

DÍA TEMÁTICO

DURACIÓN: Todo el día

UBICACIÓN: Todo el campamento.

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Hacer un día diferente y especial en el campamento.

OBJETIVO GENERAL: Fomentar la cooperación, actividad física, creatividad, e imaginación entre los acampados con distintas actividades con una temática medieval.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar en equipo para conseguir un objetivo.
- Realizar actividades manuales y musicales.
- Adaptarse a un ambiente distinto.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El día temático del CSP 2025 consiste en trasladarnos al Reino de Ribotense, en la Edad Media, donde hay dos reyes que anuncian su abdicación porque son mayores, y ofrecen a todas las casas nobles (los grupos de color) del reino la posibilidad de ser la próxima casa real. Para ello, durante el día tendrán que hacer distintas y variadas actividades para conocer y ganarse la confianza y votos de los distintos ciudadanos y oficios del reino y de los reyes salientes. Para concluir el día con la elección y coronación de la nueva casa real.

Resumen actividades del día:

8:00-11:00 Despertar + aerobic + recogida de tiendas (ya ambientado medieval)

Actividad de la mañana (3h):

- 11:00-11:10 Pre-show explicación del día
- 11:10- 11:30 Crear nombre y escudos de las Casas Nobles
- 11:30- 13:15 Gymkana
- 13:20- 13:50 Mercadillo

14:00- 16:30 Comida + TLD

16:30- 17:30 Túnel de Lavado

Actividad de la tarde (1h):

17:30- 17:50 Preparación bailes ceremonia

17:50- 18:30 Ceremonia elección y Coronación

Velada (1h y 30 mins): Contrabandistas

DESPERTAR:

ANTES

La noche de antes se pueden dejar preparados los disfraces para facilitar el día. Preparar el Ibiza y música medieval. Los monitores se disfrazan de la época y se han aprendido cómo dar los buenos días a los chavales en castellano antiguo. Rollo:

“¡Despertad, oh valientes donceles y doncellas del Reino de Ribotense!”

“Salid presto de vuestras moradas de lona, esas tiendas que os guardaron del relente nocturno”

“y sacad con vosotros los sacos de descanso, y extendedlos en el claro delante de la tienda como si fueren alfombras de la nobleza”

“Ceñíos los zapatos, calzado digno de andanzas y gesta, que ya suenan los laúdes y flautas para dar comienzo al baile del alba”.

Las del aeróbic se han preparado un baile medieval guapísimo.

También se disfrazan rollo medieval los monitores para la recogida de tiendas.

ACTIVIDAD DE MAÑANA:

PRE-SHOW + ESCUDOS (30 mins)

ANTES

Se les dice a los acampados que se pongan su camiseta de olimpiadas y se les convoca en la zona delante del comedor, sentándose por grupos de color para explicarles el día.

Preparar:

- **Mientras la recogida de tiendas:** Delante del comedor, se preparan dos sillas como tronos para los reyes, el pergamino con el discurso de bienvenida del pre-show, y se visten los **reyes** y el **mensajero oficial del reino**.
- **Mientras el pre-show:** En el comedor se deja preparado en cada mesa el material para escribir y dibujar un escudo para cada casa noble del reino: 6 trozos papel continuo de 1m de largo, rotuladores, lápices, lápices y ceras de colores, tijeras.

DURANTE

Pre-show: (10 mins) Empieza la actividad con el **Mensajero Oficial del Reino** contando a los acampados la historia del reino y la necesidad de tener una nueva casa real, y que todos los grupos van a presentarse como candidatos. Están los **reyes** presentes sentados en dos tronos.

“¡Escuchad, escuchad, gentiles doncellas y valientes caballeros, todas las nobles casas del glorioso Reino de Ribotense!

En este día señalado, nos honra la presencia de nuestros monarcas, la Reina Alfonsina y el Rey Gervasio, quienes han acudido a esta asamblea para compartir con vosotros una nueva de gran importancia.

