

6. TALLERES

Taller de FANTASMAS

Material

- : Un trozo de tela cuadrado
- : hilo
- : un palillo redondo
- : una bola de madera, corcho o similar (con un agujero que lo traspase)

1. Se corta un trozo de tela cuadrado no muy grande.
2. Se dobla en diagonal por la mitad
3. Se toma el hilo y se pasa por el agujero de la bola, dejando que quede pendiente
4. Se cubre la bola con el trozo de tela pasando el hilo a través de él
5. Con dos trozos de hilo anudamos dos de los extremos de la tela
6. Atamos los tres hilos a un palo transversal y tenemos hecha la marioneta. Sólo queda decorarla a gusto

Taller de CUADROS DE SAL

Material

- : Tablas de contrachapado o algo similar como cartón duro
- : Tizas de colores
- : Sal fina (u otros materiales)
- : Un bote de cola
- : Lápices, folios, papel calco

Cada niño realiza un dibujo sobre un folio. Luego se calca el dibujo sobre la tablilla de contrachapado. Cada niño tiñe la sal con las tizas de colores. Se encola la zona del dibujo que se quiere colorear y se echa la sal encima, se elimina la sal sobrante. La sal se puede conjugar con otros elementos a modo de collage (papelillos de colores, arroz, trozos de hojas,...) que enriquezca la textura y el colorido.

TALLERES Castillcamp 2000

Taller de COMETAS

Material

- : 2 palillos redondos por persona o niño
- : hilos de colores (Muchos)

: un imperdible

Se unen dos palillos en cruz. Se hace un nudo con el hilo en la parte inferior del vertical cerca de la intersección de los dos palillos (dejando un extremo que sobre para hacer la cola de la cometa), se pasa por detrás y se comienza a subir de palillo en palillo en la dirección de las agujas del reloj haciendo siempre la vuelta por detrás del palillo al que se llega.

Taller de PINS

Material

: Arcilla

: imperdible

: barniz

:plastilina

Hacer diferentes formas u objetos sencillos con la arcilla y colocando detrás el imperdible. Otra variante es hacer muñequitos y figuras con plastilina y posteriormente barnizarlos.

Taller de COLGANTES

Material

:Piedras (mejor de rio)

:Pinturas acrílicas. Pinceles

:Alkyl

:Corchetes o arandelas para el colgante Pegamento de contacto

:Vasos de plástico.Alicates

:Cordones

Se limpian bien las piedras y se decoran libremente (pueden poner sus iniciales o alguna figura). Se da una capa de Alkyl (a modo de barniz) y se deja secar, se coloca en la parte superior de la piedra un corchete para poder engarzar el cordón. Una variante más sencilla es realizar pisapapeles

Taller de “ERIZOS”

Material

- : arcilla
- : algodón
- : semillas
- : témperas de colores

Modelamos con arcilla un huevo, ahuecamos la masa oval con el pulgar, después modelamos la cabeza del erizo (o lo que sea). Se seca y se pinta. Dentro pondremos el algodón mojado y las semillas.

Taller de CAMISETAS

Materiales

- : tintes
- : camisetas
- : cuerdas

Se preparan los tintes diluyéndolos en agua caliente un poco antes de que se ponga a cocer (80° +/-). Hay que añadir una cucharada de sal por cada litro de agua y un poco de vinagre para fijar el color

Cada uno toma su camiseta y le hace unos cuantos nudos o enrolla cuerdas en alguna de las partes. Se mete la camiseta en el agua, se empapa y se deja en remojo de 15 a 20 minutos, luego, se aclara bien. Cuando esté escurrida se deshacen los nudos y se deja secar.

Taller de MARIONETAS DEFORMABLES

Material

- :Globos
- :Harina
- :Rotuladores
- :Embudo

Tomamos un globo y le cortamos el extremo del cuello que viene enrollado. Con un embudo se va llenando de harina según el volumen que se quiera conseguir. Una vez lleno se anuda y procedemos a pintarlo como un muñeco.

Antes de pintarlo, si nos apetece podemos hacerle varias formas como la nariz o una

cabeza y un cuerpo absorbiendo parte del globo con la boca y anudando la separación con el extremo del cuello del globo que hemos cortado al principio. Además de pintarlo taimen se le puede poner pelo con lana.

