante castigar** acaba por no llevar a ningún sitio. El diálogo y el razonar evita dinámicas de niños "constantemente malo"

El **tiempo de ocio** es para que los chavales jueguen o hagan lo que les apetezca, pero el educador está con ellos y comparte sus juegos o historias.

Los niños **nunca duermen solos**. Nadie sabe que sueñan y de que manera podrían despertarse

Hay que estar **muy atentos** a sí concilian bien el sueño, se nutren convenientemente y van con regularidad al servicio

La **higiene personal** o aprender a valerse solos en las rutinas cotidianas son objetivos que no se marcan, pero que no hay que olvidar.

Las **marchas por carretera** son una cosa muy seria. Aquí ya no valen bromas ni despistes

TELÉFONOS DE INTERÉS

Ayuntamiento de Benagéber: 96 217 18 91

Farmacia de Benagéber: 96 217 16 55 / 686 690 656

Guardia Civil utiel: 96 217 10 02

Información Guardia Civil: 062

Emergencias: 112



un poco de humor

una carta reveladora para adivinar qué no debe hacer un educador

Queridos Papí y Mamí:

Aquí en el campamento me lo paso chachi. Estamos todos muy bien y el agua sólo se ha llevado una tienda de campaña, tres sacos de dormir y un par de esterillas. No se ha ahogado nadie, porque justo en el momento de la inundación estábamos buscando a Carlitos que se había perdido por el monte.

Por cierto, ¿podéis llamar a sus padres para decirles que está bien? Es que, él no podrá escribir su carta porque se ha roto los dos brazos y le es muy complicado sujetar un boli.

Ah! Me han dejado ir en un 4x4 de un equipo de rescate!! Qué guay!!! Si no hubiera habido tanto relámpago, nunca habiéramos hallado a Carlitos. El Jefe de campamento estaba un poco mosqueado con él por haberse ido de paseo por la montaña solo y por la noche, aunque Carlitos jura que sí le avisó, pero como éste estaba muy atareado apagando el fuego, posiblemente no lo recuerda.

Papís, ¿sabéis que si tiras una bombona de butano al fuego, explota? Ahora ya lo sé yo. Por cierto, los árboles no se quemaron demasiado porque estaban demasiado mojados de la lluvia caída, pero sí una de las tiendas con toda la ropa, las medicinas y nuestro equipo de comunicaciones... David tendrá un aspecto raro hasta que le vuelva a crecer el pelo.

Si el Jefe logra arreglar el minibús, el sábado estaremos ya en casa. Él no tuvo la culpa del accidente, porque cuando salimos del campamento los frenos todavía funcionaban. Dice que es algo normal que sucedan estas cosas con vehículos de los años 60, pero que no hay peligro, porque los coches de antes son muy robustos, aunque, de vez en cuando, tengan averías.

A nosotros nos gusta mucho el minibús, porque da muchos saltos y al jefe no le importa que lo ensuciemos. Tiene sólo diez asientos, pero cabemos fácilmente más de veinte niños. En los caminos de la montaña nos deja conducirlo un rato a cada uno. Eso está muy guay porque, al tener tanta curvas, lo hace más divertido. Lo malo fue que la pareja de la Guardia Civil nos paró justamente cuando me tocaba a mí ir al volante. El comandante dijo que tenía que hablar con vosotros.

No os preocupéis por nada, estamos en buenas manos. El Jefe es realmente guay. Esta mañana, todos nos fuimos a nadar en el lago, pero a mí no me dejaba porque no sé nadar y a Carlitos tampoco, porque tiene los brazos rotos, así que nos dejó ir con la canoa hasta el otro lado del lago. ¿Sabéis? Si miras en el agua puedes ver en el fondo los árboles sumergidos por la inundación.

Este Jefe no es tan pesado como el del año pasado, ni siquiera se enfadó por habernos olvidado poner los chalecos salvavidas. Ahora, él está muy ocupado arreglando el minibús, por eso intentamos molestar lo menos



posible.

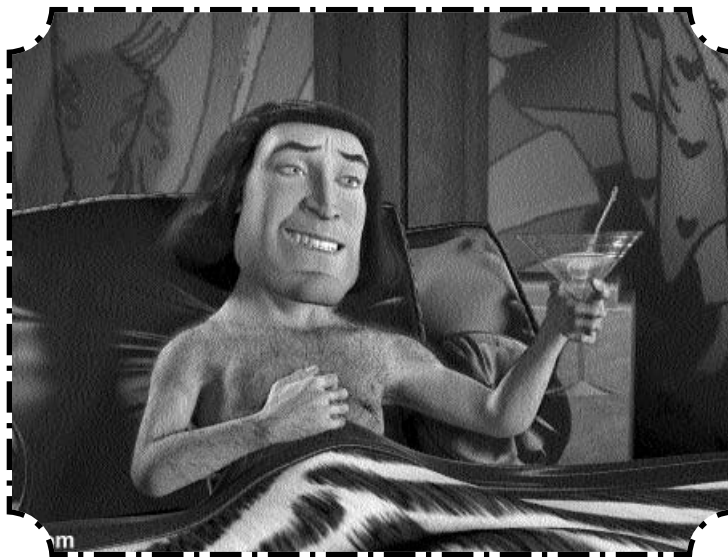
Hoy, hemos hecho un cursillo de primeros auxilios. Cuando Óscar se tiró al agua, se hizo un torniquete, que es un nudo para cortar hemorragias. Yo me puse a vomitar y algunos otros niños también, pero según el jefe era por haber comido de ese pollo que olía raro y de beber agua del arroyo, justo debajo de las letrinas.

Nos dijo que no nos preocupáramos, que en la cárcel había comido cosas mucho peores. Estoy contento que el jefe esté en libertad condicional y que haya venido con nosotros de campamento para mejorar su vida. Dice que, a partir de ahora, lo va a hacer todo bien y que le gustan mucho los niños. Por cierto, ¿qué es un pederasta?

Bueno, voy a terminar la carta porque luego nos vamos a la ciudad para echarlas a correos y, de paso, comprar vaselina. El jefe dice que es imprescindible para los juegos de esta noche y nos evitará rozaduras. Estoy ansioso por ver de que se trata.

un beso muy fuerte a los dos.

Juanito.





	CAPÍTULO 1	CAPÍTULO 2	CAPÍTULO 3	CAPÍTULO 4	CAPÍTULO 5
OBJETIVOS	Introducción al mundo de los cuentos	- El asno - La opción por los pobres (el buen samaritano)	- La cenicienta - La humildad (El fariseo y publicano)	- La cenicienta - La humildad (El fariseo y publicano)	- La princesa - María (Anuncio del nacimiento de Jesús)
PERSONAJES	Asno, el rey y mensajero real	Asno, trol, la pantera y Robin Hood	Cenicienta y hermanastras	Hada madrina, príncipe, cenicienta y bufones	Príncipe y princesa
ACTIVIDAD MAÑANA	FORMATU CIÉNAGA	MERCADO DE CARNE HUMANA	EL RALLY DE LA LIMPIEZA	LA VIA DE LAS CALABAZAS	ANUNCIOS POR PALABRAS
TALLER	Escudos heráldicos	Zapatero cenicienta	Orientación
ACTIVIDAD TARDE	CUÉNTAME UN CUENTO	LA LEY PARA LOS HOMBRÉS	EL BAILE REAL	JUEGOS DE LA CASAREAL
ACTIVIDAD NOCHE	LARULETA DE LOS DONES	ELIGE TU PROPIA AVENTURA	FESTIVAL DE BENADORM	¿ERES TÚ?



	capítulo 6	capítulo 7	capítulo 8	capítulo 9	capítulo 10
OBJETIVOS	- Alicia en el país de las maravillas - La eucaristía (camino de Emaús)	- Alicia en el país de las maravillas - La eucaristía (camino de Emaús)	- Aladino y la lámpara mágica - La oración (Jesús enseña a orar)	- Shrek - El rostro de Dios (el hijo pródigo)	- El príncipe - El proyecto cristiano (Jesús comienza su ministerio en Nazaret)
PERSONAJES	Alicia y el conejo	La reina de corazones	Mercader, Aladino, Yafar, cuarenta ladrones	Asno, Pinocho, el Rey	Asno y el Rey
ACTIVIDAD MAÑANA	ENIGMAS Y BARAJAS		LA CUEVA DE LOS DESEOS	LA PERSECUCCIÓN	EL MAPA DEL TESORO (¿QUÉ APOSTAMOS?)
TALLER	Posavastos		Amigo invisible		Decoración comedor
ACTIVIDAD TARDE	THE KEEPER OF THE SEVEN KEYS		LOS MILL Y UN CUENTOS		EL FANTASMA FUTURO
ACTIVIDAD NOCHE		MASCARADA EN LA CORTE	SILENCIOSA NOCHE EN BAGDAD	ASALTO AL CASTILLO (SIN CORRER)	GALA DEL JUBILEO



*Erase una vez, unos ogros
que vivían felices en su soledad...*



uno capítulo

08:30	Convocatoria educadores	16:00	Rincón de ciénaga
09:00	Convocatoria niños	17:00	Merienda
09:15	Mochilas y material al autobús	17:30	Asignación de tiendas
09:30	Eucaristía de salida	18:30	Actividad de la tarde
10:30	Salida	20:00	Tiempo de ocio
12:15	Llegada/almuerzo	21:00	Cena
12:30	Actividad de la mañana	22:15	Actividad de la noche
14:00	Comida	23:45	Oración de la noche
15:00	Espejo mágico	00:15	Silencio



*Erase una vez, en el país de los cuentos,
que había unos ogros que vivían felices en su propia soledad.
No les importaba nada ni nadie, se sentían diferentes,
incomprendidos, fuera del mundo...*

TORRENT / PAÍS APESTOSO

Son las ocho de la mañana. Los juniors de la parroquia de La Asunción están a punto de salir de sus casas para coger un autobús que les lleve a Benagéber, pero, una vez allí, por arte de magia (e imaginación) tras ver en el bus la película "Shrek" llegarán convertidos en ogros.

Conforme toquen tierra benageberil, serán recibidos por el rey Lord Farquaad quien les revelará su condición de ogros y les presentará a sus compañeros de ciénaga. Pronto, descubrirán que ese rey es un avaricioso y que en el País Apestoso (donde ellos viven) él quiere construir una gran ciudad. Convencidos por un asno que les hace reflexionar para que se revelen y luchen por la justicia, deciden recorrer el camino hasta el castillo para quejarse de lo ocurrido al propio rey, quien ya ha marchado a palacio tras su presentación.

Tras ésto, los ogros conocerán el Mundo de los Cuentos donde viven y al propio asno que les ha hecho reflexionar sobre la necesidad de ponerse en marcha en el camino, porque los cuentos y sus personajes les dará elementos nuevos que les hará cambiar. Estando ya decididos a marchar el Asno también les ofrecerá diferentes instrumentos (dones) los cuales podrán utilizar a lo largo de todo el camino.

un rey un poco egocéntrico...

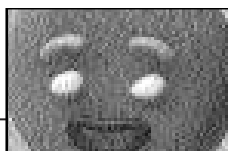
Una vez dentro el bus, en el transcurso del viaje, los niños reciben un mensajero urgente que les trae un mensaje del rey, diciendo que nos está esperando ansiosamente. El rey es Lord Farquaad, un monarca avaricioso, quien les está esperando para darles la bienvenida.

Se trata de un rey cursí, mandón y que se cree el centro del mundo. Su presentación es digna de un faraón por su pomposidad. Él les tratará como ogros inútiles y sucios, pero les invitará a que se acomoden en esa comarca, formen sus ciénagas y se sientan como en casa.

*Escuchando al asno, los ogros comprendían que el Rey quería
engañarles y decidieron luchar por la justicia...*



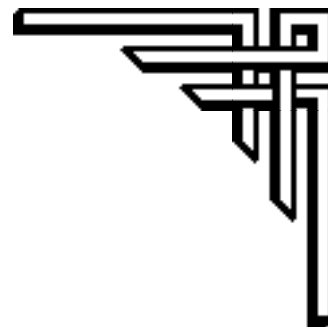
actividad de la mañana





Duloc, 5 de julio de 2004

Estimados ogros torrentinos:



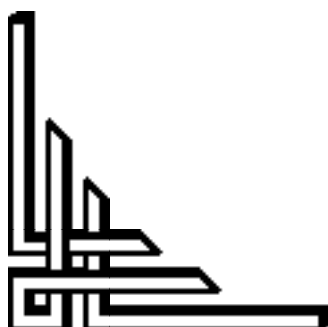
Antes de nada, bienvenidos a nuestros dominios, queridísimos seres amantes de la suciedad, excrementos y la más absoluta soledad. Me presento ante ustedes en calidad de secretario real, para anunciarles un asunto de suma importancia.

Hemos conocido por nuestros vigías reales que, en estos momentos, ustedes, miembros de las mejores familias de ogros, están viajando en el autobús real hacia nuestras tierras. Como bien comprenderán su llegada es un elemento de satisfacción, pues el rey arde en deseos de conocerles y realizar tratos con ustedes.

No obstante, no olviden que son parte de nuestros vasallos, por lo que su estancia en nuestro mundo debe realizarse con la mayor sumisión al poder real.

Por todo esto, su ilustrísima majestad del Mundo de los Cuentos, Lord Farquaad se complace en invitarle a la recepción real que se producirá hoy a las 12:00 de la mañana en las ciénagas de la Comarca Apestosa.

Muy atentamente.



*Virgilio Nesa
Secretario Real*



FORMA TU CIÉNAGA

Objetivo a descubrir

En este juego es esencial descubrir su condición de ogros, el formarse su ciénaga con la cual vivirán gran parte del campamento. En pocas palabras, que empiecen a relacionarse con el resto de campamento y conozcan a sus compis de aventura.

Argumento

Tras la bienvenida del rey, los ogros acampan en el país y felizmente crearán unas ciénagas, pero, pronto, descubrirán el verdadero propósito que tiene el rey para esa comarca. Sorprendidos, los ogros se indignan y incentivados por el asno deciden marchar hacia el castillo a revelarse ante el rey avaricioso.

Ambientación del juego

Puede tener una doble ambientación. Vuelve a salir el rey para invitarles a acampar. Les dice que ellos acampan provisionalmente en el País Apestoso pero que muy pronto tendrán más comodidades, porque va a crear una gran ciudad.

Al terminar el juego, aparece el asno el cual les hace reflexionar sobre la importancia de luchar por que respeten su territorio, y que no inunden esta comarca de fincas y grandes ciudades. Les dice que deben ponerse en marcha hacia el castillo donde poder quejarse de la situación

Desarrollo de la actividad

Para engañar un poco a los niños, les haremos creer que los grupos se hacen a voleo. Se lanzarán al aire unos ladrillos de colores y cada uno cogerá el que más le guste. Luego deberán buscar entre ellos los ladrillos del mismo color para agruparse.

Ahora queda lo esencial que es construir las ciénaga y conocer a el Gran Ogro de cada familia, pues serán los patriarcas que les rígan durante esta aventura. Para ello, tendrán que superar diferentes pruebas donde demostrarán su condición de ogros y donde se les dará un ladrillo para construir la ciénaga propia.

Pruebas:

- # Entrar todo el grupo en un solo water.
- # Beber una botella de agua, 2 litros, entre todo el grupo.
- # Sumar la edad de todos los educadores, multiplicarla por 100 y dividirla entre 7.
- # Hacer el gusano con todo el grupo.
- # En una fila de sillas, cada uno subido a una, deberán moverse como dice el educador sin bajar de la silla.
- # Explotar globos con la panxa.
- # Memorizar una serie de números la cual tendrán que repetir. 3 9 6 2 8 4 5 10 15 1 7 3 100 268 999.
- # Escribir la oración Junior y decirla al revés.
- # Con una pajita forma con muchas pajitas, una pajita gigante, sorber el agua de una jarra.
- # Rodillo. Todos acostados, uno del grupo rodará encima de los demás. Se debe avanzar 7 metros.



Espacio físico necesario

La actividad se desarrolla en todo el espacio exterior del campamento, aunque dependiendo de la prueba de cada monitor, será conveniente que se sitúe en una u otra zona.

Tiempo de ejecución

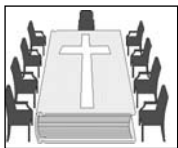
1 - 1'30 m.

Material necesario

Cartón para los ladrillos de la ciénaga, espejo, material pruebas, disfraz de rey y asno, papel de diferentes colores.

espejito, espejito mágico

Después de una rica comida (me juego mi oreja que son macarrones), ha llegado el momento de conocer de una vez por todas a que ciénaga corresponde cada uno, porque hasta ahora sólo han conocido a los Grandes Ogros de cada familia. Para ello usaremos un espejo mágico, el histórico método para conocer secretos sin moverse de casa. Cada niño se acercará a un espejo decorado y preguntará: "Espejito, espejito mágico: ¿En que ciénaga me revolcaré como un cerdito?" y su imagen le responderá a que familia pertenece.



rincón de ciénaga

En esta primera reunión (que no es por niveles, sino que por el grupo recién constituido), el objetivo es muy simple: Hablar, conocerse. No tiene mucho más de sí y no encierra ningún significado más teológico que presentarse al resto del grupo, conocerse un poco (quiénes somos, que hacemos, nuestra vida en Torrent, aficiones, gustos...) y empezar a fer colla.

Una vez roto el hielo, el grupo deberá elegir un nombre para la familia de ogros (si es posible que sea una única palabra), plantearse cuales son las cualidades que creen debe tener una buena familia y empezar a esbozar cómo quieren que sea su escudo heráldico, su lema, colores, costumbres, grito de guerra... que durante todo el campamento deberán defender y mañana crearán, diseñarán y dibujarán mañana en la hora de talleres.

Para presentarse y conocerse mejor, pueden ser interesantes las siguientes dinámicas:

LA MACEDONIA

Con el grupo en círculo, se sitúa el animador/a en su interior, dirigiéndose a alguien del círculo le dice "Naranja" o bien "Limón". En el primer caso (Naranja) el preguntado deberá contestar diciendo el nombre de la persona que se sitúa a su derecha, y cuando se diga "Limón" dirá el nombre del compañero/a de la izquierda. El jugador que no acierte pasará a ocupar el centro y deberá continuar preguntando. En cualquier momento del juego, quien este en el centro podrá gritar "MACEDONIA" y en este caso todos deberán de moverse y recolocarse en el círculo.



ME LLAMO Y ME GUSTA

Con el grupo en círculo, la primera persona se presenta diciendo: "Me llamo... y me gusta...". Se deberá indicar una acción o hecho que nos guste hacer (saltar, reír, dormir...) a la vez que se simula con gestos. Después el compañero de la derecha, repetirá el nombre y la acción de la primera persona "el/ella se llama y le gusta...". Después se presentará del mismo modo. Se continuará repitiendo los nombres desde la primera persona.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

Se sitúa todo el grupo alrededor de un círculo, un voluntario se sale del círculo y se marcha hasta un lugar donde no pueda escuchar. Mientras los que quedan eligen a una persona del grupo. La persona que salió, vuelve a entrar y haciendo preguntas a los del corro, que solo podrán responder con sí o no, deberá averiguar que persona se trata.

En el transcurso del camino por el Mundo de los cuentos, seguro que se les conocerían gentes de las que aprender cosas nuevas...

**actividad de la tarde****CUÉNTAME UN CUENTO****Objetivo a descubrir**

Descubrir el mundo de los cuentos y a sus personajes, con los que van a compartir el camino hacia el castillo y visualizar la realidad con la que se van a encontrar.

Argumento

Tras haber acordado ir a quejarse al rey para mantener su comarca. El asno, para prepararlos en el camino, les muestra cómo es el mundo de los cuentos en el que han caído.

Ambientación del juego

Aparece al principio el asno, el cual les explica que ha encontrado un relato muy antiguo que explica perfectamente en que consiste un cuento, lo que les servirá mucho para encaminarse en su camino hacia el castillo. Pero el problema de este relato es que al ser tan antiguo esta hecho pedazos y cada pedazo en un código diferente y antiguo. Así deberán hacer el esfuerzo de descifrar cada trozo y unir los para descubrir el relato.

