



2006 | Natalia Aguado Arévalo
INDICE:

✿ Introducción entidad promotora.....	3
✿ Características de los participantes.....	5
✿ Equipo organizador organigrama.....	7
✿ Objetivos generales.....	9
✿ Objetivos específicos	
✿ Metodología.....	11
✿ Medios materiales, espacio.....	14
✿ Campamento de S.Santa URNIETA.....	19
✿ Campamento de verano IURRETA.....	38
✿ Reuniones semanales.....	80
✿ Evaluación.....	88

INTRODUCCIÓN. ENTIDAD PROMOTORA

Esta memoria corresponde a la parte práctica del cursillo realizado de septiembre a diciembre de 2005, impartido por ALARCA, en el centro cívico Lestonnac.

Las practicas las he realizado en la asociación juvenil EGUARAS junto a 2 monitores mas de los que realizamos el cursillo Fran y Diana, por lo que partes de esta memoria coincidirán, esta asociación esta dividida en tres ramas (actualmente) divididas en edades de entre 8 y 14 años.

Dicha asociación dispone de un local cedido por la parroquia Madre del Buen Pastor, aunque independiente a esta. El grupo comenzó en verano de 2004. Los niños pertenecientes a la asociación provienen de clase media/alta en su mayoría, aunque también tenemos niños sin recursos económicos que no pagan las actividades. Es un grupo abierto a todos los centros escolares y pueblos riberos, sin distinción de razas.

Realizamos distintos tipos de actividades a lo largo del año como:

- REUNIONES SEMANALES: los sábados de 16:00a 18:00 donde hacemos talleres, juegos y actividades de acuerdo con los objetivos propuestos cada trimestre y para cada rama. Se suelen realizar en el local y se relacionan con una metodología.

- ④ EXCURSIONES: normalmente en sábado a algún monte de la geografía cercano (Perdón, Roncal...), además de excursiones “mañaneras” partiendo a pie desde Tudela a algún lugar cercano.
- ④ CONVIVENCIAS: como mínimo se realizan 1 o 2 al año de dos días de duración en cada rama por separado. también hacemos convivencias solo de monitores con las cuales fomentamos la unión y confianza.
- ④ CAMPAMENTOS: se realizan 3 campamentos a lo largo del curso: dos de 4 días en navidad y S.Santa y uno de 15 días en verano (julio)



CARACTERÍSTICAS DE LOS PARTICIPANTES

La estructura del grupo esta dividida en varias ramas y sigue una dinámica scout. Las ramas son las siguientes:

- **ÁNADES:** de 8 a 10 años. Rama de los más pequeños, se denomina así porque al igual que estos patos van en manada y siguiendo a la madre, saben hacer muchas cosas pero sin experiencia (el pato sabe nadar, bucear, volar. pero no es ni buen nadador, ni buen buceador, ni buen volador).

✿ **TEJONES:** de 10 a 12 años, son los medianos, se denominan así porque el tejón es un animal que tiene las “cuatro patas sobre el suelo”. Son “personillas” que investigan y se preguntan muchas cosas, el monitor les acompaña, pero ya no es tanto a nivel de grupo grande, ahora hay más tendencia a la división en grupos (clanes), se fomenta más el conocimiento entre ellos mismos. Su manera de funcionar es similar a la de los ánares solo que los objetivos marcados por el equipo de monitores son diferentes, pues no tienen las mismas inquietudes ni necesidades que la rama de los pequeños.

✿ **GINKGOS:** 12 a 14 años. Es la rama de los mayores. El ginkgo es un árbol no muy conocido, de raíces muy fuertes. Así serán nuestros chavales, chicos que han pasado por las diferentes etapas de Eguaras, y que representen los valores del grupo. El árbol es un ser vivo más independiente pero todavía necesita de la naturaleza para sobrevivir, necesita de los demás.

✿ **BÚHOS “premonitores”:** de 14-17 años los cuales comienzan a formarse en las responsabilidades y actuaciones de los monitores, ya sea mediante la realización de los cursos expresamente preparados por las escuelas de tiempo libre o mediante la “actuación directa” dentro del propio grupo, la cual consiste básicamente en la participación activa en la programación y ejecución de las actividades que el equipo de monitores considera oportunas. Este grupo aún no está en pie, pero será nuestra nueva incorporación en breve.

✿ **MONITORES:** Es el último grupo que compone la asociación, sería el de los (18 años en adelante) Son quienes llevan el peso de la preparación y

ejecución de todas las actividades del grupo, así como quienes se encargan de evaluarlas.



EQUIPO ORGANIZADOR. ORGANIGRAMA

En cuanto a la organización, el grupo se compone de una serie de cargos. Dentro de cada rama hay un coordinador, que es responsable y portavoz de los monitores y chavales de esa rama. Además está la figura del coordinador general, máximo responsable del grupo.

Paralela a esta estructura existen también una serie de cargos como secretario, tesorero y encargado de material. El secretario realiza las cartas y trípticos informativos, en

contacto con el tesorero, el cual se encarga de proporcionarle un presupuesto para esa actividad, el cual condicionara el coste que dicha actividad pueda tener para los chavales. El encargado de material es el encargado de comprar el material necesario para llevar a cabo la actividad, o de contratar autobuses y albergues en el caso de que esto sea necesario.

No obstante, pese a la división de trabajo, el resto de monitores también participa de manera activa y voluntaria en la realización de las diversas acciones.

Para el nombramiento de los cargos hacemos votaciones anualmente, siendo posible la repetición de cargos (siempre de forma voluntaria y sin forzar a nadie), creemos que esta es una buena forma de no “quemar” a los mismos y de dar la oportunidad a otros de encargarse del grupo ya que todos somos iguales dentro de él. Por otro lado las posibles dimisiones de cargo que se puedan dar en el grupo se llevan a reuniones generales para reelegir el cargo.

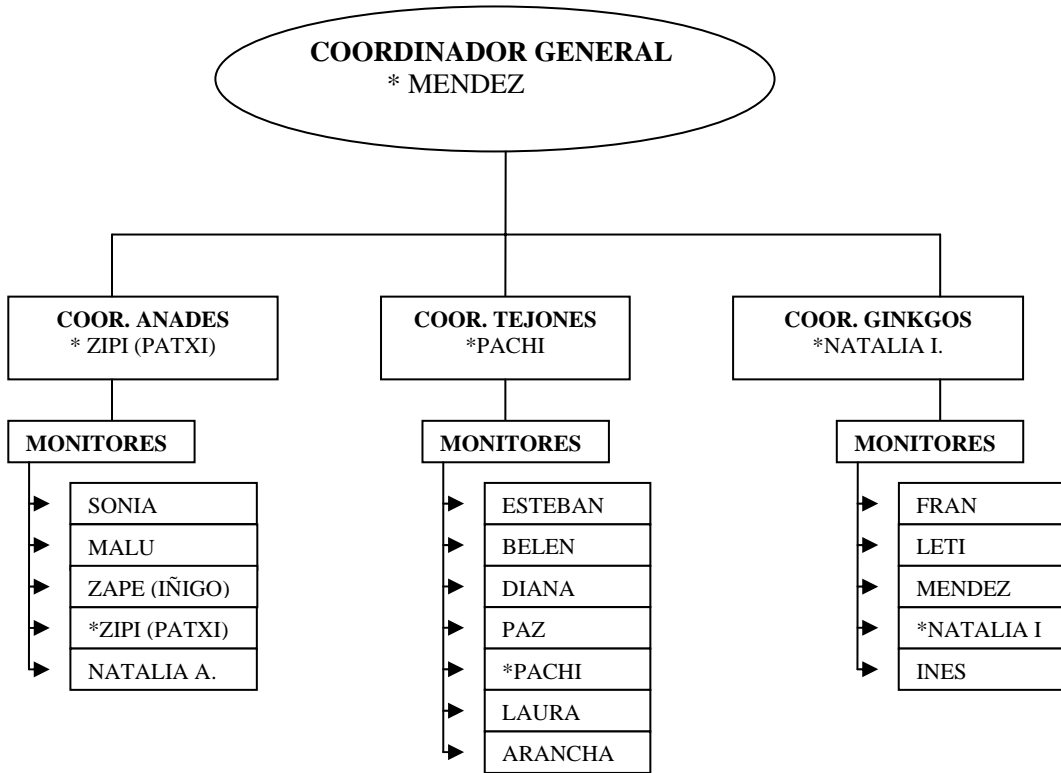
Esta es la división de monitores y de cargos que hay en la actualidad:

- * COORDINADORA GENERAL: Mendez
- * SECRETARIO: Inés
- * TESORERO: Esteban
- * RESPONSABLE DE MATERIAL: Malu
- * RESPONSABLE DE NATURALEZA: Fran
- * COORDINADORA DE ÁNADES: Zipi (Patxi)



*COORDINADOR DE TEJONES: Pachi

*COORDINADOR DE GINKGOS: Natalia I.



PROGRAMACIÓN: ESQUEMA GENERAL DE PLANIFICACIÓN

El modo en que el grupo funciona es el siguiente: todos los viernes o sábados, los monitores de cada rama se reúnen para planificar la tarde del sábado; después de cada reunión con los chavales se realiza la correspondiente evaluación, al igual que se hace cada noche en campamentos, y la general después de estos. Además una vez al



mes todos los monitores se juntan con el objetivo de preparar actividades especiales como excursiones, campamentos...que a lo largo del mes se puedan realizar.

Para la preparación de campamentos recurrimos a días intensivos de preparación para no dejar ideas en el aire, en los que antes de planificar las actividades por ramas entablemos cuales van a ser conjuntas y cuales no, ya que es importante que haya una buena convivencia también entre ramas y no solo dentro de la misma. Por ejemplo, para los campamentos de S.Santa (Urnieta) lo preparamos en el local y en C.C. Lestonnac, y el de verano (Iurreta)

Para la preparación de los puntos importantes que he señalado anteriormente dentro de los campamentos como la alimentación, material, traslado, información a padres, etc. Se forman equipos de trabajo para agilizar el proceso, así de esta forma conseguimos que todo este apunto para la salida.

Los objetivos que aparecen a continuación están marcados de manera conjunta a todas las ramas, luego cada rama tiene sus propios objetivos generales y específicos. Para conseguirlos seguimos una metodología.

OBJETIVOS GENERALES

-  Crecer como **personas** dentro del grupo a través de los diferentes valores humanos.
-  Crear conciencia de **grupo** mediante la convivencia entre los chavales y el espíritu de compañerismo.

- ✚ Fomentar el gusto y el respeto por la **naturaleza**.
- ✚ Dar a conocer una **educación** distinta a la formal.
- ✚ Fomentar la **creatividad** a través de talleres manuales y actividades adaptadas a las diferentes edades.
- ✚ Potenciar el **deporte** asumiendo la competitividad de forma positiva.
- ✚ Participar en las actividades de **Tudela** asumiéndolas como algo muy nuestro.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- ✚ **Respeto** hacia la naturaleza, limpieza, orden (conciencia cívica)
- ✚ Conseguir un mínimo de 20 niños al final de curso.
- ✚ Fomentar el **compañerismo**, las tareas del grupo, saber perder...para conseguir que ningún niño abandone el campamento o el grupo.
- ✚ Aceptar las decisiones de los monitores y de otros chavales, si eso fuera necesario: castigos, juegos, actividades...
- ✚ Conseguir que se **integren** en la metodología, entendiendo los **valores** y roles de los personajes, esto es, no pegar a los personajes, no insultarles, no agredirles...

METODOLOGIA:

“PETER PAN”

Evolución psíquica:

- ⊗ Progresa en su objetividad, tiene una mayor visión del mundo exterior y un mayor descubrimiento de la causalidad.

Evolución social:

- ⊗ Es el inicio de las relaciones entre iguales, su primera integración en grupo de niños en el cual necesitan sentirse seguros y de afirmar su personalidad.