Taller de PAPEL DE AGUAS-CARPETAS

Materiales

:Tetrabricks (atención a la leche de la cocina)

:Goma elástica (1/2 m. por niño) para la carpeta o cinta para anudarla

:Folios

:pintura al óleo o acrílico

:cuerda, pinzas de ropa y palanganas o recipientes para entintar

Se hecha pintura en una palangana con agua sin remover, de tal forma que al introducir el folio y sacarlo se entintará de diferentes maneras (se pueden echar tintas de varios colores o una sola). Una vez tintados, los papeles se ponen a secar con cuidado para que no se difuminen las formas de la tinta sobre el papel.

Este papel nos servirá para forrar las carpetas elaboradas con los tetrabricks

Los tetrabricks se abren por la mitad en vertical dando forma de carpeta. Se cortan las pestañas sobrantes y se practican unos orificios para pasar la goma o las cintas para atar las dos hojas de la carpeta.

Este taller puede ser para dos días porque el papel tardará en secar. Otra variante puede ser ahorrarse el papel tintado y forrar la carpeta con otro elemento

7. JUEGOS Y DEPORTES

Proponemos el siguiente material para la hora de los deportes en la base de pequeños.

INTRODUCCIÓN

Vamos a dividir la base en 8 equipos, de forma que sean lo más equitativos posibles y de origen y tiendas distintos. Se mantendrá esta división durante todo el campamento. Trataremos de que exista cierta rivalidad entre los diferentes equipos para que los encuentros tengan mayor aliciente. Desde el primer día se les invita a que ellos mismos inventen un nombre para su equipo, y un “grito de guerra”. Al final habrá premios para los ganadores.

Se enfrentarán 4 equipos por la mañana (en dos juegos diferentes) y los otros 4 por la tarde. Se irán permutando los diferentes equipos de forma que al final todos hayan jugado contra todos.

Haremos un tablón con los ocho equipos, poniendo una cruz por cada encuentro

ganado (la gymkhana puntúa doble). El equipo con más cruces será el ganador.

INAUGURACIÓN DE LOS JUEGOS.

Necesitaremos media hora más, aparte de la hora de deportes de por la mañana, para realizarla.

Dado que este año se celebran los Juegos Olímpicos Sydney 2000, también nosotros vamos a celebrar las Paraolimpiadas El Reguero 2000. Hemos querido ambientar los juegos con este sentido, por lo que haremos una ceremonia de inauguración con las siguientes partes:

- Ø Encuentro en la hoguera de Olimpo. Se explica a los chavales el sentido de lo que vamos a hacer.
- Ø Bendición e invocación a los dioses griegos. (Véase ANEXO 1)
- Ø Encendido y transporte de la antorcha olímpica. Se hace una carrera de relevos simbólica entre 4 ó 5 chavales, que se irán pasando unos a otros la antorcha hasta llegar al altar de Zeus. (se pone de ambientación la música de carros de fuego mientras tanto)
- Ø Prendimiento del altar de Zeus. (que es un plato o sopera llena de aceite o gasolina).
- Ø Juramento Olímpico. (Véase ANEXO 2)
- Ø Inauguración oficial de las Olimpiadas Reguero 2000.

Sería bueno ambientar la zona del altar lo máximo posible, e incluso un rudimentario disfraz de griegos para los monitores con una sábana blanca y unas sandalias de playa.

Después de la inauguración, se leen las listas de los 8 equipos y los 4 de esa mañana empiezan a jugar en ese momento (el resto a la piscina).

JUEGOS.

Tenemos los siguientes juegos. En principio tenemos una lista principal con los juegos que proponemos como más válidos, y otra accesoria por si hace falta sustituir alguno.

- Ø juegos principales
- Ø ATLETISMO (anexo 3)
- Ø LOBOS Y CORDEROS (anexo4)
- Ø BÉISBOL
- Ø RESCATE
- Ø BALONMANO
- Ø juegos accesorios
- Ø FÚTBOL
- Ø BALONCESTO
- Ø PAÑUELO
- Ø BALÓN PRISIONERO

GYMKHANA

Está programada para el día 6 y se desarrolla en dos horas separadas, de forma que tendrá dos partes. Todos los equipos juegan a la vez.

Habrá 8 pruebas en cada hora, con un monitor encargado de cada una, que también estará encargado de evaluar a cada grupo. Uno de los monitores llevará el silbato y pitará cada 5 min (tiempo límite para cada prueba). Cada vez que suene el silbato el grupo en su totalidad irá corriendo a donde le indique el monitor de cada prueba.

Hemos pensado que las pruebas de por la mañana serán algo más “light” que las de la tarde (en las que los chavales se pringarán más en todos los sentidos).

