

# 11. JUEGOS VARIOS (material de apoyo)

## VELADAS. (LOGROÑO).

–

### **Día Martes 4 :**

- Velada presentación. Se hará lo que cada grupo tenga preparado.

### **Día Miércoles 5:**

- Gimkana nocturna.

### **Día Jueves 6:**

- Concurso variado.

### **Día Lunes 10:**

- Nautilus.

### **Día Martes 11:**

- Noche de miedo.

## NAUTILUS.

Historia:

¡Bienvenidos intrépidos buscadores!. Os encontráis a bordo del Nautilus, embarcados en una misión peligrosa, pero en la que existen muchos tesoros. Esta misión consiste en encontrar el legendario tesoro de la Atlántida, pero para ello tenéis que prepararos. **Para saber dónde se encuentra la Atlántida, debéis recorrer mundo ayudados por el Capitán Nemo, último visitante de esta isla. El Capitán Nemo os ha dejado pistas para encontrar la Atlántida, pero para que nadie más las cogiera, ha dejado unos vigilantes amigos suyos, que os harán pruebas y os darán material para convertirlos en piratas.**

Cuando seáis piratas el último amigo del capitán os proporcionará un mapa en el que se indica dónde está la Atlántida, y por tanto el tesoro.

Realización:

- Se les divide como mínimo en 10 grupos.
- Se les pone en el brazo un brazalete de un color distinto para cada grupo.

1º. Cada grupo tiene que encontrar una piedra de su color, que estará por el campamento, y seguir las instrucciones para encontrar la pista.

Por ejemplo: “ 5 pasos al frente, 3 pasos al frente,....”.

Ejemplo de pista: “ Os podéis sentar allí pero sólo para hacer talleres.”

2º. Después de recoger la pista tienen que ir al lugar que se les indica en ella, en el que estará un monitor que les hablará de su personaje, les hará una prueba, les dará una parte del disfraz de pirata y les dirá una pista para que vayan al siguiente puesto. En la última de las pruebas se les dará un mapa en el que se indique donde está la Atlántida con su tesoro.

## Puestos:

### 1. Introducción:

Hola soy una sirena y si queréis encontrar la Atlántida, yo os puedo ayudar, pero para ello me tenéis que ayudar primero vosotros a mí. Neptuno me ha castigado y no puedo salir de mi prisión hasta que demostréis que podéis usar las manos para hacer un gancho de pirata.

(Se les da cartulina negra y papel albal para que fabriquen el gancho y se lo pongan en la mano).

### 2. Introducción:

Os habéis encontrado con el Capitán Cousteau, pero para poderos comunicar conmigo, primero os tendréis que hacer una espada. En agradecimiento os daré una pista para ir al siguiente puesto.

(Deben buscar un palo en el monte y rodearlo de papel albal).

### 3. Introducción:

Soy el monstruo del abismo y para cruzarlo tenéis que fabricar un parche de pirata y como todo buen pirata hacerme una canción con estas palabras:

Campamento, marchas, piscina, divertido, amigos.

(Se les da cartulina negra, gomas y tijeras).

### 4. Introducción:

Yo soy un delfín y como soy un animal tan juguetón, os indico el camino si jugáis conmigo.

Jugar al veo-veo.

Y como los piratas son muy sucios, se les pinta la cara de negro (dar antes NIVEA).

### 5. Introducción:

Deben cantar la que ellos consideran la canción del verano.

Yo soy neptuno y he salido demasiado del agua del mar por lo que me ha dado una insolación. Os invito a que os pongáis un pañuelo en la cabeza para que no os pase lo mismo.

(Se les da bolsas de basura a modo de pañuelos).

### 6. Introducción:

Soy un caballito de mar y me encanta corretear, saltar y brincar. Lo que más me gusta es jugar a la cantinera, jugad conmigo.

Si lo hacéis bien os daré el material necesario para fabricar vuestras propias monedas.

(Se les da cartulinas doradas, rotuladores y tijeras).

### 7. Introducción:

Yo soy un vigilante del tesoro y soy elástico porque hay mucha gente que quiere colarse para conseguir vuestro tesoro y yo intento impedirselo. Vosotros tenéis que demostrarme vuestra elasticidad.

Juego del Twister.

(Para el juego deben remangarse los pantalones y dejárselos así hasta el final del juego).

#### 8. Introducción:

Hola chicos yo soy la dependienta de una pajarería, pero tengo un problema porque se me han escapado todos los loros que tenía. Para ayudarme tenéis que cruzar estos obstáculos y yo os daré una pista y un loro.

(Hacer un circuito de saltar y pasar por debajo pequeño).

HARÁN FALTA 100 COPIAS DE LOS LOROS Y PINTURAS.

EN UN ÚLTIMO PUESTO SE PRESENTARÁN ANTE UN MONITOR, QUE COMPROBARÁ SI TIENEN TODO LO NECESARIO PARA SER PIRATAS Y LES DARÁ EL MAPA QUE LES LLEVARÁ A LA ATLÁNTIDA.

### LA NOCHE DE MIEDO.

Es imposible hacerla aquí sin conocer el terreno. Allí, una vez visto el sitio, se inventará una historia y un recorrido donde habrá distintos puestos para cada monitor, por los que pasarán los chavales por grupos, con una linterna por grupo.

### CONCURSO VARIADO.

- Se les divide en grupos.
- Habrá un monitor por cada grupo que les explicará su prueba y vigilará que no hagan trampas.
- Habrá un tiempo determinado para realizar las pruebas, para todos el mismo.
- Quien realice la prueba sumará 10 puntos.
- Quien no, restará 5 puntos.
- Cada 2 pruebas se hará una general en la que saldrá algún miembro de unos grupos (por lo menos una de cada grupo) e interpretará una película para el resto. Quien la adivine sumará 5 puntos más.

### PRUEBAS.

- Puzzles.

- Cifras.
- Letras.
- Ahorcados.
- Definiciones.
- Pruebas de ingenio.

## GIMKANA NOCTURNA

La Gimkana consiste en realizar varias pruebas a lo largo de un circuito.

Se realiza por grupos. No les acompaña ningún monitor ya que éstos están en los distintos puestos del Juego.

En cada puesto, y después de haber superado la prueba, se les da la pieza de una frase o algo parecido previamente confeccionada (así sabremos que los chavales han pasado por todos los puestos).

## PUESTOS:

1. En este puesto se coloca una fila de velas (HAY QUE COMPRAR UNAS 5) a lo largo y los chavales tienen que intentar apagarlas todas echando el agua de la boca, tipo chorro de fuente.

2. Tienen que decir entre todos, por turno, los números del 1 al 100 y en todos los que tengan 5, 7 ó múltiplos de los mismos tienen que decir “pi”. Si se equivocan tienen que empezar de nuevo.

Ejemplo: 1,2,3,4,pi,6,pi,8,9,pi,11,12,13,pi,pi,16,pi,18,19,pi,pi,22,...

3. En una superficie determinada se esconden unos palillos y tienen que encontrarlos.

4. Cambiarse todos los componentes del equipo la zapatilla del pie derecho al pie izquierdo y la camiseta (lo de atrás tiene que quedar adelante); mientras tanto tienen que cantar una canción que les diga el monitor. Tienen que ir con la ropa cambiada hasta el final de la Gimkana.