Sabed que nuestros muy amados soberanos, quienes fueron coronados en el año 1378, han gobernado con sabiduría y justicia por 60 años. Bajo su guía, el Reino ha florecido, y paz y prosperidad han morado entre nosotros.

Mas los años pesan aun sobre los más grandes, y sus majestades, ya de edad avanzada, han decidido abdicar del trono, no por desdén del poder, sino por amor al Reino, deseando que alguien con sangre nueva, con fuerzas renovadas, tome su lugar y conduzca a Ribotense a nuevas glorias.

Por ende, los reyes han dispuesto que todas las casas nobles del reino tengan la honra de participar en una noble contienda de habilidades, valor y sabiduría, para demostrar cuál de todas es digna de ser alzada como la nueva Casa Real.

A lo largo del día de hoy, se sucederán pruebas, desafíos y gestas que pondrán a prueba vuestro coraje, ingenio y nobleza de corazón. Aquella casa que más se distinga entre los suyos, y que gane el favor del pueblo y de nuestros reyes salientes, será coronada al caer el sol, y portará la corona del Reino de Ribotense.

Así pues, en nombre de sus majestades Alfonsina y Gervasio, os doy la bienvenida a esta jornada de honra, aventura y destino.

¡Que comience la elección de la nueva realeza!”

Nombre y Escudo para las Casas Nobles (20 mins): Ahora los acampados por los grupos de color van al comedor a elegir su nombre de casa de la nobleza y dibujar un escudo que les represente. A los 20 mins se dice que se ha acabado el tiempo rollo masterchef y ahí mismo se explica la gymkana.

“Y ahora, ilustres casas de la nobleza ribotense, prestad atención... Si deseáis aspirar al trono, primero habréis de mostrar al reino quiénes sois. Para ello, cada casa debe elegir un nombre y crear un escudo que represente vuestra historia, honor y corazón. Por ello, os rogamos que os dirijáis ahora al taller del castillo (el comedor), donde encontraréis los pergaminos, pinturas, y tintas reales que necesitéis. Diseñad con sabiduría y orgullo, pues ese escudo os acompañará a lo largo del día... y tal vez... ¡hasta el trono!”

DESPUÉS

Recoger todo el material utilizado.

RECURSOS PERSONALES

1 Mensajero oficial del Reino: para leer pergamino con explicación del día en el pre-show y explicación actividad escudos: _____

2 Reyes: _____ y _____

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL

Pergamino Discurso Pre-show	1	X	
Corona Reyes	2	X	
Gorro medieval Mensajero	1	X	
Ibiza	1		X
Tijeras	6		X
Disfraces reyes	2		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Trozos papel continuo 1m largo aprox.	6	X	
Rotuladores			X
Ceras de colores	6 puñao		X
Lápices	6 puñao		X

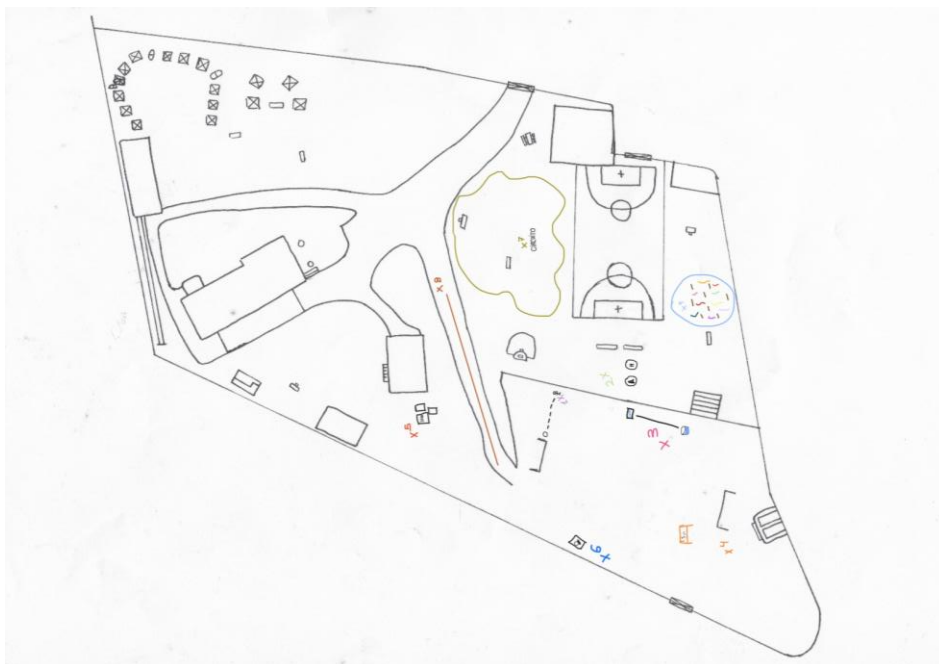
GYMKANA (15 mins explicación + 90 mins)