Evolución moral:

- Ⓢ Todavía tienen una moral heterónoma, es decir “lo que es bueno para mis padres es bueno para mí” pero ya empiezan a descentralizarse del círculo familiar y se centran más en el grupo de amigos. Además empiezan los primeros sentimientos cooperativos y su interés por las diferencias entre los sexos.

HISTORIA:

“Me gustaría empezar este libro recordándoos como yo el magnifico Peter Pan, el niño que no quiere crecer, el descubridor de Wendy, el primero que creyó en las hadas sin asombrosa magia y con ayuda de los polvos de Campanilla conseguiré guiaros hasta este país , una vez que me deis vuestra confianza y consigáis venir(volar 2 estrellas a la derecha y todo recto hasta el amanecer. Pasare a narraros de forma mas detallada algunos datos de interés para este viaje.

Para comenzar, creo que seria bueno hablaros de las múltiples tribus que forman parte de este país, y de las cuales podréis oír hablar si conseguís los objetos que iréis encontrando por este camino que os serán de gran ayuda en este viaje.

Las civilizaciones que encontrareis en mi país son los indios, los malvados piratas, que no tienen ningún establecimiento fijo, ya que no solamente los puedes encontrar en Nunca Jamás sino que en cualquier país al que vayas.

Las hadas de las cuales recibiréis ayuda os harán ver lo mágico que es este mundo. A parte de estas criaturas encontrareis a sirenas, quienes tienen preciosas voces, y un físico estupendo. También os encontráis vosotros los niños perdidos, quienes deberéis decorar la casa del árbol donde estaréis a salvo del Capitán Garfio y sus piratas y pasareis buenos e inolvidables momentos.

Una vez que ya conocéis las tribus de este lugar , os vamos a decir mas detalladamente algunas cosas sobre los personajes principales, empezando por mi persona , podría

contaros grandes secreto, como por ejemplo que desde mi llegada a este país comencé una relación estable con Wendy , pero tenemos un pequeño problemilla: campanilla , no acepta nuestra relación e intenta alejarnos.

Seguimos por garfio quien disfruta de un largo y feísimo bigote postizo, el cual Smee se encarga de peinar y arreglar día a día antes de que garfio se levante de una magnifica siesta con su osito de peluca, que le regalo su mamita a la tierna edad de 3 años y con el que ha ido siempre a todos los lugares, ya que además de todo esto nuestro malvado enemigo tiene un miedo enorme a las tormentas, y siempre que se da una de estas mientras están en algún viaje , este se encierra en su camarote y se mete debajo de la cama pues teme escuchar de nuevo los ronquidos de su madre, que son iguales a los truenos que suenan en las mas tenebrosas tormentas de verano.

Como veis ya van quedando pocas personas de las que poder contar cotilleos, para seguir, por esta razón vamos a seguir con el impetuoso y caradura Smee, del que cual no os podéis fiar mucho ya que no solo tiene una cara, y la que vosotros conocéis es totalmente distinta a la que conocemos el resto de los habitantes de Nunca Jamás, el quiere encontrar sus 5 objetos raros como sea, aunque yo no os he dicho nada de que no le hicieseis caso ya que a nosotros, también nos ha ayudado con la información que nos ha proporcionado sobre el Capitán Garfio.

Siendo casi el ultimo personaje tenemos a Campanilla quien ya hemos explicado antes es muy celosa y lo único que quiere es destruir mi relación con Wendy, pero ella es muy susceptible en el caso de que alguien deje de creer en las hadas y por ello pierde poder y ayuda a que Nunca Jamás pierda su luz. En caso de que esto ocurra deberemos repetir la frase: *yo creo si creo yo en las hadas.*

Finalmente os informamos que los hermanos de wendy no son hermanos de verdad sino que sus padres los acogieron en una calleja de Londres, he tratado con un

hechicero y me ha informado que Wendy se ira del país de Nunca Jamás, crecerá y en el mundo de los adultos lograra casarse y construir una familia en la cual hay un perro muy parecido a Nala que le recordara a su infancia de la cual yo estoy formando parte.

Una vez ya explicado todo lo que debéis saber de los personajes importantes de Nunca Jamás y su país me despido dándoos un fuerte abrazo y advirtiéndoos que deberéis tener muy presente este libro durante todos los días del curso”.

Peter Pan.

ACTIVIDADES. CRONOGRAMA.

Las actividades en las que he centrado mis prácticas han sido:

- Campamento de S.Santa, URNIETA 19 al 22 de Abril de 2006
- Campamento de verano, IURRETA 5 al 16 de Julio de 2006
- Reuniones semanales (de 4 a 7 de la tarde) desde el 14 de enero

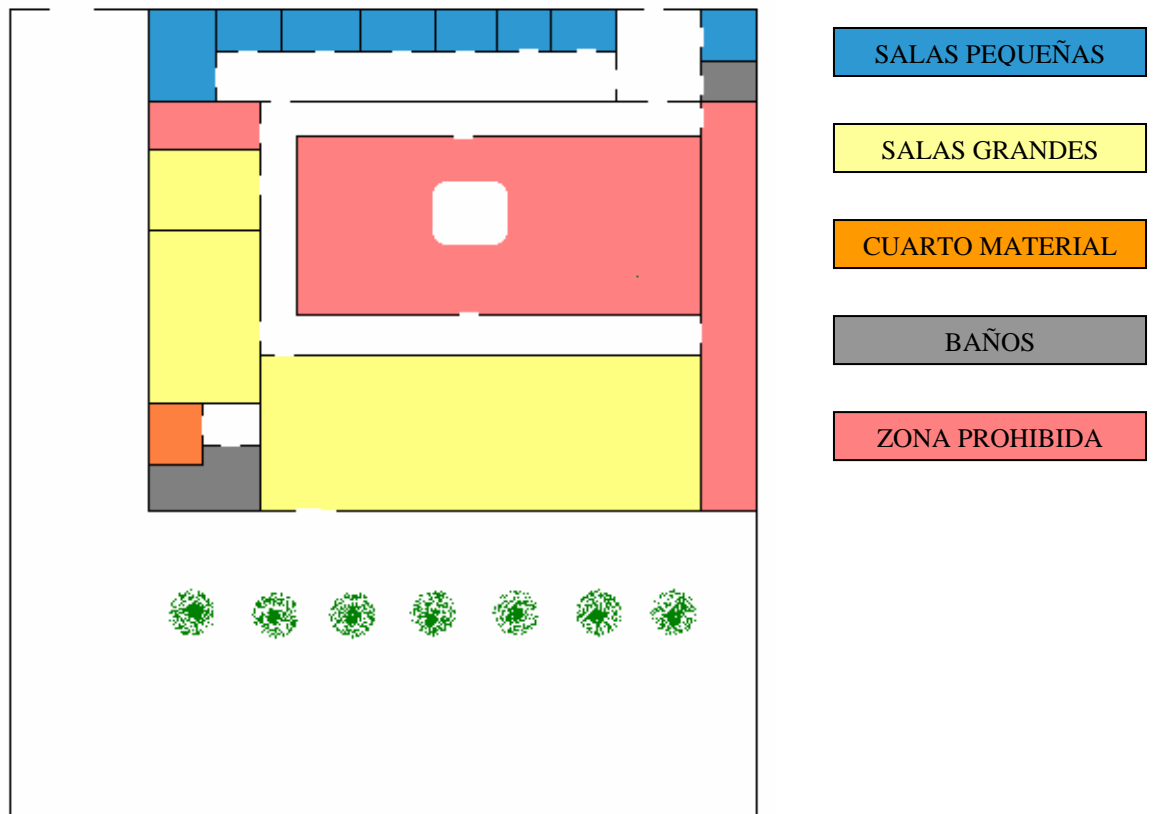
MEDIOS MATERIALES, ESPACIO...

RECURSOS ECONOMICOS.

El grupo se financia por medio de subvenciones, tanto del Gobierno de Navarra, como del Ayuntamiento de Tudela. Existe una cuota simbólica (30 €), que sirve más para llevar un control de la gente que se apunta que para cubrir los gastos, de todas formas con esta cuota incluimos el seguro, la pañoleta y el material. Aparte se paga por cada actividad especial (excursión, campamento...).

RECURSOS MATERIALES:

El local que disponemos está ubicado en la parroquia Madre del Buen Pastor (Capuchinos) aunque no dependemos de ésta. El local consta de tres salas bastante grandes con pizarras y mesas, luego tenemos otra sala de material, dos cuartos de baño y un amplio patio con árboles y porterías. Además de éstas salas disponemos de ocho salas pequeñas con capacidad como para diez personas ideales en caso de talleres.



En cuanto a material de acampada disponemos de: Tiendas de campaña, sacos de dormir, mochilas... y nos abastecemos de donaciones de los padres. Además de disfraces y materiales para talleres típico de cualquier grupo de tiempo libre.

El material suele ser revisado después de cada actividad en la que es empleado.

CAMPAMENTO SEMANA SANTA, URNIETA 06

Aquí incluyo algunos datos sobre Urnieta, como su situación, sus alrededores, población...



La comarca de Donostia - San Sebastián se halla al norte de Gipúzcoa, teniendo como límites naturales el mar Cantábrico, las comarcas del Urola, Tolosa, Oiartzun y la provincia de Navarra. En lo referente al municipio de Urnieta, se encuentra enclavado entre en el valle del río Oria y en su vertiente sur en el valle del río Urumea. Con todo ello, Urnieta limita al norte con Lasarte - Oria, al este con Hernani, al sur con Hernani y Elduain y al oeste con Andoain y Lasarte - Oria.

El término municipal de Urnieta posee 2.265,4 hectáreas de terreno en la actualidad, si bien antaño, hasta la desanexión de Lasarte - Oria (1986), tenía una extensión aproximada de unos 27 km². El lugar más elevado del municipio es la cima del monte Adarra (817 m) y Onddi (543 m) de altura sobre el nivel del mar y el más bajo es el propio casco urbano situado a (15 - 25 m). Sobre el nivel del mar. El relieve es accidentado, dominando en el paisaje las colinas y montículos entrecortados por intrincados valles y pequeñas regatas.

Tomando como referencia el Padrón Municipal de habitantes de 2003, Urnieta cuenta con 5.817 habitantes, de los cuales 2.957 son varones y 2.860 son mujeres. La densidad es superior a los 230 habitantes por kilómetro cuadrado. Durante los últimos años la población de Urnieta ha aumentado en más de 1.000 individuos, de los cuales la mayoría proceden de los pueblos de la comarca. Esto se debe principalmente a que Urnieta se ha convertido en un pueblo atractivo y con buena calidad de vida. Se han construido nuevas viviendas, el nivel de equipamientos colectivos es elevado, resulta un pueblo tranquilo y está bien comunicado. Todos estos factores hacen que numerosas personas estén trasladando o fijando su residencia en Urnieta.

El albergue ELKETA de Urnieta cuenta con:

- 100 camas en literas; distribuidas en dormitorios desde 4 hasta 30 literas; baños y duchas comunes.
- Capilla con capacidad para 50 personas.
- Cocina y comedor para 50 personas.
- Sala para gran grupo con capacidad para 50 personas
- Cinco salas para ocho personas por sala.
- En el exterior tiene un gran terreno, para realizar juegos, y otra segunda explanada. No existe peligro alguno de coches ya que está retirado de la carretera.

El objetivo de este campamento es fomentar la relación entre ánades, tejones y ginkgos, desarrollar la creatividad y la imaginación en diversas actividades relacionadas con la metodología de cada rama, desarrollar el interés por la naturaleza y vivir cuatro días rodeados por ella, adoptar responsabilidades en equipo (servicios de fregado, comedor...).

A continuación adjunto la memoria de dicho campamento donde aparecen los servicios, las actividades... y todo lo necesario para el correcto funcionamiento de este.