Desarrollo de la actividad

Por grupos tienen que descubrir el texto del relato antiguo. El pergamino estará dividido en diferentes controles



por el campamento. Cuando lleguen a cada control deberán descifrar el trozo de relato, ya que estará cada trozo en un código. Una vez descifrado cada trozo deberán ir al asno para verificar que está bien descifrado. Cuando tengan todos los trozos reunidos, unirán el relato. Y ya unido podrán imprimir el relato y pegarlo en su ciénaga para tenerlo en cuenta durante todo el camino hacia el castillo.

RELATO: "¿QUÉ ES EL MUNDO DE LOS CUENTOS? ES UN MUNDO DONDE TODOS DISFRUTAMOS CON ALEGRÍA, PORQUE TODO ESTA LLENO DE FANTASÍA Y SORPRESAS. LOS PROTAGONISTAS PUEDEN SER BUENOS Y MALOS, PERO DE ELLOS SIEMPRE APRENDAMOS ALGO. APRENDAMOS ACTITUDES, COMPORTAMIENTOS Y A VECES CHISTES, LOS CUALES DEBEMOS UTILIZAR EN EL CAMINO QUE NOS ESPERA CON MUCHA, MUCHA IMAGINACIÓN."

Código de los mensajes:

Dactilológico: "Es un mundo donde todos disfrutamos con alegría,"

Lectura con espejo: "¿Qué es el mundo de los cuentos?"

Símbolos: "Los protagonistas pueden ser buenos y malos,"

a (☎) b (☎) c (⌘) d (◆) e (0) f (b) g (♣) h (d) i (M) j (h) k (1) l (x) m (≡) n (X) ñ (●) o (○) p(k) q (l) r (↑) s (☒) t (■) u (a) v (#) w (*) x (i) y (\$) z (□)

Punto: "que nos espera con mucha , mucha, mucha imaginación."

Quique es un niño muy simpático quien termina ahora con mucha alegría el Junior. El dice: en mi etapa junior he jugado y reído mucho, he hecho talleres fantásticos, he ido a los campamentos y sobretodo he conocido a mi amigo Jesús un montón.

Morse: "pero de ellos siempre aprendemos algo."

Advinanzas: "los cuales debemos utilizar en el camino"

1. determinante artículo masculino plural
2. cuala, la pascuala; les pascuales.
3. primera persona del plural del verbo deber.
4. si eso es UTIL, entonces IZAR.
5. an, , in, on, un.
6. lleva a Belén.

Operaciones: "Aprendemos actitudes, comportamientos"

A cada palabra se le adjudica un numero, y según el resultado de la operación será una letra: A 6 - B 12 - C 30 - D 50 - E 133 - F 1 - G 4 - H 18 - I 20 - J 21 - K 29 - L 27 - LL 16 - M 24 - N 8 - Ñ 13 - O 9 - P 54 - Q 36 - R 60 - S 69 - T 81 - U 46 - V 64 - W 79 - X 38 - Y 22 - Z 100

Operaciones: "y a veces chistes,"

Símbolos: "porque todo está lleno"

a (☎) b (☎) c (⌘) d (◆) e (0) f (b) g (♣) h (d) i (M) j (h) k (1) l (x) m (≡) n (X) ñ (●) o (○) p(k) q (l) r (↑) s (☒) t (■) u (a) v (#) w (*) x (i) y (\$) z (□)

Espejo: "de fantasía y sorpresas."

Espacio físico necesario

El comedor y todo el terreno del campamento.



Tiempo de ejecución

2 horas

Material necesario

Sobres, cartulina grande donde pegar código, espejo, tinta, papel de linóleo.

Para su viaje, el asno decidió concederles algunos instrumentos útiles para el camino y para sí mismos...

**actividad de la noche****LA RULETA DE LOS DONES****Objetivo a descubrir**

Conocer los distintos dones que Jesús nos ha dado para vivir nuestra vida. También favorecer el juego en equipo.

Argumento

Todos los ogros están decididos a comenzar el camino y dispuestos a asumir todas las consecuencias, pero el asno a un tiene que concederles otra gran ayuda. Son diferentes instrumentos y dones, los cuales podrán utilizar en cualquier momento del camino.

Ambientación del juego

Para ambientar es esencial el papel del asno, el gran revolucionador del lodazal. Puede aparecer un mensajero del rey que nos trae un mensaje en el cual dice que se ha enterado de la movilización contra él e intenta poner grandes impedimentos. Así, el asno les propone ayudarles ofreciéndoles dones a cambio de pruebas.

Desarrollo de la actividad

La base del juego se centra en una ruleta de instrumentos y sus respectivos dones. El juego tendrá tres rondas que irán configurando las características de cada familia.

Para empezar, los grupos irán tirando de ella para conseguir aportar a su familia un par de esos dones. Pero la cosa no será tan sencilla, porque una vez el azar les haya dado un don deberán afianzarlo con sus habilidades trabajando en grupo. Volverán a tirar de la ruleta y deberán en 5 minutos preparar la demostración de los dones agraciados al estilo que indique un nivel inferior de la ruleta. Allí deberán presentar sus dones, su nombre de ciénaga y a sus ogros.



Una vez presentados (rápidamente) todos los grupos, se dará una nueva oportunidad para conseguir dones. Pero ahora, será retando a los demás a robarles uno. Cada equipo apostará uno encima de la mesa y se los jugarán a una ronda de distintos juegos rápidos. Según la puntuación en todos ellos, se volverán a repartir los dones apostados proporcionalmente a lo ganado.

Con esta nueva distribución habrá grupos que habrán quedado mermados de dones, por lo que se decidirá hacer una puja final con lo apostado anteriormente: todo o nada. Para ello, cada grupo deberá representar un crismón humano. Como que todos la realizarán más o menos de igual manera, se hará luego con todo el campamento a la vez. Finalmente se decidirá dar esos ocho dones para todas las familias, como un bagaje común para el camino. Ya como conclusión del juego, se recalcará que los dones de cada cual, hay que tenerlos presentes en todo el camino hacia el castillo, por lo que se guardarán en cada Rincón de Ciénaga.

Instrumentos y dones:

Zapatillas-Constante, Lápiz-Inteligencia, Plato-Servicio, Saco de dormir-Humildad, Agua-Colaboración, Dinero-Caridad, Biblia-Oración, Medicamentos-Paciencia, Red-Bull-Fuerza, Brújula-Confianza, DVD Torrente-Alegría, Mapa-Obediencia, Chubasquero-Responsabilidad, Compañeros viaje-Amistad, Reivindicación Rey-Justicia, Pasaporte-Respeto.

Ronda Habilidades:

Musical: crear una canción respecto al instrumento.

Artística: definir a todos los miembros del grupo desde un dibujo.

Social: Hacer la foto de grupo más simpática y explicarla

Ronda Apuesta

Juego de la esquinas humano

El señor Ogro (hipopótamo) dice que pasen...

Agruparse en grupos de...

Espacio físico necesario

En el comedor

Tiempo de ejecución

Hora y media: Primera ronda 50 minutos. Segunda ronda 30 minutos. Tercera ronda 10 minutos.

Material necesario

Ruleta, cartulinas.



El asno, pese a la dejadez de los ogros, no los abandonaba...



dos capítulo

08:00	Diana educadores	15:00	Tiempo de ocio
08:30	Diana niños y aseo personal	16:00	Talleres
09:00	Oración de la mañana	17:00	Reunión
09:30	Desayuno	18:00	Merienda
10:00	Aseo tiendas	18:30	Actividad de la tarde
10:30	Servicios	20:00	Tiempo de ocio
11:15	Almuerzo	21:00	Cena
11:30	Actividad de la mañana	22:15	Actividad de la noche
13:00	Duchas	23:45	Oración de la noche
14:00	Comida	00:15	Silencio



Entonces, los ogros emprendieron su camino. Al principio, después de años de soledad y pereza, les costaba mucho pero el asno no cejaba en su empeño y no los abandonaba

PAÍS DE LOS TROLS

Dispuestos a asumir todas las consecuencias, los ogros han abandonado su comodidad de el País Apestoso y en marcha hacia el castillo entran en el País de los Trols. Allí tropiezan con un trol (bandido), quien les hará sufrir un poco. Más tarde, se ven las caras con la pantera de "El libro de la selva" (ley), y, por último, se encuentran con Robin Hood, quien al estar desvalidos les ayudará siendo misericordioso.

Pero la presencia esencial de esta jornada es el asno, quien durante todo el día les hará reflexionar sobre el comportamiento de cada personaje.

El objetivo del día respecto al evangelio de San Lucas, se basa en la opción por los pobres, la cual se nos presenta en la lectura del buen samaritano. Será importante descubrir la necesidad de ser misericordiosos, como Dios lo hizo con los más necesitados, dando algo de lo nuestro o a nosotros mismos, para que el otro pueda crecer o dejar de sufrir. Un segundo objetivo respecto a esta temática sería conocer el comportamiento de los personajes de esta lectura, para así poder compararnos con ellos.

el robo del cuño

En el desayuno, el asno todo decidido de buena mañana les cuñará la llegada a la nueva comarca a cada ciénaga pero ocurre un imprevisto, pues cuando va a buscar el cuño comarcal ha sido robado y, en cambio, sólo hay una carta de un trol que les avisa de que no van a invadir con tanta facilidad esa comarca. El asno queda decepcionado, pero les promete no abandonarles, hacer lo que mejor pueda y les aconseja estar atentos.

Viendo al trol y sus malas artes, los ogros se sentían solos y desamparados en una tierra hinóspita...



actividad de la mañana

MERCADO DE CARNE HUMANA

Objetivo a descubrir

Conocer como se siente el hombre herido de la lectura de El Buen Samaritano, cuando no es ayudado por el



bandido. Fíjarse en el comportamiento del bandido y su actitud.

Argumento

La historia se centra en el trol, el bandido al que ya se hace referencia al principio del día. El juego lo está explicando el asno hablando de la importancia de conseguir la carne humana (que mitológicamente es la comida de los ogros), cuando aparece el trol y les dice que no va a ser tan fácil, pues él les va a poner complicaciones, intentando robarles todo el dinero con el que luego comprarán la carne, para que se vayan de la Comarca de los Trols lo más rápido posible.

Al terminar el juego, el asno reaparecerá haciéndoles a los ogros una reflexión sobre la actitud del trol.

Desarrollo de la actividad

la actividad se desarrolla en dos partes:

1. Los ogros juegan individualmente pasando por diferentes pruebas de apuestas para aumentar el dinero con el que han iniciado su viaje (2'50 □). Mientras, los trols como bandidos que son, robarán el dinero a los ogros. Mientras los niños estén en la cola de una prueba no pueden ser pillados, pero si no han llegado a ninguna (interesa que los educadores estén espaciados para complicar las cosas a los niños). Además, si el jefe pita tres veces seguidas, no hay casa excepto subidos a un árbol o entrando a los cuartos de baño.

Las pruebas de apuestas son:

- Cámara frigorífica: Allí pueden guardar su dinero, pero deberán acudir cada vez que el jefe pite y lo manden o perderán ese dinero que tienen ahí. Si acuden se les aumentará.
- 7 y medio
- La Carta más alta
- Diana
- Tragabolas
- Bolos
- Cara o cruz
- Pares y nones
- Palo más largo
- Chapuzón
- Ensúciate

2. Después de conseguir individualmente el dinero, se juntarán por ciénagas, y entre todo el dinero comprarán la carne humana que puedan. Esta carne humana la deberán guardar pues durante el día pueden conseguir a más o perderla.

Espacio físico necesario

Es un juego de exteriores.

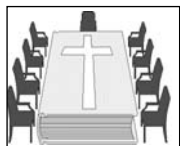
Tiempo de ejecución



1,50 - 2 horas

Material necesario

Cartas, bolos, dinero, precios de carne humana



reunião

LA OPCIÓN POR EL MÁS NECESITADO

Objetivo a descubrir

Descubrir la importancia de ser misericordiosos, como Dios lo hizo, dando algo de lo nuestro, o a nosotros mismos, para que la persona que nos necesita deje de sufrir o mejore su situación.

Conocer los diferentes comportamientos que podemos tener nosotros mismos en situaciones diarias donde se nos puede necesitar.

Lectura iniciales de San Lucas:

"El buen samaritano" (Lc 10, 30-37)

Jesús respondió: "Bajaba un hombre de Jerusalén a Jericó, y cayó en manos de saltadores, que después de despojarle y golpearle, se fueron dejándole medio muerto. Casualmente, bajaba por aquel camino un sacerdote y, al verle, dio un rodeo. De igual modo, un levita que pasaba por aquel sitio le vio y dio un rodeo.

Pero un samaritano que iba de camino llegó junto a él, y al verle tuvo compasión; y, acercándose, vendó sus heridas, echando en ellas aceite y vino; y montándole sobre su propia cabalgadura, le llevó a una posada y cuidó de él. Al día siguiente, sacando dos denarios, se los dio al posadero y dijo: "Cuida de él y, si gastas algo más, te lo pagaré cuando vuelva".

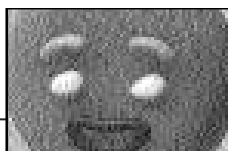
"¿Quién de estos tres te parece que fue prójimo del que cayó en manos de los salteadores?." Él dijo: "El que practicó la misericordia con él". Jesús le dijo: "Vete y haz tú lo mismo".

Reflexión

A través de esta parábola Jesús intenta simbolizar la importancia del amor al prójimo en la acción del cristiano y cristiana; el amor al prójimo es la regla primordial de actuación. El prójimo puede ser cualquier persona que este a nuestro alrededor, que este necesitado o no, pero a quien debemos tratar con amor.

Pero, ¿qué ocurre cuando el prójimo es una persona que tiene necesidad, es pobre material o espiritual?

Será en las personas que mayormente deberíamos fijarnos y actuar dando algo de nosotros, no de lo que nos sobra sino de lo nuestro. Esto significa ser misericordioso/a, dar de lo nuestro a la persona que lo necesita para ayudarla. Desde esta actitud actúa el samaritano, a quien no le sobra nada de lo suyo pero presta su ayuda al herido, al necesitado.



También en esta parábola quedan marcados dos comportamientos que muchas veces tenemos nosotros:

El comportamiento del bandido, quien actúa así por la injusticia social por la que esta viviendo. Nosotros muchas veces no ayudamos a los demás simplemente porque pensamos que a nosotros no nos ayudaría nadie en esa situación. Así que injustamente pasamos de él. Somos injustos.

El comportamiento del sacerdote y el levita, quienes se basaban en la ley y el culto no la misericordia. La ley decía que no podían tocar al herido porque sino quedaba impuro y no podía celebrar la liturgia. Un ejemplo más cercano es cuando alguien nos pide un favor y nosotros ponemos excusas y buscamos razones (muchas veces tontas).

Será destacable la actitud del buen samaritano, que desmonta todas la excusas o razones que ponemos muchas veces. El actúa con amor, tanto a Dios como al prójimo, el da algo de lo suyo, practica la misericordia.

No podemos pasar de los demás y menos del más necesitado, hay que intentar ser misericordioso, pues siempre tenemos muchas ocasiones para poder hacerlo; ¿o es que las evitamos a propósito?.

PACTO - IDENTIDAD I

Desarrollo de la dinámica

Esta dinámica se basa en unir con flechas, pero sería importante que lo hicieran antes de la reflexión:

Parte izquierda: Bandidos, Sacerdote, Levita, Samaritano, Hombre herido

Parte derecha: Pobre, Ladrón, Cumple la ley, Malhechor, Por nacimiento, Poco religiosos, Marginados sociales, Generoso, No se implica, Atento, Sufrimiento, Servicial, Soledad, Desamparo.

Material necesario

Fotocopias de la dinámica y bolis.

IDENTIDAD II - ESTILO DE VIDA

Desarrollo de la dinámica:

Se desarrollará un role-playing. Basándonos en los cuatro personajes de la parábola, tendremos que hacer una representación de las diferentes actitudes que se plasman:

Bandidos

Sacerdotes

Levitas

Samaritano

Hombre herido.

Después de la representación será importante comentar como se ha sentido cada uno en su papel, y como se siente en cada momento la persona necesita.



Material necesario

Lápices y folios con la dinámica

Las ciénagas se quedaron sorprendidas al comprobar como la ley tradicional de la Pantera les dejaba también desamparados...

**actividad de la tarde****LA LEY PARA LOS HOMBRES****Objetivo a descubrir**

Conocer como se siente el hombre herido cuando el sacerdote y el levita no le ayudan como consecuencia de lo que dice la ley. Conocer el comportamiento y la actitud de los levitas y sacerdotes. Mantener los trozos de carne que tenemos cada ciénaga como comida, respetando la ley.

Ambientación del juego

Está basada en la pantera de "El libro de la selva". El asno les dirá que en el País de los Trols hay unas leyes marcadas por una pantera. Aparecerá esta y les explicará el juego de manera muy autoritaria.

Desarrollo de la actividad

Tras la ambientación se marcará el territorio de la ley, donde se ubicará la pantera y sus ayudantes, y al cual los ogros, por grupos, solo podrán acceder como marque la ley. Todas las ciénagas deberán acudir cuando suene el silbato de la pantera hasta su territorio.

Fuera del territorio habrán diferentes talleres que tendrán que realizar. Después de cada taller, y cuando suene el silbato de la pantera deberán acudir al territorio de la pantera, y esperar a que esta marque la ley de entrada al territorio para poder entrar. Los ogros entrarán conforme la ley marque. Cuando entren, dejarán su taller en la caja disponible por ciénaga dentro del territorio. Cuando vuelva a silbar los ogros podrán salir a por otro prueba. Quien no cumpla la ley se le retirará un trozo de carne, pues las panteritas ayudarán a controlar a la pantera. Para ello habrá un control de la carne que dispone cada ciénaga, donde se irá eliminando la carne que se vaya perdiendo

Talleres:

Rana de papiroflexia.

Montar merengue



- # Tres pulseras de trenza.
- # Collage en un folio.
- # Collar de pasta pintado.
- # Escribir todo lo necesario para hacer una buena paella.
- # Coser una camiseta para una marioneta
- # Hacer una cadena con papel de periódico.
- # Crear una frase de alabanza, y fuera del territorio, repetírsela a la pantera.
- # Hacer 3 nudos maríneros.

Después del juego se ajustará la carne según marque la ley y según se hayan portado las ciénegas. Finalmente el asno les hará una reflexión de la actitud de la pantera.

Espacio físico necesario

Es un juego de exteriores.

Tiempo de ejecución

1,50 - 2 horas

Material necesario

Papel, hilo de pulseras, hilo para hacer los nudos maríneros (cordel), tela, periódico, grapas, huevos, pasta, pintura de dedos, pegamento.

*Quando todo parecía perdido, el que menos los parecía,
un salteador de caminos, tuvo misericordia de ellos...*



actividad de la noche

ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Objetivo a descubrir

Después de conocer la actitud del bandido (trol), de los levitas y sacerdotes (Pantera), conoceremos la actitud del samaritano, que es misericordioso (Robin Hood) para descubrir la importancia de estar al servicio y ayudar a los demás, sabiendo que somos libres para elegir en nuestra vida la que queremos hacer.

Argumento



Tras un día lleno de calamidades y cuando lo ven todo perdido para salir de el País de los Trols y continuar su viaje, encuentran a Robin Hood (con gracioso acento francés) quien les dice que él sí elige ayudar a los más necesitados, y ahora les da la oportunidad de elegir su propia aventura y escapar de la Comarca de los Trols. Al final, Robin Hood les igualará las carnes todas las ciénagas y podrán comprar su libertad.