ANTES

Mientras hacen los escudos en el comedor: Se prepara el material, se colocan las pruebas de la gymkana en cada lugar del camp y se visten los monitores que participan:

- ***Mensajero oficial del reino***
- 1. Portería 1 del campo de fútbol: ***lavandera***
- 2. Entre pista de basket y valla del campo de fútbol: ***panadera***
- 3. Manguera campo de fútbol: ***campesino***
- 4. Portería 2 campo de fútbol: ***mercader***
- 5. Detrás capilla: ***clero***
- 6. Lateral derecho campo de fútbol: ***vidente***
- 7. Zona fuente delante campo basket: ***caballero***
- 8. camino asfaltado desde capilla hasta fútbol: ***burgués***
- 9. Césped al otro lado campo basket: ***sastre***

MAPA CAMPA CON LAS ESTACIONES DE LA GYMKANA:



DURANTE

Antes de levantarse del comedor, se explica a los acampados la gymkana, que consiste en viajar por todo el reino, para conocer bien a los ciudadanos con sus distintos oficios, y éstos van a ser cada una de las pruebas. En cada visita/prueba, se les ayudará a realizar su trabajo, y en función de lo bien que lo hagan recibirán unas monedas a cambio. Éstas las guardarán en bolsas que se repartirán a cada equipo. También es una oportunidad de ganarse la confianza personal de los ciudadanos y así ganar popularidad y poder convertirse en la casa candidata favorita a próxima casa real.

Después de esto, las familias nobles van a invitar a una comida a los reyes “en sus casas” (sus mesas del comedor), para que les conozcan e intentar caer bien y ganar su apoyo. Así los reyes verán de primera mano quienes están más preparados para ser la próxima realeza. Para esto se necesitan las monedas de la gymkana, para poder preparar sus casas de la mejor manera posible, comprando cubertería nueva, servilletas, etc. Todo lo necesario para impresionar a los reyes. Así cuando se acabe la visita al reino y se hayan conseguido el mayor número de monedas posibles se irá al mercado a hacer esta compra.

Los grupos pasan por cada prueba de cada oficio, tienen 90 mins: 9 pruebas de 10 mins, cada vez que pase el tiempo de una prueba se pitará, y los equipos rotan a donde les diga el monitor de cada prueba. muy

Los oficios y sus pruebas:

1.Lavandera: : De 1 en 1, los acampados del equipo se ponen una media en la cabeza con una esponja al final de la media, y tienen que empapar la esponja en un barreño de agua (“representando una fuente o pozo”), y correr hasta otro barreño para llenarlo de agua (donde la lavandera lavará la ropa si superan la prueba).

2.Panadera: : “A la panadera se le ha desordenado su receta”. Así que, por turnos, entre todos, tienen que encontrar los ingredientes de una receta y cuando los tengan todos, ordenarla. Estos van a estar escondidos dentro de un barreño de harina, pero los tienen que buscar sin manos, y metiendo la cara primero en un barreño de agua.

3.Campesino: : En fila, los niños se pasan agua, de un barreño a otro por encima de la cabeza, llevándola hacia atrás, desde el principio de la fila hasta el final, para “ayudar a regar las plantas del campesino”. (usan 2 barreños, cuando un niño le haya dado el agua al de atrás, le da el barreño al niño de atrás del de atrás). Y el campesino ve cuánta agua llega al último niño y si les queda, “riega las plantas” de detrás, osea que no tienen que echar esa agua en otro barreño.