- Ø pruebas de la mañana
- Ø Relevos con cucharas y patatas (o mandarinas, manzanas...)
- Ø Llenar hasta cierto nivel un cubo con agua llevándola en la boca desde la fuente.
- Ø Comerse una manzana entera (sin el rabito), entre todo el equipo sin utilizar las manos
- Ø Hacer reír al monitor (cuantas más veces, mejor)
- Ø Memorizar 10 objetos diversos en una cazuela, tras 1 minuto de observación.
- Ø Sumar la edad de las monitoras
- Ø Guiar a una persona con los ojos vendados por un laberinto echo con cuerdas atadas a palos o a los árboles. No puede tocarlos.
- Ø Una persona con los ojos vendados identifica al resto del grupo por el tacto.
- Ø pruebas de la tarde
- Ø Pasar el máximo número de veces por una zanja llena de barro y con cuerdas por arriba (que no pueden tocar)
- Ø Hacer peinados originales con pajitas y mistol
- Ø Responder a preguntas del Trivial (el que falle meterá la cabeza en un barreño de agua con chocolate en polvo)
- Ø Prueba clásica de identificar sabores
- Ø Encontrar monedas en barreño con harina tras meter la cabeza en agua
- Ø Mojarse en la ducha y rebozarse totalmente de tierra u hojas
- Ø Improvisar una coreografía ante una canción de los Backstreet Boys o de Britney Spears, o de Chayane
- Ø Pelar la máxima cantidad de pipas posibles.

El monitor de cada prueba, en base a criterios cuantitativos o cualitativos (según que tipo de prueba) establecerá unas normas para valorar a cada grupo del 0 al 3. Ej: Coreografía

- inexistente	0 ptos.
- sosa	1 pto.
- decente	2 ptos.
- muy buena	3 ptos.

Anexo 1

BENDICIÓN DEL FUEGO

Desde tiempos inmemoriales,
los mortales hemos querido llegar a estar,
aunque solo fuera por un momento,
a la altura de los dioses.

Con estos juegos, oh dioses,
ponéis a nuestro alcance
este dorado sueño que llevamos en el corazón.

Pero sabemos que no es un regalo,
sino una meta que hay que alcanzar,
y que solo es ganable por aquellos que estén realmente preparados.

El camino que nos lleva a la meta es único

y pasa por la superación, el entusiasmo y el compañerismo.

Todos los hoy aquí reunidos creemos estar preparados para empezar este camino, pero necesitamos de vuestro apoyo.

Por eso, hoy, nosotros, pobres mortales, te invocamos, oh Zeus, dios de dioses, para que bendigas con tus divinos poderes esta hoguera y con ella a los juegos que en tu honor y en el de los demás ocupantes del Olimpo celebramos.

Anexo 2

JURAMENTOS

Juráis preservar vuestro afán de superación aun cuando las cosas vayan mal para vosotros o para vuestro equipo.

Juráis mantener un ambiente de compañerismo dentro de vuestros propios equipos y con el resto de los participantes.

Juráis respetar estas reglas que son el pilar donde se apoyan los Juegos Olímpicos y todo lo que ello representa.

Juráis aceptar tanto fracasos como triunfos con espíritu deportivo y respecto a los sentimientos del contrario.

Juráis evitar participar en las pruebas bajo el efecto de sustancias sobreestimulantes que pongan en desventaja a los adversarios o sean nocivas para vuestra salud.

Juráis practicar el juego limpio siendo leales a los principios humanos y a los olímpicos.

ATLETISMO

Recomendamos hacer este deporte el mismo día de la inauguración, porque es la que más se parece a las Olimpiadas. Proponemos unas cuantas categorías de pruebas. Habrá que elegir de entre todas las pruebas las que se puedan hacer. Estaría bien hacer por lo menos una prueba de cada categoría.

Velocidad:

- Ø Carrera de 50 m en línea, por series compuestas de un corredor de cada equipo.
- Ø Carreras de Relevos: cada equipo se divide en dos, colocándose ambos grupos en fila frente a frente, a una distancia de 30 m. El numero 1 entrega el bastón al numero 2 quien lo entrega al numero 3, etc.
- Ø Carrera de velocidad: consiste en una contrarreloj en un recorrido fijo. Puntúa el tiempo.

Destreza:

- Ø Tirar cinco pelotas ligeras (50 gramos) a 15m de distancia (brazo derecho) y diez metros de distancia (brazo izquierdo) sobre un blanco vertical de 1x1m Cada pelota vale dos puntos. Se suman los puntos de todo el equipo.
- Ø Lanzamiento e Jabalina, o de un bastón sobre un blanco de 1x1m a 10 m de distancia.
- Ø Lanzamiento de disco: “encestar” el aro en un círculo a una distancia prudencial. Se suman los aciertos del equipo y eso es la puntuación.
- Ø Petanca: El monitor lanza una piedra y cada chaval lanzará dos bolas de tenis, intentando que queden lo más cerca posible de la piedra. Por cada pelota que quede a menos de un palmo y medio a la redonda obtiene un punto.