5. Con una manzana en la boca uno del grupo debe pasar entre las piernas del resto colocados en fila. Cuando salga del túnel de piernas le tiene que pasar la manzana al siguiente compañero, todo esto sin que se le caiga de la boca. Si se cae en algún

momento debe volver a empezar. Lo tienen que hacer todos los miembros del grupo y si se ve que acaban rápido que lo repitan las veces que le monitor quiera.

6. Ordenar de mayor a menor en edad a los monitores/as de su base.
7. Ordenarse entre ellos de mayor a menor de edad sin posibilidad de hablar, deben hacerlo por mímica. Todo esto subidos en algo en lo que tengan que guardar el equilibrio, cambiándose sin bajarse y sin caerse.
8. Llevar agua de un cubo a otro con un folio.
9. Como es el principio del campamento esta prueba consiste en conocer los nombres, entonces cada miembro del grupo por orden dice su nombre y una parte del cuerpo que le pica. El siguiente repetirá la del anterior y añadirá la suya. Así sucesivamente.  
Ejemplo: “Me llamo Fernando y me pica el pie”  
“Él se llama Fernando y le pica el pie y yo me llamo Rosa y me pica el ombligo”.  
“Él se llama Fernando y le pica el pie y ella se llama Rosa y le pica el ombligo y yo me llamo Agustina y me pica la barriga.”

## JUEGOS

### MATERIAL PARA JUEGOS Y VELADAS

- \* Focos pequeños o linternas grandes (para apuntar al cielo por la noche). Bastará con 2 ó 3 focos o linternas.
- \* 4 pelotas blandas de plástico o pequeñas pelotas de playa. Han de ser del tamaño de un balón de fútbol o más pequeñas.
- \* 2 sogas para jugar al socatira (que sean robustas y suficientemente largas).
- \* Balones de fútbol y/o voleibol. Al menos 4 balones.
- \* 25 vasos, 40 cucharas iguales entre sí (de tamaño) y 4 cubos o barreños.
- \* 5 pelotas de tenis.
- \* Imperdibles, tantos como chavales en la base 1 (se supone que unos 130 chavales).

- \* Cartulinas y rotuladores (aunque este material suponemos que ya estará pedido por los de talleres y no hace falta repetirlo).
- \* 150-200 globos.
- \* Papel higiénico (suponemos que se llevaría aunque no se hubiera pedido aquí, pero por si acaso).
- \* 2 dados, si es posible grandes.
- \* Rotuladores gordos rojo y negro.
- \* Ceras y/o pinturas de cara.
- \* Papel de embalar.
- \* Papel pinocho o cartulinas de colores (suponemos que ya habrá para otras actividades como los talleres).

## JUEGOS: OLIMPIADAS

Estas Olimpiadas están pensadas para hacerse en dos días durante la hora de "Deportes" (en principio, los días 19 y 20 de Julio para terminar el día 20 que es el día de la Solidaridad).

Consistirá en ir haciendo una serie de pruebas por equipos, pruebas en las que será importante el espíritu de equipo y la capacidad de colaboración entre los chavales.

### Organización de las competiciones

Se dividirá a los chavales en 16 grupos, de tal forma que si son alrededor de 130 habrá unos 8 chavales por equipo. Aunque sean menos se mantendrán los 16 grupos para poder hacer los emparejamientos de equipos, ya que el número de componentes en cada equipo no es lo más importante.

Los grupos no serán los de los monitores, sino otros nuevos lo más mezclados posibles para que además sirva a los chavales para hacer nuevas amistades. Habrá que intentar equilibrar el número de chicas y chicos en cada grupo porque casi todas las pruebas son básicamente físicas, de tal forma que se compensen lo más posible los equipos. Y hecho esto, a cada grupo se le dará un número del 1 al 16 y un nombre (posiblemente de un país, pero esto se puede cambiar según conveniencias), y se le dará también un orden de las pruebas a realizar en cada una de las dos jornadas. En el propio papel con el orden de las pruebas se pueden dejar los huecos convenientes para las puntuaciones.

La competición consistirá en ir acumulando el máximo de puntos posibles en cada prueba para luego hacer la suma global y ver así la puntuación total de cada equipo. La mayoría de las pruebas son competiciones entre dos equipos (o cuatro equipos a la vez), pero en el organigrama de enfrentamientos se ha intentado que haya el mínimo número de enfrentamientos repetidos para que todos compitan contra todos. Además hay algunas pruebas individuales.

Más adelante se añade el organigrama de emparejamientos en las pruebas y los turnos en que se irán haciendo las pruebas. Como se puede observar, todos los grupos pasan por todas las pruebas y sólo se repiten emparejamientos en los casos inevitables.

### Puntuaciones

Muchas de las pruebas son competiciones por grupos de dos en dos. En estas pruebas se otorgarán 3 puntos al grupo vencedor y 1 punto al no vencedor.

Otras pruebas son competiciones de cuatro en cuatro grupos. En estas pruebas se dará 4 puntos al primer clasificado, 3 puntos al segundo, 2 puntos al tercero y 1 punto al cuarto clasificado.

Y finalmente, hay otras pruebas individuales en las que se podrá medir fácilmente con un número la actuación del grupo. A las cuatro mejores clasificaciones en cada una de estas pruebas individuales se les otorgará 4 puntos, a las cuatro siguientes 3 puntos, 2 puntos a las cuatro siguientes y a las cuatro últimas 1 punto.

## Pruebas

Las pruebas a realizar (cada grupo pasará una vez por cada una de ellas) son las siguientes:

\* **Balón prisionero:** es una prueba de competición entre dos equipos. Se hace en un círculo o cuadrado en el que se pondrán todos los miembros de ambos equipos salvo dos de cada equipo que se quedarán fuera. La prueba se hace con un balón blando (de plástico o de playa) para que no haga daño, ya que consiste en ir eliminando a los concursantes del interior del círculo dándoles con la pelota. Los que están fuera del círculo son los que lanzan el balón (con la mano, nada de patadas). Los que están dentro no pueden salir, y los que están fuera no pueden entrar. Cada vez que un miembro es eliminado no queda fuera del juego sino que pasa al exterior y también puede lanzar la pelota. Lanzará la pelota quien la coja, pero una vez cogida no se le puede quitar. Se puede evitar ser eliminado si se coge la pelota en el aire cuando ésta te es lanzada, pero si te toca y se cae quedas eliminado. En caso de que alguien del interior coja la pelota en el aire, se la puede pasar a quien quiera del exterior para que el juego continúe. Ganará el equipo que sea el último en conservar miembros suyos en el interior del círculo.

\* **Pañuelo:** Este es el conocido juego del pañuelo. Un monitor lleva el pañuelo, y los miembros de cada grupo se ponen a ambos lados del monitor, alejados una cierta distancia (igual para ambos grupos). Cada vez que lo diga el monitor, un miembro de cada grupo corre a por el pañuelo. Si lo coge y vuelve a su lado sin que le toque el del otro grupo gana, y si es tocado pierde. Los que van perdiendo se eliminan y gana el grupo que conserve miembros al final del juego. Correrá cada vez un miembro del grupo por orden, y si gana se pone al final de la cola por si tiene que volver a correr.