4.Mercader: : Los acampados se sitúan a una distancia del mercader que está sentado en su puesto, y de uno en uno, dan 5 vueltas sobre sí mismos, van hasta el mercader, e intentan adivinar si va a salir cara o cruz, y el mercader tira una moneda. Si sí adivinan: les da una moneda; sino: vaso de agua en la cara.

5.Clero: : “Al cura/monje se le han desordenado sus libros bíblicos y necesita ayuda para ordenarlo” Tendrán que ir colocando en orden según crean los nombres de los libros bíblicos, y el clero les dice cuántos libros han puesto bien pero sin decirles cuáles: “1 acierto” o “4 aciertos”, y los acampados podrán mover cada vez todos los libros y colocarlos en otro orden para intentar ordenarlos y cada vez el clero irá diciendo “1 acierto” o “4 aciertos”, hasta que los coloquen todos, y diga “0 fallos!”

1º - Éxodo

2º - Deuteronomio

3º - Rut

4º - Esdrás

5º - Salmos

6º - Nahún

7º - Ageo

6.Vidente: : Primero, la vidente les lee un poco la mano/el futuro a algunos acampados (para que flipen y hacer un poco de tiempo). Luego ya hacen la prueba, que es que el equipo juega a las cartas, teniendo que elegir una al azar, y pueden llevarse un premio, que puede ser bueno o malo, y puede ser: (3) nada/ coger la peste y perder un turno de las rotaciones / conseguir las 5 monedas/ perder una mano durante 1 turno de rotaciones / conseguir 3 monedas / conseguir 1 pack completo de algo del mercado. (si es el último equipo, les afectará durante los próximos 10 mins, incluyendo si están en el mercadillo)

7.Caballero: : Todo el equipo tiene que realizar un circuito, que tiene cuerdas de árbol a árbol y pasar por encima y por debajo sin tocarlas. “Así demostrarán cuán habilidosos son realizando uno de los entrenos del caballero”.

8.Burgués: _____: Tienen que llevar un cuenco de agua en la cabeza sin que se caiga de un punto a otro, para “demostrar poder estar estirados con la cabeza bien alta y recta como buena nobleza”.

9.Sastre: _____: “Al sastre se le ha caído su costurero y ha perdido todas sus agujas e hilos de colores”: las agujas (son palillos) las tienen que encontrar en una barreño con mierda y los hilos están desperdigados por la zona del sastre (solo tienen que encontrar 5 de cada cosa, ya que va a haber muchas más escondidas para los otros equipos). Y tienen que juntar los hilos de colores con sus agujas de su mismo color.

Monedas al superar pruebas: Cada oficio podrá darle al equipo un máximo de 5 monedas, los monitores deberán entregar las monedas según cómo de bien han realizado la prueba los integrantes del equipo, haciendo que como máximo puedan conseguir 45 monedas. El dinero que consigan deberán guardarlo en la bolsa del equipo (que deben llevar con ellos).

Acabados los 90 minutos, se darán 3 pitos, y todos los equipos volverán a la zona de la fuente/fregadero, donde estará preparado el mercadillo.

DESPUÉS

Recoger todo el material utilizado.

RECURSOS PERSONALES

1 Mensajero Oficial para explicar y llevar tiempos y pitar rotaciones: _____

9 Monitores para las pruebas.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Medias de cristal	2	X	
Barreños	7		X
Papeles Ingredientes Receta Panadera	10	X	
Bidón grande de agua	1		X
Vaso	1		X
Jarra para rellenar agua	2		X
Silla	1		X
Papeles nombres libros bíblicos	7	X	
Cartas Vidente	8	X	
Cuerda/cinta 10m aprox.	1	X	
Cuenco	1		X

MATERIAL NO FUNGIBLE			
Monedas de papel plastificadas	45x6 equipos = 270	X	
Bolsas para llevar las monedas	6	X	
Esponjas	2	X	

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Harina	1 kg	X	
Hilos/lanas colores 15cm aprox.	10	X	
Palillos pintados de colores	10	X	

MERCADILLO (20 mins)

ANTES

Se prepara el mercadillo en la zona de la fuente/fregadero.

DURANTE

Termina la gymkana, y tienen que ir al mercado a comprar la cubertería y todo lo necesario para el banquete en sus casas. Se sientan todos los niños y se les enseña una tabla con lo que pueden comprar y sus precios. Tienen 5 mins para decidir entre cada equipo qué quieren comprar con las monedas que tienen y pasan por caja para comprarlo y pagar, y se les da lo que compran, y lo llevan a su sitio del comedor.

Reglas:

- Pueden comprar el pack completo para tener una cosa para cada uno del equipo, o por la mitad de precio pueden comprar la mitad del pack.
- No pueden comprar platos/vasos/etc sueltos, es el pack completo o la mitad. Si no les dan las monedas para el pack completo o la mitad, entonces no lo pueden comprar.
- Tienen que pasar por caja un equipo a la vez, y el resto espera su turno.

Precios:

- Platos: 6= 5 monedas/12= 8 monedas
- Vasos: 6= 4 monedas/ 12= 8 monedas
- Tenedores: media cubertería= 12 monedas/ toda la cubertería= 16
- Cuchillos: media cubertería= 3 monedas/ toda la cubertería=6
- Bancos: 2=2 monedas/4=3 monedas
- Mesas: 1=3 monedas/ 2=4 monedas

DESPUÉS

Recoger el mercadillo, devolviendo lo que los niños no hayan podido comprar a su sitio, porque ese día comerán sin ello jsjjjs.

RECURSOS PERSONALES

2 Mercaderes para explicar, cantar precios, y cobrar a los niños: _____ y _____.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Cartel grande precios	1	X	
Lista precios pequeña para los monis mercaderes	1	X	
Mesas	2		
Caja para guardar monedas	1	X	
Megáfono(?)	1		X

TÚNEL DE LAVADO (1h)

Se les dice que se tienen que acicalar y poner sus mejores galas (no camiseta de olimpiadas) para la ceremonia de elección y coronación de la próxima casa real.

ACTIVIDAD DE TARDE (1h)

Preparación bailes para ceremonia elección (10 mins explicación + 10 mins)

ANTES

Se le enviará la canción medieval elegida a cada monitor que vaya a acompañar a cada grupo. Se convoca a los acampados delante del comedor para explicarles la actividad de la tarde.

DURANTE

Ahora las distintas casas nobles tienen 10 mins para preparar un baile como otra manera de demostrar que son aptos para ser reyes y reinas del reino Ribotense. Este baile tiene que durar 1 minuto y se les dará a todos distintas canciones rollo edad media, y pueden pensar cualquier paso de baile que les parece que sea el más atractivo, adecuado, impresionante, etc. Se irán a preparar el baile a cualquier zona del campamento que quieran y con un monitor que les acompañe y les ponga la canción asignada en su móvil y les motive mazo a hacer un baile chulísimo. Cuando se den 3 pitos, vuelven todos al comedor.

“¡Escuchad, escuchad, nobles casas del Reino de Ribotense! El día ha avanzado, y vuestras gestas han sido muchas. Pero aún queda una última empresa antes de la gran ceremonia que marcará el destino de nuestro reino. Pues sabed que no solo se gobierna con sabiduría y coraje... también hace falta alegría, unión y noble porte. Por ello, se os encomienda ahora una prueba final: cada casa habrá de preparar un baile, que represente su espíritu, su alegría y su dignidad real. Dispondréis de 10 minutos para crear vuestra danza y ensayarla. Una vez preparados, volveréis al gran comedor del castillo, portando con orgullo vuestros escudos de vuestra casa, creados en la mañana. Allí comenzará la solemne Ceremonia de Elección de la Nueva Casa Real. Ante los ojos del reino entero —y en presencia de nuestros amados soberanos, la Reina Alfonsina y el Rey Gervasio—, cada casa presentará: Su nombre noble, Su escudo de armas, Y su baile real. Los sabios y trabajadores del reino, y los propios reyes, otorgarán puntuaciones a cada casa, con justicia y honor. Y cuando el recuento haya sido hecho... una nueva Casa Real será elegida para gobernar Ribotense.”