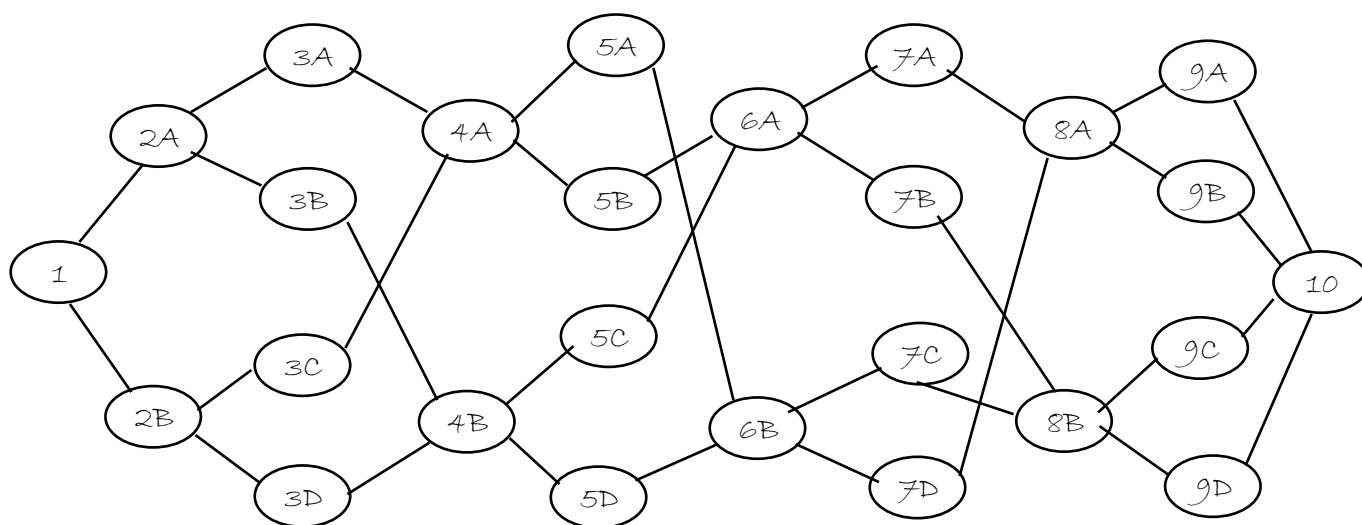
Desarrollo de la actividad

Se trata de un rastreo-historia con diferentes opciones, donde los niños juegan por ciénagas yendo con sus linternas por los parajes del campamento. De salida (cada ciénaga saldrá escalonadamente cada 5 minutos), se les da un sobre donde se les plantea diferentes situaciones en las que deben elegir una solución u otra para continuar con la historia planteada. Según lo que se elija, el grupo es enviado a uno u otro lugar con una u otra situación.

Al final de la historia (y la actividad), todos llegan al mismo final, por lo que Robin Hood les hará reflexionar sobre la importancia de haber elegido una cosa u otra. Todos han acabado en un sitio común pero con diferentes elecciones. Finalmente, Robin Hood para desarrollar la misericordia juntará toda la carne y la repartirá en partes iguales entre todas las ciénagas.

Estructura de las distintas opciones:

Historias:



Para el desarrollo de esta actividad hemos de tener mucho control en lo que se refiere a ir donde se nos mande el la elección tomada

1. Estas en clase de matemáticas, y un compañero tuyo te pide que le expliques un problema:

- Se lo explicas paso a paso como se tiene que hacer, y lo pueda resolver el mismo el problema (Destino 2A)
- Le haces un breve resumen y le dejas tu libreta. Destino situación (Destino 2B)

2A. Si te toca en la tienda con alguien que ronca:



- Entiendes su situación y duermes con él aunque te cueste . destino situación (Destino 3A)
- Pones cualquier excusa para no dormir con él. destino situación (Destino 3B)

2B. Si a un grupo le toca el servicio de aseos, y ves que alguien se excaquea.

- Te chivas al jefe de campamento. Destino situación (Destino 3C)
- Hablas con él sobre la importancia de colaborar. destino situación (Destino 3D)

3A. Hay un niño nuevo de diferente raza en el cole, y nadie juega con él:

- Tú tampoco lo haces. Destino situación (Destino 4A)
- Juegas con él y das un buen ejemplo. destino situación (Destino 4B)

3B. Estas en una tienda donde hay una mujer mayor que no llega a coger el agua:

- Pasas y te ríes de ellas. Destino situación (Destino 4A)
- Le dices al encargado que le ayude. Destino situación (Destino 4B)

3C. Estas en la misa del junior, y tu educador te dice que participes:

- Pasas de él y te ríes del que canta. Destino situación (Destino 4B)
- Coges la hoja de cantos y cantas. Destino situación (Destino 4A)

3D. Has suspendido 6, y no se lo has dicho a tus padres:

- Guardas las notas, y te vas camelando a tus padres. Destino situación (Destino 4B)
- Se las entregas o no se las das. Destino situación (Destino 4A)

4A. Te llama tu educador/a para saber como estas y si vas a seguir en el Junior:

- Le dices que sí, y luego pasas de él. Destino situación (Destino 5B)
- Le dices que no, pero gracias a tus amigos te ánimas y acudes. (Destino 5A)

4B. Hay una reunión de padres en el Junior, muy importante, y tus padres no pueden acudir:

- No dices nada. Destino situación (Destino 5C)
- Se lo dices a tu educador y le pides que te de todos los recados. Destino situación (Destino 5D)

5A. Quieres hablar con alguien sobre esa chica que te gusta, y tus padres están ahí en ese momento:

- Se lo cuentas a tu amigo/a. (Destino 6B)
- Pasas de ellos y no dices nada. (Destino 6A)

5B. Estas en la eucaristía, y a tu lado hay una mujer mayor que cada vez que hay que levantarse le cuesta mucho:

- Te cambias de sitio. (Destino 6A)
- Le ayudas a levantarse en cada momento. (Destino 6B)

5C. Pertenece al taller de manualidades y te piden que ayudes con el decorado al taller de teatro:

- Pasas de ellos y te vas a la paraeta. (Destino 6B)
- Lo haces pero con desgana porque no es lo tuyo. (Destino 6A)

5D. Estas en una actividad del campamento, jugando por equipos, y un chico de tu equipo se cae y no puede seguir, pero es muy importante seguir todos juntos para ganar:

- Todo el equipo decide cogerle en brazos y poder seguir como un equipo que soís. (Destino 6A)
- Vais al control central, y pedís que se os tenga en cuenta la baja de esa persona. Os excusáis. (Destino 6B)



6A. En casa hay que poner la mesa, y tu lo llevas haciendo toda la semana.

- No la pones y solo preparas lo tuyo. (Destino 7D)
- Pides que te ayuden. (Destino 7C)

6B. En el cole se burlan de tí por venir al junior:

- Les dices que te vas a desapuntar. (Destino 7A)
- Les explicas todo lo que haces muy orgulloso. (Destino 7B)

7A. Este año en la campaña de renovación del templo no has participado en nada:

- Decides dar en ese momento lo que llevas encima. (Destino 8A)
- Piensas que ya es tarde y no vas a hacer nada. (Destino 8B)

7B. En tu grupo os ponéis un compromiso. Te acuerdas todos los días de el y no lo cumples:

- Pasas y sigues igual (Destino 8A)
- Le pides a un amigo que te ayude a cumplirlo. (Destino 8B)

7C. Tu hermano te pide dinero, y la última vez que se lo dejaste no te lo ha devuelto:

- Se lo dejas pero con intereses muy altos. (Destino 8B)
- No se lo dejas para que aprendas. (Destino 8A)

7D. En el cole estáis haciendo un minuto de silencio por las víctimas del terrorismo, y un amigo tuyo se tira un eructo:

- Te ríes de la gracia. (Destino 8B)
- Piensas que es un maleducado. (Destino 8A)

8A. Estas en una reunión de campamento, hablando sobre el amor al prójimo. Tu compañero dice que le cuesta mucho integrarse en el campamento:

- No le escuchas. (Destino 9A)
- Piensas que hay que ayudarle como grupo. (Destino 9B)

8B. Tu habitación esta desordenada:

- Piensas que ya que tu madre esta en casa debe limpiar ella. (Destino 9C)
- Aunque tu madre esta en casa decides ayudarle. (Destino 9D)

9A. Te quieres comprar una mascota, lo cual tiene muchas responsabilidades:

- Te la compras y te responsabilizas de su cuidado. (Destino 10)
- No te lo compras por eres un irresponsable. (Destino 10)

9B. Tengo el rito de imposición de pañoleta y un partido de fútbol:

- Me planteo donde ir. (Destino 10)
- Voy directamente a la imposición de pañoleta. (Destino 10)

9C. Todos los amigos estáis hablando de los videojuegos, unos de tus amigos no tiene:

- Le dices que es un retra y te ríes. (Destino 10)
- Le invitas a jugar a tu casa. (Destino 10)

9D. Llegas el campamento. Nova nadie de tu grupo:

- Te apuntas para conocer gente nueva. (Destino 10)
- No me apunto aunque quiero ir. (Destino 10)



De situación en situación deberán trasladarse como se les mande:

1. De espaldas.
2. Rezando la oración junior
3. En tren.
4. Cogiendo a un compañero al brazo
5. A saltos con los pies juntos.
6. Contando ovejitas.
7. En compañía de Robin hood, hay que ir a buscarlo.
8. Sin camiseta.
9. A la pata coja.

Espacio físico necesario

Para este juego se necesita un espacio grande y variado, pues los grupos irán recorriendo las zonas del campamento juntos, pero no las comunes, sino también las más alejadas.

Tiempo de ejecución

Una hora y media en total

Material necesario

sobres, folios y linternas



Y los ogros se encontraron a una mujer que sufría callada...



tres capítulo

08:00	Diana educadores	15:00	Elaboración mochila estrellada
08:30	Diana niños y aseo personal	16:30	Salida del campamento
09:00	Oración de la mañana	16:31	Tarde de equipo
09:30	Desayuno	18:00	Preparar festival y estandarte
10:00	Servicios inversos	20:00	Reunión
10:30	Aseo tiendas	21:00	Cena campestre
11:00	Almuerzo	22:00	Noche de equipo
11:30	Actividad de la mañana	23:30	Oración de la noche
13:00	Duchas	00:15	Silencio
14:00	Comida		



Las hermanastras se jactaban de la manera con que trataban a la pobre Cenicienta. Los ogros decidieron ayudarla y presentarse en el palacio del príncipe...

PAÍS DE LA SUCIEDAD

Continúa la travesía de las familias de ogros hacia el País de la Corona y, nada más llegar al nuevo país, se encuentran con la casa de una joven llamada Cenicienta, quien les cuenta que se va a celebrar un baile real, pero que ella no irá porque debe limpiar la casa donde vive junto a sus egoístas hermanastras. Los ogros se enfadan ante tal injusticia y deciden ayudarla en sus tareas y presentarse con ella en el baile.

El objetivo del capítulo de hoy es la primera parte de dos jornadas en las que los niños van a profundizar en el valor de la humildad, en este caso, ejemplarizado en el personaje de Cenicienta, quien recibe lo que Dios le da con sencillez y gratitud, tanto cuando todo es malo (trato de las hermanastras) como cuando va la cosa bien (se enamora de ella el príncipe).

unas hermanastras un poco guarrillas

Mientras los niños desayunan, aparece una muchacha humilde y callada que está limpiando el comedor, quien les cuenta que su nombre es Cenicienta y que desde la muerte de su madre y, luego, su padre, ha caído en manos de unas hermanastras sucias que la tienen esclavizada limpiando sus desechos. Cenicienta dice que lo lleva con humildad y que si Dios ha querido esa vida para ella la aceptará, aunque sea injusta, porque le gustaría hacer una vida normal y participar, por ejemplo, del baile real que se celebrará al día siguiente.

Una vez finalizado el desayuno, aparecen las famosas hermanastras quienes se burlan de Cenicienta y para demostrar su poder sobre ella, deciden ensuciar todo el campamento con la ayuda de los ogros.

Los ogros viendo su error por ensuciar y hacer la vida más dura a la humilde Cenicienta, decidieron ayudarla...



actividad de la mañana

EL RALLY DE LA LIMPIEZA

Objetivo a descubrir

Reconocer el valor del trabajo en equipo, del esfuerzo y de la grandeza de Cenicienta de asumir la vida que tiene



con entereza.

Argumento

Un pregonero anuncia el baile real y las hermanastras marchan hacia el castillo del Príncipe con su invitación muy contentas y dejando la tarea a Cenicienta de que limpie todo lo ensuciado. Ella queda triste, pero se resigna, de nuevo, a cumplir la voluntad de Dios para su vida.

Tras haber sido los culpables del ensuciamiento general del campamento, los ogros deciden ayudar a Cenicienta para que acabe a tiempo y pueda ir a la fiesta.

Desarrollo de la actividad

Para conseguir la invitación deben hacer una serie de tareas por equipos para dejar reluciente el campamento (es muy importante que todos colaboren ya que si todos trabajan conseguirán que cenicienta vaya al baile).

Los niños llevarán por equipos una hoja, donde tendrán impuestas unas tareas. Primero limpiarán lo correspondiente a su servicio del día (que aun no lo habían hecho) y luego, por equipos realizarán las siguientes actividades:

- # Limpiar el suelo con cepillos (trapos)
- # Lavar trapos sucios.
- # Coger leña.
- # Limpiar duchas
- # Hacer decoración exterior: crismón con piedras.
- # Quitar las piedras y construir un campo de fútbol.
- # Limpiar ventanas de la cocina y habitaciones
- # Coser

Pasados 30 minutos, cuando el jefe pite deberán reunirse todos los equipos y ver si han superado con éxito todas las pruebas. Una vez todo correcto y limpio, recibirán la invitación para el baile, pero antes, claro, deberán fabricarse con imaginación y elementos naturales el traje de gala para no dar el cante en las altas esferas (por ejemplo un vestido, corona, zapatos, bisutería, flores, guirnaldas, etc.)

Pasados 30 minutos, se realizará un pase de moda primero con la ropa de gala y, luego, con bañador... será ese el momento en el que se inicie la tradicional guerra de agua.

Espacio físico necesario

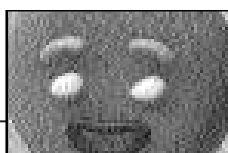
Distintas zonas del campamento

Tiempo de ejecución

Tres partes de 30 minutos

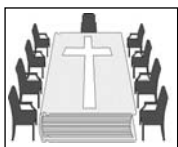
Material necesario

Material de limpieza, material de manualidades, elementos naturales y mucha agua.



en busca de un buen estandarte

Tras tener el traje confeccionado, las distintas familias se percatan que en el baile estará el hijo del rey Lord Farquaad, por lo que pueden empezar a reivindicar la paralización de las obras al País Apestoso. Para ello, se marcharán de estrellada, donde confeccionarán un estandarte familiar para entregárselo al príncipe cuando le presenten sus respetos al día siguiente. Además, comenzarán a preparar su canción para el Festival de Benadorm.



rincón de equipo

NUNCA HABLES CON EXTRAÑOS

Objetivo a descubrir

Casi lo más importante que se puede hacer en una estrellada y en cualquier reunión: la consolidación del grupo.

Desarrollo de la dinámica

Los participantes se situarán en dos círculos concéntricos. Los del círculo interior se colocan mirando hacia afuera de manera que tengan enfrente como pareja a un miembro del círculo exterior. Durante un tiempo determinado, ambas personas deberán presentarse e intercambiar el mayor número de datos el uno del otro. Cuando el animador del juego lo estime oportuno, dará una orden y cada círculo girará en un sentido distinto. De esta forma se cambiarán de parejas y se volverá a empezar con una nueva presentación.

Una vez mejorado el conocimiento de la vida y miserias de cada miembro del grupo, pasaremos a reafirmar a cada chaval en su papel básico e importancia dentro del grupo. Para ello, situados en círculo, todos los participantes tendrán un folio y un bolígrafo. Cada uno escribirá su nombre en la parte superior de un folio, y se lo pasará al compañero de su derecha. Éste, al recibirlo, deberá escribir algo bueno que le apetezca destacar de esa persona. Después doblará el folio de forma que a la siguiente persona que le llegue sólo pueda leer el nombre del encabezamiento. Continúa pasando a la derecha hasta que todos los participantes hayan podido escribir en todos los folios. En ese momento el folio deberá de llegar a su dueño original, formando un abanico donde tendrá escritas un montón de cosas agradables.

También puede ser un buen momento para revisar la relación del grupo con el resto del campamento y con la dinámica del mismo. El educador puede lanzar unas preguntas al aire para evaluar cual es el comportamiento de cada uno (ejemplos: ¿Cuánta gente conocías antes del campamento y cuánta gente nueva conoces? ¿Hay alguna persona en el campamento con la que no hayas hablado? ¿Qué crees que puedes hacer para comunicarte con los demás?).

Material necesario

Folios y bolígrafos y, sobre todo, buena voluntad y ganas de hablar.





oración de la noche

Canto inicial: "Tot és pau"

Lectura.

Hechos de los apóstoles 2, 42-47: Remarca la importancia de la pertenencia a una comunidad que en nuestro caso se corresponde a una comunidad formado por miembros de una familia y, a su vez, de una estirpe de ogros.

"Acudían asiduamente a la enseñanza de los apóstoles, a la comunión, a la fracción del pan y a las oraciones. El temor se apoderaba de todos, pues los apóstoles realizaban muchos prodigios y señales.

Todos los creyentes vivían unidos y tenían todo en común; vendían sus posesiones y sus bienes y repartían el precio entre todos, según la necesidad de cada uno.

Acudían al Templo todos los días con perseverancia y con un mismo espíritu, partían el pan por las casas y tomaban el alimento con alegría y sencillez de corazón. Alababan a Dios y gozaban de la simpatía de todo el pueblo. El Señor agregaba cada día a la comunidad a los que se habían de salvar".

Acción de gracias

(Experiencia única e increíble: la prepara el grupo libremente y en voz alta!!!)

Oración (todos juntos)

Padre

Me pongo en tus manos,

Haz de mí lo que quieras.

Te doy las gracias y estoy dispuesto a todo,

Lo acepto todo, con tal que tu voluntad

Se cumpla en mí y en todas tus criaturas.

Te confió mi alma,

Te la doy con todo el amor de que soy capaz,

Porque te amo y necesito ponerte en tus manos

Con una infinita confianza porque tu eres mi padre.

Canto final: "Oración junior"



*Saber reconocerse a sí misma,
le valió un premio a Cenicienta...*



cuatro

capítulo

08:00	Diana grupo	16:00	Talleres
08:30	Oración de la mañana	17:00	Reunión
08:45	Desayuno campestre	18:00	Merienda
09:15	Salida hacia el campamento	18:30	Actividad de la tarde
11:00	Llegada	20:00	Eucaristía
11:15	Almuerzo	21:00	Cena
11:30	Actividad de la mañana	22:15	Actividad de la noche
13:00	Duchas	23:45	Oración de la noche
14:00	Comida	00:15	Silencio
15:00	Tiempo de ocio		



*Con el esfuerzo de todos, Cenicienta llegó a palacio
y con su humildad encandiló al príncipe,
pero el hechizo limitado de la hada madrina los separaría...*

PAÍS DE LA SUCIEDAD / PAÍS DEL PRINCIPADO

Tras crear los utensilios adecuados para el baile con la ayuda de la hada madrina, Cenicienta y los ogros marchan hacia el palacio real. Las hermanastras intentan impedirlo, pero Cenicienta participa del baile real, en el que la humildad sirve para que el príncipe se enamore de su sencillez y disposición. Pero, lamentablemente, ella (como manda el cuento) abandona corriendo el baile a las doce de la noche y pierde su zapato. Una vez encontrado, el príncipe decide ir en busca de la joven misteriosa.

El objetivo del capítulo de hoy es la segunda parte de dos jornadas en las que los niños están profundizando en el valor de la humildad, en este caso, ejemplarizado en el personaje de Cenicienta, quien recibe lo que Dios le da con sencillez y gratitud, tanto cuando todo es malo (trato de las hermanastras) como cuando va la cosa bien (se enamora de ella el príncipe).



oración de la mañana

Canto inicial: "Es un pequeño amanecer"

Lectura: La oración (Mt 6, 5-8)

"Y cuando oréis, no seáis como los hipócritas, que gustan de orar en las sinagogas y en las esquinas de las plazas bien plantados para ser vistos de los hombres; en verdad os digo que ya reciben su paga. Tú, en cambio, cuando vayas a orar, entra en tu aposento y, después de cerrar la puerta, ora a tu Padre, que está allí, en lo secreto; y tu Padre, que ve en lo secreto, te recompensará. Y al orar, no charléis mucho, como los gentiles, que se figuran que por su palabrería van a ser escuchados. No seáis como ellos, porque vuestro Padre sabe lo que necesitáis antes de pedírselo".

Peticiones

Como estaremos en la intimidad y la confianza de un grupo que ha estado junto todo un día, vamos a seguir probando como les va hacerlo de manera libre.

Padrenuestro

Canto final: "Oración junior"



Las hermanastras pretendían impedir la llegada de Cenicienta al baile, pero la hada recompensó su bondad...



actividad de la mañana

LA VÍA DE LAS CALABAZAS

Objetivo a descubrir

Para conseguir que el equipo triunfe, es necesaria la colaboración de todos en su función. Descubrir que todos son importantes y que si una pieza falla, el engranaje del grupo no funciona

Argumento

Cenicienta y los ogros tienen confeccionados sus trajes y estandartes, pero aun les falta el medio de locomoción para llegar hasta el castillo del príncipe. Para ello, aparece una hada madrina, que decide premiar la humildad con la que todos han limpiado el comedor y se han hecho los vestidos. Con un hechizo, convierte una calabaza en una carroza mágica con la que viajar por la vía del tren hasta palacio. Pero todo no es tan fácil, porque las hermanastras se enteran del hecho por unas vecinas y deciden dificultar ese trayecto.

Desarrollo de la actividad

Se trata de un juego de estrategia entre dos equipos que se plasma en dos partes:

En la primera, deberán construir la vía ferrea, para ello se delimitarán dos árboles para cada equipo que deberán comunicar atando hilo de pita entre ellos. El contrario, para impedirlo, atará una pañoleta o tela en esa vía, para invalidar las obras. La mecánica es sencilla. Se dividen los grupos en tres partes: Obreros (van uniendo la línea ferrea), Saboteadores (individualmente, colocan pañoletas, como si fueran bombas, para impedir la ejecución de la vía) y Guardas (por parejas cogidos de la mano deben intentar pillar a los sabotadores)

Los equipos, poco a poco, deberán ir avanzando, hasta comunicar las dos partes de la línea ferrea (no tiene porque ser en línea recta, ni todo de un tirón, pueden ir haciendo el recorrido por partes) y impedir que el contrario construya la línea.

En la segunda, una vez construida la vía, los equipos deberán pasar a todos sus miembros de un lado al otro de la línea. Para ello, de nuevo se divide cada equipo en partes. Esta vez, será con el 50% de los miembros como revisores y el otro 50% en viajeros (papeles que tras un primer viaje en el tren-carroza se intercambiarán).

La dinámica de ahora consiste en que los viajeros corren cogidos a la cuerda de árbol a árbol hasta llegar al otro lado. Los árboles son casa, mientras que en la carrera pueden ser pillados por los revisores contrarios. Una vez completado el primer viaje. Los revisores de la primera tanda pasan a viajeros y viceversa.



Espacio físico necesario

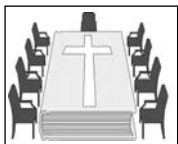
El bosque

Tiempo de ejecución

Dos partes de 45 minutos

Material necesario

Hilo de pita, pañoletas o telas.

**reunión****FARISEOS DEL S.XXI****Objetivo a descubrir**

Entender las causas de la actitud tanto del fariseo como la del publicano, para entender así porque obraban en el templo cada uno de una manera muy distinta, especialmente en el publicano, que se humillaba en su interior por vergüenza ante la grandiosidad de Dios.

Lectura inicial de San Lucas: "El fariseo y publicano" (Lc 18, 9-14)

"Dijo también a algunos que se tenían por justos y despreciaban a los demás, esta parábola: "Dos hombres subieron al templo a orar; uno fariseo, otro publicano.

El fariseo, de pie, oraba en su interior de esta manera: "¡Oh Dios! Te doy gracias porque no soy como los demás hombres, rapaces, injustos, adúlteros, ni tampoco como este publicano.

Ayuno dos veces por semana, doy el diezmo de todas mis ganancias."

En cambio el publicano, manteniéndose a distancia, no se atrevía ni a alzar los ojos al cielo, sino que se golpeaba el pecho, diciendo: "¡Oh Dios! ¡Ten compasión de mí, que soy pecador!"

Os digo que éste bajó a su casa justificado y aquél no. Porque todo el que se ensalce, será humillado; y el que se humille, será ensalzado."

Reflexión

Los fariseos constituían un grupo religioso importante en la época de Jesús. Ellos observaban la corrupción de la sociedad. Obedecían el cumplimiento de estas tres leyes:

- La ley de la puerza en los alimentos y en las relaciones con las personas
- El pago de los diezmos (dinero)
- La observancia metódica del sábado

La obsesión por cumplir estas leyes hacían que los fariseos se separaran del resto de la gente.



Los publicanos eran los encargados de pagar los impuestos un publicano era un pecador por:

- Cobraba los impuestos
- Colaboraba con los romanos

A los publicanos se les expulsaba de los ambientes judíos y de la relación con el culto. no se les estaba permitido participar en el liturgia sinagoga, ni en las fiestas religiosas de la fe de israelita.

PACTO - IDENTIDAD I

Desarrollo de la dinámica

Deben escribir en un papel el nombre de la persona que creen ellos que es más humilde (el fariseo o el publicano) y explicar porqué creen ellos que es más humilde.

Una vez realizado esto. Elaboraran una lista entre todos de actitudes que tenemos que tener hoy en día nosotros para poder ser humildes.

Material necesario

Lápices y folietes

IDENTIDAD II - ESTILO DE VIDA

Desarrollo de la dinámica:

Los niños y niñas deben de sacar las actitudes del fariseo y del publicano y la respuesta que les da Jesús a sus acciones de forma individual y escribirlas en una hoja después de explicarles lo anterior, una vez escritas se la deberán explicar al resto del grupo y de entre todas se elabora unas actitudes grupales.

Una vez realizado esto comentaran quienes podrían ser hoy en día en nuestra sociedad los fariseos y los publicanos.

Material necesario

Lápices y folios

Por fin, estaban en el baile, pero Cenicienta se colocó al final del salón humildemente, y en eso se fijó el príncipe...



actividad de la tarde



EL BAILE REAL

Objetivo a descubrir

Pese a lo atractivo de los bienes materiales y el lujo, comprender que la verdadera riqueza está en el interior. Así lo apreciaba el Príncipe, que prefiere la humildad de Cenicienta al dinero de las hermanastras.

Argumento

Por fin ha llegado el momento del baile real, el Príncipe recibe a todos los asistentes y, entre ellos, se queda prendado de la mujer menos pomposa, la que está al fondo, la más humilde.

Ambientación del juego

Preparar el comedor a modo de gran sala de baile.

Desarrollo de la actividad

Tras dejar un tiempo para que los ogros se coloquen el disfraz preparado anteriormente y acudan engalanados para la ocasión, se inicia la gala. Habrá dos urnas, una para chicos y otra para chicas. Los niños/as irán sacando papelitos con un número y los educadores los apuntarán en un folio. Después se juntarán las parejas cada chico con una chica y así de esta forma entrarán juntos al baile acompañando a Cenicienta. Los niños son recibidos por el príncipe.

Dentro del baile se escucharán diferentes músicas. Se les enseñarán las características principales de los bailes y luego se lo enseñarán a cenicienta.

Bailes: Rock, Samba, Vals, House, Pop, Tango.

Espacio físico necesario

El comedor

Tiempo de ejecución

Lo que dure el baile

Material necesario

Los trajes elaborados, dos urnas

Las hermanastras pretendían impedir la llegada de Cenicienta al baile, pero la humildad tuvo su recompensa...





actividad de la noche

FESTIVAL DE BENADORM

Objetivo a descubrir

Que desarrollen n grupo su capacidad creativa y musical

Argumento

Tras elegir a Cenicienta como futura princesa, continúa el baile real con un gran festival de música de los ogros en homenaje a Cenicienta (ahora, princesa Leti). Pero, de repente, son las doce de la medianoche y suenan las fatales campanadas, Cenicienta sale corriendo del baile y pierde el zapato. El príncipe va tras ella pero no la encuentra.

Desarrollo de la actividad

Los bufones presentarán a cada uno de las familias. Después de cada canción cada grupo votará puntuando en tres aspectos:

Puesta en escena

Canción

Letra

La escala utilizada será del 0-10. Una vez finalizadas las canciones, las cocineras realizarán el recuento de los votos y el jurado dará a conocer los distintos premios.

Espacio físico necesario

En el comedor

Tiempo de ejecución

Lo que dure el festival.

Material necesario

Dísfraces, buena voz



*La mujer atenta y servicial, se
ganaría el derecho a ser princesa...*



cinco

capítulo

08:00	Diana educadores	15:00	Tiempo de ocio
08:30	Diana niños y aseo personal	16:00	Talleres
09:00	Oración de la mañana	17:00	Reunión
09:30	Desayuno	18:00	Merienda
10:00	Aseo tiendas	18:30	Actividad de la tarde
10:30	Servicios	20:00	Tiempo de ocio
11:15	Almuerzo	21:00	Cena
11:30	Actividad de la mañana	22:15	Actividad de la noche
13:00	Duchas	23:45	Oración de la noche
14:00	Comida	00:15	Silencio



*Confundido, el príncipe no sabía como encontrarla.
Sólo el recuerdo de sus virtudes les darían la pista
para convertir en princesa a la más humilde de las mujeres...*

PAÍS DEL PRINCIPADO

Tras el desenlace inesperado del baile real, el príncipe ya ha iniciado la búsqueda de la joven misteriosa. Tras recabar información y conocer los valores, la acaba reconociendo entre las jóvenes de un pueblo. Le prueba el zapato y, eureka!, es ella.

El objetivo del día respecto al evangelio de San Lucas, es María. Se trata de un objetivo que enlaza con el anterior de la humildad, pues es una de las virtudes más claras de la Virgen. Ahora, conoceremos un poco mejor sus características y, especialmente, la entrega sin dilaciones que le convirtió en madre de Jesús.

*El principe decidió anunciar por todo su reino
la búsqueda de su princesa perdida...*



actividad de la mañana

ANUNCIOS POR PALABRAS

Objetivo a descubrir

- Ser constante en buscar aquello que consideramos importante.
- valorar el interior de cada una de las personas

Argumento

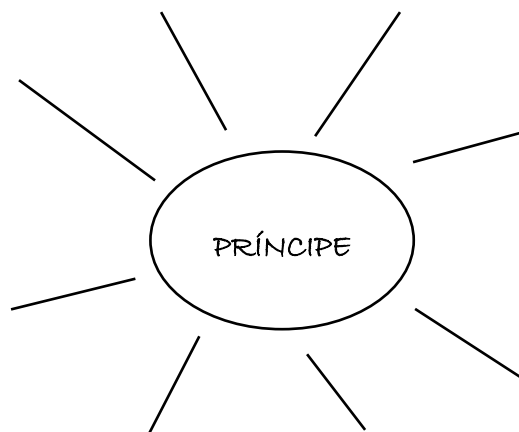
El príncipe pide ayuda a los ogros para encontrar a la princesa. Decide poner un anuncio en los periódicos, describiendo su físico y las pocas cualidades que conoce de ella, ya que son los valores más importantes para ser una buena princesa.

Desarrollo de la actividad

El príncipe con la ayuda de citas bíblicas, irá dando información a un miembro de cada grupo que deberá ir pasando (por frases, entero...) hasta que llegue al transcriptor final del grupo. Cuando tengan todos los fragmentos de la Biblia, de cada uno de ellos tendrán que sacar el valor o la actitud que más resalte para ser una buena princesa y preparar un anuncio publicitario con esos valores.



La cosa no es tan fácil, porque el príncipe será el que en un tiempo determinado pregone el texto, para ello él estará ubicado en una zona central y los receptores estarán a su alrededor, ubicados como una gran línea imaginaria, pero una línea que puede ser interceptada, puesto que los educadores llevaran globos de agua y pistolas con los que tirar a los receptores que, si son alcanzados perderán la información que estén transmitiendo.



Textos bíblicos

Bondad

Lucas 1 39-45: "En aquellos días, se levantó María y se fue con prontitud a la región montañosa, a una ciudad de Judá; entró en casa de Zacarías y saludó a Isabel.

Y sucedió que, en cuanto oyó Isabel el saludo de María, saltó de gozo el niño en su seno, e Isabel quedó llena de Espíritu Santo; y exclamando con gran voz, dijo: "Bendita tú entre las mujeres y bendito el fruto de tu seno; y ¿de dónde a mí que la madre de mi Señor venga a mí? Porque, apenas llegó a mis oídos la voz de tu saludo, saltó de gozo el niño en mi seno.

¡Feliz la que ha creído que se cumplirían las cosas que le fueron dichas de parte del Señor!" Y dijo María: "Engrandece mi alma al Señor y mi espíritu se alegra en Dios mi salvador."

Alegría

Lucas 1, 14: "Será para ti gozo y alegría, y muchos se gozarán en su nacimiento"

Dulzura

Colosenses 3, 12-15. "Revestíos, pues, como elegidos de Dios, santos y amados, de entrañas de misericordia, de bondad, humildad, mansedumbre, paciencia, soportándoos unos a otros y perdonándoos mutuamente, si alguno tiene queja contra otro. Como el Señor os perdonó, perdonaos también vosotros. Y por encima de todo esto, revestíos del amor, que es el vínculo de la perfección. Y que la paz de Cristo presida vuestros corazones, pues a ella habéis sido llamados formando un solo Cuerpo. Y sed agradecidos."

Sacrificio

Juan 12, 24: "En verdad, en verdad os digo: si el grano de trigo no cae en tierra y muere, queda él solo; pero si muere, da mucho fruto"

Servicio

Lucas 1, 56: "María permaneció con ella unos tres meses, y se volvió a su casa"

Humildad

Mateo 5: "Bienaventurados los que lloran, porque ellos serán consolados"

Obediencia



Lucas 1, 38: "Dijo María: "He aquí la esclava del Señor; hágase en mí según tu palabra." Y el ángel dejándola se fue"

Paciencia

Marcos 26-29: "También decía: "El Reino de Dios es como un hombre que echa el grano en la tierra; duerma o se levante, de noche o de día, el grano brota y crece, sin que él sepa cómo. La tierra da el fruto por sí misma; primero hierba, luego espiga, después trigo abundante en la espiga. Y cuando el fruto lo admite, en seguida se le mete la hoz, porque ha llegado la siega."

Pobreza

Filipenses 4,11: "No lo digo movido por la necesidad, pues he aprendido a contentarme con lo que tengo"

Sencillez

Lucas 1, 27: "A una virgen desposada con un hombre llamado José, de la casa de David; el nombre de la virgen era María"

Espacio físico necesario

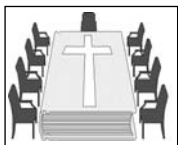
La zona central estará ubicada en el comedor, partiendo de esta los grupos se ubicaran a una cierta distancia. Comedor y alrededores.

Tiempo de ejecución

90 minutos

Material necesario

Fragmentos de la Biblia, folios, bolígrafos, globos y pistolas de agua



reunión

LA LLAMADA DE DIOS

Objetivo a descubrir

Descubrir la figura de María como modelo fiel para un cristiano.

Trabajar cada una de sus actitudes .

Lectura inicial de San Lucas: Anuncio del nacimiento de Jesús (Lc 1, 26-38)

"Al sexto mes fue enviado por Dios el ángel Gabriel a una ciudad de Galilea, llamada Nazaret, a una virgen desposada con un hombre llamado José, de la casa de David; el nombre de la virgen era María.

Y entrando, le dijo: "Alégrate, llena de gracia, el Señor está contigo."

Ella se conturbó por estas palabras, y discurría qué significaría aquel saludo. El ángel le dijo: "No temas, María,



porque has hallado gracia delante de Dios; vas a concebir en el seno y vas a dar a luz un hijo, a quien pondrás por nombre Jesús.

El será grande y será llamado Hijo del Altísimo, y el Señor Dios le dará el trono de David, su padre; reinará sobre la casa de Jacob por los siglos y su reino no tendrá fin." María respondió al ángel: "¿Cómo será esto, puesto que no conozco varón?"

El ángel le respondió: "El Espíritu Santo vendrá sobre tí y el poder del Altísimo te cubrirá con su sombra; por eso el que ha de nacer será santo y será llamado Hijo de Dios. Mira, también Isabel, tu pariente, ha concebido un hijo en su vejez, y este es ya el sexto mes de aquella que llamaban estéril, porque ninguna cosa es imposible para Dios." Dijo María: "He aquí la esclava del Señor; hágase en mí según tu palabra." Y el ángel dejándola se fue".

Reflexión

María es el modelo fiel de lo que debe ser un cristiano. Ella nos ayuda a aceptarnos como somos pues Dios nos conoce a cada uno de nosotros, no podemos engañarle, así que lo único que nos queda es ser fuertes y aceptar el camino que Dios hace con nosotros, él nos llama para seguir el evangelio de Jesús.

La llamada de Dios es un don, ¿Has escuchado alguna vez la llamada que te hace Jesús?

¿Te fías de la misma manera que lo hizo María?

¿Cómo respondes a esa llamada?

PACTO - IDENTIDAD I

Desarrollo de la dinámica

Después de reflexionar a cerca de la lectura trabajaremos el Magnificat. Es la respuesta que le dio María después de la anunciación.

Leeremos de nuevo la lectura y cada uno en un folio deberá escribir la propuesta que Jesús tiene para cada uno de nosotros. Una vez pensada la propuesta deberán escribir una respuesta, es decir en que medida se comprometen a cumplir lo que Jesús les propone.

¿QUÉ NOS PROPONE JESÚS?	¿CUÁL ES NUESTRA RESPUESTA?

Material necesario

Folios y bolígrafos



IDENTIDAD II - ESTILO DE VIDA**Desarrollo de la dinámica:**

Para estos dos niveles hemos preparado las preguntas que se hizo María después de la propuesta que Dios le hizo. Estas preguntas serán individuales y después se pondrán en común.

¿Sientes que Jesús te ama?

¿Conoces el proyecto que Jesús tiene para tí? ¿cual es?

¿tienes algún inconveniente en seguirlo?

¿cuál es tu respuesta a ese proyecto?

Material necesario

Lápices y folios.

*La búsqueda ya había comenzado y, cada vez,
conocían más sobre la mujer que debía reinar...*

**actividad de la tarde****JUEGOS DE LA CASA REAL****Objetivo a descubrir**

Descubrir los principales valores de la figura de María

Argumento

Una vez descubiertos los valores que el príncipe necesita para poder elegir a la princesa. Cada grupo jugara para conseguir cuantos más mejor y así poder buscar más fácilmente a la princesa.

Ambientación del juego

La actividad estará ambientada en una época antigua, ya que los juegos son tradicionales.

Desarrollo de la actividad

Cada grupo debe pasar por cada uno de los juegos tradicionales que se les presentará. Después de superar el juego se les asignará un valor, el cual tienen que conservar para luego llegar a ser un príncipe o princesa.

Los juegos tradicionales y valores serán los siguientes:



- # Samborí (Sencillez)
- # Canicas (Paciencia)
- # Comba (Dulzura)
- # Pañuelo (Obediencia)
- # Sillas (Sacrificio)
- # Gallinita ciega (Humildad)
- # Pollito inglés (Alegria)
- # Balón tiro (Bondad)

Espacio físico necesario

Campo de fútbol

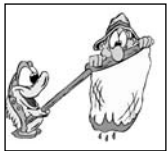
Tiempo de ejecución

10 minutos cada juego

Material necesario

Lo necesario para cada juego (es decir, casi nada) y los valores en cartulina

El círculo casi estaba cerrado, la priucesa estaba a punto de ser hallada, sólo había que dar con la contraseña...

**actividad de la noche****¿ERESTÚ?****Objetivo a descubrir**

Aprender a estar en silencio y paz (como fase de la oración) y comprender que María es importante hoy en día por los valores que transmite.