\* **Socatira:** Este juego también es de competición entre dos equipos. Cada equipo tira de una soga hacia su lado y el que desplace una cierta distancia al otro equipo gana. Si un equipo suelta la soga también pierde.

\* **Carreras unidos:** Otro juego de competición entre dos equipos. Cada grupo forma una especie de gusano cogiendo cada uno con una mano el tobillo del que tiene a su izquierda y con la otra al de su derecha. Se hace entonces una carrera, más bien corta, y el equipo que sin soltarse llegue primero será el ganador.

\* **Salto de longitud:** Esta es una prueba individual por equipos. Cada miembro del equipo realiza un salto de longitud y se mide (con un metro o simplemente con pasos) la distancia saltada por cada miembro. Luego se suman las distancias. Como habrá casi seguro diferencia de un miembro entre unos grupos y otros, en los menos numerosos uno de los participantes repetirá salto.

\* **Bolos campestres:** es una prueba individual. Los bolos se hacen con grupos de tres palos, apoyados en trípode para que se sujeten en el suelo sin estar clavados. Cada miembro del grupo tira una vez

con un balón y se suma el número de bolos tirados en total. De nuevo, como en la prueba anterior, los equipos con un miembro menos elegirán a un representante para volver a tirar.

\* Carreras de relevos: esta prueba se hará de cuatro en cuatro equipos. Es la conocida carrera de relevos, con distancia a determinar según terreno. En los equipos con un miembro menos el primero que corra hará también el último relevo (puede que elijan al más veloz, pero ya estará algo cansado).

\* Carreras de carretillas: otra prueba por grupos de cuatro equipos. Se hacen las famosas carreras de carretillas (uno coge al otro por los pies, que "andar" con las manos), sólo que por relevos. Cada relevo es ida y vuelta. En la ida uno es la carretilla y en la vuelta al revés. En los grupos menos numerosos alguien tendrá que hacer de carretilla dos veces.

\* Rellenar vaso a cucharadas: también se hará de cuatro en cuatro equipos. A cada miembro de cada equipo se le da una cuchara (todas las cucharas iguales) que deberá llevar con la boca. Cada equipo debe rellenar lo más posible un vaso, y lo rellenará con agua que cogerá de un cubo a una cierta distancia del vaso. En esta prueba importan la habilidad y la coordinación entre los miembros del grupo.

\* Pasar pelota con los pies: se hará de cuatro en cuatro equipos. Los chavales se descalzan y se sientan en corro en el suelo por equipos. A cada equipo se le da una pelota de tenis y se la tienen que ir pasando con los pies. El equipo que más pases completa gana, y así sucesivamente. Si se cae la pelota al suelo el pase no vale.

## Organigrama

A continuación se presenta el organigrama con los turnos en que se realizan las pruebas y los grupos que compiten en cada una. Como se ve, en las pruebas de competición de dos en dos hay cuatro equipos en cada turno, que competirán a la vez pero por separado en dichas pruebas, es decir, que se harán dos pruebas iguales a la vez por dos parejas de grupos distintos. Además, y teniendo en cuenta que las pruebas de balón prisionero y de pañuelo son bastante más largas que las de socatira y de carrera unidos, en estas dos últimas se añade una prueba individual. Cuando terminen las pruebas de competición entre dos grupos, cada grupo hará su prueba correspondiente individual. En concreto, cuando terminen la prueba del socatira, y mientras otros grupos siguen en el balón prisionero o el pañuelo, los grupos que hicieron socatira harán la prueba de salto de longitud. Igual con los de carrera unidos, que harán la de los bolos.

Cada día hay cuatro turnos, y como son dieciséis grupos por eso tienen que estar cuatro grupos por prueba en cada turno (razón por la que las competiciones de dos en dos se hacen por duplicado y las individuales por cuadruplicado). El primer día se hacen las pruebas de competición de dos en dos grupos y el segundo día las que son de cuatro en cuatro grupos.

El organigrama es el siguiente:

### PRIMER DÍA

\* Turno 1:

Balón prisionero: 1 vs 2 ; 3 vs 4.

Pañuelo: 5 vs 6 ; 7 vs 8.

Socatira y salto: 9 vs 10 ; 11 vs 12.

Carrera unidos y bolos: 13 vs 14 ; 15 vs 16.

\* Turno 2:

Balón prisionero: 7 vs 9 ; 8 vs 10.  
Pañuelo: 3 vs 11 ; 4 vs 12.  
Socatira y salto: 13 vs 15 ; 14 vs 16.  
Carrera unidos y bolos: 1 vs 5 ; 2 vs 6.

\* Turno 3:

Balón prisionero: 13 vs 16 ; 14 vs 15.  
Pañuelo: 1 vs 9 ; 2 vs 10.  
Socatira y salto: 3 vs 5 ; 4 vs 6.  
Carrera unidos y bolos: 7 vs 11 ; 8 vs 12.

\* Turno 4:

Balón prisionero: 5 vs 11 ; 6 vs 12.  
Pañuelo: 13 vs 14 ; 15 vs 16.  
Socatira y salto: 1 vs 7 ; 2 vs 8.  
Carrera atados y bolos: 3 vs 9 ; 4 vs 10.

## SEGUNDO DÍA

\* Turno 1:

Relevos: 13, 4, 7 y 10.  
Carretillas: 14, 3, 8 y 9.  
Rellenar vaso: 15, 2, 5 y 12.  
Pasar pelota con pies: 16, 1, 6 y 11.

\* Turno 2:

Relevos: 16, 3, 6 y 9.  
Carretillas: 13, 4, 5 y 10.  
Rellenar vaso: 14, 1, 8 y 11.  
Pasar pelota con pies: 15, 2, 7 y 12.

\* Turno 3:

Relevos: 15, 1, 8 y 12.  
Carretillas: 16, 2, 7 y 11.  
Rellenar vaso: 13, 3, 6 y 10.  
Pasar pelota con pies: 14, 4, 5 y 9.

\* Turno 4:

Relevos: 14, 2, 5 y 11.  
Carretillas: 15, 1, 6 y 12.  
Rellenar vaso: 16, 4, 7 y 9.  
Pasar pelota con pies: 13, 3, 8 y 10.

## Material necesario

### Harán falta:

- Pelotas blandas (de plástico o de playa pequeñas).
- Sogas para el socatira (al menos una y si puede ser dos).
- Balones normales (de fútbol o baloncesto).
- 4 vasos y unas 35 cucharas iguales. También cuatro cubos o barreños o algo parecido.
- 4 pelotas de tenis.

## DÍA DE LA LIBERTAD

Estas actividades están pensadas para la hora de deportes del día de la Libertad. En este tiempo propongo lo siguiente: el juego del PAÑUELO. Como es sabido, en este juego hay que hacer dos grupos. Se numera a los chicos/as del uno hasta que se llegue al final. Deberán estar repetidos todos números para que al citar por ejemplo al 8 acudan dos chicos/as a por el pañuelo. El que lo coja deberá regresar al punto de partida sin ser cogido por el otro chico/a. Como son muchos, se podrán hacer más de dos grupos y hacer varios juegos del pañuelo simultáneos.

También se podrá hacer un rescate o juego similar para que los chavales corran.

Además propongo que los chicos hagan un poco de atletismo. Se pueden realizar carreras por grupos a caballo, en carretilla, etc. También pueden ser de habilidad, por ejemplo correr con un vaso de agua y el que llegue a la meta con más agua es el que gana, etc.

Se puede jugar al socatira, etc.

### Material necesario

-Los pañuelos no hacen falta, siempre hay alguien que tiene.

-Soga para el socatira.

El resto de juegos no necesitan más que calzado deportivo.

## DIA DE PRESENTACIÓN

### MIRADAS

#### Objetivos

-Favorecer el conocimiento de los compañeros de campamento.

-Favorecer una buena comunicación.

#### Desarrollo

En un trozo de cartulina cada chico escribe una palabra \ frase como símbolo de su forma de ser, y se lo engancha en un sitio visible de su camiseta.

Todos juntos caminar por la zona de juegos de manera no ordenada hasta que sigan la señal (por ejemplo, un silbato).

En ese momento deben dirigirse a la persona que tengan más cerca (parejas) y presentarse: preguntar el nombre y el significado de su palabra-símbolo. Cuando se ha acabado (la presentación se hace muy rápida) se sigue caminado hasta la próxima señal.

Cuando se ha repetido varias veces puede hacerse con los ojos cerrados, para añadir dificultad.

### Material

-Cartulinas de 6 colores: azul, verde, amarillo, rosa, gris, rojo).

-Imperdibles (para enganchar la cartulina en la camiseta).

-Bolígrafos \ rotuladores (uno por cada niño).

## Evaluación

Evaluar lo sucedido en el juego:

-Quien toma la iniciativa en la presentación, qué nos sucedía físicamente, etc.

## BUSCA A ALGUIEN QUE...

### Objetivos

- Facilitar el conocimiento de los miembros del grupo.
- Intercambiar informaciones y sentimientos.

### Desarrollo

El animador entrega a cada chico una lista como esta: Se trata de ir complementando todos las pruebas:

## BUSCA A ALGUIEN QUE...

- 1.- Su nombre empiece por la misma letra que el tuyo (escribirlo)
- 2.- Que te cuente un chiste (escribirlo).
- 3.- Que le guste la misma música que a ti (escribirlo).
- 4.- Que te diga algo en inglés (escribirlo).
- 5.- Que haya estado en Canarias (escribir el nombre de la persona).
- 6.- Que haya nacido en Mayo.
- 7.- Que te diga algo que le gusta de ti (escribirlo).
- 8.- Que te dé su dirección (escribirla).
- 9.- Que no lleve reloj.
- 10.-Que tenga el mismo número de hermanos que tú.
- 11.-Que tenga la misma película favorita que tú.
- 12.-Que te diga un piropo.
- 13.-Que haya viajado alguna vez a...
- 14.-Que te cambie la zapatilla derecha.

### Material

- Un bolígrafo para cada chico.
- Una fotocopia de la lista para cada chico.

## Evaluación

- Al final de la dinámica, los monitores irán preguntando los resultados de cada prueba y se irán analizando aquellos más difíciles.
- Cómo se han sentido.

## GLOBO EN EL AIRE

### Objetivos

- Aprender los nombres.
- Favorecer la idea de grupo.

## Desarrollo

Se trata de mantener un globo en el aire, mientras que los jugadores indican su nombre cada vez que lo tocan.

Se dividen los chicos en 6 grupos, en función del color de la cartulina del primer juego (miradas). En cada grupo debe mantenerse un globo en el aire. Cada vez que alguien le da un golpe hacia arriba, dice en alto su nombre. Un mismo jugador no puede tocar dos veces seguidos el globo, a no ser que haya peligro de que caiga al suelo.

Puede introducirse la variante de realizar pases entre los jugadores, indicando el nombre de la persona a quien se pasa. Para ello un jugador puede llevar el globo, dándole los golpes que sean necesarios, hasta la persona que quiere presentar.

## Material necesario

- Bolsas de globos.

## CANASTA REVUELTA

### Objetivos

- Conocer los nombres de los compañeros.

## Desarrollo

Los jugadores se sientan en círculo. Se les indica que el compañero que tienen a su derecha va a tener la clave de "naranja", el de su izquierda "limón" y ellos mismos "fresa". El animador señala a uno y le dice una de esas claves. El chico debe decir el nombre de la persona a la que le corresponde la clave. Esto se hace cada vez más de prisa.

En algún momento se puede mandar cambiar de sitios en el círculo, con lo que los chicos deberán rápidamente conocer los nombres de los compañeros de al lado para poder contestar en caso de que el animador les pregunte.

## APOSENTO

### Objetivos

- Aprender los nombres del grupo.
- Desarrollar la imaginación.
- Estimular el desarrollo físico.

## Desarrollo

Consiste en presentarse a través del intercambio de dos personas, indicando una a la otra la forma de su desplazamiento.

Se constituyen dos grupos. Sentados en un círculo, un miembro del grupo comienza presentándose de esta forma: "Soy...(nombre) y quiero que mi aposento sea ocupado por...(nombre de alguien del grupo)". A continuación indica cómo quiere que ocupe su aposento: "Para eso vendrá..."(bailando, a la pata coja, ...). Las dos personas sentadas a ambos lados de la nombrada, actúan de ayudante en el desplazamiento si se estima necesario. La persona nombrada ocupa el sitio de la primera y esta ocupa el suyo.

## TIERRA

### Objetivos

- Aprender los nombres.

-Estimular la coordinación manual.

## Desarrollo

Los jugadores están de pie formando un círculo, menos uno que está en el centro con una pelota. Lanza la pelota a alguien del círculo y el grupo grita su nombre al mismo tiempo que lo rodean. Si el grupo no sabe el nombre del que ha recibido la pelota lo indica a éste, y señala cómo han de formar nuevamente el círculo -de pie, sentados, andando en círculo, etc- antes de lanzar otra vez la pelota.

## Material necesario

-Pelota de tenis \ similar.

## CÍRCULO DE APLAUSOS

### Objetivos

- Estimular la afirmación de cada persona.
- Desarrollar la confianza y retroalimentación positiva del grupo.
- Favorecer la distensión y desinhibición.

### Desarrollo

Los jugadores se colocan en círculo, de pie \ sentados. El animador explica que se trata de ir al centro y recibir una "ovación monstruo" (un fuerte aplauso). Como reciprocidad, cada uno de los que salen al centro hará algún gesto, mimo, representación, habilidad, recitación, canto, ... También un jugador puede proponer a otro u otros para que reciban un fuerte aplauso como reconocimiento \ apoyo.

### Variante

En cualquier momento de la jornada si el animador observa que alguien tiene necesidad de una ovación puede proponerlo. El grupo detiene sus tareas y aplaude con entusiasmo. Es un juego muy adecuado tanto para momentos de decaimiento como para provocar la distensión positiva del grupo.

## JUEGOS: COOPERATIVOS

### EL BAILE DE LOS GLOBOS

#### Objetivos

- Fomentar la colaboración y la idea de grupo.
- Crear un ambiente distendido.

#### Desarrollo

Los participantes se agrupan por parejas, cada una con su globo. Cuando empieza la música todos comienzan el baile intentando que los globos no caigan al suelo. Para ello, podrán utilizar cualquier parte del cuerpo, sin soltarse de su pareja. Cuando para la música, los jugadores dejan de bailar, se sueltan de su pareja, pero deben seguir manteniendo los globos en el aire. Al sonar de nuevo la

música, vuelven a emparejarse con otra persona y prosigue el juego con la misma dinámica.

#### Variante

Bailar individualmente e ir introduciendo globos hasta que el grupo no los pueda seguir manteniendo en el aire.

#### Materiales necesarios

-Globos.

### LA MÁQUINA

#### Objetivos

-Fomentar la creatividad e imaginación.  
-Fomentar la colaboración.

#### Desarrollo

Se organizan grupos de 10 personas aproximadamente. Cada grupo debe inventarse una máquina en la que ellos constituyen \ forman los diversos elementos que la componen. De esta manera deben ejecutar los movimientos y sonidos que les correspondan (por ejemplo, una máquina de coser: uno hace de aguja y salta, otro hace de rueda y da volteretas,...).

Cuando se hayan puesto de acuerdo en una idea, cada grupo la expondrá a los demás.

### CADENA DE ROPA

#### Objetivos

-Fomentar la cooperación.

#### Desarrollo

Cada grupo debe realizar sobre el suelo una cadena de ropa. Para ello dispondrán de un determinado tiempo y de la ropa que lleven puesta en ese momento (no pueden acudir a la mochila). Se trata de hacer una cadena lo más larga posible.

### LETRAS HUMANAS

#### Objetivos

-Fomentar la coordinación.

#### Desarrollo

En grupos de 15 personas aproximadamente. El animador dice una letra y cada grupo debe representarla en el suelo con sus propios cuerpos. Todos los miembros del grupo serán alguna línea de la letra.

Al final nos reunimos todos y formamos alguna palabra o frase final.

### VELADAS

#### 1. NOCHE DEL TERROR

LEMA: SI BUSCAS LA EMOCIÓN DIVIÉRTETE Y TEN VALOR.

## TÚNEL DEL TERROR:

### MATERIALES:

Disfraces: - monje - Frankenstein  
- drácula - fantasma  
- hombre lobo - ahorcado  
- mujer poseida - la muerte  
- momia - jorobado  
- Fredy

Sábanas, cuerdas, bombillas de colores, telas oscuras, pinturas para maquillaje, aguja e hilo, cinta de efectos especiales, pelucas y caretas, cuchillos de "coña", gomaespuma, cartón y cajas, contrachapado, corcho, martillos, clavos, chinchetas, cartulinas de colores, gomas, globos, plásticos y/o bolsas de basura grandes.

### DESARROLLO:

Si las condiciones del lugar son adecuadas se realizará el juego en el propio campamento, situando nuestro túnel en la entrada del bosque. Con el material disponible para su realización (sábanas, cartulinas, plásticos, cuerdas, etc) se intentará hacer un corredor por el que pasarán todos los acampados en grupos de "X" personas y en el que se encontrarán con emocionantes aventuras y tenebrosos personajes (los monitores). El juego durará dos horas aproximadamente (10 minutos por grupo). Mientras unos están en el túnel, los demás acampados estarán reunidos alrededor de un fuego escuchando historias de miedo para entrar en situación.

### TIEMPO DE PREPARACIÓN:

Todos los monitores participarán en la actividad. Se necesitaría toda la tarde para preparar la actividad, habiéndola planificado ya el día anterior. Sugerimos, por tanto, que los talleres programados para las 17:00 se impartan por la mañana a la hora de la reunión formativa y ésta sea dada por la tarde.

## 2. NOCHE ASTRONÓMICA

Preparado para observar tumbados en la pradera por la noche, lo más tarde posible para que sean visibles las estrellas. La velada consistirá en una charla sobre las estrellas, contando historietas de la mitología de los griegos que se reflejan en los nombres de ciertas constelaciones y unas ligeras nociones básicas de conceptos astronómicos. Si se puede sería aconsejable contar con música apropiada de fondo (la de Cosmos por ejemplo) para poner muy bajita y es necesario ir apuntando a las distintas zonas del cielo con una linterna potente o un foco. Además sería muy aconsejable disponer de algún tipo de megafonía (quizá un radio-cassette con micrófono).

En el pasado, sin luces, el cielo nocturno era un gran espectáculo. Sin televisión ni luz por la noche, ver el cielo era lo mejor que podía hacerse. No es extraño que motivara tanto la imaginación de los antiguos como para que vieran en el cielo las figuras de su mitología. Y tampoco es extraño que lo llegaran a conocer tan bien como para que les llegara a servir de guía. Y entre todas las estrellas, en especial una que no se movía jamás de su sitio, a diferencia de todas las demás. Es la estrella Polaris.

Para buscar la estrella que hizo posible la navegación y los descubrimientos de nuevas tierras se prolonga cinco veces la parte trasera del Gran Carro, la Osa Mayor.

Zeus, casado con Hera, se enamora de Calisto, hija de Licaón, un dios enemigo de Zeus. El caso es que tuvieron un hijo llamado Arcas. Alguien tomó cartas en el asunto y convirtió a Calisto en

Osa. Unos dicen que fue Artemisa, diosa de la caza y la Luna, una antigua amiga que se indignó con Calisto; otros dicen que fue Zeus, para proteger a Calisto de los celos de Hera; y otros dicen que fue la propia Hera. El caso es que fue convertida en Osa, y cuando su hijo Arcas creció estuvo a punto de matar a su madre sin saber quién era, pues para él sólo era una Osa. Zeus convirtió a Arcas en Oso para que no volviera a suceder algo parecido, y después depositó a madre e hijo en el firmamento (Osa Mayor y Menor). Hera se enfadó porque Zeus concediera tal honor a su amante y convenció a Poseidón, dios del mar, de que no era bueno que los osos se bañaran en el mar, para privar a Calisto y su hijo de tal placer, y es por eso por lo que ninguna de las dos constelaciones se pone nunca en el horizonte.

Momento de explicar el movimiento de las estrellas en el cielo, también sobre las Osas, contar las historias de los indios sobre los dos carros, el mayor y el menor. El mayor trae los colores de la primavera, y es entonces cuando se pone al revés y los vuelca. El menor igual con el otoño.

Cerca del cenit está Vega de Lyra, la estrella patrón. El brillo de todas las demás estrellas se mide comparándolas con Vega. Sólo hay cuatro estrellas más brillantes que Vega, y sólo dos de ellas se pueden ver desde el hemisferio Norte. Una es Sirius, la estrella más brillante de todas, que se ve en Invierno hacia el Sur. La otra es Arcturus, que se puede ver ahora, prolongando la curva que trazarán las tres estrellas del mango del Gran Carro.

Dirán entonces que hay una estrella más brillante hacia el Sur, pero eso no es una estrella, sino Jupiter=Zeus. Sus cuatro mayores satélites los descubrió Galileo con el primer telescopio de la historia. Se llaman Io, Europa, Ganímedes y Calisto, y todas fueron amantes de Zeus.

Sin embargo el objeto más brillante, aparte del Sol y la Luna, es Venus, la diosa de la belleza. Se suele llamar la estrella vespertina o el lucero del alba.