Campamento de Semana Sta. Urnieta 2006

Ánades



Lista de Niños

Ánades

Abraham Gutiérrez	Maria Pérez
Sheila Torrecilla	Silvia González
Andrés Navarro	Amaya Zubledia
Iosune Alcalde	Carlos Burgos
Gonzalo Martínez	

Tejones

Bea Larreta	Begoña Miramón
Javier Moracho	Eva Martínez
Isabel Arceiz	Paula López
Irene García-Caro	Javier Cordón
Enrique Doíz	Emmanuel Benito
Alex Díaz	Oscar Gorrindo
Jorge Martínez	Andrés Felipe
Sara Cano	

Gynkgos

Eva Nayas	Alba Baños
Lorena Muro	Natalia Pérez
Alejandro Milagro	Joel Pérez
Javier Larreta	Andrés Saso
Estíbaliz Pérez	

Diana · MaLu · Natalia · Zipi · Sonia · Zape · Paz · Laura · Arantxa · Fran · Inés · Naika · Pachi

Tabla de Servicios

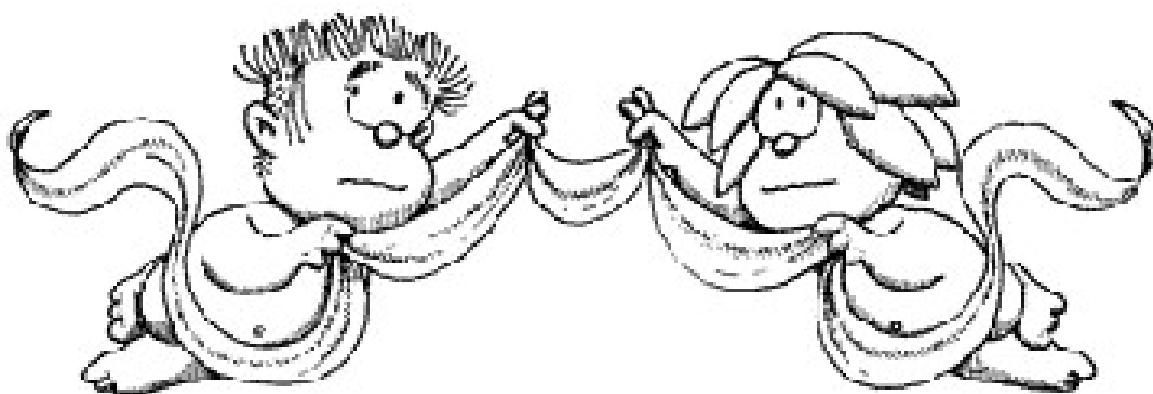
	19 Mie	20 Jue	21 Vie	22 Sab
Comedor D	-	G3	G5	G7
Fregar D	-	G4	G6	G3
Baño	-	G5	G2	G4
Habitaciones	-	G6	G1	G5
Comedor Co	-	G7	G4	G8
Fregar Co	-	G8	G3	G6
Comedor Ce	G1	G2	G7	-
Fregar Ce	G2	G1	G8	-

Grupos de Servicios

G1 Fran & Laura	G2 Diana & Aran	G3 Zape
Abraham Gutiérrez	Maria Pérez	Sheila Torrecilla
Bea Larreta	Gonzalo Martínez	Javier Moracho
Enrique Doíz	Begoña Miramón	Emmanuel Benito
Eva Nayas	Alba Baños	Lorena Muro
Estíbaliz Pérez		
G4 Zipi	G5 Malu	G6 Naika
Silvia González	Andrés Navarro	Amaya Zubeldia
Eva Martínez	Isabel Arceiz	Paula López
Alex Díaz	Oscar Gorrindo	Jorge Martínez
Andrés Saso	Alejandro Milagro	Joel Pérez
G7 Nat & Pach		G8 Inés
Iosune Alcalde		Carlos Burgos
Irene García-Caro		Javier Cordón
Andrés Felipe		Sara Cano
Javier Larreta		Natalia Pérez

Servicios Monitores

	19 Mie	20 Jue	21 Vie	22 Sab
Cocina D		Ines/Diana	Natalia	Fran
Cocina Co		Malu/Natalia	Inés	Laura
Cocina Ce		Arancha	Zape	
Patio			Fran	
Dormir		Laura/Naika	Laura	
Servir D		Pachi/Fran	Pachi/Arancha	Zipi/Pachi
Servir Co			Naika/Malu	
Servir Ce	Arancha/ Natalia A	Zipi/Zape	Zipi/Paz	



Guión general de campamento:

Wendy nos invita a visitar su acuario, del que esta muy orgullosa (A. de Donosti)

Una vez llegados a campamento recibimos un mensaje de Smee que nos dice que tres de los peces de Wendy han sido robados por garfio: Golfo, Toni y Glu-Glu.

La intención de Garfio es que Wendy se volviese pirata de su flota. Nosotros, guiados por Smee intentaremos recuperar todos los peces de Wendy para que ella venga con nosotros los niños perdidos.

La manera de recuperar los peces será realizando juegos. Por cada juego conseguido se os dará una letra del alfabeto griego, que intercambiaremos por un trozo de mapa. Cada cuatro trozos de mapa podremos conseguir un mapa completo que nos indicara la localización del uno de los peces.

El premier día conseguimos el pez sin problemas, pero el 2º día al ir a recoger el pez encontramos que Garfio está vigilando el pez...deberemos engañar a Garfio para conseguirlo.

HADAS!!!!

Se quitarán por mal comportamiento

MIÉRCOLES 19

09:00 .- Salida estación de autobuses

- **Mensaje 1:** "Hola niños perdidos, tengo entendido que iréis a visitar una de mis pertenencias en pocas horas. Solo os pido que tengáis mucho cuidado con cada uno de ellos, no les asustéis ni les enfadéis. Son muy importantes para mí. Wendy"

11:00 .- Visita al Acuario de Donosti (Wendy)

14:00.- Comida

15:30.- **Actividad 19A**

Aparece Smee y les explica al dinámica, guiándoles por los diferentes espacios del campamento.

- **Mensaje 2:** "Hola niños perdidos. Tengo malas noticias. Garfio ha robado tres peces a Wendy, y ésta, desesperada, intentando recuperarlos, se ha unido a su flota. Necesitamos recuperarlos para que Wendy deje a Garfio. Aquí os dejo el método a seguir para recuperar a los tres peces. Los hermanitos de Wendy"
- **Mensaje 3:** "El rescate de los peces. Deberéis recuperar tres peces de Wendy: Golfo, Toni y Glú-Glú. Será muy sencillo... Tendréis que realizar actividades elegidas por mí y guiadas por vuestros niños perdidos más mayores. Por cada actividad bien realizada, se os dará mediante un modo u otro, una letra del alfabeto griego, que podréis cambiar por un trozo de mapa en "El panel de Poseidón". Cada vez que tengáis un trozo de mapa lo deberéis colocar en "El panel localizador". Cada vez que completéis un mapa , cuatro piezas, podréis buscar a uno de los peces. Reglas: No se puede robar trozos de mapa – Hasta no terminar el mapa de un pez (cuatro trozos de mapa) no se puede pasar al siguiente – Los trozos de mapa se colocaran en el orden en el que los consigáis, por eso es importante que os esmeréis en cada una de las pruebas. Los hermanitos de Wendy"
- **Mensaje 4:** "Listado de juegos 1er día: Pie Pirata, Mur-Mar, lobos y ovejas, Gymkhana Pirata 1.Los hermanitos de Wendy."

19A.1 : Pie Pirata → Big Foot → β

19A.2 : Mur-Mar → Mur-Mur, Mar-Mar con animales → Ω

19A.3 : lobo y ovejas → γ

18:30.- Merienda










Natalia



19:00.- Actividad 19B

- **Mensaje 5:** "Hola. Os estoy observando y vais realmente bien tratando de recuperar a Golfo. Cuando consigáis al más pequeño de los peces quedamos en el patio del colegio para que me lo deis. Smee"

19B.1 : Gymkhana Pirata 1: gymkhana de descubrir dibujillos. Una vez conseguido se ordenaran las piezas según cumpleaños, lo tendrán que hacer sin hablar. Si lo hacen bien, se pegan las piezas y al darles la vuelta estará la ultima letra griega que falta para localizar a Golfo → δ

Abraham		Gonzalo		Andrés	
Iosune		Maria		Carlos	
Sheila		Amaia		Silvia	

Juntamos el mapa, buscamos al pez y se lo damos a Smee.

19B.2 : Taller de Cometas

Mientras hacemos las cometas vemos desde lejos como Garfio le entrega a Wendy el botecito del sol que conseguimos días atrás. Es un líquido para completar el paso de un niño perdido a Pirata. Tras esto aparece Wendy en la sala con un cuento, en el que la historia de Garfio y Peter es al revés (Garfio es el bueno)

21:00.- Cena

21:30.- Servicios Tiempo Libre

22:30.- Velada 1 (Conjunta)

Mini Furor

Dos equipos Chicos vs. Chicas

Monitores: Zipi → Presentadora

Todos → Azafatos, Bailarines, Anuncios...

Pruebas: Guerra de Canciones (2 frases)

Trabalenguas

Anuncios (ula², Ali mohame, Tribu india, senda)

Canciones con una palabra

Trozos de canciones a colores

00:00.- Dormir niños



Cosas para mañana...

- **Mensajes:**
 - Mensaje 6 Los hermanitos de Wendy
 - Mensaje 7 Los hermanitos de Wendy
 - Mensaje 8 Garfio
 - Mensaje 9 Garfio MAPA
 - Mensaje 10 Garfio

- **Disfraces**
 - Wendy disfrazada de pirata 17:30
 - Garfio 19:00
 - Garfio después de la cena

- **Talleres**
 - Material Bridoñecos
 - Plastilina
 - Bidas
 - Cola blanca

Más cosicas...

Jueves 20

08:30.- Despertar monitores

09:00.- Despertar niños

09:30.- **Desayuno**

10:00.- Servicios y Tiempo Libre

11:00.- Monte → CUEVAS DE MARIZULO → ADARRA (817 m.)

- Explicación de las características de Monte
- Juego del asesino (huevo frito)
- Juego de pitufilandia
- No beber agua si no te ofrecen

- **Mensaje 6:** "Por vuestra demostración de esfuerzo y unión aquí os entrego la primera letra de Toni, el más vago de los peces → θ . Suerte. Los hermanitos de Wendy"

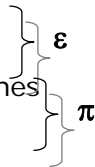
17:00.- Duchas

17:30.- **Actividad 20A**

Aparecerá Wendy como pirata...

Juegos varios:

- Pelea de pinzas
- Tortuga
- Guerra de calcetines
- Pañuelo-Balón



18:30.- Merienda

19:00.- **Actividad 20B**

Taller Bridoñecos α

- **Mensaje 7:** "Aquí os entrego la ultima letra para dar con el paradero de Toni. Suerte. Los hermanitos de Wendy"

Los críos encuentran a Toni pero esta vigilado por Garfio, este les da un nuevo mensaje

- **Mensaje 8:** "Este no lo conseguiréis tan fácil. Pero os propongo un reto...si queréis saber más acudir a las 23:00 al Comedor. Garfio"

21:00.- **Cena**

21:30.- Servicios y Tiempo Libre

22:30.- **Velada 2 (Separada)**

Acudimos al comedor y allí encontramos un mensaje que nos dice donde debemos ir, mediante un mapa:

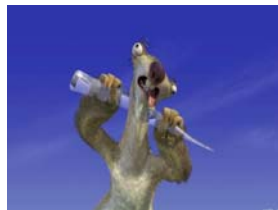
- **Mensaje 9:** Mapa de localización.

Una vez allí encontramos un nuevo mensaje y a Garfio a lo lejos custodiando a Toni

- **Mensaje 10:** "Es muy sencillo, mientras yo custodio a Toni vosotros deberéis robármelo sin que yo me de cuenta. Si en el tiempo que yo considere oportuno lo conseguís coger será todo vuestro, si por el contrario no lo lograreis, yo mismo me acercare a recoger a Golfo. Que la suerte me sonría. Garfio"

00:00.- Dormir niños

MaLu



Cosas para mañana...

