

ASPECTOS COMUNES.

1. TENEMOS ENCUENTA EN CADA UNA DE LAS BASES QUE:

1. Los pequeños van con miedo y los primeros días quieren estar cerca de los compañeros de su Centro.
2. Las actividades no sean agobiantes y favorezcan el conocimiento, la convivencia y la comunicación. Compatibilizar lo humano y lo cristiano. Las actividades deben desarrollar la orientación del día.
3. Los acampados no tienen claras las cosas. No dar nada por sabido.
4. A la hora de preparar las actividades se tendrá en cuenta el Jubileo de los 2000 años transcurridos desde la Encarnación de Jesucristo. Las actividades y celebraciones harán referencia a las preguntas: ¿Qué tiene que asumir hoy Cristo? ¿Qué tenemos que asumir nosotros? ¿Qué tengo/tenemos que cambiar?. Analizarán la vida humana y cristiana desde la perspectiva de la Alegría, desde la reconciliación, desde la apertura al mundo, desde la solidaridad, desde la Eucaristía y desde la confesión de Dios como Padre, Hijo y Espíritu. Los puntos nucleares del Jubileo 2000 son:
 - _ Dios Trinidad presente en la historia y en mi vida.
 - _ La alegría por...
 - _ La gratitud por...
 - _ La conversión: la apuesta por cambiar lo que destruyo.
 - _ La reconciliación: con Dios, conmigo mismo, con los demás, con la naturaleza
 - _ La solidaridad con la humanidad: pobres y marginados.
 - _ La Eucaristía como cumbre de la fiesta.
 - _ María, la mujer que hizo posible la Encarnación.
 - _ La Iglesia, comunidad de fe y de vida.
5. El Campamento es una experiencia de esfuerzo en la integración y solidaridad.
6. Las palabras que motiven el campamento son: Compenetración, ayuda, estilo común, unión, conocimiento, encuentro, experiencia, alegría, diversión, solidaridad...
7. Se proponen como veladas: verbenas, fiestas, juegos nocturnos, jinkanas, noche de disfraces, marchas nocturnas, engaños...
8. Se proponen juegos de competición puntuables para educar en la gratificación del esfuerzo.
9. Como Talleres, se proponen: Relajación, Naturaleza, Manualidades. Organizar las

- actividades de un día de modo que nos acerquen a la realidad del pueblo de Puerto de Béjar.
10. Las actividades que se preparen para los siguientes días de las marchas han de tener en cuenta el cansancio, ampollas, etc.
 11. Programar la responsabilidad de “Monitores de día” para estar siempre con los chicos y favorecer el descanso de todos, así como la tarea del Monitor de apoyo de cada Base.
 12. El equipo de Monitores ha de tener los criterios comunes de actuación muy claros.
 13. Especialmente los primeros días hay que cuidar el aseo personal y la limpieza de la ropa, educando en su cuidado, lavado,...

Todos los días se celebrará la oración de Laudes y Eucaristía en el campamento – independientemente del programa de cada Base- a las 8,50 h. para los claretianos, el personal de cocina, y los monitores y chicos que lo deseen.

2. CRITERIOS DE ACTUACIÓN PARA LOS MONITORES.

VIVE TU RESPONSABILIDAD con espíritu de servicio, entrega, presencia y disponibilidad.

ANTES DEL CAMPAMENTO, EL MONITOR:

1. Habrá asimilado la información sobre la finalidad y las actividades a realizar.
2. Participará activamente en la preparación de las actividades encomendadas a su Centro.

EN LOS DÍAS DEL CAMPAMENTO, EL MONITOR:

- 1. Es consciente del valor e importancia de la misión que tiene encomendada:** suscitar personas con valores cristianos. El Monitor es un educador y sirve al educando como guía, como punto pasajero de identificación, como ayuda en la toma de conciencia de sí, como instancia crítica.
- 2. Vive maduramente su afectividad y educa para una afectividad integrada.** El Monitor sabe que la afectividad, en cualquiera de sus aspectos o modalidades, es factor esencial de la persona humana. Muchas de las necesidades básicas de la persona tienen su fundamento en esta parte afectiva, como el amar y el sentirse amado, el sentimiento de utilidad personal y socialmente reconocido así como el sentido de la vida. Cuerpo, razón y afecto conforman un todo unitario y dinámico desde el cual actúa el ser humano.
- 3. Es testigo de la fe.** Sabe que influye más con el ejemplo de su vida que con sus palabras. El Monitor • animador no es una persona neutra en el proceso educativo, sino que es un militante, alguien que siente y vive profundamente lo que propone y lo que quiere comunicar.
- 4. Es un profesional.** Cuida el desarrollo de la propia función con actitud interna de

seriedad en el servicio que se presta. Para realizar con un mínimo de eficacia su función, evita caer en la improvisación y en el espontaneísmo.

5. Es un educador. El Monitor es en todo momento un educador, que asume sus responsabilidades. Exige estar en medio de los jóvenes como quien comparte, ayuda, anima y orienta, pero sin renunciar a su papel de educador. Existe el peligro de que, al querer ser uno más entre los jóvenes, abandone su tarea, pensando que así será mejor aceptado. Sin embargo, el animador ha de asumir su responsabilidad, consciente de que tiene algo que decir y que aportar a quien, contra toda apariencia, busca en quien apoyarse para caminar.

6. Es una persona dialogante. El animador ha de ser capaz de entablar un diálogo educativo, en un dar y recibir. Esa capacidad de comunicación personal es en pocos casos una cualidad natural; en la mayoría de los animadores supondrá una actitud cultivada, y requerirá ejercicio, esfuerzo de clarificación, de saber acercarse a los jóvenes con transparencia.