RECURSOS PERSONALES

1 Mensajero Oficial del Reino: _____

6 Monitores, que acompañen a preparar el baile a cada equipo y les ponga la música en su móvil:
_____, _____, _____, _____, _____, Y _____.

CEREMONIA DE ELECCIÓN + CORONACIÓN (40 mins)

ANTES

Se visten de nuevo los reyes, los monitores de la gymkana de sus mismos oficios, y el Maestro de ceremonias. Se preparan 2 tronos para los reyes. Se cuelga la tabla de puntuaciones en lugar visible para todos. Se prepara el Ibiza, y micrófono/megáfono!

DURANTE

Una vez todos los grupos tengan sus bailes, se sientan de nuevo en el comedor, cada grupo va a presentar a todo el reino su nombre de casa real, su escudo, y su baile (1 min de baile por equipo, total hay 15 mins). Los ciudadanos de cada oficio de la gymkana van tomando nota junto con los reyes. Tras esto, para cada grupo, los oficios darán sus puntos a cada grupo, del 1 al 10. Los puntos se van a ir contabilizando en un papel continuo con una tabla donde se verán los puntos que gana cada grupo. Tras todas las votaciones de los gremios vendrán las de los reyes, del 1 al 20. Al final, la casa que tenga más puntos será la elegida como sucesora. Y se procederá a la coronación de la misma. Los reyes salientes les pondrán las coronas a los representantes de la casa entrante. Se cierra la ceremonia con un vals de los reyes salientes con la nueva casa real y se puede unir todo el campamento.

DESPUÉS

Se recoge el material.

RECURSOS PERSONALES

2 Reyes

1 Maestro de ceremonias: el que explica cómo funciona la ceremonia, y hace de presentador de cada casa noble.

1 Monitor para poner la música de los bailes y apuntar puntos en la tabla: _____

9 Monitores con sus oficios de la gymkana.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Ibiza	1		X
Micrófono/megáfono	1		X
Gorro medieval Mensajero/maestro oficial ceremonias	1	X	
Coronas reyes	2	X	
Disfraces reyes	2		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Papel Continuo Tabla Puntuaciones	1	X	

VELADA (1h 30 mins): CONTRABANDISTAS

Después del gran banquete, el reino ha quedado sumido en una gran crisis de existencias de alimentos, y los aldeanos se han visto obligados a hacer contrabando de garbanzos para poder llevarse algo a la boca.

ANTES

Se debe disponer el campo de juego con dos bases, con un par de monitores en cada base, que deberán controlar la actividad que vaya llegando a la base. También, cada base deberá tener dos botes: uno lleno de garbanzos y otro vacío. Se necesita silbato.

DURANTE

Habrán dos equipos y necesitaremos un silbato para marcar el final del juego.

El objetivo del juego de los contrabandistas es que cada equipo debe llevar el máximo número de garbanzos a la base contraria sin que les pillen. En caso de ser pillados, deberán entregar sus garbanzos a la persona del otro equipo contrario. La persona que intercepte a alguien podrá seguir pillando y entregar los garbanzos interceptados al final de la partida. La persona que haya sido pillada, deberá volver a la base a buscar más garbanzos para entregar. Para la puntuación final se puntuará tanto los garbanzos entregados como los interceptados, contando los entregados 2 y los interceptados 1, de esta forma se premia el juego de ataque.

DESPUÉS

Recoger el material. Y asegurarse que los niños no se van a dormir con garbanzos en los calcetines.

RECURSOS PERSONALES

1 Monitor pita las partidas y final del juego.

4 monitores para estar 2 en cada base.

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Botes/Cuencos grandes	4	X	
Sillas	4		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Garbanzos	2kg	X	