Argumento

Por fin han localizado la población donde vive la Cenicienta (y futura princesa). Como ella es tan humilde, pretende darse a conocer en secreto, no necesita alardear delante de todos sus convecinos que es la futura reina. Para ello, ha dado unas contraseñas con las que localizarlas, el problema es que muchas jóvenes de su pueblo pretenden usurparle su lugar, tratando de engañar a los ogros.

Desarrollo de la actividad

Se trata de una actividad donde la premisa esencial es el silencio. Se juega en cinco tandas e individualmente.



En cada una de ellas, la contraseña para encontrar a la Princesa-Cenicienta será un valor de María (Bondad, Sacrificio, Humildad, Amor, Sencillez). Los niños en silencio deberán buscarla pues está escondida por el término municipal del campamento. Quien la encuentre dice la contraseña de turno y si la/el educadora dice "Sí, soy yo", ya la ha encontrado y se queda callado y quieto esperando a que lleguen más. Así, sucesivamente, todos calladitos, apretados como sardinas, hasta que lleguen todos.

Pero la cosa no es tan fácil, porque habrá dos educadores que tratarán de despistar. Estarán escondidos como si fueran la Princesa, pero cuando les digan la contraseña dirán "No, la cagastes". Tendrán retenidos a los pequeños ogros cinco minutos, tras lo cual permitirán que continúen su búsqueda.

Pero aun hay más, porque también habrá tres o cuatro educadores (el resto) que con linternas rojas irán enfocando a los niños si los ven por el campamento y los detendrán durante un minuto.

Espacio físico necesario

Exteriores

Tiempo de ejecución

5 rondas de 15 minutos: Hora y cuarto aproximadamente.

Material necesario

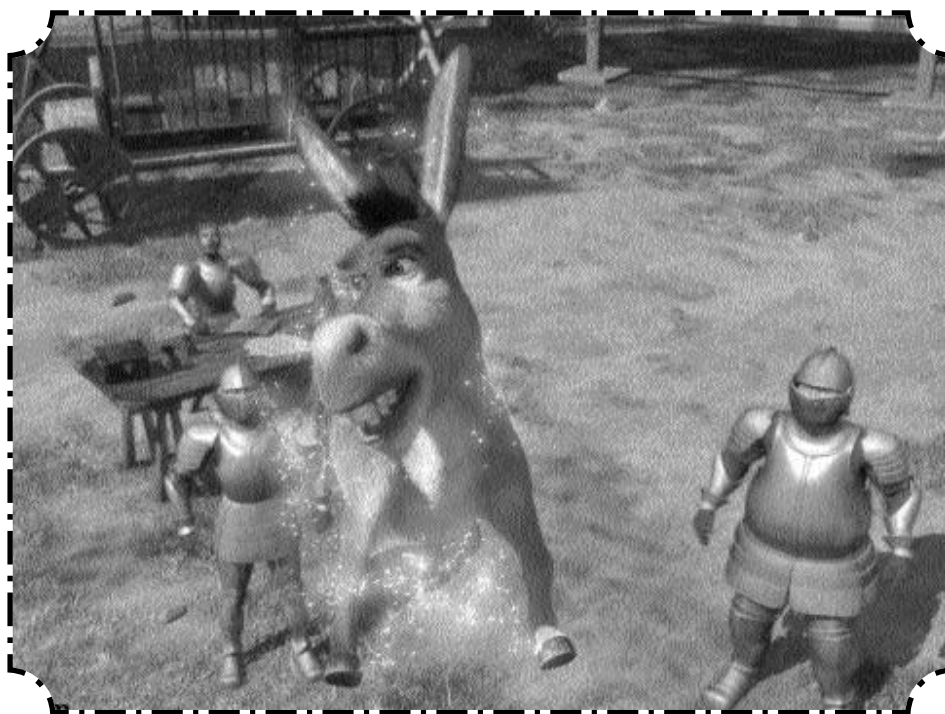
Linternas, papel cebolla rojo

haber si le cabe el zapatito...

Ya localizada la Cenicienta-Princesa, le prueban el zapato real que perdió en el Festival de Benadorm y, una vez comprobado con éxito, se procede al enlace real.



*Saltaron hacia el agujero y se
vieron ante un nuevo mundo...*



seis

capítulo

08:00 Diana educadores
08:30 Diana niños y aseo personal
09:00 Oración de la mañana
09:30 Desayuno
10:00 Aseo tiendas
10:30 Servicios
11:15 Almuerzo
11:30 Actividad de la mañana
13:00 Duchas
14:00 Comida

15:00 Tiempo de ocio
16:00 Talleres
17:00 Reunión
18:00 Merienda
18:30 Actividad de la tarde
20:00 Elaboración mochila estrellada
21:00 Cena
22:00 Salida del campamento
00:00 Oración de la noche
00:30 Silencio



*Sin sus pasaportes, eran inseguros y vulnerables,
vagaban por un camino sin sentido,
pero la joven Alicia les mostró a quien recurrir...*

PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Los ogros continúan su recorrido hacia el castillo pero, una vez más, se ven privados de la posibilidad de continuar. Esta vez ha sido el misterioso robo de los pasaportes. Con la ayuda de una chica llamada Alicia, descubren que se encuentra en un país secreto al que se accede por un agujero y que un misterioso conejo retenido sabe quién los ha robado.

Aquí empieza la primera parte de un día dividido en dos. El objetivo general de los dos días supone que conozcan mejor qué es la eucaristía y que sentían los discípulos de Emaús al verse perdidos como ahora están los ogros sin pasaporte y sin saber por donde ir por un camino desconocido.

los pasaportes, un conejo y alicia

Alicia (la del País de las Maravillas) aparece toda sofocada en el comedor a la hora del desayuno preguntando si alguien ha visto a su amigo el Conejo. Cuenta que el conejo quería reunirse con ella esa misma mañana junto a los depósitos, porque quería contarle un secreto muy importante: por la noche había visto a una persona llevarse los pasaportes de todos los pequeños ogros del campamento, y había averiguado quién estaba detrás de este robo. Pero cuando ella ha acudido a los depósitos sólo ha encontrado el reloj del conejo y una nota de rescate:

Palacio, 10 de julio de 2004

A quien pueda interesar:

El señor Conejo con su curiosidad ha se entrometido en la labor de mis soldados, e incluso ha intentado impedirles realizar su trabajo, así que no he tenido otra alternativa que encerrarlo en los calabozos de palacio.

Si hubiese alguien interesado en rescatar a dicho individuo sepa que son necesarias 10 cartas de mi baraja y color preferido, y deberán ser entregadas a uno de mis soldados antes de 3 horas. De lo contrario el juez lo sentenciará y ¡Qué le corten la cabeza!

Saluditos
The Queen



Al conocer ésto, los ogros deciden ir con Alicia dentro de el País de las maravillas, con lo que, durante el desayuno Alicia les hará un juego para poder descubrir el agujero por donde ir a este país secreto.

*Lo primero que había que hacer era rescatar al conejo,
luego ya verían como volver al camino...*



actividad de la mañana

ENIGMAS Y BARAJAS

Objetivo a descubrir

Al final del juego la sensación que los pequeños ogros tienen que tener de es caos, desesperanza, nada les ha salido bien, no han podido rescatar al conejo, de modo que tampoco han recuperado sus ansiados pasaportes y se sienten solos, vaya, como los discípulos de Emaús.

Argumento

Alicia y los pequeños ogros llegan a la conclusión de que lo mejor que pueden hacer es conseguir las cartas necesarias para sacar al Conejo de los calabozos de la Reina, y luego éste les podrá contar dónde se encuentran los pasaportes tan necesarios para los pequeños ogros.

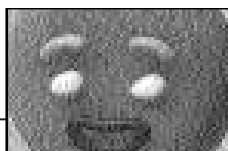
Desarrollo de la actividad

Los niños deben sumar cartas para la fianza del conejo.

¿Cómo se consigue esto? Básicamente mediante 3 cosas:

- # Pruebas, acertijos, adivinanzas y trabalenguas difíciles, que en algunos casos no llegarán a solucionar.
- # Obteniendo más cartas de barajas que no sean rojas y de corazones, que de éstas. Así al final del juego no se habrán conseguido las cartas suficientes para sacar al conejo del calabozo
- # La importancia del tiempo, ya que van contra reloj, de modo que hay que ir reduciendo el tiempo entre prueba y prueba; y crear la necesidad de ir y venir constantemente al comedor

Se trata del típico juego “contrarreloj”, pues Alicia estará en el comedor esperándolos calculando el tiempo que necesitan para cada una de las pruebas (aproximadamente 4 minutos) y haber vuelto, de modo que cuando ella toque el silbato todos los grupos deberán estar en el comedor (sólo pueden hacer una prueba entre silbato y silbato) y entregarle las cartas para que las vaya contando. Para que cada grupo se distribuya mejor y aprovechen más el tiempo, ha ideado una ruleta que dirá a cada grupo que carta (monitor) debe buscar.



Los monitores serán cartas de una baraja de póquer, cada uno, una diferente: picas, tréboles, corazones y rombos, (negros o rojos). Las pruebas serán las mismas para todos, es decir que todos los monitores harán la misma prueba en el mismo momento, y la cambiarán con el siguiente silbato. Al finalizar cada prueba, si el resultado de ésta es satisfactorio, se le dará una carta al grupo, que deberán mostrar a Alicia cuando toque el silbato en el comedor (recordad que el objetivo del juego es que no consigan todas las que necesitan). Luego, para hacerlo más interesante, los educadores irán cambiando de lugar para que los niños no tengan tan fácil encontrarlos.

Pruebas:

1. Hacer una torre con las cartas de una baraja (al menos tres plantas)
2. Un señor y sus 2 hijos quieren pasar un río en una balsa pero la balsa solo aguanta 80kg. Él pesa 80kg y cada uno de sus hijos 40kg
¿Cómo pasarán teniendo que llevar la balsa otra vez de vuelta para que pasen todos?
Solución: Primero sus 2 hijos luego 1 hijo le lleva a su padre la balsa el padre cruza el río y se baja el niño va a buscar a su hermano y van los 2 juntos hasta donde su padre.
3. Nombre de varón que no tenga las letras de Carlos, no valen diminutivos ni nombres extranjeros (solución: Quintín)
4. Sonó el despertador, y mi tío estaba muy cansado. Se había acostado a las 9 de la noche con la intención de dormir hasta las 10 del mañana siguiente, para ello puso su despertador a las 10, unos 20 min después ya estaba totalmente dormido, cuanto pudo dormir antes de que el despertador sonase? (Solución: solamente 40 minutos)
5. Aprender el siguiente trabalenguas correctamente antes de que Alicia toque el silbato:
El amor es una locura, que ni el cura lo cura, que si el cura lo cura, es una locura del cura.
6. Algunos meses tienen 31 días, otros 30, ¿cuántos tienen 28? (solución: todos)
7. Un hombre hace un agujero en una hora, dos hombres hacen dos agujeros en dos horas ¿cuánto tardará un hombre en hacer medio agujero? (solución: los medios agujeros no existen, un agujero siempre será un agujero)
8. Trabalenguas: Cuando cuentas cuentos, cuenta cuántos cuentos cuentas, porque si no cuentas cuantos cuentos cuentas nunca sabrás cuántos cuentos contaste.
9. Dos padres y dos hijos fueron a pescar, pescaron tres peces y tocó a un pez cada uno, ¿cómo pudo ser? (solución: los q fueron a pescar eran abuelo-padre-hijo, es decir, dos padres y dos hijos)
10. Trabalenguas: Compre pocas copas, pocas copas pague, como compre pocas copas, pocas copas pague.
11. Cien patos metidos en un cajón, ¿cuántas patas y picos son? (solución: 2 picos y cuatro patas, porque sólo metí dos)
12. En África hay dos cebras, una grande y una pequeña. La pequeña es hija de la grande, pero la grande no es la madre de la pequeña, ¿quién es? (solución: el padre)
13. ¿Cómo lanzar una pelota de tenis de forma que recorra una pequeña distancia, se detenga y regrese por el camino de ida? (solución: lanzándola hacia arriba)
14. Marta y María son hermanas, Marta tiene dos sobrinas y María no, ¿por qué? (solución: las sobrinas de Marta son las hijas de María)
15. Trabalenguas: Pata, peta, pita y pota; cuatro patas con un pato, y dos patas cada una, cuatro patas cada pata, con dos patas y su pato, pota, pita, peta y pata
16. Mi amigo Juan trabaja en una oficina, dice q está como pez en el agua, ¿qué hace? (solución: nada)
17. Al acabar de leer un libro un hombre se enfada y arranca las páginas 6, 7, 84, 85, 111 y 112, ¿cuántas



hojas arranca en total?(solución: 5, porque la hoja de la 111 y 112 es la misma)

18. Cada uno de tres hermanos tiene una hermana,¿cuántos hermanos son? (solución: tres hermanos,y una hermana que es hermana de los tres)

19. Trabalenguas: Yo tengo una gallina petrinca, petranca, pítí bíli blanca, si la gallina petrinca, petranca, pítí bíli blanca tuviera hijos, ¿qué harían los pollitos petríncos, petrancos, pítí bíli blancos?

20. Entra seco y oliendo a goma y sale mojado y oliendo a pescado,¿qué es? (solución: el buzo)

Espacio físico necesario

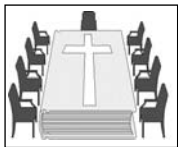
La actividad se desarrolla en todo el espacio exterior del campamento.

Tiempo de ejecución

Ochenta minutos

Material necesario

Una ruleta grande con la carta que cada monitor representa, un silbato y un reloj para Alicia, las cartas que se les entregarán a los niños por cada prueba que hagan bien, una baraja de cartas por monitor y pegado al cuerpo del educador el tipo de carta que sean.



reunión

YO SOY UN DISCÍPULO DE EMAÚS

Objetivo a descubrir

Entender que sin la presencia de Cristo, nuestra vida está llena de frustración y sinsentido

Lectura inicial

"Los discípulos de Emaús" (Lc 24,13-35)

Dos discípulos de Jesús iban andando aquel día a una aldea llamada Emaús, distante unas dos leguas de Jerusalén: iban comentando todo lo que había sucedido. Mientras conversaban y discutían, Jesús en persona se acercó y se puso a caminar con ellos. Pero sus ojos no eran capaces de reconocerlo.

Él les dijo: "¿Qué conversación es esa que traéis mientras vaís de camino?"

Ellos se detuvieron preocupados. Y uno de ellos, que se llamaba Cleofás, le replicó: "¿Eres el único forastero en Jerusalén, que no sabe lo que ha pasado allí estos días?"

Él les preguntó: "¿Qué?" Ellos le contestaron: "Lo de Jesús el Nazareno, que fue un profeta poderoso en obras y palabras, ante Dios y ante todo el pueblo; cómo lo entregaron los sumos sacerdotes y nuestros jefes para que lo condenaran a muerte, y lo crucificaron. Nosotros esperábamos que él fuera el futuro liberador de Israel. Y ya ves: ya es el tercer día desde que sucedió. Es verdad que algunas mujeres de nuestro grupo nos han sobresaltado; pues



fueron de mañana el sepulcro, no encontraron su cuerpo e incluso vinieron diciendo que habían visto una aparición de ángeles, que les habían dicho que estaba vivo. Algunos de los nuestros fueron también al sepulcro y lo encontraron como habían dicho las mujeres; pero a él no lo vieron."

Entonces Jesús les dijo: "¿Qué necios y torpes soís para creer lo que anunciaron los profetas! ¿No era necesario que el Mesías padeciera esta para entrar en su gloria?"

Y comenzando por Moisés y siguiendo por los profetas, les explicó lo que se refería a él en toda la Escritura.

Ya cerca de la aldea donde iban, él hizo ademán de seguir adelante; pero ellos le apremiaron diciendo: "Quédate con nosotros porque atardece y el día va de caída."

Y entró para quedarse con ellos. Sentado a la mesa con ellos, tomó el pan, pronunció la bendición, lo partió y se lo dio. A ellos se les abrieron los ojos y lo reconocieron. Pero él desapareció.

Ellos comentaron: "¿No ardía vuestro corazón mientras nos hablaba por el camino y nos explicaba las Escrituras?"

Y levantándose al momento, se volvieron a Jerusalén, donde encontraron reunidos a los Once con sus compañeros, que estaban diciendo: "Era verdad, ha resucitado el Señor y se ha aparecido a Simón."

Y ellos contaron lo que les había pasado por el camino y cómo lo habían reconocido al partir el pan.

Reflexión

Los discípulos de Emaús vuelven a su aldea desde Jerusalén. Su vuelta se produce después de todos los acontecimientos vividos en torno a la crucifixión y muerte de Jesús. Su actitud es de frustración, de haber perdido. De que Jesús ha muerto y con él ha acabado todo. Pero están muy equivocados. Jesús ha resucitado y vive entre nosotros. De hecho, camina entre ellos. No será hasta la fracción del pan en que lo reconozcan. Al saber que Jesús ha resucitado no pueden callárselo y vuelven a Jerusalén, para anunciar la nueva noticia. Nadie puede creer que Jesús ha resucitado y permanecer igual. La revelación de esa resurrección y de que Jesús sigue vivo entre nosotros la tenemos en la Eucaristía, misterio de la Pasión y Muerte de Jesús.

Contesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué actitudes destacas de los discípulos durante el camino a Emaús?

Estaban defraudados

Eran escépticos a la resurrección

Se sentían derrotados y engañados por Jesús

2. ¿Qué actitudes destacas después de conocer que era Jesús el que hablaba?

Tienen Fe en Cristo Resucitado

Creen en la Eucaristía, como presencia real de Jesús

Esperanza

Vuelven a Jerusalén, no pueden callarse ante lo que han visto

PACTO - IDENTIDAD I

Desarrollo de la dinámica

Tras haber leído la lectura y haber respondido a las cuestiones anteriores, deben intentar verse reflejados en los



discípulos de Emaús y enumerar situaciones en las que se han sentido solos o desanimados porque algo o alguien en quien confiaban les ha fallado y se han quedado decepcionados.

Todo esto lo reflejaremos en una cartulina o en folios. Por otro lado, deberán buscar situaciones en las que ese sentimiento se haya invertido gracias a la confianza en Dios por medio del prójimo, aunque haya costado muchos disgustos, y haya ganado la Fe al desánimo.

Material necesario

Cartulinas y rotuladores

IDENTIDAD I - ESTILO DE VIDA

Desarrollo de la dinámica

Los chavales deben escribir en el folio que se les repartirá una situación en la que, a pesar de haberse esforzado mucho, al primer inconveniente se han rendido y han abandonado. Cuando la hayan escrito deben exponerla al resto, y justificar su actitud ante los demás. No se trata de que el grupo juzgue si ha hecho bien o no sino que el joven exponga el porqué de su actitud.

Ahora es el momento de que creas que Cristo ha resucitado, de que vive y te acompaña para siempre, todos los días de tu vida, y de manera especial en la Eucaristía

Elegid una situación de las anteriores, pero solventad el fracaso producido añadiendo un final en el que, gracias a la Fe, se solucione.

Material necesario

Cartulinas y rotuladores

*Si no era por las buenas, sería por las malas.
Alicia conocía un pasadizo peligroso hacia las mazmorras...*



actividad de la tarde

THE KEEPER OF THE SEVEN KEYS

Objetivo a descubrir

Continúa el objetivo del juego anterior: el desánimo.



Argumento

Después de haber perdido mucho tiempo del camino recorrido, los ogros y Alicia están desanimados, abatidos por tal contratiempo. Pero aun queda una oportunidad, Alicia conoce un camino alternativo por las catacumbas hasta las mazmorras donde se encuentra el Conejo. Es un atajo muy peligroso y complicado en el que existen ciertas dificultades para atravesarlo.

Así cuenta la leyenda sobre ese pasadizo:

"Hace tiempo, mucho tiempo la tierra estaba regida por oscuras fuerzas que dominaban el destino del País de las Maravillas. Mucho desorden y confusión se desataron a causa de los siete males con los que pecaban los hombres. Muchas son las páginas que se escribieron sobre estos acontecimientos innombrables.

Pero entre la oscuridad apareció la luz, una esperanza para seguir luchando, se trataba de la vida o la muerte. El día llegó, el día en que los enviados del bien llegaron con la ayuda de Dios y de su inteligencia para ganar su última batalla. Consiguieron encerrar a los males tras la puerta del último destino y así vivir en paz. Para que los males no pudieran escapar, se los encerró en un castillo, con siete guardianes que impedirían que volvieran a gobernar. Guardianes que día y noche, incluso a costa de su vida, velarían por cada una de las puertas".

Allí es donde los ogros pueden iniciar el regreso hacia su camino perdido, pues encontrarán al Conejo y podrán conocer la identidad de quien impide conseguir nuestro objetivo al robar los pasaportes. Pero para poder llegar allí, deberemos atravesar el pasadizo de las catacumbas y, para atravesarlo, deberán tener las llaves que los guardianes nos pedirán y que debemos encontrar.

Desarrollo de la actividad

El juego se desarrollara por grupos que pasarán por las diferentes paradas con oráculos en los que se les describirán las llaves que deben conformar. Siempre de una manera abstracta sin llegar a darles una materialización real para que ellos sean los que las imaginen, proyecten y realicen con los materiales que tengan a mano.

Odio

Mal: La personas encerradas en su mundo, han olvidado a los demás y han aprendido ha odiar

Llave: Debemos olvidar esta actitud y redescubrir el amor

Miedo

Mal: Con los años nos hemos hecho cómodos y hemos dejado de luchar por nuestros valores

Llave: El valor

Sin Sentido

Mal: Un mundo en el que nada importa con los valores invertidos, todo vale aunque perjudique a otro, donde no importa el cómo sino el qué

Llave: Hemos de recordar la cordura por el bien de los hombres

Codicia

Mal: Cuando sólo importa el dinero y uno mismo

Llave: Hay que recobrar y recordar la humildad



Pereza

Mal: Con el paso del tiempo nos hacemos vagos y cómodos

Llave: Todos debemos trabajar por un mundo mejor

Violencia

Mal: Perdiendo el diálogo y queriendo imponer nuestra razón todos los conflictos terminan en guerras

Llave: Debemos reinstaurar la paz

Envidia

Mal: Todo lo que tenemos nunca es suficiente, cuando alguien tiene algo mas lo queremos sin contemplaciones

Llave: Uno debe conformarse con lo imprescindible para vivir y ser feliz, haciendo felices a los demás

una vez visualicen y plasmen las llaves, las deberán guardar pues en la noche y el camino por las mazmorras, irán apareciendo los guardianes de las puertas y les desvelaran los acertijos para pasar. Ellos deberán elegir una de las llaves que han confeccionado y probar a abrir la puerta. Si lo consiguen podrán seguir el camino.

Espacio físico necesario

Exteriores

Tiempo de ejecución

La duración del juego es muy variable, cada parada puede ser de unos 10- 15 minutos para que no se haga largo, pudiendo acortarlo. Hay que tener en cuenta que el juego se extiende hasta la noche ya que será allí donde utilizaran las llaves, una vez se adentren en el pasadizo oscuro.

Material necesario

Todo tipo de material disponible, tanto de manualidades como de la naturaleza más próxima, pasando por los propios niños que pueden ser la llave que habrá una de las puertas.



*Para regresar felices debían
reconocer a la Reina por un gesto....*



siete

capítulo

08:30 Diana total
09:00 Oración de la mañana
09:30 Desayuno
10:00 Salida hacia el pueblo
11:30 Almuerzo
12:00 Piscina
14:00 Comida
15:00 Tiempo de ocio
16:00 Rincón de cienaga

17:00 Eucaristía
18:00 Merienda
18:30 Salida hacia el campamento
20:00 Duchas
21:00 Cena
22:15 Actividad de la noche
23:45 Oración de la noche
00:15 Silencio



Solos y desamparados, su única oportunidad era reconocer a la Reina por su gesto característico que indicaba realeza y la identificaba ante todos...

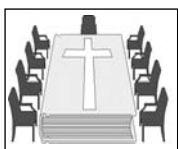
PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Tras superar a los guardiánas de las catacumbas y liberar al conejo, éste les cuenta que la ladrona de los pasaportes es la Reina de Corazones, quien pretende tener en su país secreto a todos los personajes del mundo de los cuentos. Los ogros se introducen en la corte de la Reina de Corazones para recuperar sus pasaportes y regresar al camino. El único problema es que no saben quién es porque se esconde en otra figura de su palo de la baraja. Finalmente, la reina será cazada al ser reconocida por sus gestos.

Continuamos con el objetivo anterior basado en los discípulos de Emaús. Tras profundizar en su sensación de desconcierto por creerse privados de Jesús, hoy toca recordar el momento en el que los discípulos lo reconocen al partir el pan.

el juego de la reina de corazones

Una vez conocida la figura de la Reina de Corazones, ahora sólo falta descubrir su identidad, pues todos los educadores son una carta de la baraja francesa y la reina esta camuflada en una de ellas. Durante toda la jornada, los pequeños ogros irán descubriendo pistas sobre la verdadera identidad de la reina, mientras que ésta para demostrar su poder irá pegándoles (en ellos o en sus pertenencias) sin que se den cuenta pegatinas en forma de corazón. Todo niño que reciba una pegatina estará imposibilitado de decir en voz alta el nombre de la reina si lo descubrieran, pues perdería su pasaporte definitivamente.



rincón de ciénaga

Además de recordar (tras el lapsus de la estrellada conjunta) brevemente el tema del día anterior, se preparará la parte correspondiente a la eucaristía.

Aunque confundidos, cada vez estaban más cerca de descubrir la identidad de la Reina de Corazones. Sólo les faltaba un gesto...





actividad de la noche

MASCARADA EN LA CORTE

Objetivo a descubrir

Después de la marcha de la noche anterior y de pasar un día en la piscina, el objetivo de esta velada es parar un poco la marcha del campamento haciendo reflexionar a los chavales sobre lo que han vivido en él hasta ahora y en el objetivo del día

Argumento

Los pequeños ogros se han pasado todo el día detrás de la identidad de la Reina de Corazones con pistas buenas y falsas, intuiciones, pegatinas pegadas y, sobre todo, mucha desconfianza de los educadores. Ahora, en el transcurso del Baile de Máscaras de la Corte de la Reina, van a hacer el intento final: poder señalar claramente quién es la Reina, para así rodearla y que les devuelva los pasaportes.

Desarrollo de la actividad

El juego de esta noche consiste en una velada. Todos los niños llevarán una máscara, mientras que cada educador seguirá siendo una carta pero sus máscaras representarán a los personajes principales de los siete días anteriores. Cada uno de ellos, por orden, recordarán mínimamente lo que vivieron en su día y realizarán una danza o juego que se hará dentro el comedor todos juntos. En las pistas del juego del zorro (o la reina) del día, ya se ha visto claramente que el grito "¡que le corten la cabeza!" es el rasgo más característico de la identidad de la Reina de Corazones. En el transcurso de los juegos los educadores lo irán gritando a la vez, pero con cada juego, cada vez serán menos los que lo digan, hasta que sólo lo diga uno: él/ella es la Reina de Corazones.

Los pequeños juegos o danzas pueden ser los siguientes:

La estrella. Los nanos se ponen en cuatro filas mirando hacia un centro común (vamos como una estrella de cuatro puntas), habrá uno que esté fuera corriendo alrededor del círculo imaginario que rodea a la estrella, tocará al último de una fila y dirá: "vete" o "sígueme", toda la fila saldrá corriendo detrás de ese chaval (si dice sígueme) por el círculo imaginario hasta volver a hacer la fila, el último que llegue, paga. Saldrán corriendo en sentido contrario al chaval que paga si éste grita vete.

El avión. Nos pondremos en cuatro o cinco o seis filas paralelas mirando todos hacia delante, sentados, como unos gusanos. En frente de ellos habrá un educador que hará de piloto y marcará por donde van pasando esos gusanos que en realidad son aviones. Irá diciendo turbulencias, aterrizaje, giro a la derecha, a la izquierda y un gesto asociado a cada movimiento. Las filas tendrían que hacer lo mismo que él. También se puede hacer como si fuésemos un tren.



Las partes del cuerpo. Se trata de ir tocándose partes del cuerpo mientras se canta (que nadie piense mal). La canción es así: "Ojos, oreja, boca y nariz" y se repite "Cabeza, hombros, piernas y pies" y se repite. Después se dice: "ahora igual pero al revés, al revés, ahora igual pero al revés, al revés", entonces se toca lo contrario de lo que se dice empezando por abajo siempre, después se hace lo mismo pero al de al lado, normal y al revés.

Las gallinas. Los nanos se ponen por parejas, cada parte de la pareja se pone a un lado del comedor y forman dos círculos cogidos de las manos. Separando a los dos círculos hay una línea divisoria que no pueden cruzar. Empiezan a dar vueltas los círculos cantando: "Y como cantan las gallinas". Encima de la línea habrá dos monitores que gritarán cuando le venga en gana: Gallinas!!!!, entonces los nanos de los círculos correrán a buscar en su pareja (recordemos que sin cruzar la línea) y se pondrán cogidos de las manos y arrollados cada uno a una parte, la última pareja que llegue eliminada. Para cabrear a los nanos y darle un poquillo de emoción al asunto se les puede gritar gallo en vez de gallina o justo cuando se vayan a juntar en los círculos gritarles gallina para que les pille por sorpresa...

Beso-Placaje. Los nanos se dividen en chicos y chicas, las chicas se numeran y los chicos por su parte también. Entonces forman todos un círculo. En el centro se pone un educador que gritará un número, entonces la chica que tenga ese número tendrá que ir corriendo a darle un beso al educador del centro y a la vez el chico tendrá que ir darle un beso a la chica antes de que ella se lo dé al educador del centro. Es un juego para perder la vergüenza por el tema de los besos pero si se quiere (aunque se quitaría toda la gracia) se puede sustituir dar un beso con tocar la cabeza o dar la mano por ejemplo.

Espacio físico necesario

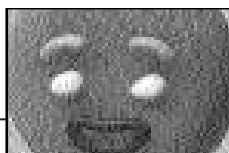
Comedor

Tiempo de ejecución

Hora y media.

Material necesario

Antífaces para todos



*La lámpara parecía la solución,
pero no les daba la felicidad....*



ocho

capítulo

08:00	Diana educadores	15:00	Tiempo de ocio
08:30	Diana niños y aseo personal	16:00	Talleres
09:00	Oración de la mañana	17:00	Reunión
09:30	Desayuno	18:00	Merienda
10:00	Aseo tiendas	18:30	Actividad de la tarde
10:30	Servicios	20:00	Tiempo de cantos
11:15	Almuerzo	21:00	Cena
11:30	Actividad de la mañana	22:15	Actividad de la noche
13:00	Duchas	23:45	Oración de la noche
14:00	Comida	00:15	Silencio



El poder de la lámpara no era tan perfecto como pensaban, se seguían sintiendo vacíos, inacabados, pero la oración y la confianza en Dios les dio una nueva perspectiva...

PAÍS DE ORIENTE

Tras las peripecias en el País de las Maravillas, la comunidad de ogros vuelve a su camino original y se adentra en el exótico País de Oriente. Allí conocen a un mercader que los engatusa para que busquen una lámpara mágica que contiene un genio que les podría ayudar en su reivindicación. La búsqueda resulta ser una trampa y se ven atrapados en una cueva con un joven llamado Aladino. Finalmente consiguen escapar de la cueva llevándose consigo la lámpara, cuyos poderes resultan no ser tan buenos como piensan, cosa que comprueban gracias a la experiencia vivida por Aladino. Una vez librados de esa "máquina de los deseos", se encuentran con problemas para salir con vida del país por el acoso de los cuarenta ladrones en plena oscuridad, pero, gracias a la confianza de que Dios puede con todo, encontrarían una salida.

En este día aprenderemos que la oración y Dios no son como una lámpara mágica que todo lo concede y a la que podemos recurrir cuando queramos. La oración presupone también confianza al Dios a quien hablamos, un ponerse cara a cara con el creador, quien todo lo puede

un mercader un poco extraño

Durante el desayuno y mientras paladean sus primeras horas en Oriente, conocen a un mercader que se pasa el desayuno intentando venderles artífugos inservibles, finalmente los convence para llevarles a una cueva, donde jura y perjura que hay una gran lámpara que les concederá todos los deseos que quieran.

De repente, se vieron encerrados en la cueva junto a Aladino, así que, de nuevo, entre todos debían lograr escapar...



actividad de la mañana

LA CUEVA DE LOS DESEOS

Objetivo a descubrir

Introducir a los chavales en la historia de Aladino, nexa conductor del día



- # Fomentar el trabajo en grupo mediante la resolución de enigmas y acertijos
- # Correr, desahogarse y divertirse, sobretodo

Argumento

El mercader los lleva hasta la puerta de la cueva (las duchas), pero todo es una trampa pues mediante un antiguo y misterioso encantamiento oriental, han quedado encerrados en la ancestral y enigmática Cueva de los Deseos, de la cual pocos privilegiados han logrado salir con vida. Allí encuentran a Aladino, quien lleva tiempo encerrado y quien les cuenta que sólo existe una salida y, para acceder a ella, deberán ir superando una serie de enigmas y pistas que dejó escritos en la antigüedad uno de los pocos hombres que logró huir de la cueva. Por supuesto, aquel hombre ni hablaba, ni entendía, ni escribía ni papa en español, ni molt menys en valencià. Así que una de las mayores dificultades para salir será interpretar el antiquísimo código en el que están escritas las instrucciones para encontrar la salida.

Desarrollo de la actividad

En busca de la salida, los grupos juegan solos siguiendo un recorrido marcado que les irá indicando mediante pistas por que camino seguir. Estas pistas serán acertijos sencillos, la respuesta de los cuales será el siguiente punto al que deben acudir.

El recorrido será distinto para cada grupo (con diversos puntos de referencia, de modo que no se junten nunca), pero todos los recorridos acaban en un mismo lugar: la salida de la Cueva de los Deseos.

Para realizar este recorrido (y entender las pistas) solo contarán con la ayuda de una transcripción del alfabeto/código que hemos utilizado para escribir las pistas. En su contra tendrán diversos fantasmas que pululan por la cueva y que intentarán impedirles que logren su objetivo de diversos modos: poniéndoles pruebas, reteniéndolos con cualquier pretexto, "hiriéndoles" o obligándoles a ir a la enfermería...

Los puntos de referencia que utilizaremos para marcar los diversos recorridos serán fácilmente identificables, como por ejemplo: los servicios, las duchas, los depósitos, la puerta de entrada del campamento, la oración, el campo de fútbol, la puerta del comedor, la puerta del cuarto de material, las tiendas, el sótano, etc:

- # Para llegar a los servicios: "iiiiAcordaos siempre de ir allí antes de acostaros, que luego tenéis accidentes nocturnos!!!!"
- # Para llegar a las duchas: "iiCómo os huele el sobaquillo, chavales!!"
- # Para llegar a los depósitos: "Me gustaría ver de dónde sacáis agüita para ducharos si no los tuvieráis"
- # Para llegar a la entrada del campamento: "iiQué caras de alegría el primer día cuando la cruzasteis... y qué tristes cuando las crucéis el último día!!"
- # Para llegar a la oración: "Tot es pau hui aqí..."
- # Para llegar al campo de fútbol: "Aun me acuerdo cuando Javi Garrido dio sus primeros pasos ahí... y mira dónde ha llegado"
- # Para llegar a la puerta del comedor: "Recuerdo que en cierta acampada nevada casi no salisteis de ahí... iiiQué bonítooo!!!"
- # Para llegar a la puerta del cuarto de material: "iiA ver si usamos más lo que guardamos ahí dentro, que tenéis esto hecho una cuadra!!"



Para llegar a las tiendas: "Típico escenario de concursos de pedos"

Para llegar al sótano: "También se le conoce como almacén de colchonetas"

Así pues, al final del recorrido todos los grupos se encontrarán en un mismo punto que será la salida de la cueva (la puerta del campamento) donde encontrarán la lámpara maravillosa de los deseos.

Espacio físico necesario

Exteriores y las duchas

Tiempo de ejecución

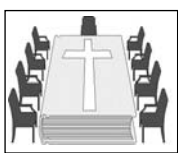
Horita y media

Material necesario

un código por grupo, escrito en un folio o una cartulina, tantos sobres por grupo como puestos tenga su itinerario, conteniendo las pistas, escritas con el código, que les lleven al siguiente puesto, una lámpara maravillosa de los deseos, disfraces para todos los personajes.

É pide, tonto, que la lámpara lo conceder-

Tras las duchas, los chavales, por grupos o de modo individual podrán ir formulando a la lámpara, que funcionará como un buzón, sus deseos, hasta la hora de la merienda. En ese momento, la lámpara concederá algunos deseos, pero digamos que no los concederá exactamente como esperaba el que los ha pedido, sino de un modo un tanto exagerado o trastocado, según nos convenga, para que vean que no es bueno pedir demasiado ni aprovecharse de las circunstancias, sino que debemos aprender a vivir con lo que tenemos y a intentar mejorarlo, para lo cual contamos con la ayuda de Dios, que es mucho más grande, justo y poderoso que el genio de la lámpara de los deseos.



reunión

ENSEÑANOS A ORAR

Objetivo a descubrir

Los niños tienen que ver que, la oración es mucho más importante de lo que pensamos. Es la mejor manera de encontrarnos con el Señor.

Lectura de San Lucas: Jesús enseña a orar (Lc 11, 1 - 4)

"Estaba orando Jesús en cierto lugar y, cuando acabó, uno de sus discípulos le dijo: "Señor, enséñanos a orar, como Juan enseñó a sus discípulos". Y Él les dijo: " Cuando oréis decid: padre, santificado sea tu nombre; venga



tu Reino; danos cada día nuestro pan cotidiano, y perdónanos nuestros pecados, porque también nosotros perdonamos a todo el que nos debe, y no nos expongas a la tentación”.

(Mt 6, 5 - 8)

"Y cuando oréis, no seáis como los hipócritas, que gustan de orar en las sinagogas y en las esquinas de las plazas bien plantados para ser vistos de los hombres; en verdad os digo que ya reciben su paga. Tú, en cambio, cuando vayas a orar, entra en tu aposento y, después de cerrar la puerta, ora a tu Padre, que está allí, en lo secreto; y tu Padre, que ve en lo secreto, te recompensará. Y al orar, no charléis mucho, como los gentiles, que se figuran que por su palabrería van a ser escuchados. No seáis como ellos, porque vuestro Padre sabe lo que necesitáis antes de pedírselo”.

Reflexión

Hemos leído en las lecturas anteriores la forma que debemos adoptar a la ora de rezar y hablar con Dios. En el día de hoy debemos tener en cuenta especialmente este aspecto de nuestra vida y saber dar al Padre lo que nos pide que hagamos al igual que Él nos da cuando necesitamos.

En el Padre Nuestro por medio de frases como "Dános hoy nuestro pan..." (petición) o "perdona nuestras ofensas como..." (perdón) presentamos nuestras súplicas así como también nuestros arrepentimientos. Pero todo esto no debe quedar en frases bonitas sino que reflejen la realidad de nuestras vidas. Es como en el cuento de hoy, donde si pedimos al genio más de lo que nos merecemos éste no nos lo dará y se volverá en nuestra cuenta por querer abusar de él.

PACTO - IDENTIDAD I

Desarrollo de la dinámica

Tras haber leído las dos lecturas, reflexionaremos sobre ellas y veremos si realmente hacemos como los fariseos o somos verdaderos cristianos. Esto quedará reflejado en un mural en el que enumeraremos las formas de orar y qué dificultades encontramos para hacerlo de la manera que nos pide Dios.

En la otra parte del mural escribiremos a lo que nos comprometemos: a buscar momentos de oración de grupo y personales en los que aprendamos a hablar con Jesús, eso sí, sin hacer como los fariseos ni pedirle a Dios cosas imposibles.

Material necesario

Cartulinas, rotuladores.

IDENTIDAD II - ESTILO DE VIDA

Desarrollo de la dinámica:

Planteamos un cuestionario sobre la forma de hacer oración. Estas preguntas pueden servir de ayuda para iniciar un diálogo sobre la forma de rezar de cada uno. Es bueno que no nos quedemos en contestar el cuestionario, sino que comentemos lo máximo posible.