7. Tiene sentido de equipo. El Monitor ha de sentirse integrado y participando de los mismos objetivos y opciones del Equipo educador. El testimonio individual es hoy insuficiente, y la coherencia personal se ha de encontrar reforzada por un trabajo asociado y de equipo. El animador no es una persona llamada a realizar sus propios planes, sino que está invitado a ser mediador entre los diversos miembros del Equipo animador, entre los diversos proyectos, entre las instancias ideales y las situaciones concretas.

8. Tiene la capacidad de siembra y de espera. En educación, al tratar con personas es importante tener el sentido del tiempo, que no funciona por plazos fijos, pues está supeditado al ritmo de evolución de cada persona.

9. Es creativo: Ayuda a centrarse en lo esencial sin despreciar nada ni a nadie y hace que todos se centren en ello. Ve por dónde va el grupo, lo deja libre y a la vez lo acompaña. Parte de lo que sucede en el grupo porque sabe que todo lo que en él se dice o hace es importante. Reconoce lo que pasa en el grupo, en caso de que sea necesario; para ello aprovecha todo lo que pasa en él: mediante una relación inusual propone que todos se centren en lo que tienen entre manos. Descubre lo que cada uno necesita y se lo aporta sin manipular o crear dependencias. Encuentra nuevas fórmulas y formas de trabajo en el contacto con el grupo, pues éste le va dando la clave de lo que necesita. Ayuda siempre de forma renovada a que cada uno se exprese personalmente y a la vez avance todo el grupo. Potencia la personalidad de cada uno y le facilita medios y fórmulas para que se exprese, descubra y aporte su riqueza personal. Acepta inicialmente todas las opiniones y hace que los demás las respeten, aunque después se critiquen y seleccionen. A ello ayudará el establecimiento constante, tanto espontáneo como prefijado, de un diálogo abierto.

3. CRITERIOS DE ACTUACIÓN PARA LOS

ACAMPADOS:

ANTES DEL CAMPAMENTO:

1. Habrá asimilado la información sobre la finalidad y las actividades a realizar.
2. Participará activamente en la preparación de las actividades encomendadas a su Centro.

EN LOS DÍAS DEL CAMPAMENTO:

1. Eres capaz de descubrir que el campamento es como tu casa y como tu familia todos los días.
2. Te ilusiona convivir con otros chicos y chicas de tu edad que no son como tú porque ayudas a todos con tu manera de vestir, con tu buen hablar y tu aseo...
3. Descubres que las instalaciones tienen muchas zonas diferentes, y cada una su finalidad.
4. Vives con buen humor y con buen gusto.
5. Sientes que todas las cosas son tuyas y por eso las usas con cuidado.
6. Crees que es importante respetar la intimidad de los compañeros y de los monitores.
7. Vives estos días afinando el oído: podemos perder mucho tiempo y muchas oportunidades si acumulamos retraso.
8. Puedes mimar lo bueno y esquivar lo malo.
9. Sabes que lo que no hagas se quedará sin hacer o, lo que es peor, se lo cargarás a otro/a.
10. Si eres capaz de descansar, dormir, soñar, reír, ¡gracias por ser como eres!

4. LAS RUTAS PARA LOS VIAJES:

VIAJE DE IDA:

* Coche 1: Centros de Logroño y Valladolid.

Salida de Logroño a las 9 h. Breve descanso en Valladolid para tomar algo.

Salida de Valladolid a las 12,30 h. Parada en ruta para comer.

Llegada al Campamento a las 18,00 h.

*** Coche 2: Centros de Aranda y Segovia.**

Salida de Aranda a las 11 h.

Salida de Segovia a las 13,00 h. Parada en ruta para comer.

Llegada al Campamento a las 18,00 h.

*** Coche 3: Centro del Claret de Madrid y El Espino.**

Salida de Corazón de María a las 12 h. Parada en ruta para comer.

Llegada al Campamento a las 18,00 h.

*** Coche 4: Centros de Ferraz, Vallecas y Puertollano.**

Salida de Ferraz a las 12 h. Parada en ruta para comer.

Llegada al Campamento a las 18,00 h.

VIAJE DE VUELTA:

*** Coche 1: Centros de Logroño y Valladolid.**

Salida de Puerto de Béjar a las 12 h. Parada en ruta para comer.

Llegada a Valladolid a las 17 h.

Llegada a Logroño a las 21 h.

*** Coche 2: Centros de Aranda y Segovia.**

Salida de Puerto de Béjar a las 12 h. Parada en ruta para comer.

Llegada a Segovia a las 17 h.

Llegada a Aranda a las 20 h.

*** Coche 3: Centro del Claret de Madrid y El Espino.**

Salida de Puerto de Béjar a las 12 h. Parada en ruta para comer.

Llegada a Corazón de María a las 20 h.

*** Coche 4: Centros de Ferraz, Vallecas y Puertollano.**

Salida de Puerto de Béjar a las 12 h. Parada en ruta para comer.

Llegada a Ferraz las 18 h.

5. MATERIAL NECESARIO PARA LA INTENDENCIA.

MATERIAL DE COCINA:

- Fuegos de presión:
- Fuentes:
- Ollas:
- Paelleras:

- Sartenes grandes y menaje de cocina:
- Arcón frigorífico:
- Menaje comedor:

OTROS MATERIALES:

- Material eléctrico:
- Equipo de megafonía:
- Lumogases:
- Tiendas de campaña: Canadienses de 5: Iglúes de 4:
- Pabellones:
- Grifería para lavabos y duchas: