

VELADA DE PRESENTACIÓN

DURACIÓN: 90 minutos

UBICACIÓN: Todo el campamento

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Una presentación del tema del campamento de una forma dinámica y entretenida.

OBJETIVO GENERAL: Presentar el tema del campamento a los acampados de una forma amena.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar en equipo
- Conocer las instalaciones del campamento
- Conocerse con sus compañeros de tienda

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Situar a los monitores en círculo y asegurarse de que cada monitor sea responsable del material de su prueba

DURANTE

El tema del campamento este año es: Rumbo a la eternidad. Vamos a explicar a los chavales que vamos a emprender un viaje: el de nuestra vida como cristianos. A lo largo del campamento trataremos diferentes puntos o situaciones que se pueden dar en el viaje de nuestras vidas.

Los acampados se dividirán en grupos de tienda. Los pequeños harán grupos de 2 tiendas (*****aún pendiente de asignar y determinar el número de grupos, por lo que aún no se sabe el número de insignias ni de velas).

La idea es hacer una serie de pruebas distribuidas en círculo por todo el campamento, para que así sean más fáciles de localizar para los nuevos acampados. Para cambiar de prueba, sonará un silbato que les indicará que tienen que avanzar a la siguiente prueba. La idea es que todos los acampados superen las pruebas (así que si tenéis que hacer trampas para que ganen, lo hacéis sutilmente jeje). Hay 15 pruebas: 8 de ellas relacionadas con los temas de los días en los que habrá dinámica (se les dará cuando finalicen una insignia con un icono personalizado de cada prueba) y 7 de ellas en las que se les dará una vela.

La idea también es cansarles, ya que es el primer día del campamento y estarán revolucionados, por lo que cada cierto tiempo sonará el silbato dos veces seguidas y tendrán que dar una vuelta al círculo de todas las pruebas corriendo por y chocando a los monitores de todas las pruebas.

Cuando se terminen todas las pruebas, los acampados irán al principio del campamento (puerta de entrada). En el camino que va desde la entrada hasta la capilla habrá distintos puntos en los que los niños tendrán que poner sus insignias para demostrar que las han conseguido y tendrán que hacer un camino con las velas desde el primer punto (situado en la entrada) hasta el último (situado en la capilla).

Una vez que finalicen, se sentarán en la capilla y se les explicará el tema del campamento: Vamos a ir descubriendo que la vida como cristianos es un camino que nos lleva a... la eternidad. Tendremos distintas paradas en el camino (dinámicas casi todos los días) en las que descubriremos qué hace falta, por dónde tenemos que ir y con quien. Las insignias son unas pequeñas pistas de todo el camino que recorreremos y las velas sirven para recalcar que en este camino cristiano nunca hay que dejar de lado la oración y el acercamiento a Jesús.

PRUEBAS CON INSIGNIAS:

1. Punto de partida (ICONO: SÍMBOLO DE LUGAR EN MAPS): adivinar x número de acertijos.
 - Si me tumbas, soy todo. Si me cortas por la cintura, me quedo en nada. ¿Qué soy? **RESPUESTA:** Un 8. Tumbado, es el símbolo del infinito. Cortado por la mitad, dos ceros.
 - Estás en un laberinto completamente a oscuras y tienes una vela, una antorcha, un puñado de paja y una sola cerilla. ¿Qué enciendes primero? **RESPUESTA:** La cerilla
 - ¿Qué es lo que no está ni dentro ni fuera de la casa, pero que es necesario para cualquier hogar? **RESPUESTA:** Las ventanas.
 - El hombre que lo vendió no lo quería. El hombre que lo compró no lo necesitaba. El hombre que lo usó no lo conocía. **RESPUESTA:** Un ataúd.
 - $20+20+20=60$. ¿Cómo puedes hacer 60 nuevamente usando el mismo número 3 veces? **RESPUESTA:** $55+5=60$
 - Tom mide 1,80, es ayudante en una carnicería y lleva zapatos de la talla 45. ¿Qué pesa? **RESPUESTA:** Carne.
 - El señor y la señora García-Palomeque tienen seis hijas y cada hija tiene un hermano. ¿Cuántas personas hay en la familia García-Palomeque. **RESPUESTA:** Hay nueve García-Palomeque en la familia. Como cada hija comparte el mismo hermano, hay seis chicas, un chico y el señor y la señora García-Palomeque.
 - Un taxista va borracho por una calle en dirección contraria a todos los coches. Entre ellos aparece un coche de policía pero sigue su camino y no hace absolutamente nada por detenerle. ¿Por qué se ha librado? **RESPUESTA:** Porque el taxista va a andando.
 - Un hombre entra en un bar y pide al camarero un vaso de agua. El camarero saca una pistola y le apunta. El hombre dice "gracias" y se va. ¿Qué ha pasado? **RESPUESTA:** El hombre tenía hipo.
2. Vela A: que consigan hacer entre todo el grupo 100-300 saltos a la comba (asigna el moni el número de saltos en función de la edad).
3. Equipaje ligero (ICONO:MOCHILA): ir al comedor y que cada uno traiga hasta la prueba una jarra de agua en 1 minuto (los siguientes en hacer la prueba será hacerlo a la inversa: llevar las jarras de agua al comedor y volver en un minuto).
4. Vela B: Poder mental de ejercicios: el monitor debe realizar una serie de ejercicios físicos y los niños tendrán que responder con el ejercicio contrario. Ejercicios:
 - Sentadilla y salto hacia arriba
 - Vuelta a la izquierda y vuelta a la derecha

- Skipping (levantar las piernas como si estuvieras corriendo en el sitio) y subir y bajar los brazos
 - Saltos abriendo y cerrando las piernas, y choque de palmas en lo alto
5. Mapa y brújula (ICONO: MAPA Y BRÚJULA): se les muestran fotos de distintos lugares del mundo y tienen que decir a qué país pertenecen (tipo GeoGuesser). Para que los pequeños superen la prueba se podrán lugares súper conocidos y se irá aumentando la dificultad a medida que tienen más edad. Los pequeños deberán adivinar 5 lugares, los medianos 8, y los mayores 10. Las fotos serán de la Torre Eiffel (Francia), de la Estatua de la Libertad (Estados Unidos), del Coliseo Romano (Italia), de la Puerta de Alcalá (España), del London Eye (Reino Unido), de la Acrópolis de Atenas (Grecia), las pirámides de Guiza (Egipto), de la Ópera de Sydney (Australia), de Machu Pichu, del Everest (Nepal/China), el Taj-Majal (India).
 6. Vela C: Carrera de caracol: se tienen que poner en fila dándose las manos unos con otros (con las manos cruzadas) y el niño que esté en un extremo tiene que pasar por debajo del brazo del siguiente, e ir como rodeando a todos los niños, y como no se pueden soltar las manos van a ir arrastrando a todos a pasar por debajo de sus brazos, y así van a ir rodeando a cada niños de la fila, y haciendo como la forma de un caracol. Tienen que conseguir pasar por todos los niños y así acabar siendo otra vez una fila recta pero como “desatarse” los brazos que tienen cruzados.
 7. Compañeros de camino (ICONO: DOS PERSONAS DE LA MANO). Un acampado será tapado los ojos y tendrá que ser guiado por el resto de compañeros del grupo por un circuito y llegar a meta antes de que se acabe el tiempo. El circuito debe ser lo suficientemente largo puesto que no se puede repetir (quizás en el sentido inverso si es bastante complicado el recorrido).
 8. Vela D: Carrera de relevos en la que tendrán que esquivar los diferentes obstáculos en el menor tiempo posible. El que empieza y el siguiente cuando le chocan deberá dar unas vueltas sobre sí mismo antes de hacer el recorrido. Para ganar tienen que hacerlo todos en menos de X minutos. Se irá cronometrando a los acampados en el recorrido
 9. Mirada (ICONO: OJO): Conexión mental: el moni dice un campo semántico/categoría y por parejas tienen que decir la misma palabra a la de 3, 2, 1... Tienen que acertar x número de veces (el monitor ve en función de cómo se les está dando).
 10. Vela E: Nudo humano: tienen que darse todos las manos enredándose todo lo que puedan entre ellos, y luego intentar deshacer el nudo sin soltarse las manos en ningún momento.
 11. Tormentas (ICONO: NUBE): trabalenguas. Deberán decir todos los miembros del grupo x número de trabalenguas (el monitor evalúa en función de las dificultades de cada grupo). Ejemplos de trabalenguas:

- Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito. ¿Qué clavito clavó Pablito?
- Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal.
- ¿Cómo quieres que te quiera si el que quiero no me quiere como quiero que me quiera?
- Erre con erre guitarra, erre con erre barril. Rápido ruedan las ruedas por los rieles del ferrocarril.
- Cuando cuentes cuentos, cuenta cuántos cuentos cuentas, porque si no cuentas cuántos cuentos cuentas, nunca sabrás cuántos cuentos cuentas tú.

12. Vela F: Carrera de relevos en aros: todo el equipo tiene que llegar hasta un cono. Pero para hacerlo tienen que correr de uno en uno dentro de un aro que lleva una cuerda atada a él y otro niño del equipo va tirando de la cuerda moviendo el aro en el suelo, y el niño que está dentro del aro tiene que correr con pasitos muy pequeños para no pisar ni salirse del aro y llegar hasta el cono. Cuando lleguen, el niño que ha ido corriendo dentro del aro, vuelve hasta el inicio con el aro, para ahora él tirar del aro y mover al siguiente niño que corra dentro del aro. Así hasta que todo el equipo haya hecho la carrera y llegado hasta el cono.

13. Destino (ICONO: BANDERA DE META): Los acampados se dispondrán en fila India con los ojos tapados excepto el último componente de esta fila. El objetivo es llegar al final de un circuito esquivando árboles, piedras, objetos o incluso al monitor (el circuito lo pensará el monitor encargado de esta actividad). La última persona será la encargada de dirigir a sus compañeros. Para ir a la derecha el último componente de la fila dará dos golpes en el hombro derecho, para ir a la izquierda dará dos golpes en el hombro izquierdo, para ir recto un golpecito en la espalda y para parar apretará los dos hombros a la vez dos veces.

14. Vela G: Tendrán que hacer 50 jumping jacks todos a la vez en 1 minuto.

15. Celebrando el camino (ICONO:CONFETI): Se le pondrán unos auriculares con música a todo volumen a una persona del grupo (valen cualquier tipo de auriculares que tengamos) y, mientras baila, tendrá que descifrar los mensajes que le vayan diciendo sus compañeros. Una vez los descubra, irán rotando.

DESPUÉS

Después de que terminen las pruebas: recoger el material. Los responsables de las pruebas de las velas y de las pruebas que no tengan material, se encargarán de ayudar a los niños con los que han tenido la última prueba a dejar cada insignia y vela en el puesto del camino correspondiente y sentarse con ellos en la capilla.

RECURSOS PERSONALES.

15 monitores en las pruebas.

1 responsable de actividad que se encargue de explicar y llevar el tiempo de cada prueba.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Jarras del comedor	10		X
Velas	115		X
Pañoleta	11		X
Cuerda	1		X
Aro	1		X
Cono	1		X
Auriculares	1		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Fotos de monumentos	11	X	
Insignias	?	X	
Carteles de insignias	8	X	





