Momento de explicar la diferencia entre los planetas interiores y exteriores.

Vega-Deneb-Altair forman el triángulo del verano, y son de las constelaciones Lyra, Cygnus y Aquila respectivamente.

Cassiopeia, en forma de W, era la esposa de Cepheus, en forma de casa. Ella presumió de ser más bella que las ninfas del mar. Estas se indignaron y pidieron a Poseidón, dios del mar, que la castigara. Envió a Cetus, el monstruo marino (constelación no visible ahora) a destruir el reino de Cefeo, que consultó con el oráculo. Le dijo que sólo el sacrificio de su hija Andrómeda apaciguaría al monstruo. Por eso la encadenaron en una roca junto al mar. Pero cuando la iba a devorar llegó Perseus montado en lomos de Pegasus. Venía de acabar con la medusa, cuya sola mirada petrifica a cualquier mortal. Había acabado con ella haciendo que se reflejara en su escudo pulido. Le cortó la cabeza y de la sangre de medusa surgió el caballo alado, Pegaso. Y después es cuando llega a rescatar a Andrómeda, para lo cual enseñó la cabeza de la medusa al monstruo Cetus, que quedó petrificado.

Y en el Sur vemos Scorpius. El escorpión fue enviado por Apolo para matar a Orión el cazador (constelación visible en invierno) porque Apolo temía por la virginidad de su hermana Artemisa, diosa de la caza y la Luna. Orión se salvó del escorpión metiéndose en el mar, pero Apolo convenció a su hermana para que lanzara una flecha a Orión, haciéndola creer que lo que veía (una mancha) era una bestia marina.

Muerto Orión, llevaron a Orión y al escorpión al firmamento y los colocaron tan lejos como fue posible, aunque el escorpión sigue persiguiendo a Orión por el firmamento.

Momento de probar la agudeza visual buscando estrellas rojizas.

Lo es claramente Antares, alpha scorpii. Antares significa "parecido a Ares" y Ares es Marte, el dios de la guerra, el planeta rojo, con sus satélites Fobos y Deimos, miedo y terror. Antares y Marte se parecen tanto en color como en brillo, y ambos se sitúan cerca de la elíptica.

Material necesario: alguna megafonía (como radio-cassette con micrófono), un foco o linterna potente y si es posible música de fondo muy suave.

### 3. VELADA: JUEGO DE LA OCA

Este juego es conocido. De todas las formas, vamos a explicarlo por si hay algún monitor despistado. Consiste en realizar una serie de pruebas para llegar a la meta. Si la prueba se consigue se le deja al grupo seguir tirando; si no consigue la prueba entonces retrocederá 4 casillas. Si retrocede y cae en una oca no le va a tocar ir de oca a oca y tiro por que me toca.

Si cuando tira cae en una oca va a la siguiente oca y tira por que le toca. Pero para ir de oca a oca tienen que cantar una canción, y por supuesto bailarla. La canción puede ser la que ellos quieran. Esta semi-prueba tienen que realizarla delante de los dos monitores que organicen el tablero y los grupos, por supuesto ellos decidirán si lo han hecho bien. Si consideran que no está bien realizada no pasarán de oca a oca.

El resto de monitores tendrán una serie de pruebas asignadas. Los dos monitores que organizan el juego mandan a los chavales a determinado monitor que será el que tenga la prueba de la tirada. Diciéndoles a los chavales dónde han caído, que será el mismo número de la prueba. Ese número tendrá que decirselo al monitor para saber este a qué prueba exactamente se refieren. Si el grupo repite en la misma casilla tendrán que volver a hacer la prueba hasta que la consigan. Si a un monitor le llegan varios grupos para hacer las pruebas los colocarán por orden de llegada, al igual harán los dos monitores organizadores.

También hay pruebas de volver a una determinada casilla, llamadas pozos. También hay una prueba que es volver a empezar, que es la muerte.

Los grupos del juego serán aquellos que se establezcan para todo el campamento, debido a que como es una de las primeras veladas tengan concepto de grupo y se aprendan los nombres desde el principio.

Para la comprobación de que una prueba se ha realizado el monitor deberá entregar a cada grupo un papelillo que ponga prueba conseguida o no y el número de la prueba.

La motivación del juego es terminar cuanto antes, es decir, quien se de más prisa en hacer las pruebas o tenga más suerte en echar los dados será quien gane el fantástico juego de la oca.

Hasta aquí las ideas fundamentales para el juego. A continuación vamos a desarrollar las pruebas:

10 Tienen que ponerse un jersey que no sea suyo.

20 Es una especie de gusano lo que tienen que hacer. Una mano entre sus piernas y la otra mano cogida del de delante. Tendrán que ir hasta donde están las tiendas y volver, sin separarse.

30 Se ponen en círculo. Tienen que intercambiarse los zapatos. Pero deben cambiarse el zapato derecho con el compañero de la derecha y el del pie izquierdo con el compañero de la izquierda.

40 Llevar algo rojo de ropa.

50 OCA

60 Pintarse la palabra AMIGO en la frente. Todos los del grupo.

70 Envolver a uno del grupo con papel higiénico

80 Representar mímicamente uno del grupo las dos películas siguientes: La guerra de las galaxias y el cerdito valiente.

90 OCA

100 Deberán apuntar en un papel todos los nombres de los monitores, cura y seminaristas y su lugar de procedencia de la base.

110 Ordenar a los monitores, cura y seminaristas en orden de altura. Escrito en un papel.

120 Decir el nombre de todos los monitores de Puertollano. Respuesta correcta: 0.

130 Cara o cruz. Con una moneda tirada al aire y recogida en la mano del monitor . Los chicos decidirán si la parte de arriba de la moneda es cara o cruz.

140 OCA

150 Traer puesta la gorra suya y si no tienen pues pierden la prueba.

160 Escribirse todos en la cara el nombre del coordinador de la base 2.

170 Tienen que pasarse un balón de uno a otro, pasando por todos, pero tienen que estar separados a unos 5 metros. Formando dos filas. Tienen que pasarse el balón en zig-zag y sin caerse al suelo el balón.

180 OCA

190 Prueba de pensar: Un avestruz sobrevuela el canal de la Mancha al amanecer , cuando un cazador con acento Gabacho le acierta en plena cabeza. El ave cae pero ¿dónde? Gran Bretaña, Francia o en el mar. Respuesta correcta: Las avestruces no vuelan.

200 Inflar 30 globos.

210 Contar cada uno del grupo un chiste. No vale contar todos el mismo. Tampoco valen chistes de chiquitistan.

220 Escribir el nombre de su grupo en el suelo con sus cuerpos.

230 OCA

240 Todos sentados en las rodillas del de atrás haciendo un círculo. Ninguno en el suelo.

250 Se le da a cada chaval dos vasos. Lo que tienen que hacer es traerlos llenos de agua al monitor de la prueba, y bebérselos delante de él.

260 POZO. Vuelve a la casilla 6.

270 OCA

280 Ponerse encima de la ropa el pijama.

291 Prueba de pensar: Un granjero va caminando por el campo tranquilamente con una col , una oveja y un lobo. De repente llega a un río. Se encuentra con una barca pero en esta barca sólo caben el granjero y uno de sus acompañantes. Tienen que pasar todos . Teniendo en cuenta que el lobo se come a la oveja y la oveja a la col ¿Cómo pasar el río?

Respuesta correcta: Primero coge el granjero a la oveja y la deja en la otra orilla. Vuelve y coge a la col. Deja a la col donde la oveja y entonces coge a la oveja. Regresa a la orilla donde está esperando el lobo , deja a la oveja. Coge al lobo y lo lleva donde está la col. Al final regresa donde está la oveja y la lleva con el lobo y la col. Continúan el viaje.

300 Prueba de pensar: subo llena , bajo vacía, si no te das prisa la sopa se enfría. Respuesta correcta: la cuchara.

310 Tienen que decir 5 refranes.

320 OCA

330 Prueba del gusano. Lo que tiene que hacer es sentarse en el suelo, cada uno se sienta entre las piernas del compañero y así sucesivamente hasta hacer una fila. Después levantan las manos y balanceándose de un lado a otro tienen que darse la vuelta , de tal forma que las manos las apoyen en el suelo. Las piernas deben tenerlas colocadas en la espalda del de atrás. Y así se forma un gusano.

340 Llevarse unos a otros a caballito hasta las tiendas y si son impares, uno debe de ir a cuatro patas.

350 ¿susto o muerte? Respondan lo que respondan vuelven a empezar.

360 OCA GUARRA. Aquí solo hay opción a volver a tirar (no se avanza a la siguiente oca porque no hay más).

370 Decir los números primos de 1 al 50: 1 ,2 ,3 ,5 ,7 ,11 ,13 ,17 ,19 ,23 ,29 ,31 ,37 ,41 ,43 y 47.

380 Cantar canción. Si hay himno que sea el himno, si no es así pues una canción que se sepa el monitor.

390 Decir el nombre de todas las comunidades autónomas.

Galicia , Asturias, Cantabria , País vasco , Navarra ,Aragón, Cataluña, Castilla y León , La Rioja, Madrid, Castilla- La Mancha, Valencia, Islas Baleares, Extremadura, Andalucía , Murcia e Islas Canarias.

400 Estar 1 minuto con los ojos vendados y a la pata coja.

410 Contar el número de tiendas de todo el campamento. Respuesta correcta: desconocida (por ahora, claro).

420 POZO. Volver a la casilla 28.

430 META. Gana quien llegue primero.

## Material necesario

- 100 folios
- 1 rotulador gordo rojo
- 1 rotulador gordo negro
- 2 dados
- papel higiénico
- balón
- 100 globos
- 20 vasos
- rotuladores normales de colores

## 4. VELADA: A LA CARTA

Esta velada está pensada para el día de la coherencia. Propongo 3 juegos, mejor que sobre. En cualquier caso, con uno se puede pasar la velada.

El primero es el juego de las 20 canciones. En grupos han de realizar una lista por duplicado de 20 canciones que están en castellano y publicadas. Habrá un juez que se encargará de que se desarrolle todo con legalidad. Él mismo puede llevar la velada. Por grupos se empieza a cantar, todos los del grupo si no no vale, y por el mismo orden que la lista que ellos tienen y que fue entregada con anterioridad al juez. Los demás grupos tendrán que tachar las canciones que los demás canten si están repetidas. Al final quedará un grupo con una o más canciones mientras que los demás ya no tendrán ninguna. Este grupo habrá ganado. No tiene por qué ser el grupo de monitores (aunque tendremos que intentarlo).

Otra posibilidad es el juego de la flecha. En esta ocasión todos los chicos/as están juntos. Una persona, monitor, va narrando un cuento, inventado, y cada vez que diga la palabra flecha todos/as los/as chicos/as salen corriendo. El monitor cuenta hasta "20" y los chicos han de quedarse donde están. La idea es llamarlos (a los que están visibles) por sus nombres con la ayuda de todos los monitores. Los que son llamados quedan eliminados y los que no continúan con el cuento. Se repite otra vez, el narrador sigue contando el cuento y cuando diga la palabra flecha salen los chicos/as corriendo, y así hasta que todos hayan sido eliminados. Si ocurre muy pronto se puede volver a empezar.

Y otro juego posible es el juego de los globos en la noche. Cada monitor tiene un globo inflado, sin agua. Se da un tiempo prudencial para que nos escondamos en el bosquecillo y los chicos/as han de ir a pincharnos el globo con las manos. Como es de noche los monitores nos defendemos con las linternas. Si descubrimos a algún osado chaval que se acerca a por el globo le apuntamos con la linterna y el chico deber ir a por otro monitor. Cuando nos hayan pinchado todos los globos entonces será nuestra perdición ya que el juego habrá concluido.

## Material necesario

-Globos de los grandes, por lo menos 2 o 3 para cada monitor, más alguno que se pincha al inflarlo.

## 5. VELADA:FIESTA DE DISFRACES

### Objetivos

- Fomentar la creatividad y el ingenio.
- Que todos ofrezcan algo al público.
- Que todos disfruten con los disfraces.
- Que los participantes se diviertan y disfruten.
- Que todos participen.
- Que se comparta ese momento entre todos.

### Desarrollo

Esta actividad se compone de dos partes: la preparación y la representación.

Las fases de la preparación son:

- Creación de los disfraces.
- Preparación "teatral" y montaje.
- Vestuario y maquillaje.
- Iluminación y decorado.

Estas fases son iguales independientemente de la edad. Cuanto más mayores sean más a fondo trabajarán cada fase.

La representación puede ser en una velada o en una tarde. Se presenta como un festival de disfraces con presentador. Los disfraces mejor elaborados se colocan al final para que el interés no decaiga.

Por parejas (chico-chica, preferiblemente, en el caso de que hubiera más chicos que chicas \ viceversa podrán formarse parejas del mismo sexo), deberán inventar y confeccionar un disfraz "particular" para cada pareja. El traje de uno debe complementarse con el del otro (dentro de la misma pareja).

Ejem: Mickie Mouse y Minnie \ en su caso Payaso y payasa.

Una vez realizados los trajes, se hará una fiesta en la cual cada uno deberá exhibir sus disfraces y pasar unas pruebas. Estas serán las siguientes (a elegir, ya que por la cantidad de componentes sería imposible representar todo):

- 1.- Contar un chiste cada uno: Espontáneos, pueden ser de niños/as y de las monitoras y monitores (bien intencionados, no abusivos, respetuosos, que si recomendamos) \ bien, preparados (chistes graciosos que sean conocidos por todos).
- 2.-Cantar una canción: Es fundamental cantar en los campamentos (graciosa y corta).
- 3.- Inventarse una historia: (bien del campamento, anécdotas \ sobre un hecho de la vida cotidiana, sobre todo brevedad).
- 4.-Actuaciones: Pueden ser obras cortas, coreografías, bailes...etc.

NOTA: Cada participante de la pareja, deberá realizar las pruebas por separado, es decir, si la prueba fuera contar un chiste, cada componente tendrá que contar uno. En el caso de bailes \

coreografías lo harán conjuntamente.

#### Material necesario

- Ceras y pinturas (de cara)
- Papel de embalar.
- Papel pinocho y cartulinas (de colores).
- Maquillaje.
- Bolsas de plástico.
- Y lo que cada componente quiera aportar.