Habrà un cuestionario para cada chaval.



CUESTIONARIO:

- ¿Cómo rezo?

- ¿Cuándo rezo?

- a) Todos los días, en distintos momentos. Indicar cuales.
- b) Una vez al día
- c) Cuando tengo algún problema o dificultad.
- d) No rezo nunca

- ¿Cuál es mi forma de rezar?

- a) Oraciones tradicionales (Padrenuestro, AveMaría...)
- b) Silencio y meditación
- c) Solamente en la Eucaristía
- d) Otra: Indicar

- ¿Dónde rezo?

- a) Templo
- b) En un lugar tranquilo
- c) Cualquier sitio es bueno

- ¿Crees que es importante y necesaria la oración para los cristianos?

Escribe algún pensamiento sobre la oración

Por último, tras el diálogo, nos comprometemos a vivir los momentos de oración que se nos proponen en el campamento y ser realistas con lo que pedimos sin abusar de Dios. Este compromiso se revisará diariamente en el grupo del campamento.

Material necesario

Lápices y folios.

A ladino trataba de explicarles que la lámpara tenía un reverso tenebroso: concedía poderes y embriagaba a sus poseedores...

**actividad de la tarde**

MIL Y UN CUENTOS

Objetivo a descubrir

El objetivo de la actividad es que los chavales conozcan el sentido de la cooperación incluso no pertenezcan a un mismo grupo pues dicha actitud les será necesaria para que entre todos puedan escribir la historia.

Argumento

Una vez conseguida la lámpara mágica por los ogros, Aladino decide contar por escrito todas las aventuras y peligros que ha tenido que superar hasta conseguir la lámpara y descubrir que es un arma de doble filo. Pero esta tarea no será nada fácil, pues el malvado Yafar hará todo lo posible para que Aladino no pueda contar su historia, pues no quiere que nadie sepa de la existencia de los poderes malignos de la lámpara mágica.

Ambientación del juego

El juego nos sitúa en las afueras de la ciudad de Bagdad, donde han llegado el grupo de ogros y donde los secuaces (los cuarenta ladrones) de Yafar han conseguido que todas las gentes del lugar les compliquen su aventura a través de retos, pruebas y acertijos que nos complicarán la comprensión de la historia de Aladino: la lámpara es peligrosa, engaña a sus poseedores y los embriaga con sus deseos.

Desarrollo de la actividad

El juego consiste en un rally en el que el objetivo del juego es que cada grupo pueda escribir la mayor parte del cuento posible. Pero no será tarea fácil ya que los chavales se encontrarán con ocho controles y la figura del editor de cuentos que se encontrará en el control central con una parte del cuento escrita ya. Los chavales deberán pasar por los controles donde se someterán a diferentes pruebas. Si la realizan correctamente deberán ir al control central y el editor de cuentos les dará la posibilidad de escribir una nueva parte del cuento.

Cada vez que vayan al control central, el editor de cuentos les firmará un documento en el que constará las partes que han aportado al cuento. Al final de la actividad el editor de cuentos leerá la historia concluida gracias a la aportación de todos los grupos.

PRUEBAS

"Toca...": El monitor anuncia "toquen azul" (u otro color u objeto). Los participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado. "toquen una sandalia" o "toquen un membrillero", "toquen una pulsera", "toquen una rodilla". A los niños les encanta si les dices además que lo hagan a cámara lenta.

"El chocolateado": Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan a una pareja fuera. La pareja que queda afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano) en el sentido de las agujas del reloj. En un momento determinado, la pareja que va caminando se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratándose de llegar primero al lugar que queda vacío. Los que lleguen los últimos deberán caminar por fuera del círculo y dar una palmada a quien quieran...

Círculo de amigos: Formar un círculo estrecho, hombro con hombro. Una persona se pone de pie en medio del



círculo, manteniendo su cuerpo rígido, con los brazos pegados a los costados y se deja caer en alguna dirección. La persona del centro se esfuerza para no mover sus pies y los demás lo pasarán suavemente de unos a otros, como si fuera un tonel. Aumentando la pericia es posible abrir el círculo un poco. Este juego aumenta la confianza en el grupo.

Sal como puedas: Se hacen grupos de ocho personas, hacen un círculo cogiéndose fuerte sin dejar huecos, una de las personas se queda dentro del círculo. Lo que tiene que hacer es salir de él como pueda, haciendo toda la fuerza que pueda el grupo. Una variante puede ser que en vez de salir tenga que entrar dentro del círculo.

Botella envenenada: Se elige o sortea a un jugador para que la pague. Los demás jugadores se agrupan en torno a él, pero todos tienen que estar tocándole en algún sitio. Cuando el que la paga dice "Botella envenenada", todos se tienen que ir corriendo para no ser cogidos por él. Cuando un jugador es cogido se le coloca en un sitio determinado anteriormente, y se va formando una cadena. Para poder salvarlos se debe pasar por debajo del primero 10 veces.

Las frutas: Los niños se cogen en círculo por los hombros y a cada niño se le dice dos nombres de fruta: uno a diferente a cada uno y común a todos "plátano". Cuando un niño oye su fruta, se deja caer y los otros le deben aguantar. El problema vendrá cuando diga "plátano" y todos se descuelguen a la vez.

Escondite al revés: Como su nombre indica, es el típico juego del escondite al revés. Uno sale a esconderse mientras los demás no miran. Pasado un tiempo van todos a buscarle. Cuando uno lo encuentra, sin decir nada, se esconde con él, y así hasta que todos están escondidos juntos.

Pluma al viento: Se juega por equipos o por parejas. El animador lanza al viento una pluma o un globo... Los jugadores soplarán hacia arriba a fin de mantener en el espacio esa pequeña pluma (globo)... que en ningún momento deberá caer al suelo. Se cronometra por equipos, cuál ha durado menos.

Espacio físico necesario

La casa y cualquier parte del terreno para realizar las pruebas ya que estas se pueden desarrollar en cualquier sitio.

Material necesario

una horita y poquico más

*A algunos ciudadanos estaban dispuestos a ayudarles,
pero el único requisito era que creyeran ciegamente en ellos...*



actividad de la noche

SILENCIOSA NOCHE EN BAGDAD



Objetivo a descubrir

Mediante el juego se deben dar cuenta de lo arriesgado es para mucha gente salir de su país, arriesgando muchas veces hasta su propia vida por vivir en un sitio mejor.

Argumento

Tras desprenderse de la lámpara, los ogros deciden salir prestamente de Bagdad y el País de Oriente, pero los sacuaces de Yafar (los cuarenta ladrones) se lo impiden. Por suerte, distintos ciudadanos de Bagdad les ofrecen ayuda, pero para ello, los ogros deberán confiar ciegamente en su bondad.

Desarrollo de la actividad

Se trata de un juego donde es vital el silencio y los buenos reflejos. Los niños deberán ir por grupos para poder conseguir las firmas de los ciudadanos que estarán escondidos para evitar el acoso de los cuarenta de Yafar (eso no quiere decir que estén en un sitio fijo, se puede cambiar de sitio cuantas veces quieran o incluso corriendo durante la actividad).

Cuando estén escondidos, se irá jugando en tantas tandas como ciudadanos bondadosos. Los niños saldrán a conseguir las firmas. Para encontrar a los personajes de vez en cuando estos empezarán a hablar (aludiendo frases de esos personajes), emitir ruidos o luces, cosa que servirá a los niños para identificar al personaje y saber si les hace falta su firma o no. El personaje hablará solo cuando él quiera. Cuando un grupo descubra a un personaje este le firmará sin más.

Pero el juego no es tan simple, ya que hay más personajes que complican un poco la cosa, ellos son los Cuarenta Ladrones, quienes persiguen a los niños para que no consigan las firmas. Esto lo hará en cuanto coja a un niño del grupo, entonces habrá "dado muerte al grupo" y les firmará en esa parte de la hoja.

Cuando hallan reunido todas las firmas habrán conseguido el certificado y por lo tanto el pasaporte para poder salir de Bagdad en protección.

Espacio físico necesario

Exteriores

Tiempo de ejecución

Hora y media.

Material necesario

un certificado por grupo, bolígrafos para firmar y linternas.



El castillo estaba cerca y los ogros notaban que algo había cambiado...



nueve

capítulo

07:30	Diana educadores	15:00	Tiempo de ocio
08:00	Diana niños y aseo personal	16:00	Reunión
08:30	Oración de la mañana	17:30	Merienda
09:00	Desayuno	18:00	Regreso Campamento
09:30	Aseo tiendas	20:00	Duchas
09:45	Servicios	21:00	Cena
10:00	Almuerzo	22:15	Actividad de la noche
10:15	Inicio marcha	23:45	Oración de la noche
13:00	Llegada Charco Negro	00:15	Silencio
14:00	Comida		



Tras recorrer un largo viaje, por fin se encontraban ante el castillo del Rey con sus reivindicaciones preparadas, pero casi ya no les importaba, pues el viaje les había cambiado...

PAÍS DEL AGUA / PAÍS DE LA CORONA

El camino está llegando a su fin, los pequeños ogros se adentrarán en el País del Agua, última parada antes de enfrentarse al rey con sus reivindicaciones, pero lo curioso es que, cuando más se acercan, menos les entusiasma la llegada, sino que están dándole vueltas a sí mismos, porque más que querer seguir siendo diferentes y solos, ahora han aprendido a relacionarse con los demás. Este dilema se hará mayor cuando descubran que fueron enviados al País Apestoso por su aspecto.

En el día de hoy empezamos a culminar todo el viaje iniciático que ha supuesto para los niños (como a los ogros) desde el primer día hasta hoy. Gracias a la oración, la eucaristía, la humildad, la figura de María, el compromiso con los más necesitados... nuestra vida ya no se ve desde la misma perspectiva de antes. Ha supuesto una nueva instrucción que hoy se completa al reconocer el verdadero rostro de Dios y el nuestro propio.

Justo en el momento más decisivo, parecía que cada uno quería llegar por su lado ante el rey...



actividad de la mañana

LA PERSECUCIÓN

Objetivo a descubrir

Trabajar la identidad y el concepto de grupo. Más que nunca es válida la dicha de que la unión hace la fuerza.

Argumento

Los ogros están cada vez más cerca del castillo de Ludoc. Todo parece ir bien, pues, esta vez, ningún elemento exterior les perturba el camino, pero sí hay problemas. Serán ellos mismos los que en una tonta disputa por ver quien entra primero al Castillo se pelean entre sí y se monta una especie de guerra civil entre familias por lo que marchan solos hacia Ludoc por el País del Agua. Se trata de una carrera por llegar el primero en la que todos se persiguen a todos.



Desarrollo

Se trata de una especie de marcha-rastreo-persecución. Los grupos irán saliendo hacia el Pantano por el camino del Charco Negro en intervalos de cinco minutos e irán encontrando sobres con pruebas que tendrán que superar.

El único problema es que detrás de ellos va otro grupo y en el momento que les alcancen (no vale correr) quedan penalizados y deben quedarse cinco minutos parados. Ganará el equipo que consiga que nadie le adelante.

Pruebas:

- Dibujar un crismón con piedras
- Ir hasta el siguiente sobre todos cogidos de la mano
- Hacer un pacto de equipo en un folio
- Encontrar entre la naturaleza cercana un objeto colocado que no pega con ese entorno
- Crear una "J" (de junior) con plantas
- Escribir que cosas han aprendido de cada cuento
- Crear un animal con los cuerpos de todos
- Dejar un mensaje de paz al grupo que viene por detrás

Espacio físico necesario

Camino del Charco Negro

Tiempo de ejecución

No más de dos horas

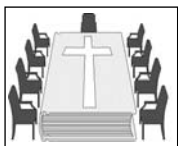
Material necesario

Folios, bolígrafos y un sobre

el muñeco de la nariz larga

Antes de hacer la reunión un personaje de un cuento aparece entre nosotros... Pinocho, que como el hijo pródigo y los ogros en la marcha de hoy, se ha alejado de la casa de su padre Gepetto, y no sabe como volver a casa. Entre todos durante la reunión deberemos descubrir que actitudes nos harán volver al Padre.

Pinocho que es un poquito cachondo a cambio de nuestra ayuda él nos deleitará con unas danzas (Por ejemplo: "Pinocho fue a pescar, al río Guadalquivir, se le olvidó la caña y pescó con la nariz")

**reunión****EL PADRE SALE A NUESTRO ENCUENTRO**

Objetivo a descubrir

- # Ser humildes y reconocer nuestros errores.
- # Ser comprensivo con los demás y perdonarles.
- # Saber que el Padre siempre nos perdona.

Lectura de San Lucas: El hijo pródigo (Lc 15, 11-32)

Dijo: "Un hombre tenía dos hijos; y el menor de ellos dijo al padre: "Padre, dame la parte de la hacienda que me corresponde." Y él les repartió la hacienda. Pocos días después el hijo menor lo reunió todo y se marchó a un país lejano donde malgastó su hacienda viviendo como un libertino.

Cuando hubo gastado todo, sobrevino un hambre extrema en aquel país, y comenzó a pasar necesidad. Entonces, fue y se ajustó con uno de los ciudadanos de aquel país, que le envió a sus fincas a apacentar puercos. Y deseaba llenar su vientre con las algarrobas que comían los puercos, pero nadie se las daba.

Y entrando en sí mismo, dijo: "¡Cuántos jornaleros de mi padre tienen pan en abundancia, mientras que yo aquí me muero de hambre! Me levantaré, iré a mi padre y le diré: Padre, pequé contra el cielo y ante tí. Ya no merezco ser llamado hijo tuyo, trátame como a uno de tus jornaleros."

Y, levantándose, partió hacia su padre. "Estando él todavía lejos, le vio su padre y, conmovido, corrió, se echó a su cuello y le besó efusivamente. El hijo le dijo: "Padre, pequé contra el cielo y ante tí; ya no merezco ser llamado hijo tuyo."

Pero el padre dijo a sus siervos: "Traed aprisa el mejor vestido y vestídle, ponedle un anillo en su mano y unas sandalias en los pies. Traed el novillo cebado, matadlo, y comamos y celebremos una fiesta, porque este hijo mío estaba muerto y ha vuelto a la vida; estaba perdido y ha sido hallado." Y comenzaron la fiesta.

Su hijo mayor estaba en el campo y, al volver, cuando se acercó a la casa, oyó la música y las danzas; y llamando a uno de los criados, le preguntó qué era aquello. Él le dijo: "Ha vuelto tu hermano y tu padre ha matado el novillo cebado, porque le ha recobrado sano."

Él se irritó y no quería entrar. Salíó su padre, y le suplicaba. Pero él replicó a su padre: "Hace tantos años que te sirvo, y jamás dejé de cumplir una orden tuya, pero nunca me has dado un cabrito para tener una fiesta con mis amigos; y ahora que ha venido ese hijo tuyo, que ha devorado tu hacienda con prostitutas, has matado para él el novillo cebado!"

Pero él le dijo: "Hijo, tú siempre estás conmigo, y todo lo mío es tuyo; pero convenía celebrar una fiesta y alegrarse, porque este hermano tuyo estaba muerto, y ha vuelto a la vida; estaba perdido, y ha sido hallado."

Reflexión

Para llevar a cabo la reflexión vamos a realizar las siguientes preguntas:

- a) ¿Por qué decide marcharse el hijo menor?
- b) ¿Por qué decide volver?
- c) ¿El padre actúa de forma adecuada cuando vuelve su hijo?
- d) ¿Por qué se enfada el hijo mayor cuando vuelve su hermano?

PACTO - IDENTIDAD I**Desarrollo de la dinámica**

Cada grupo tendrá una cartulina con un camino dibujado: en un extremo estamos nosotros y en el otro el Padre. Debemos buscar actitudes nuestras que nos ayuden a acercarnos al Padre y actitudes del Padre que sale a nuestro encuentro.

ACTITUDES DEL PADRE	ACTITUDES NUESTRAS
<ul style="list-style-type: none"> - Misericordioso - Acogedor - Generoso - Se da a los demás - Está alerta, atento - Perdona todo - AMA SIN CONDICIONES 	<ul style="list-style-type: none"> - Humildad - Arrepentimiento - (...)

Material necesario

Cartulinas, rotuladores.

IDENTIDAD II - ESTILO DE VIDA

Desarrollo de la dinámica:

¿CON QUIÉN SE IDENTIFICA CADA UNO DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO?

Seguramente nos hemos identificado con alguno de los hijos, ambos son pecadores y nos es muy fácil identificarnos con ellos.

Pero si las parábolas son ejemplos que pone Jesús para facilitar el entendimiento de sus enseñanzas, es con las cualidades del Padre con las que nos debemos fijar, pues son las que nos ayudan a seguir el ejemplo de Jesús.

Un Dios misericordioso, cercano... lejos del Dios amenazador que muchas veces se representa, sobre todo en el sacramento del Perdón.

Las actitudes del Padre son:

- Misericordioso
- Acogedor
- Generoso
- Se da a los demás
- Está alerta, atento
- Tiene esperanza en que su hijo vuelva
- Perdona todo
- AMA SIN CONDICIONES

Ante estas actitudes, COMENTAR EN EL GRUPO SITUACIONES DE NUESTRA VIDA en las que hayamos actuado como actúa el Padre con sus dos Hijos, o personas que hayan actuado así con nosotros, cómo nos hemos sentido?



COMPROMISO: Cada miembro del grupo tomará un compromiso, que le ayude a tener las mismas actitudes del padre y se revisará en la última reunión del campamento.

Material necesario

Ná de ná...

*Por fin estaban ante las puertas del castillo del Rey,
ahora sólo faltaba poder entrar dentro...*



actividad de la noche

ASALTO AL CASTILLO (SIN CORRER)

Objetivo a descubrir

El valor de grupo

Argumento

Una vez perdonadas las familias de ogros entre sí y después de un duro viaje hasta encontrar el castillo, ahora nos encontramos ante un nuevo reto: ¿cómo podemos entrar en él? Por grupos deberán de conseguir la clave de acceso al castillo. La forma de conseguirla: mediante un reto que han de superar ante un guardián de las llaves. Pero... esto no es todo amigos! porque al finalizar y hacerse con las llaves nos encontraremos ante nuevos retos que nos propondrán los guardianes de la cerradura.

Ambientación

Después de un largo día y de llegar a las puertas del castillo donde hemos repuesto fuerzas con una succulenta cena aparecen los guardianes de las llaves, unos seres aparentemente inofensivos pero con muy mal genio que tienen en su poder las llaves de acceso al castillo y que no son fáciles de vencer y cuando ya las tengan ...

Desarrollo de la actividad

Cada grupo jugará contra un educador transformado en guardián de las llaves. El grupo pondrá una clave secreta en un tablero al estilo hundir la flota.

Colocará 8 equis (x) en distintos cuadrantes del tablero en un color y cada guardián colocará otras 8 equis en su tablero. El reto consiste en averiguar la clave de los guardianes antes que ellos averigüen la nuestra eligiendo combinaciones de número con letra y anotándolas en el tablero en otro color diferente.



Cuando hayan encontrado la combinación ganadora, obtengan las llaves y parezca que por fin van a poder acceder al castillo aparecerán los guardianes de la cerradura que les retarán de nuevo. El reto al que se enfrentarán esta vez es al juego del ahorcado en el que habrán tres rondas con tres palabras que han de adivinar y que son la clave para obtener las cerraduras. Han de averiguar las palabras antes de caer ahorcados. Las palabras de la clave secreta son: "Ábrete / sésamo / por favor"

Por fin ya están dentro y ya se encuentran sus educadores con ellos, pero aún queda un gran reto y es el de desactivar la alarma de seguridad del castillo y para esto han de conseguir tres números exactos con unos números que les van a dar. Estos tres números desactivarán la alarma del castillo.

(Se jugará al estilo cifras y letras pero utilizando todos los números):

1ª Ronda:

7-7-9-2-3 Número:442 ($7 \times 9 \times 7 + 3 - 2 = 442$)

2ª Ronda:

3-5-9-2-6 Número:36 ($3 \times 9 + 5 + 6 - 2 = 36$)

3ª Ronda:

2-6-8-7-1 Número:672 ($2 \times 6 \times 8 \times 7 \times 1 = 672$)

Espacio físico necesario

Ande sea, mejor en el comedor pero se puede hacer en el exterior manque se necesita luz porque sino no se ve la cerradura de las puertas ni la llave y es como si fueses "ciego", es a dir, no pues meter la llave en la cerradura.

Tiempo de ejecución

Unos 30 minutos para el primer reto, 15 para el segundo y otros 15 para el tercero(5 minutos por número exacto). Una hora y un pelín.

Material necesario

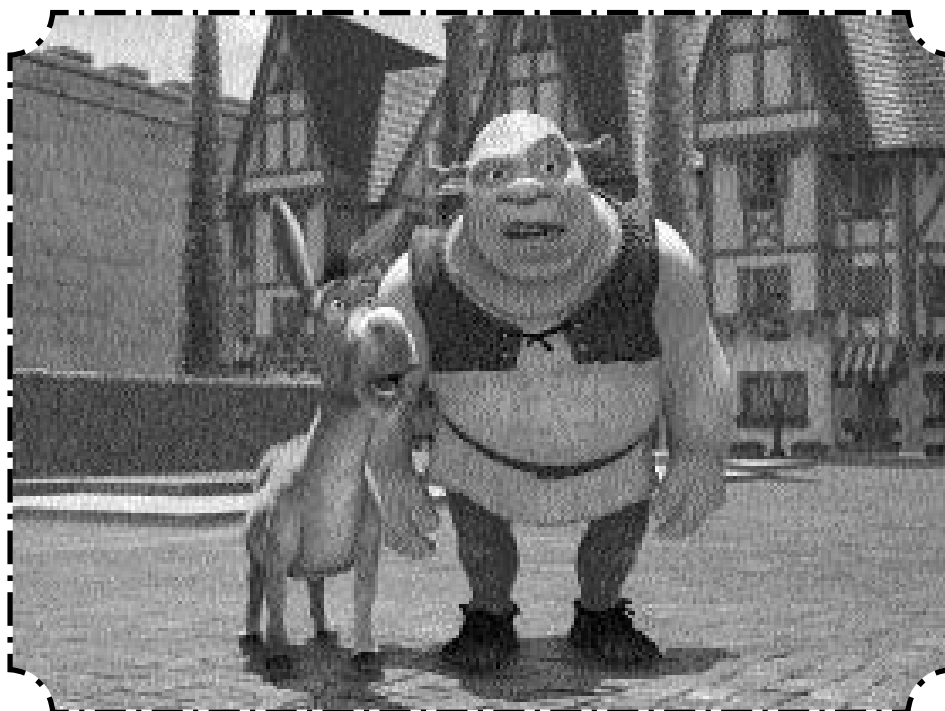
Primer reto: 1 tablero y 2 rotuladores de colores diferentes para cada grupo y cada educador, y un juego de llaves para cada grupo.

Segundo reto: una cartulina o trozo de papel continuo o folio para jugar al ahorcado, un rotulador y una cerradura para cada grupo.

Tercer reto: folios y bolis.



*Tenían la posibilidad de elegir:
ser uno mismo o como los demás...*



diez

capítulo

08:00	Diana educadores	15:00	Tiempo de ocio
08:30	Diana niños y aseo personal	16:00	Talleres
09:00	Oración de la mañana	17:00	Reunión
09:30	Desayuno	18:00	Merienda
10:00	Aseo tiendas	18:30	Actividad de la tarde
10:30	Servicios	20:00	Eucaristía
11:15	Almuerzo	21:00	Cena de gala
11:30	Actividad de la mañana	22:15	Baile real
13:00	Duchas	23:45	Oración de la noche
14:00	Comida	00:15	Silencio



*El rey les dio la posibilidad de elegir,
podían seguir siendo ogros o transformarse en seres bellos,
como dictaba las leyes del mundo de los cuentos...*

PAÍS DEL AGUA / PAÍS DE LA CORONA

Una vez dentro de Duloc, los ogros se presentan ante el rey Lord Farquaad y le plantean su problema, pero éste les propone un pacto: las tierras a cambio de modificar su aspecto gracias a unas galletas mágicas. Los ogros, después de un largo camino, ya no son los mismos, han cambiado, han salido al encuentro del prójimo, por lo que, tras meditarlo mucho, no aceptan y deciden ser feos por fuera, pero buenos por dentro y cambiar su mundo.

This is the moment. Tras todo un proceso de cambio por el camino hacia Duloc, los niños deben apostar por un proyecto cristiano que plasme todo lo ha aprendido y modificado en sí mismos. Hoy es el día de pensar en que pueden hacer por seguir el camino de Jesús y cambiar el mundo, es el día de plantear que van a hacer para cambiar su vida.

expulsados por feos

Durante el desayuno se produce la audiencia real en la que las comunidades de ogros le presentan su problema al Rey. Pero, tras un largo viaje, los ogros no sólo piden que no se edifique en su territorio, sino que demandan mayor justicia, paz, caridad y prosperidad para todo el Mundo de los Cuentos. El Rey acepta, sólo con una condición, que cambien su aspecto físico, porque les confiesa que, sus antepasados fueron expulsados del País de la Corona por feos y desagradables. Los ogros se quedan estupefactos ante tal confesión.

*Justo en el momento más decisivo, parecía que
cada uno quería llegar por su lado ante el rey...*



actividad de la mañana

EL MAPA DEL TESORO (THE RETURN OF "QUÉ APOSTAMOS")

Objetivo a descubrir

Una vez más, descubrir el valor del trabajo en equipo, pero esta vez, a un nivel más general, es decir que entre



todo el campamento (todo el mundo) se pueden cambiar las cosas.

Argumento

Tras conocer en el desayuno la propuesta del Rey, los ogros deciden, inicialmente, conseguir el método para su transformación. Se trata de un alimento mágico que si lo ingieren los transformará en seres bellos y armoniosos. Pero Lord Farquaad no lo pondrá tan fácil para ellos. Se encuentra en un cofre escondido por los terrenos de Benagéber.

Desarrollo de la actividad

El objetivo del juego será conseguir ese alimento mágico, para ello, se les da un mapa del campamento dividido en cuadrantes que les servirá para moverse en la actividad, que transcurre en tres partes:

En la primera, se juega por grupos. Se les dará una ecuación (de tres incógnitas) que deberán completar con unas cifras que encontrarán por el campamento o sobre algunos datos de los educadores, cocineras, etc. Una vez conocidos los datos, se les enviará a un cuadrante del mapa donde deberán buscar un sobre donde se les indica la pista sobre la zona donde se encuentra el cofre. Pero para conseguir la pista, antes deberán hacer una prueba que consiste en recorrer un laberinto (en la tierra) a ciegas mientras un miembro del equipo guía a la distancia para que pueda andar sin problemas.

Empieza la segunda parte, porque, una vez conseguida la pista, van corriendo y encuentran el cofre debajo de un árbol al lado de los waters. Como que la mitad del campamento ha llegado por una pista y la otra mitad por otra. En dos grupos siguen jugando, con una nueva ecuación, porque ahora deberán conseguir la llave que abre el cofre. La ecuación de ambos les llevará al comedor donde encuentran un sobre con la llave y una prueba: deben construir el castillo humano más grande de la historia. Nos conformamos con tres plantas, pero el número de miembros debe superar las 80 personas.

Tercera parte: Una vez superada la prueba, van corriendo a los baños y descubren que la llave no los abre, porque realmente abre las duchas de las chicas (nadie dijo que la llave fuera del baño, sino que era de la zona del baño). Allí para entrar les faltará superar una nueva superprueba. En este caso, consistirá en la mayor simulación de una caída de dominó humana.

Superada la prueba, entran a las duchas y encuentran allí, galletas príncipe, que serán el alimento mágico. Aprovechando que entramos todos a las duchas, batiremos el record de gente en unas duchas y para acabar las abriremos y feliz remojón!!!!

Espacio físico necesario

Todo el campamento, especialmente el comedor y las duchas de las chicas.

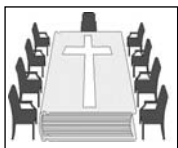
Tiempo de ejecución

Cada parte unos 30 minutos.



Material necesario

Sobres y galletas.

**reunión****ELIGIENDO UN CAMINO****Objetivo a descubrir**

Las elecciones en la vida y como nos afectan. Los niños deben saber cómo quieren que sea su vida, si luchando por el amor siendo como ellos creen que deben ser o siguiendo el dictado de la sociedad.

Lectura inicial de San Lucas

Jesús comienza su ministerio en Nazaret (Lc 4, 14-22)

"Jesús, impulsado por el Espíritu, regresó a Galilea, y su fama se extendió por toda la comarca. Enseñaba en las sinagogas y todos lo alababan.

Llegó a Nazaret, donde se había criado. El sábado entró, según su costumbre, en la sinagoga y se levantó a leer. Le entregaron el libro del profeta Isaías, desenrolló el volumen, y encontró el pasaje en el que está escrito: "El Espíritu del Señor está sobre mí, porque me ha ungido. Me ha enviado a llevar la buena nueva a los pobres, a anunciar la libertad a los presos, a dar la vista a los ciegos, a liberar a los oprimidos y a proclamar un año de gracia del Señor". Enrolló el libro, se lo dio al ayudante de la sinagoga y se sentó; todos tenían sus ojos clavados en él; y él comenzó a decirles: "Hoy se cumple ante vosotros esta Escritura".

Reflexión

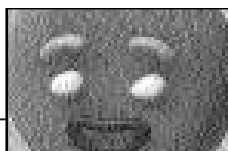
Jesús aparece reflejado en este texto como el enviado de Dios y para qué ha venido a este mundo. Es muy importante la frase "Hoy se cumple ante vosotros esta Escritura". Señala que, a partir de ese instante, el mensaje de Jesús empieza a ser una realidad, que ya se ha cumplido la promesa de Dios de enviar al Mesías, aunque esto no lo dice claramente, sino por medio de palabras enigmáticas. Con esta frase, y con la lectura de ese pasaje, Jesús muestra que el momento de la salvación ha llegado, dando esperanzas a pobres, abandonados y oprimidos.

Los niños podrían decir en estos momentos que entienden ellos por salvación.

PACTO - IDENTIDAD I**Desarrollo de la dinámica**

Los niños deben señalar, bien oralmente o por escrito, que entienden ellos por pobres, abandonados y oprimidos; que tipo de personas de nuestra sociedad encajan en esta descripción.

Al mismo tiempo hay que intentar que los niños entiendan que todos podemos ser en algún momento pobres (no sólo materialmente) o estar oprimidos de algún modo. Por eso, junto con el ejercicio anterior, que escriban



también situaciones donde una persona puede estar necesitada de ayuda.

La conclusión a la que se debe llegar es que el mensaje de salvación va dirigido a todo el mundo y que todos somos partícipes de la salvación. Por eso, en la elección del argumento del campamento, deciden no comerse la galleta y apostar por ser uno mismo y no por cómo hoy nos dicta la sociedad.

Material necesario

Folios y bolígrafos

IDENTIDAD II - ESTILO DE VIDA

Desarrollo de la dinámica

vamos a hacer un gran ejercicio de imaginación. Al igual que los ogros deben elegir entre comerse o no las galletas que les cambien por fuera (pero no por dentro), ellos hoy deben elegir cual quieren que sea su camino futuro. Para ello, deberán imaginarse en voz alta como será su vida de adultos si apuestan por Jesús o no (por ejemplo, uno puede decir que si sigue a Jesús tendrá una familia, ayudará en Caritas, educando a los hijos en la Iglesia, conviviendo con los inmigrantes... o si no apuesta por Jesús: triste, viviendo sólo por el dinero, sin ir a misa, egoísta, fanático de la tele...).

Tras esto, deberán decidir (y entender) porque se quedan sin comerse la galleta.

Material necesario

Nada

*Habían decidido seres ellos mismos, luchar por sus creencias,
darse a los demás y no basarse en la apariencia...*



actividad de la tarde

EL FANTASMA DEL FUTURO

Objetivo a descubrir

Continuamos trabajando sobre el proyecto cristiano. Conocer las misiones que Jesús nos ofrece para nuestro futuro como hijos suyos siguiendo su estilo de vida.



Argumento y ambientación

Los ogros le contestan al Rey que no, que prefieren ser como ahora, feos por fuera pero bellos por dentro (después de todo el camino, se han transformado interiormente). Éste se enfada y les dice que están equivocados y que nunca serán nadie, para demostrarlo llama al Fantasma del Futuro (de Dickens), quien les muestra que el futuro, un futuro feliz donde la bondad, gracias al compromiso de los ogros, reina en el Mundo de los Cuentos.

Desarrollo de la actividad

Este es el típico juego de "Moros y cristianos", pero con diferentes variantes para hacerlo más interesante.

Para empezar, hay cuatro equipos (por colores: rojo, blanco, azul, verde). Inicialmente cada equipo sólo puede pillar a un color y sólo puede ser pillado por otro. De esta manera sólo deben controlar a los colores con los que, inicialmente, presentan batalla:

ROJO ataca BLANCO

BLANCO ataca AZUL

AZUL ataca VERDE

VERDE ataca ROJO

Como siempre, cada equipo tiene una "casa" donde no pueden ser pillados y, en este caso, los elementos a capturar son valores u opciones para el futuro que tendrán distintas puntuaciones (del 1 al 10, según el criterio de cada equipo antes de empezar el juego), de manera que habrá niños que poseen un valor mayor que los otros:

- Eliminar la pobreza
- Amar sin límites
- Construir un mundo mejor
- Respetar al diferente
- Saber perdonar
- Orar todos los días
- Ayudar a quien lo necesite
- Ser humildes en la vida
- Perpetuar la paz en el mundo
- Familia cristiana o vida religiosa

Una vez en marcha, el juego, cada equipo debe intentar conseguir las opciones futuras ajenas y mantener las propias. Pero es entonces cuando llegan las novedades, porque cuando el jefe (o Fantasma del futuro) haga un pitido todo el mundo ataca a todos y cuando se hagan dos, se vuelve a la normalidad.

Además, cuando se pille a un miembro, se le lleva al Fantasma del futuro quien les realizará una prueba divertida para que puedan continuar jugando.

Espacio físico necesario

Todo el campamento

Material necesario



Pinturas de dedos para identificarlos, opciones en cartulina para cada equipo y rotuladores para poner la puntuación decidida.

*Por fin, los ogros eran felices y todo el camino
había valido la pena: eran unos hombres nuevos...*



actividad de la noche

GALA DEL JUBILEO

Objetivo a descubrir

Es la última noche del camino, es una noche especial y los ogros celebrarán su propio jubileo, tras haber aprendido muchas cosas en estos diez días, cosas que les han hecho ser seres completamente nuevos.

Argumento

Los ogros y todos los personajes de los cuentos, celebran que el Mundo de los Cuentos ya es mucho mejor

Desarrollo de la actividad

Primero tendrá lugar la cena de gala, será una cena muy especial, ya que (como todos los años la serviremos nosotros, los padres de familia). A continuación, será la entrega de los regalos del amigo invisible, uno por uno se entregarán los regalos. Esta noche tan emotiva finalizará con el gran baile, el "baile de Shrek", que han estado esperando los niños con gran entusiasmo.

Espacio físico necesario

El comedor

Tiempo de ejecución

Hora y media

Material necesario

Música y cada uno su regalo de amigo invisible



Tras el camino, ya no era el mismo y su vida cobraba sentido...



once

capítulo

08:00	Diana educadores	13:00	Salida de Benagéber
08:30	Diana niños y aseo personal	14:00	Parada a comer
09:00	Oración de la mañana	15:30	Regreso final a Torrent
09:30	Desayuno	17:00	Llegada a Torrent
10:00	Recogida mochilas/tiendas	17:30	Desmontaje campamento
11:30	Almuerzo	18:30	Despedida y cierre
12:30	Oración de conclusión		



entrega del título de ogro

Como hoy es el último día del campamento, también será el final del camino y de ese extraño hechizo por el que los niños durante once días han sido ogros, por lo tanto se realizará la entrega de diplomas con el título de ogro profesional. Esta ceremonia se realizará inmediatamente después de que los niños desayunen y habrá un diploma para cada niño, que será entregado por cada padre de familia.

*...y colorín, colorado,
este cuento se ha acabado*



los servicios

aparte de jugar, hay que tener limpio el campamento

CAMPAMENTO I

Supone "Servir" en el desayuno, comida, cena y, después, "Mejoras", haciendo pequeñas cositas para construir un campamento mejor entre todos.

CAMPAMENTO II

Supone "Exteriores" con la recogida de basura de todo el perímetro del campamento y "Cocina" con la ayuda a las cocineras en todo lo que necesiten.

COMEDOR I

Limpieza del suelo y mesas del comedor tras el desayuno.

COMEDOR II

Limpieza del suelo y mesas del comedor tras la comida y cena.

FREGAR I

Durante la mañana fregar los utensilios de cocina de la noche anterior y los del desayuno. Además, el educador de turno deberá preparar todo lo necesario para que el resto del campamento pueda lavar sus cubiertos del desayuno.

FREGAR II

Fregar los utensilios de cocina de la comida. Además, el educador de turno deberá preparar todo lo necesario para que el resto del campamento pueda lavar sus cubiertos de la comida y cena.

LETRINAS

Limpieza de los servicio y duchas del campamento

ORACIÓN

Estudiar y preparar las oraciones siguientes. Importante pensar una dinámica para hacerla más atractiva y visual.

tiempo de ocio

el tiempo libre debe ser productivo y acompañado

DEPORTES

El fútbol, volley... no se juegan al tuntún. Organicemos nosotros campeonatos, estemos jugando con ellos.

MANUALIDADES

Para estar aburrido esperando la reunión o la cena, mejor hacer fáciles pulseras o arcilla.

GITARRA

No esperemos a que tengan que pedirnos las guitarras o los cantos, dejémoslas a la vista, llevemos acordes para enseñarles a tocar, canciones para cantar...

ACOMPAÑAMIENTO

Siempre algún educador echando un vistazo de que todos estén bien, compartiendo con ellos sus juegos.



los talleres

cada día, algo nuevo que crear

CAPÍTULO 2 - ESCUDOS HERÁLDICOS

Hoy no hay un...

CAPÍTULO 4 - ZAPATERO CENCIENTA

Pasos a seguir:

Con pínzas desmontadas sin el hierrecito del medio, las montamos organizadamente formando un cuadro. La base será un cartón con pínzas pegadas, y las paredes a modo de ladrillo, con las pínzas apiladas. La tapa la recortaremos también con cartón o cartulina y le pondremos unas pínzitas para coger al medio.

Luego se puede pintar con ceras o barnizar .

Material:

Pínzas, unas 20 por niño.

Cola blanca.

Barniz.

Pinturas de cera.

Cartón o cartulina.

Tijeras.

CAPÍTULO 5 - JOVEN CASTOR

Tras el éxito del año pasado, volvemos a trabajar la faceta más campista. Esta vez, mezclaremos primeros auxilios con orientación, mochileros...

CAPÍTULO 6 - POSAVASOS

Pasos a seguir:

Se coloca la platelina en el papel de acetato (tamaño del papel media cuartilla) y se pone una gota de pegamento, se coloca rápidamente otra hoja de papel de acetato de la misma medida que la primera y otra gota de pegamento. Cojemos el rodillo de amasar y lo pasamos por encima de las hojas de papel de acetato presionando con fuerza hasta que la platelina de aplane.

Con las tijeras recortamos el papel de acetato que sobra y le hacemos la forma de un posa vasos.

Material:

Plastelina

Pegamento fuerte,

Rodillo para amasar,

Tijeras

Láminas de papel de acetato.



CAPÍTULO 8 - MI AMIGO INVISIBLE

Piedras, arcilla, lana, dibujos, poemas... todo vale para crear en un hora de taller el regalo ideal para tu amigo o amiga invisible.

CAPÍTULO 10 - DECORA TU COMEDOR PARA UNA FIESTA

Entre todos vamos a dejar el comedor de lo lindo: girlandas, estrellas, decoración, zona de baile, ramilletes para las niñas, pajaritas para ellos... el objetivo: una fiesta inolvidable, chicas.