- **Mensajes:**
 - Mensaje 11 Los hermanitos de Wendy
 - Mensaje 12 Peter
- **Disfraces**
 - Ninguno previsto
- **Talleres**
 - Banderas piratas

Más cosicas...

Viernes 21

08:30.- Despertar monitores

09:00.- Despertar niños

09:30.- **Desayuno**

10:00.- Servicios y Tiempo libre

11:00.- **Actividad 21A**

- **Mensaje 11:** "Aquí os dejo los siguientes juegos que tendréis que pasar para recibir dos nuevas letras que os conducirán a Glu-Glú, el más sabio de todos los peces. Todos son juegos tradicionales de niños piratas: Pito, Tejo, Marro, Chocolate inglés, La botella, Escondite, Cortar el hilo, Frutas, Chapas-Gallo, Canicas, Pi-Suelo, Bomba, Vela, Sangre. Suerte. Smee"

Juegos tradicionales:

- Pito
 - Tejo
 - Marro
 - Chocolate inglés
 - La botella
 - Escondite
 - Cortar el hilo
 - Frutas frutas fuera
 - Chapas gallo-gallina
 - Canicas
 - Pi-suelo
 - Bomba
 - Vela
 - Sangre
- } κ
- } φ

14:00.- **Comida**

14:30.- Servicios y Tiempo Libre

Sonia



15:30.-Actividad 21B

- **Mensaje 12:** "Bien hecho. Los juegos de esta mañana fueron un éxito. Aquí os dejo unas nuevas pruebas que os ayudaran a conseguir las dos letras que os faltan para dar con el paradero de Glu-Glú. Robo de la bandera y Gymkhana de pruebas. Peter"

21B.1

Robo de la bandera → Δ

21B.2

Gymkhana de pruebas → λ

- Cadena de Ropa
- La momia
- Silbar con una galleta en la boca
- Conseguir dos calcetines
- Decir supercalifragilisticoespialidoso al revés (osodilapseocitsiligarfilacrepus)
- Ponerse los dos calcetines robados en las orejas
- Coger la naranja con la boca en un cubo lleno de agua
- Apoyarse sobre un codo y una rodilla
- Llenarse el calcetín con arroz durante toda la partida
- Lanzamiento de disco volador (sobrepasar marca)
- Contar un minuto mentalmente
- Norte-Sur-Este-Oeste

Una vez conseguidas las 4 ultimas letras, vamos al mapa, lo completamos, buscamos a Glu-Glú y lo juntamos con Golfo y Toni.

18:30.- Merienda

19:30.- Actividad 21C CONJUNTA

Los palen-silux

21:00.- Cena

21:30.- Servicio y Tiempo Libre

22:30.- Velada 3

- Radio rota
- Director de orquesta
- Maquina agrandadota (solo si hace calor)
- Dominantemente No
- El reino de Laino (la I no)
- Cola de vaca
- El embudo (solo si hace calor)

00:00.- Dormir niños

Keir3



Cosas para mañana...

- **Mensajes:**
 - Mensaje 12 Wendy
- **Disfraces**
 - Wendy normal
- **Talleres**
 - Limpieza

Más cosicas...

Sábado 22

08:30.- Despertar monitores

09:00.- Despertar niños

09:30.- **Desayuno**

10:00.- Servicios y Tiempo Libre

11:00.- Limpieza

14:00.- **Comida**

15:30.- Aparece Wendy disfrazada ya en estado normal y les entrega el frasco del sol rojo y un mensaje que dice:

- **Mensaje 13:** " Hola niños perdidos, muchas gracias por ayudarme a recuperar los peces que me había robado el malvado capitán Garfio, aquí os entrego también la pócima que se necesita para convertirse en pirata, a mi me la dio Garfio, pero no la bebí. Solamente engañe a Garfio haciéndome pasar por uno de ellos, nunca fui pirata. Wendy"

17:00.- **Salida a Tudela**



'Deu' 'Agur' 'Adios' 'Bye' 'Aufwiedersehen' 'Ciao' 'Au Revoir' 'Alvida'

Juegos supletorios

- Hamburguesas
- La serpiente
- El traga-peces
- El bosque enredador (2 filas y pasar para coger???)
- Yogur por parejas
- Rebajas
- Pío pío
- Balonmano de jinetes
- Rugby Light
- Los celosos
- Beso o placaje
- Esclavos y faraones
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, Di
- Bartola con animales
- Caja sorpresa
- El espejo
- Escultor a ciegas
- Las cerillas
- Drácula
- El interruptor
- El insulto mas grande
- Pintar palabras
-

Evaluaciones

MIERCOLES 19

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> -Distribución de maletas: <ul style="list-style-type: none"> - <i>pequeñas(arriba)</i> - <i>grandes (abajo)</i> - <i>Tener entradas con antelación</i> - <i>Entretener fuera, juegos...</i> - <i>Respetar horarios</i> - <i>Decir normas del albergue y grupos de</i> - <i>Servicios.... (lo antes posible)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Muy bien el de lobo y ovejas.</i> - <i>Mar-mur con animales, sin más.</i> - <i>Metodología muy bien.</i>

JUEVES 20

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Respetar horarios</i> - <i>Muy puntuales para el desayuno</i> - <i>Desayuno bien</i> - <i>Puntualidad ala hora de ir al monte.</i> - <i>Líos a la hora de almorzar- comer....</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ánades cansados, pero al final bien</i> - <i>Taller les gusto, salió bastante bien (bridoñecos)</i> - <i>Velada bien aunque han pasado miedo, 2 no la hicieron (recogida del pez, Garfio)</i>

VIERNES 21

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none">-Despertares puntuales.-Desayuno bien-Comida bien-Cena bien-Actv. conjunta:<ul style="list-style-type: none">-no había suficientes monitores que podrían haber animado mas la actividad.- películas algo difíciles-tejos algo picados-Velada la han disfrutado, empezaron apagadillos y luego se animaron.	<ul style="list-style-type: none">-Juegos tradicionales bastante bien.-Taller de banderas. No muy motivados. Aparte que el fin de ese juego era el juego del robo de la bandera que no se pudo hacer por lluvia.-Metodología, bien aunque rápida.

SABADO 22

General	Ánades
X	

EVALUACIÓN GENERAL

General
<ul style="list-style-type: none">- Salida puntual- Horarios en general bien- Acuario: -todos en grupo, niños cerca de los monis para explicación.<ul style="list-style-type: none">-se retrasó un poco la entrada-se llegó bien para comer- Cocinera muy bien en todos los sentidos- <i>Eguror</i>, aunque empezó tarde(por los servicios)estuvo bien, pero hubo que cortar en lo mejor- Bus bien descarga rápida - Problemas en las distribuciones de las habitaciones (opciones) para ello procurar saber con antelación como es el albergue para llevarlo preparado.- Furgoneta: problemas al descargar, relacionado con la devolución de la furgoneta (podría haber ido algún moni mas para haber hecho antes y haber devuelto antes la furgoneta)- Actividad películas. Películas muy difíciles, no motivo mucho, supimos cortar a tiempo. además no hubo casi monitores animando (juego improvisado por lluvia)- Limpieza: nos olvidamos de alguna cosa como la escalera y los pasillos ala hora de incluirlo en los grupos de limpieza. Desorganización la noche anterior en la distribución de estos.
Ánades
<ul style="list-style-type: none">- Muy buena la convivencia entre ellos, no ha habido discriminaciones por parte de ninguno.- La metodología la comprendieron bien y disfrutaron con ella, a pesar de que en el encuentro con el pirata tuvieron miedo que luego superaron a medida que avanzaban.- El comportamiento fue bueno aunque estuvieron muy movidos.- En las comidas: hubo varios casos que no querían comer.

CAMPAMENTO VERANO, IURRETA

Como he hecho anteriormente he recogido también algunos datos sobre Iurreta como su situación, población....

Iurreta, situada en la Merindad Durango, presenta dos tipos de relieve. Un espacio abierto a ambos lados del río Ibaizábal en el cual se asientan las barriadas de Iurreta, Uribe, Santa Apolonia,... y por otro lado, zonas más elevadas, sitas en las partes bajas de los montes Gallanda, Mugarra,.... Dentro del territorio municipal el monte Gallanda es el de mayor altura con 527 metros. Asimismo, es de destacar el monte Axmokil con 413 metros, Axmokil-txiki con 380 metros, Akamendi con 385 metros, Iruatxeta con 394 metros y Azkorra con 358 metros.

Según los datos del Padrón Municipal de Habitantes a 1 de Junio de 2000, la población de derecho es de 4.338 habitantes con una densidad de población de 230 hab/km². La población ha decrecido si la comparamos con la población habida a 1 de Enero de 1990, fecha de la desanexión de esta anteiglesia municipio de Durango, decreciendo de 5.040 habitantes que tenía.



CAMPAMENTO IURRETA

VERANO 2006



NATALIA

Lista de Ánades

Número	Nombre
1	Abraham Gutiérrez
2	María Pérez
3	Silvia González
4	Sergio Lasheras
5	Sehila Torrecilla
6	Carlos Burgos
7	Iñigo Gil
8	Gonzalo Martínez

Lista Tejones

Número	Nombre
1	Irene García-Caro
2	Begoña Miramón
3	Javier Moracho
4	Javier Cordón
5	Alejandro Díaz
6	Isabel Arceiz
7	Eva Martínez
8	Jorge Martínez
9	Emmanuel Benito
10	Tamara Pérez
11	Amaya Valencia
12	Oscar Gorrindo
13	Sara Cano
14	Enrique Doíz
15	Bea Larreta
16	Marcos Arriazu
17	Andrés Felipe
18	Rebeca Iturre
19	Néstor Gallego
20	María Ruiz

Lista Gynkgos

Número	Nombre
1	Alba Baños
2	Lorena Muro
3	Patricia Atrigas
4	Jorge Rubio
5	Jorge Moreno
6	Alejandro Marticorena
7	Alejandro Milagro
8	Javier Larreta
9	Andrés Saso
10	Eva Nayas
11	Estibaliz Pérez
12	Raquel Moneo
13	Carolina Milagro
14	Yaiza Ríos
15	Iñigo Uriel
16	Javier Ignacio Martínez
17	Martín
18	Joel Pérez
19	Diego Pérez
20	Natalia Pérez

Grupo 1
FRAN
Gonzalo Martínez
Irene García-Caro
Jorge Martínez
Alba Baños
Alex Marticorena
Natalia Pérez

Grupo 2
LETI
Sergio Lasheras
Isabel Arceiz
Oscar Gorrindo
Estibaliz Pérez
Iñigo Utiel
Andrés Saso

Grupo 3
NAIKA y NATALIA
Abraham Gutiérrez
Begoña Miramón
Emmanuel Benito
Lorena Muro
Alex Milagro
Joel Pérez

Grupo 4
MENDEZ
Iñigo Gil
Eva Martínez
Enrique Doiz
Rebeca Iturre
Jorge Rubio
Carolina Milagro

Grupo 5
ZAPE y PAZ
María Pérez
Javier Moracho
Amaya Valencia
Andrés Felipe
Patricia Artigas
Javier Larreta

Grupo 6
ZIPI y LAURA
Carlos Burgos
Tamara Pérez
Marcos Arriazu
Raquel Moneo
Javier Ignacio
María Ruiz

Grupo 7
MALU y ARANCHA
Silvia González
Javier Cordon
Sara Cano
Néstor Gallego
Eva Nayas
Martín González

Grupo 8
DIANA y PACHI
Sheila Torrecilla
Alejandro Díaz
Bea Larreta
Jorge Moreno
Yaiza Ríos
Diego Pérez