#### Duración

- Hora/ hora y media

### 6. VELADA: ESCONDITE AL PASO

#### Presentación

Juego nocturno, sencillo y muy divertido, aconsejable para todos los campamentos.

#### Objetivos

- Familiarizarse con la noche.
- Fomentar la cohesión de grupo.
- Que todos los niños y niñas disfruten.

#### Desarrollo

Aprovechando la oscuridad de la noche, una persona inicia el juego narrando un cuento, el resto del grupo irá caminando detrás. El juego consiste en tratar de esconderse al tiempo que el narrador empieza una cuenta atrás del diez al cero.

"Érase una vez un pastor que tenía diez ovejas, (diez, nueve, ocho, siete...cero), pero un lobo se comió una de ellas y le quedaron (nueve, ocho...cero)... Hasta sólo quedarse con una (uno, cero)".

En los intervalos en que se empieza la cuenta atrás, todo el grupo tiene que tratar de esconderse, al llegar al último número, nadie se puede mover y el narrador empieza a identificarse a todas las personas que pueda, no moviéndose en un radio de más de un metro.

#### Observaciones

Como los intervalos son cada vez más cortos se pueden intercambiar las ropas con el fin de despistar al narrador y que se haga más difícil la identificación.

Las personas identificadas pueden abandonar el juego, o pasar a ayudar al narrador a descubrir a los que van quedando.

#### Duración

- Una hora. El juego termina cuando han sido identificadas todas las personas.

#### Material necesario

- Linternas.

### 7. VELADA: DE CREATIVIDAD

Cada dos grupos preparan una dinámica: canción, baile, teatro, juego, broma,... La presentarán durante la velada, entre canción y canción.

El grupo de monitores también puede preparar algo divertido para animar la fiesta.

<b>día</b>	<b>mañana</b>	<b>tarde</b>	<b>noche</b>
<b>l-3</b>	VIAJES	LLEGADA y ACOMODO CENA	JUEGOS DE CONOCIMIENTO
<b>m-4</b>	TEMA FORMATIVO: CREACIÓN DEPORTE, JUEGOS y BAÑO	SOBREMESA TALLERES DEPORTE, JUEGOS y BAÑO REUNIÓN: GRUPOS DE ORIGEN CELEBRACIÓN: Qué bueno es Dios	JUEGO: EL ARBOL GENEALÓGICO
<b>x-5</b>	DIA DE EXCURSION	DIA DE EXCURSIÓN CELEBRACIÓN: María	JUEGO: FUROR
<b>j-6</b>	TEMA FORMATIVO: JUAN BTA PASEO DE RECONOCIMIENTO	SOBREMESA TALLERES JUEGO CELEBRACIÓN: El agua de la vida	JUEGO: ESTRATEGICO
<b>v-7</b>	TEMA FORMATIVO: DESIERTO DEPORTE, BAÑO y COLADA	SOBREMESA TALLERES DEPORTE, BAÑO y COLADA JUEGOS COOPERATIVOS CELEBRACIÓN: El desierto	JUEGO: LA CAZA DEL VAMPIRO
<b>s-8</b>	ENCIERRO PREPARAR CASSETAS	SOBREMESA PREPARAR FIESTA FIESTA (con Base 2)	VERBENA
<b>D-9</b>	ACTIVIDADES COMUNES ENSAYO EUCARISTÍA	FESTIVAL PASEO PREPARAR ACTUACIONES CELEBRACIÓN: El pan de vida	JUEGO DE LOS PLANETAS
<b>l-10</b>	TEMA FORMATIVO: MILAGROS DEPORTE, BAÑO y COLADA	SOBREMESA TALLERES DEPORTE, BAÑO y COLADA PREPARAR VELADA CELEBRACIÓN: Los milagros	VELADA ANIMADA POR LOS CHAVALES
<b>m-11</b>	DIA DE EXCURSIÓN	DIA DE EXCURSIÓN CELEBRACIÓN: Quiero ser feliz	NOCHE DE ESTRELLAS
<b>x-12</b>	TEMA FORMATIVO: PARÁBOLAS DEPORTE, BAÑO Y COLADA	SOBREMESA TALLERES DEPORTE, BAÑO y COLADA CELEBRACIÓN DEL PERDÓN	JUEGO: A LA CAZA DEL LIGÓN

<b>j-13</b>	T. FORMATIVO: CENA y PASIÓN DEPORTE y BAÑO	SOBREMESA TALLERES DEPORTE y BAÑO CELEBRACIÓN: El amor más grande VIVAC	PASEO Y JUEGO NOCTURNO
<b>v-14</b>	REVISIÓN DEL GRUPO REGRESO DEL VIVAC	ENCUENTRO POR LUGARES DE ORIGEN EUCARISTÍA FINAL	FIESTA FINAL: ENTREGA DE PREMIOS
<b>s-15</b>	RECOGIDA y LIMPIEZA	EL CAMINO DE REGRESO	CADA UNO EN SU CASA (Y DIOS EN LA DE TODOS)

## M O N I T O R E S

1. ANA (SEGOVIA)
2. PEDRO PABLO (SEGOVIA)
3. AFRICA (SEGOVIA)
4. ADOLFO (FERRAZ)
5. JORGE (FERRAZ)
6. JAVIER (ARANDA)
7. ALICIA (VALLADOLID)
8. PABLO (VALLADOLID)
9. ESPERANZA (LOGROÑO)
10. SANTI (CLARET MADRID)

## GRUPO Y SÍMBOLO

EDEN  
NAZARET  
JORDAN  
JERICÓ  
JERUSALÉN  
BELEN  
CANA  
MONTE

SEMILLAS  
CÁNTARO  
SANDALIAS  
PALMERAS  
PAN y VINO  
ESTRELLA  
ALIANZAS  
MONTAÑITA

**SAMARÍA  
GALILEA**

**CRUZ ROJA  
LAGO**

**DÍA...**

**4 = CREACIÓN**

**5 = MARÍA**

**6 = JUAN BAUTISTA**

**7 = DESIERTO**

**8 = JERUSALÉN**

**9 = PAN y VINO**

**10 = MILAGROS**

**11 = BIENAVENTURANZAS**

**12 = PARABOLAS**

**13 = CENA y PASIÓN**

**14 = RESURRECCIÓN**

**MONITOR/A DE DÍA**

<b>DÍA</b>	<b>MONITOR</b>	<b>AUXILIAR</b>
<b>LUNES 3</b>		
<b>MARTES 4</b>		
<b>MIÉRCOLES 5</b>		
<b>JUEVES 6</b>		
<b>VIERNES 7</b>		
<b>SÁBADO 8</b>		
<b>DOMINGO 9</b>		
<b>LUNES 10</b>		

<b>MARTES 11</b>		
<b>MIÉRCOLES 12</b>		
<b>JUEVES 13</b>		
<b>VIERNES 14</b>		
<b>SÁBADO 15</b>		

## **FUNCIONES:**

- 1 Cada día habrá un monitor y su grupo al cuidado de los acampados.
- 2 Estarán físicamente presente con los acampados en sus tiempos libres
- 3 Velarán por el cuidado de los acampados y el buen funcionamiento de las actividades
- 4 Contarán con la ayuda del monotor de apoyo