Agilidad:

Ø Salto de longitud con relevo: desde la línea de salida, el número 1 da un salto (sin tomar carrerilla). El número dos se coloca en el punto marcado por los talones del número 1 y salta a su vez. Los puntos se asignan según la distancia obtenida por cada equipo.

Ø Salto de longitud detente vertical: Salto de longitud pero sin carrerilla (se evitan accidentes y es más fácil para ver si el salto es válido o no). Para que un salto sea considerado válido tendrán que no caerse al “aterrizar”, no tocar con las manos el suelo ni pisar la línea desde la que saltan. Se puede hacer que cada equipo seleccione al que más salte y él salte con carrerilla para dar algún punto más a su equipo. Cada persona puede saltar dos veces, puntuando el mejor de los dos.

Ø Salto de altura: se puede hacer con o sin carrerilla. Cada persona tiene derecho a dos saltos, puntuando el mejor de los dos.

Fuerza muscular:

Ø Lanzamiento de una pelota o piedra de 500 gramos, una vez con la mano derecha y otra con la izquierda. Sumar las distancias totales por equipos.

Ø Lanzamiento de un balón o de un leño grande por volea o impulso. El segundo se coloca en el punto donde cayó el balón lanzado por el número 1 y vuelve a lanzar, etc.

Puntuación según las distancias totales alcanzadas por los equipos.

Ø Tracción de cuerda: Supongamos cinco equipos:

Equipo 1 contra 2, equipo 3 contra 4.

El vencedor del 1-2 contra el 5, el vencedor de 3-4 contra el vencedor de 1-2,5. Seguidamente, competiciones entre los vencidos de cada serie, como antes.

Vencido de 1-2 contra vencido de 3-4

Vencido de 1-2 contra 5; vencido de 3-4 contra vencido de 1-2,5. Asignación de puntos: competición ganada: 2 puntos; competición perdida 0 puntos.

Resistencia:

Ø Carrera de regularidad: cada equipo debe recorrer 400m exactamente en dos minutos: Se da la salida de cada equipo por separado. Los componentes de cada equipo deben formar grupo durante el recorrido. El tiempo cuenta hasta que el último componente haya franqueado la línea de llegada. Los puntos se asignan según los tiempos más próximos a 2 minutos.

Equilibrio:

Ø La mitad del equipo se coloca en un extremo de una viga de 5 m de longitud y a un metro de altura. La otra mitad, al otro extremo. De cada extremo sale un jugador andando sobre la viga. Deberán cruzarse sobre la viga y alcanzar el otro extremo sin tocar el suelo. Dos puntos por cada vez que pasan ambos jugadores.

MATERIAL

- Cronometro
- Relevos
- Jabalina o bastón lanzable
- Metro
- Cuerda

LOBOS Y CORDEROS

Es una variante del balón prisionero. Se meten dos equipos en un campo cuadrado. Uno de los equipos son los lobos y el otro los corderos. Los lobos son los únicos que pueden “disparar” y los corderos solo pueden ser cazados. En el campo están mezclados lobos y corderos. Se pone un límite de tiempo para que los lobos cacen a todos los corderos. Si no lo consiguen ganan los corderos (un punto para ellos), y sino el punto es para los lobos. Después se cambian los papeles.

MATERIALES

Introducción:

- Ø Lista con los ocho equipos
- Ø Tablón de resultados

Inauguración:

- Ø Antorcha con aceite
- Ø Recipiente metálico (desechable)
- Ø Carteles con Aros Olímpicos
- Ø Cinta con la canción de “Carros de Fuego” de Vangelis y casete / amplificador.
- Ø Sábanas blancas

Juegos:

- Ø 2 balones de fútbol
- Ø Pelotas de tenis, bate de béisbol, guante (si lo hay)
- Ø Bola de baloncesto
- Ø Material necesario para las pruebas de atletismo.

Gymkhana:

- Ø Cucharas y patatas
- Ø Manzanas
- Ø Diez objetos en una cazuela
- Ø Cuerdas (lana o pita)
- Ø Mistol
- Ø Preguntas de Trivial
- Ø Chocolate en polvo
- Ø Harina
- Ø Ingredientes diversos para la prueba de los sabores
- Ø Pipas
- Ø Canción para coreografía y casete