Tabla de servicios

	Com Des	Fre Des	Baños 1°	Baños 2°	Com Com	Fre Com	Com Cen	Fre Cen
3	<i>Viaje de ida ...</i>						1	6
4	3	4	5	6	7	8	2	1
5	1	2	3	4	5	6	7	8
6	2	5	6	7	<i>Día de Monte</i>		3	4
7	5	6	7	8	<i>Día de Playa</i>		4	3
8	6	7	2	1	3	4	8	5
9	4	1	8	2	<i>Día de Padres</i>		5	7
10	7	8	1	3	4	5	6	2
11	8	3	4	5	2	7	1	6
12	3	4	5	6	7	8	2	1
13	1	2	3	4	5	6	7	8
14	2	5	<i>Viaje de vuelta ...</i>					

Servicios Monitores

	Servicio Fijo	Descanso	Ser Des	Ser Com	Patio	Ser Cena	Dor Niños
3							
4					Naika, zipi, leti	Malu, Mén, zape	fran, diana
5					-----	fran malu, Natalia	Diana Paz, Zipi
6		MaLu	Pachi, Diana	-----	-----	Zape, Leti,	Malu, Paz
7		-----	Leti, Natalia	-----	-----	Malu, belén	Malu, Fran
8		Nat ² -Bel	Fran Arancha	Zipi, Malu, Zape	Leti, Paz	Méndez, Pach Leti	Esteban
9		-----	Fran Malu, Zape	-----	-----	Zipi, Leti, Naika	Natalia, Fran
10		Zape	Leti, Zipi	Diana Paz	Ánades	a	a
11		Zipi	-----	-----	-----	-----	-----
12		Paz-Let-Fran	Diana Malu	Méndez, Zipi, Pachi	Zape, Natalia	Paz, Malu, zape	Leti, Naika
13		Pach-Men	Diana Natalia	Méndez, Zipi, Pachi	Malu, Naika	Zipi, Naika, Pachi	Pachi, Zape
14		-----	-----	-----	-----	-----	-----

DIA 3 (lunes)

+ 9:00- Salida de Tudela

+ 12:00- Llegada a Iurreta

+ 12:30- **ACTIVIDAD 3-A (Conjunta)**

⊕ Enseñar la casa (interior)

⊕ Normas de la casa

⊕ Distribución por habitaciones y sacar cosas de la mochila

⊕ Enseñar exteriores (frontón, cruz, fuente, bosque...)

+ 14: 00- Comida

+ 14:30.- Servicio y TL

+ 15:30- **ACTIVIDAD 3-B1**

⊕ **METODOLOGÍA:** Mensaje de Peter.

⊕ **MENSAJE 1:** “Bienvenidos. *EL final será duro. Smee ha ido al lado oscuro de Garfio. La luz de Nunca Jamás se esta apagando. Deberéis de ser fuertes. Tendréis noticias. Peter*””

+ 16:00- **ACTIVIDAD 3-B2**

⊕ **JUEGOS para todo el campamento**

⊙ Zorro. Común

⊙ Amigo invisible. Común

⊙ Buzón.

+ 16:30- **ACTIVIDAD 3-B3**

⊕ **JUEGOS**

⊙ Escuchar la Naturaleza

⊙ Mama Pollo

⊙ Beso-Placaje

⊙ Botella

⊙ Lobos y Ovejas

⊙ Robar el tesoro

⊙ Sonidos de animales

+ 18:30- Merienda

✚ 19:00- ACTIVIDAD 3-C

⊕ **METODOLOGÍA:** Mensaje de los niños perdidos

⊕ **MENSAJE 2:** “Dar a conocer al resto de habitantes de Nunca jamás nuestra historia mediante un teatro. Los niños perdidos”

⊕ **TALLER**

Casting previo: La historia de Peter

✚ 21:00- Cena

✚ 21:30- Servicios

✚ 22:00- TL

✚ 22:30- **VELADA 1 (CONJUNTA)**

⊕ Reparto de cancioneros

⊕ Canciones

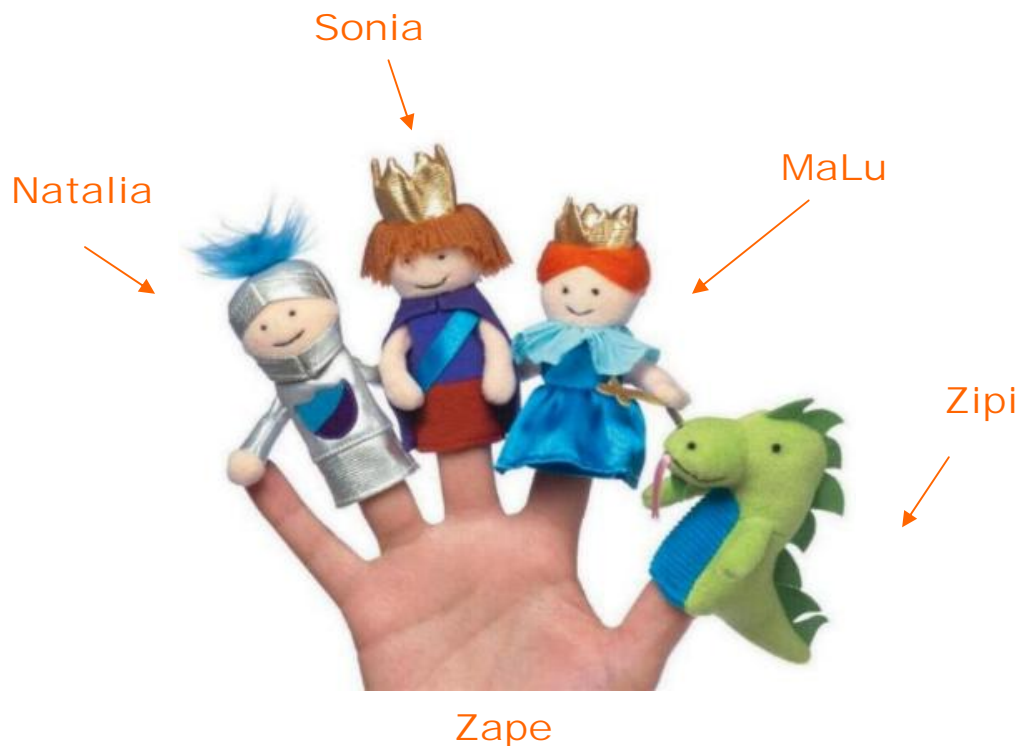
⊕ Actuación de ánades

⊕ Canciones y chistes

⊕ Aportaciones de público

⊕ Mi saquico (exterior)

✚ 24:00- Dormir niños



DIA 4 (MARTES)

+ 9:00- Despertar niños

+ 9:30- Desayuno

+ 10:00- Servicios de limpieza

+ 11:00- **ACTIVIDAD 4-A**

⊕ **METODOLOGÍA:** Mensaje de Wendy.

⊕ **MENSAJE 1:** *“La luz de Nunca Jamás se esta pagando por culpa de Garfio. Necesito que compreis una vela para que pueda conservarla encendida toda la noche. Aquí os dejo unos juegos, que si los hacéis bien os servirán para conseguir lo que pretendéis. Wendy”*”

⊕ **JUEGOS para ganar dinero**

⊗ Baseball

⊗ Bigfoot

⊗ Volley ball

⊗ Cadena de ropa

⊗ Carrera de ciempiés

+ 14: 00- Comida

+ 14:30.- Servicio y TL

+ 15:30- **ACTIVIDAD 4-B**

⊕ **METODOLOGÍA:** Mensaje de Wendy.

⊕ **MENSAJE 1:** *“A la luz de Nunca Jamás también le acecha el agua. Hacer estos juegos de agua para ayudarme a evitar que la luz se apague. Wendy.”*

⊕ **GYMKANA DE AGUA**

⊗ Soga tira

⊗ Barcas

⊗ Twister

⊗ Mareando la perdiz

⊗ Superman

+ 18:30- Merienda

+ 17:00- **ACTIVIDAD 4-C (Conjunta)**

⊕ **TALLER PULSERICAS**

✚ 21:00- Cena

✚ 21:30- Servicios

✚ 22:00- TL

✚ 22:30- **VELADA 2 (Separada)**

Metodología: Prueba de aguantar el fuego con Wendy. Mientras tenemos una velada normal...

✚ 24:00- Dormir niños



DIA 5 (MIERCOLES)

+ 9:00- Despertar niños

+ 9:30- Desayuno

+ 10:00- Servicios de limpieza

+ 11:00- **ACTIVIDAD 5-A**

⊕ **METODOLOGÍA** Mensaje de Peter

⊕ **MENSAJE:** *“Wendy ha sido secuestrada mientras guardaba el fuego de Nunca Jamás. No debisteis dejarla sola. Necesitaremos la ayuda de todos los niños perdidos. Hacer papiros para darles la noticia y pasteles para convencerlos de que nos ayuden. Yo lo iré a recoger. Peter ”*

⊕ **TALLER PAPIROS parte 1ª**

⊕ **TALLER PASTEL CHOCOLATE**

+ 14: 00- Comida

+ 14:30.- Servicio y TL

+ 15:30- **ACTIVIDAD 5-B**

⊕ **JUEGOS DE CONFIANZA**

-SMYE (soy majo y espabilado)

-la botella

-el lazarillo

-la silla

-el escultor

-el muelle humano

-jardinero

-el ovillo

-el corrillo de la tarde

-partes del cerdo

-El yogurt

+ 18:30- Merienda

+ 17:00.- **ACTIVIDAD 5-C**

⊕ **TALLER PAPIROS parte 2ª**

✦ **METODOLOGÍA:** Aparece Peter a recoger los Papiros y los Pasteles de chocolate. Mensaje

✦ **MENSAJE:** “*Todo no esta perdido, Wendy perdió su collar cuando fue secuestrada. Aquí os lo dejo, quizá os sirva de algo. Peter*”

✦ **JUEGOS** Hasta la hora de cenar

✦ **21:00-** Cena

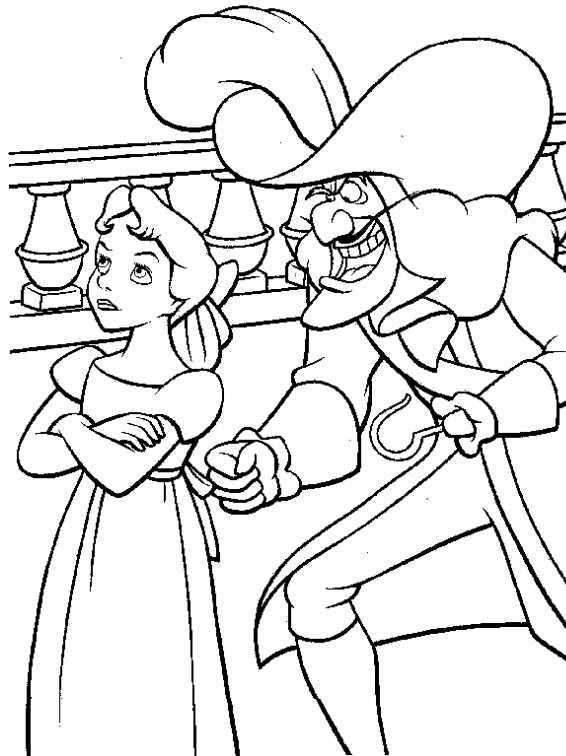
✦ **21:30-** Servicios

✦ **22:00-** T. L.

✦ **22:30.- Tercera Velada (Monis)**

✦ **24:00-** Dormir niños

Wendy says she will not join the pirates.



DIA 6 (JUEVES)

- ✚ 9:00- Despertar niños
- ✚ 9:30- Desayuno
- ✚ 10:00- Servicios de limpieza
- ✚ 10:30- **DÍA DE MONTE**
- ✚ 18:00.- Duchas
- ✚ 18:30.- Merienda
- ✚ 19 :00.- **ACTIVIDAD 6-A**

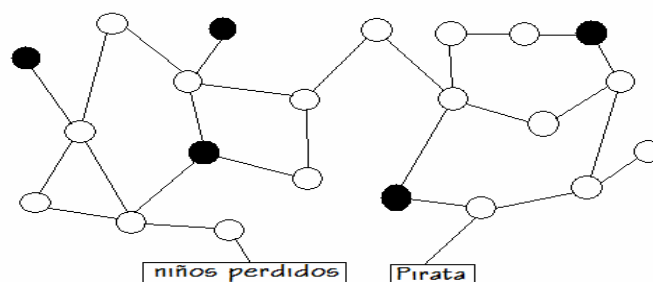
✚ **METODOLOGÍA:** Mensaje de la hadilla chiquitilla

✚ **MENSAJE:** *“Holilla niñillos, mirar el mensajillo que he encontrado de un piratilla. Creo que os servirá de ayudilla para recuperar los objetillos rarillos del hombrecillo Smee y que vuelva a vuestro ladillo de lucecilla. La hadilla chiquitilla”*

✚ **JUEGOS Gymkhana**

Gymkhana de Zipi para recuperar los objetos raros de Smee

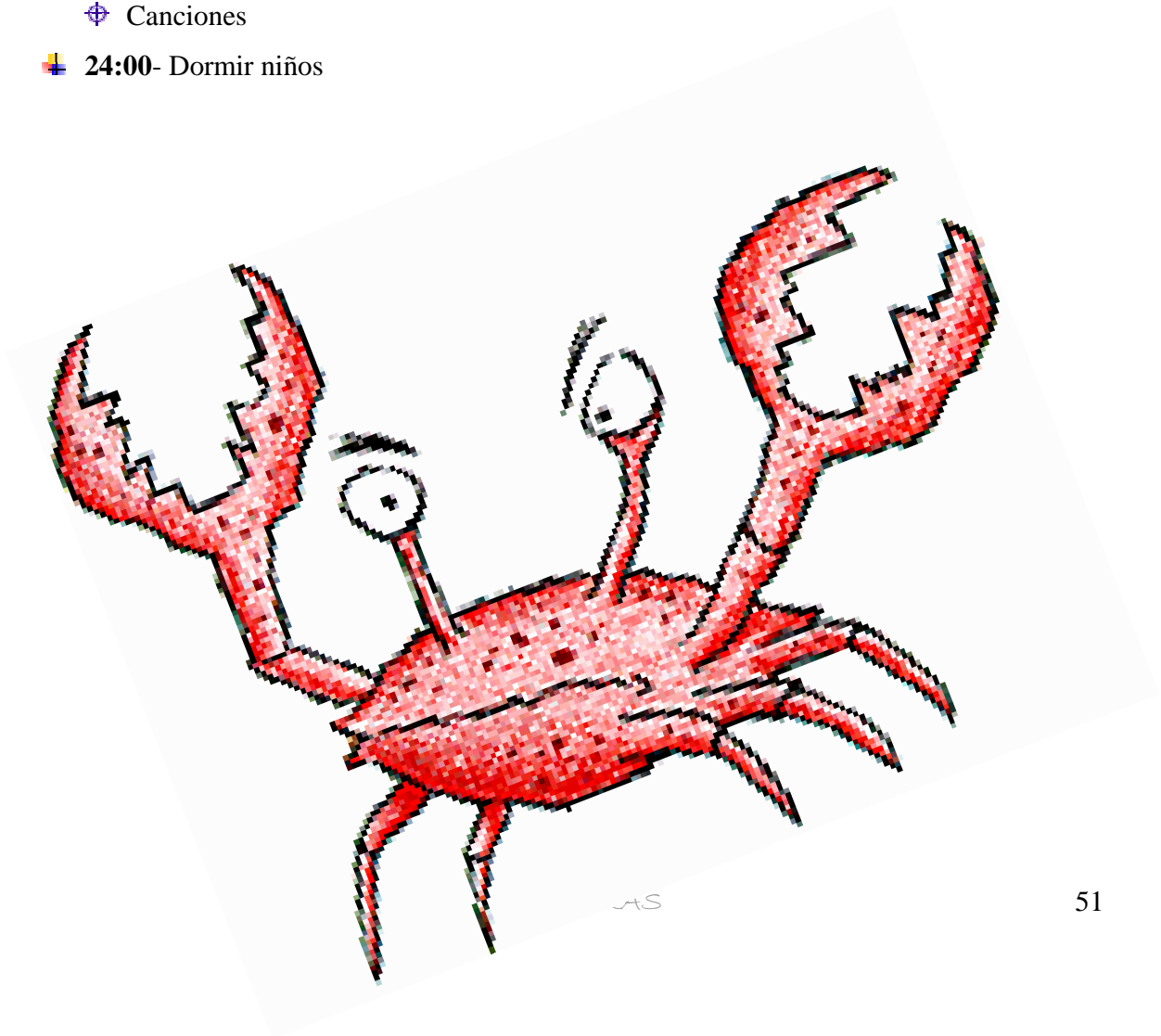
Mensaje de un pirata: *“Hola niños perdidos, sois bastante torpes no? No habéis sido capaces de encontrar los 5 objetos raros de Smee en todo el año, y yo en dos horas los he encontrado. Eso si, si queréis conseguirlos deberéis ganarme el siguiente reto y después regalarme ese collar tan feo que perdió Wendy”*



- ✚ 20:30- Ducha
- ✚ 21:30- Cena
- ✚ 22:30- **VELADA 4 (Separada)**
- ✚ 24:00- Dormir niños

DIA 7 (VIERNES)

- ✚ 9:00- Despertar niños
- ✚ 9:30- Desayuno
- ✚ 10:00- Servicios de limpieza
- ✚ 11:00- **DÍA DE PLAYA**
- ✚ 14:00- Comida
- ✚ 16:00- Salida a comprar regalos y chucherías
- ✚ 20:30- DUCHA
- ✚ 21:00- Cena
- ✚ 21:30- Servicios
- ✚ 22:00- T. L.
- ✚ 22:30- **VELADA 5 (Conjunta)**
 - ✚ Juegos
 - ✚ Canciones
- ✚ 24:00- Dormir niños



+ 18:30- Merienda

+ 19:00.- **ACTIVIDAD 8-C**

+ **METODOLOGIA:** Mensajes de wendy empapelando toda una habitación donde nos reunimos y mensaje de la hadilla chiquitilla. Buscamos en el libro de Nunca Jamas la solución para que las hadas no desaparezcan. Cantamos

+ **MENSAJE:** “No creo en las hadas. Wendy” “Cada vez que un niño dice que no cree en las hadillas una de nosotros morimos. Wendy lo repite sin cesar. Campanilla esta empeorando. Hacer algo rapidillo. Ayudarnos prontillo. LHC”

+ **JUEGOS**

- @ Número secreto (circulo y encorrer)
- @ Lanza la pelota con clases de animales
- @ Soldados y Guerrilleros
- @ Guerreros y bandoleros
- @ Puente aéreo

+ 21:00- Cena

+ 21:30- Servicios

+ 22:00- T. L.

+ 22:30- **VELADA 6 (Separada)**

+ 24:00- Dormir niños



DIA 9 (DOMINGO)

- + 9:00- Despertar niños
- + 9:30- Desayuno
- + 10:00- Servicios de limpieza
- + 11:00- Comienzo de llegada de **padres** y visita de las instalaciones, el paisaje...
- + 14: 00- Comida
- + 14:30- Música por las mesas de los padres
- + 15:30- Actuaciones de los niños y juegos para padres e hijos
 - ⊕ **JUEGOS:**
 - ⊗ Soga tira con plástico mojado (padres contra niños y monitores)
 - ⊗ El sastre (sólo a padres)
 - ⊗ El cola-cajo
 - ⊗ El twister enjabonado
- + 17:00- Partido de béisbol entre padres y monitores en la explanada
- + 19:00- Merienda
- + 19:30- Despedida de los padres y tiempo libre
- + 21:00- Cena
- + 21:30- Servicios
- + 22:00- T. L.
- + 22:30- **VELADA 7 (Conjunta)**
- + 24:00- Dormir niños



Dibujo Infantil de la mano de...Natalia




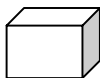
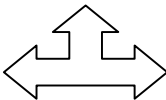


Este dibujo lo hizo Natalia y se empeñó en que lo metiese, según ella es su familia... Deja mucho que desear y lanza algunas dudas sobre la integridad física de sus padres o su sexo por la escasez de nitidez al dibujar...pero gracias Natalia

DIA 10 (LUNES)

- + 9:00- Despertar niños
- + 9:30- Desayuno
- + 10:00- Servicios de limpieza
- + 10:30- **ACTIVIDAD 10-A: Gymkhana dibujos**

GRUPOS Y DIBUJOS:

GRUPO 1	1	2	3	4	5	6	7
GRUPO 2	3	4	5	6	7	1	2
GRUPO 3	5	6	7	1	2	3	4

	1.- PORTERÍA: Blanca y roja es y si quieres ganar en ella el esférico deberás encajar
	2.- ENTRADA CASA: por su umbral deberás pasar si a comer quieres entrar
	3.- CAMPA: gran terreno encontrarás y el césped pisarás
	4.- PINAR: si él en penumbra osas pasar la lechuga podrás escuchar
	5.- CASA EXTRAÑA: si al albergue quieres llegar por mi puerta deberás pasar
	6.- DEPOSITO DE GAS: precaución, precaución no acerques fuego a mi instalación
	7.- FUTBOLIN: en pantaloneta me verás jugando al deporte más comercial

+ 14:00- Comida

+ 14:30- Servicios de limpieza

+ 15:00- TL

+ 15:30- **ACTIVIDAD 10-B (empiezan supervivencia)**

⊕ **METODOLOGIA:** Mensaje de Smee

⊕ **MENSAJE:** *“Creo que tengo la solución para recatar a Wendy seguir las instrucciones que os dejo aquí. Si lo hacéis bien creo que Wendy será liberada. Smee”*

⊕ **GYMKANA WENDY** mirar anexo

+ 18:30- Merienda

+ 19:00- **ACTIVIDAD 10-C**

Enseñamos normas básicas de supervivencia, y haremos juegos de orientación. Esta noche dormiremos al raso.

+ 21:00- Cena

+ 21:30- Servicios

+ 22:00- TL

+ 22:30- **VELADA 8 (Separada)**

⊕ Aparece Smee y nos cuenta que el punto débil de Garfio son los tambores. Nos dice que el sonido le atrae... que podemos utilizar esa baza para destruirlo. También nos dice que el agua y el cocodrilo del reloj le dan miedo, y ese temor puede incluso destruirle...pensaremos la forma de hacerlo.

⊕ Cuando estamos viene el hadilla y nos deja una historia de piedras mágicas.

“Cuenta la leyenda que años atrás tres hadas vivieron en estos bosques: la sabiduría, la fortaleza y naturaleza. Un malvado hechicero, encantado con estos parajes, hizo todo lo que estuvo en su mano para desterrarlas de su tierra. Y lo consiguió...

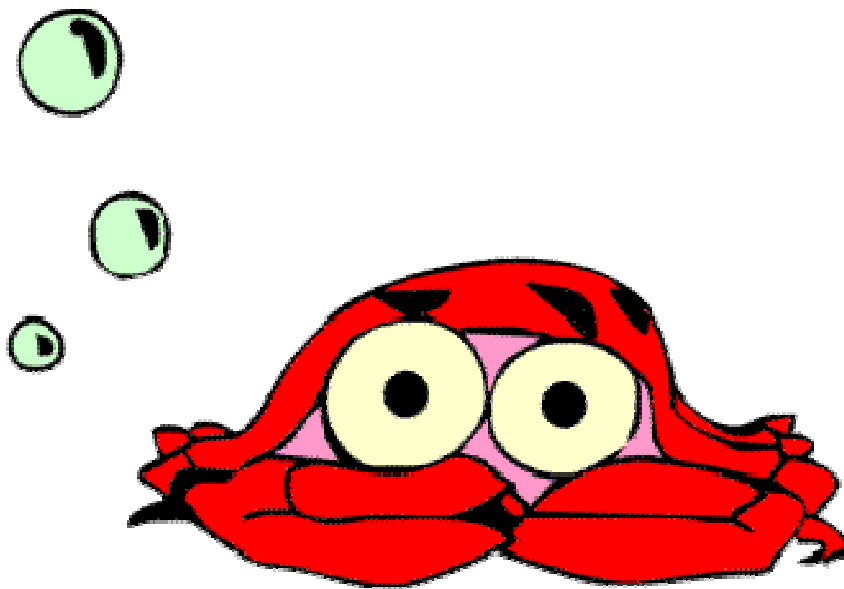
Las hada aprendieron de ello y decidieron encerrar al mago con dieciséis piedras mágicas para que este no se volviera a aprovechar de su poder y consiguiese echarlas de nuevo en el lugar al que se dirigían.

Los aldeanos dicen que estas piedras, creadas por las tres hadas, son capaces de retener todo ser maligno dentro del espacio que guardan y que permiten el paso libre de todo ser puro de corazón.

Nunca se volvió a saber nada de las tres hadas ni del mago, pero las habladurías dicen que el mago aun sigue en el mismo lugar, tratando en vano de escapar de la trampa de las hadas. Y que las hadas siguen velando el territorio que nunca abandonaron, para proteger a todo hombre noble y controlar al hechicero.

Iurreta, quinto día del cuarto mes MDXXXIV”

✚ 24:00- Dormir niños



DIA 11 (MARTES)

+ 9:00- Despertar niños

+ 9:30- Desayuno

+ 10:00- Servicios de limpieza

+ 10:30- **ACTIVIDAD 11-A (acaban supervivencia)**

Preparación de comida para tejones

+ 14: 00- Comida

+ 14:30- Servicios de limpieza

+ 15:00- TL

+ 15:30- **ACTIVIDAD 11-B**

+ **JUEGOS**

Ocupar el terreno

El chulo

Dinámica de conocimiento mutuo

Abrazos musicales

El mundo al revés

Maratón a caballo

+ 18:30- Merienda

+ 19:00- **ACTIVIDAD 11-C**

+ **METODOLOGIA:** Mensaje de Wendy

+ **MENSAJE:** *“Muchísimas gracias niños perdidos. Pero debéis comenzar ya a hacer los tambores que atraerán a Garfio. Con eso y con las piedras podréis atraerlo y retenerlo en un lugar. El resto depende de vosotros: Wendy”*

+ **TALLER DE TAMBORES**

+ 20:30- DUCHA

+ 21:00- Cena

+ 21:30- Servicios

+ 22:00- TL

+ 22:30- **VELADA 9 (Conjunta)**

+ 24:00- Dormir niños

DIA 12 (MIERCOLES)

✚ 9:00- Despertar niños

✚ 9:30- Desayuno

✚ 10:00- Servicios de limpieza

✚ 10:30- **ACTIVIDAD 12-A**

✚ JUEGOS

El lobo y las ovejas

Lucha scout

Marro a dos paredes

Las sillas al revés

Guerra de submarinos

✚ 14: 00- Comida

✚ 14:30- Servicios de limpieza

✚ 15:00- TL

✚ 15:30- **ACTIVIDAD 12-B (Conjunta)**

✚ JUEGOS:

🌀 Gymkhana guarra

A.- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

B.- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 1

C.- 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2

D.- 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3

E.- 5, 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4

F.- 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5

G.- 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5, 6

H.- 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

I.- 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

J.- 10, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

PRUEBAS:

🌀 1.- Croquetas rebozadas: la mitad del grupo serán cocineros que hacen croquetas con la otra mitad duchándolos con cubos de agua y rebozándolos en la arena.

Luego viceversa

🕒 2.- Diana: por parejas uno sostiene una pequeña diana con las manos y su pareja intenta dar en la diana con una pistola de agua de colores. El agua que choque en la diana debe caer en un vaso de agua que deben rellenar.

🕒 3.- Tienen que meterse de 1 en 1 y conseguir en la piscina de barro una moneda de 1 céntimo.

🕒 4.- Catarata: Tienen que coger agua a papos que el monitor tira por la terraza y llenar al menos un vaso.

🕒 5.- Conseguir de un plato un caramelo por participante. El plato está lleno de cola cao o harina.

🕒 6.- Operación camaleón: deben camuflarse con hojas, ramas... en dos minutos

🕒 7.- La gallina: por parejas tienen que romper un huevo juntando sus tripas.

🕒 8.- Adivinar la comida que se ofrece: al menos dos ingredientes.

🕒 9.- Piñatas: deben romper un globo gigante lleno de pintura de colores y encontrar una moneda

🕒 10.- Operación azafrán: deben pintarse unos a otros de color amarillo y darse un gran abrazo.

🕒 18:30- Merienda

🕒 19:00- **ACTIVIDAD 12-C**

🕒 **JUEGOS GUARROS:**

🕒 *Los gusanos:* se les ata pies y manos y tienen que coger una bola con la boca

🕒 *La carrera:* Con espuma de afeitar, se hace una línea curva y tienen que arrastrar una moneda con la nariz

🕒 *Mi gran boda griega:* se reparte a cada chaval un papel: padrino, cura, testigos... y mientras, los monis contamos una historia, que al nombrarles, los aludidos se agachan y (beben) corren y dan diez vueltas a una jarra y corren de vuelta.

🕒 *Carreras mama pato:* cogidos de las manos pasadas por la entrepierna andan al son de un director, o música

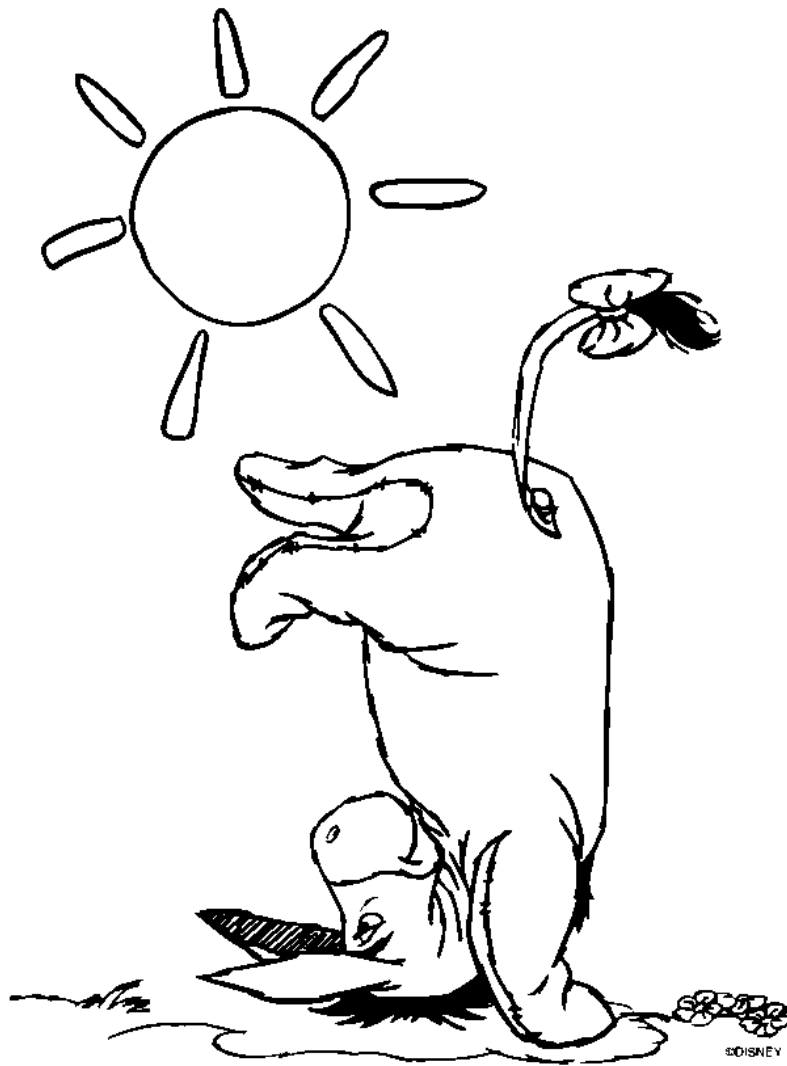
🕒 *La botella*

🕒 *Polis y cacos*

🕒 *Lucha scout:* quitar pañoletas del tobillo

- ✚ 20:30- Ducha
- ✚ 21:00- Cena
- ✚ 21:30- Servicios
- ✚ 22:00- TL
- ✚ 22:30- **VELADA 10 (Separada)**
 - ✚ **METODOLOGIA:** Destruir a Garfio
- ✚ 24:00- Dormir niños

Eeyore Rules



DIA 13 (JUEVES)

+ 9:00- Despertar niños

+ 9:30- Desayuno

+ 10:00- Servicios de limpieza

+ 11:00- **ACTIVIDAD 13-A (Conjunta)**

⊕ **JUEGO**

📍 Historia de Sonia. Mirar anexo

⊕ **METODOLOGÍA:** Mensaje de Peter y Wendy agradeciéndonos lo que hicimos

⊕ **MENSAJE:** *“Gracias niños perdidos, con vuestra ayuda hemos conseguido que Nunca Jamás sea libre de nuevo. Estaremos aquí siempre que queráis, pero Nunca Jamás es un reino para niños, y vosotros durante este año habéis crecido demasiado. Aun estáis a tiempo, debéis decidir si quedaros aquí y no abandonar nunca el reino, perdiendo así a vuestros padres y amigos y todo lo que habíais conocido, o volver a casa. Aquí habéis hecho todo lo necesario. Os sugiero que volváis a casa. Allí os quieren. Peter y Wendy”*

+ 14: 00- Comida

+ 14:30- Servicios

+ 15:00- TL

+ 15:30- **ACTIVIDAD 13-B (Conjunta)**

Preparan los niños, por grupos de limpieza, la velada final en la que los niños actuarán y los monis nos disfrazamos.

+ 18:30- Merienda

+ 19:00- **ACTIVIDAD 13-C (Conjunta)**

⊕ **METODOLOGIA:** Aparece Smee y nos explica la función de cada uno de sus objetos raros...será una introducción a la nueva metodología: Narnia.

+ 20:30- Ducha

+ 21:00- Cena

+ 21:30- Servicios

+ 22:00- TL

+ 22:30- **VELADA 11(Conjunta)**

⊕ Actuaciones de los niños

⊕ Paso de rama (discurso de monitores)

+ 24:00- Dormir niños

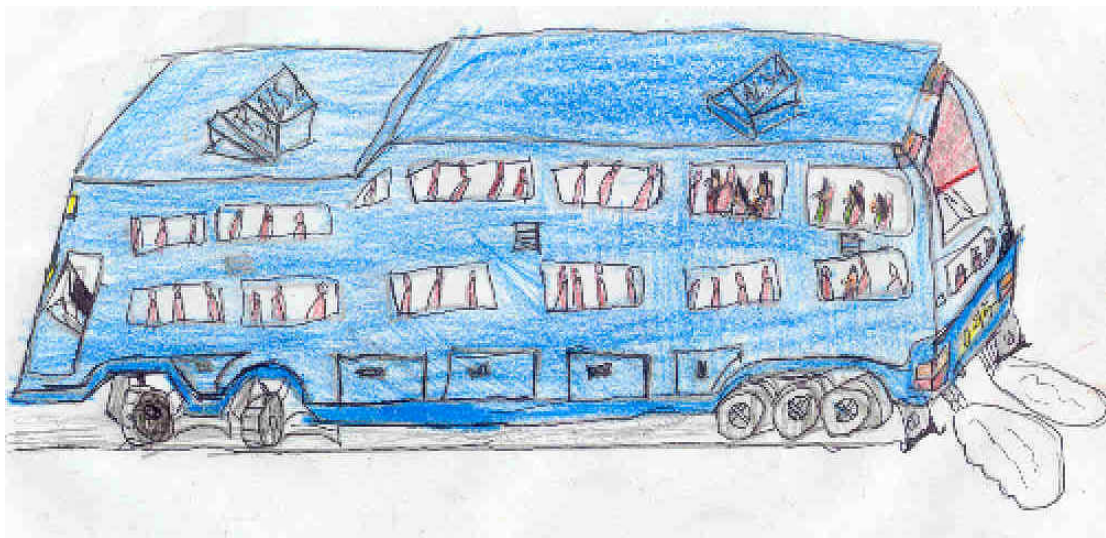
DIA 14 (VIERNES)

- ✚ 9:00- Despertar niños
- ✚ 9:30- Desayuno
- ✚ 10:00- Servicios de limpieza
- ✚ 11:00- **LIMPIEZA GENERAL**
- ✚ 14: 00- Comida (Bocata)
- ✚ 14:30- Servicios
- ✚ 15:00- T. L.
- ✚ 15:30- **ACTIVIDAD 22-B (Conjunta)**

Juegos hasta la salida

- ✚ 16:30- Salida hacia Tudela

Dibujo Infantil de la mano de.....Natalia vol. II

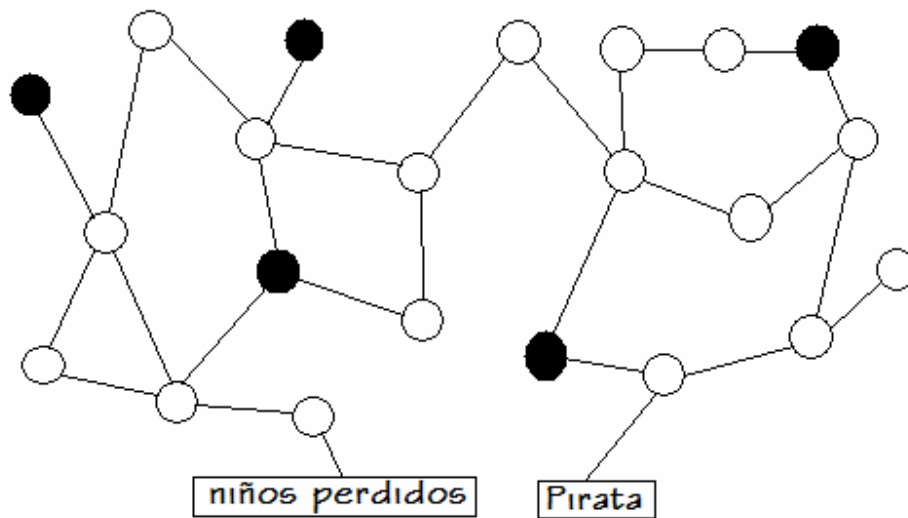


ANEXO

Gymkhana para conseguir objetos raros de Smee 6a

Si consiguen ganar la batalla, recuperaran los objetos raros de Smee y podrán devolvérselos, recuperando así su confianza.

Tanto los niños perdidos como el pirata pueden caer en una casilla de objeto perdido, aunque ya hayan caído en otro, se trata de conseguir los 5 objetos antes que el pirata. Si el consigue alguno se lo intercambiaremos por el collar de Wendy que no os sirve de ayuda. Deben responder bien a la pregunta para poder pasar de casilla, si piden pista se les deja mirar durante un minuto el libro de Nunca Jamás, por cada tres pistas pedidas se pierde un turno.



Preguntas:

- 1.- ¿Donde esta nunca jamás? *volar 2 estrellas ala derecha y todo recto hasta el amanecer*
- 2.- ¿Quién le regalo el osito a Garfio? *Su madre*
- 3.- ¿De quien tiene envidia campanilla? *de Wendy*
- 4.- ¿Por que habla así la hadilla chiquitilla? *Tentá miedo de ardillas, no hablaba bien → Illa, illa*
- 5.- ¿Son auténticos lo hermanos de Wendy? *Recogidos de un callejón*
- 6.- ¿A que tiene miedo Garfio? *tormentas*
- 7.- ¿Es de verdad el bigote de Garfio? *no*
- 8.- ¿Cuántas tribus hay en Nunca Jamás? *5 (por el culo te la hinco)*
- 9.- ¿Qué caracteriza a las sirenas? *Voces magnificas y físico esplendido*
- 10.- ¿Quién peina el bigote de Garfio? *Smee*
- 11.- ¿A quien se parece el futuro perro de Wendy? *A Nala*
- 12.- ¿Cómo es de verdad Smee? *En realidad es malo, que lo expliquen*
- 13.- ¿De que color va vestido Peter Pan? *Verde*
- 14.- ¿Cuántos hermanos tiene Wendy? *2*
- 15.- ¿Cuándo recibió Garfio el osito? *3*
- 16.- ¿Cuántos niños perdidos sois en total? *12*

- 17.- ¿Cuándo conocieron los NP al indio jefe? *Navidad*
- 18.- ¿Cuándo se da campanilla cuenta que quiere a PP? *Con Wendy*
- 19.- ¿Qué hay que decir en el caso de que Campanilla pierda fuerza? *Yo creo en las hadas*
- 20.- ¿Cuántas son las hadas protegidas del comportamiento? *20*
- 21.- ¿Quiénes eran las hadas que vivían en este bosque? *Sabiduría, fortaleza y natura*
- 22.- ¿Cuántas casas del árbol habéis tenido? *4*
- 23.- ¿En que dos mundos han vivido? *Nunca jamás y adultos*
- 24.- ¿Cuál fue el primer habitante de NJ que visteis? *Peter*
- 25.- ¿Por qué vuela PP? *Polvos*
- 26.- ¿Por qué Garfio odia a Peter Pan? *Porque le robo el tesoro*
- 27.- ¿Cómo conoce Peter a Wendy? *Lo que digan lo damos `por bueno*
- 28.- ¿Qué representa el cocodrilo? *Tiempo*
- 29.- ¿Cómo perdió Garfio su mano? *Se la comió el cocodrilo*
- 30.- ¿Qué pasa si el cocodrilo llega al reloj? *Adiós NJ*
- 31.- Características de Peter *1er niño perdido, descubrió a Wendy...*
- 32.- ¿Quién es mayor, wendy o sus hermanos? *Wendy*
- 33.- ¿Quiénes fueron los primeros niños perdidos en abandonar a sus padres? *5 Navidad*
- 34.- ¿A quien conocieron en Navidad de la mano de Peter? *Campanilla*
- 35.- Edad de garfio *Su respuesta es errónea*
- 36.- ¿En que piensa Peter para volar? *Algo bueno*
- 37.- ¿De que color son los polvos mágicos? *Dorados*
- 38.- ¿Cuántos objetos raros buscaba Smeem? *5 (por el culo te la hinco)*
- 39.- ¿A que es alérgico Peter? *Toda respuesta es incorrecta*
- 40.- ¿A quien quiere Wendy? *A sus hermanitos*
- 41.- ¿Qué esconde el osito del hermano de Wendy? *Una bomba*
- 42.- ¿Quien es el niño perdido más mayor? *Peter*
- 43.- ¿Edad de Wendy? *Sus respuestas son erróneas*
- 44.- ¿Es chico o chica el cocodrilo? *Chica*
- 45.- ¿El barco de Garfio es Galeón o Galera? *Galeón*
- 46.- ¿Bebida favorita de Peter? *Agua con azúcar*
- 47.- ¿Dónde vivía Wendy y sus hermanos? *Londres*
- 48.- ¿Juego favorito del hermano mediano de Wendy? *Críquet*
- 49.- ¿Color de los zapatos de Wendy? *Verdes*
- 50.- ¿Se cultiva maíz en NJ? *No*
- 51.- Cántame una canción de Nunca Jamás *Yo creo en las hadas*
- 52.- Cual es el orden correcto de la situación de los campamentos: ¿Sirenas, indios y piratas o sirenas piratas e indios? *La 2ª*
- 53.- Dime esto como lo diría la hadilla chiquitilla: Mi casa es muy grande, tan grande como el jardín de Peter *Mi casilla es muy grandecilla, tan grandecilla como el jardincillo de Petercillo*
- 54.- ¿Quién es mayor Garfio o Smeem? *Smeem*
- 55.- ¿Cuántas manos tiene Garfio? *1*
- 56.- ¿Cuántos garfios tiene Garfio? *Todas las respuestas son incorrectas*
- 57.- Altura de Smeem *Todas las respuestas son erróneas*
- 58.- ¿Cual es el defecto de campanilla? *Envidia*
- 59.- ¿Qué hacen los indios para firmar la paz? *Fumar la pipa de la paz*
- 60.- ¿Las sirenas cantan o bailan? *Cantan*

Gymkhana Pirata de reconocimiento de Nunca jamas

8b

Juego de postas, en la que los nenes serán los piratas; los V.L. Peter Pan, Garfio y Campanita y los papás, los Niños perdidos.

El juego se desarrollará por postas. En cada una de estas se le entregará a la seisena que la gane (sea por tiempo o por lograr el objetivo de la misma) un trozo de un mapa. Dicho mapa tendrá todas las pistas para encontrar a los "Niños perdidos". Al final del juego, aquella seisena que más trozos haya conseguido, tendrá más posibilidades de lograr el objetivo. El resto de las seisenas, sólo podrán tener la posibilidad de conseguir aquellos trozos que le faltan a través de la resolución de mensajes con "pensamiento lateral".

Una vez hallados los "niños perdidos" éstos deberán ser rescatados por Peter y Campanita, pero los piratas deberán evitarlo. Para esto se desarrollará un juego.

En el mismo, los "Niños perdidos" estarán al medio de un campo atravesado por tres líneas paralelas, separadas entre si por no menos de seis metros. En la línea del centro se hallará un grupo reducido de los padres, representantes del resto que estará prisionero en el foso (a un costado del campo de juego) y en cada una de las metas, los piratas y los V.L.

Para rescatarlos, éstos les harán preguntas (cultura general, scoutismo, mística, deportes, pensamiento lateral, etc.). Si la respuesta es correcta, deberán dar un paso hacia esta línea, si es incorrecta, deberán hacerlo hacia el lado de los "piratas". Las preguntas se repetirán hasta que lleguen a una u otra línea. Los niños perdidos tienen 6 posibilidades estratégicas: tendrán 3 monedas de oro que podrán entregar de a una por vez a los piratas a cambio de no avanzar ante una respuesta incorrecta, y 3 posibilidades de "enroque" cambiando alguno de los padres que están en el centro, por otro que esté en el foso.

Si logran llegar a la línea de Peter, habrán sido liberados. Entonces deberán correr a buscar al resto de los Niños perdidos y traerlos en la cantidad de viajes que sean necesarios, en la balsa que han fabricado, hasta la misma línea.

Para llegar a este juego final, las postas a realizar serán:

COMIENZO: Peter ha escondido el barco de Garfio. (Mensaje en rejilla)...Como se han quedado sin barco, tendrán que armar una balsa para poder llegar hasta donde están los "Niños perdidos" antes que Peter y Campanita (que pueden volar), con la que deberán seguir durante todo el juego. Si esta llegara a desarmarse, deberán detenerse para repararla. En este mismo mensaje se le da la ubicación de la primera posta, pero de forma que tengan que descifrarla.

NOTA: En el desayuno, Peter les entregará una carta donde se especificarán las reglas del juego, y algunos elementos que deberán llevar durante todo el recorrido.

POSTA 1: La Isla inundada. Los piratas llagan con sus balsas a una isla inundada (Un árbol caído). Con una cadena de ropa, deberán llegar desde la línea de costa hasta la cima del árbol, donde se hallará el trozo de mapa. Los sobres de esta posta para la siguiente serán escritos en clave espejo.

POSTA 2: La cueva de las calaveras. Sólo hay lugar en la cueva para seis personas. En parejas de caballitos deberán luchar para sacar a las restantes de la "isla" (deben quedar tres parejas). Pasarán entonces a la Cueva donde habrá 3 globos llenos de harina. Con una ramita deberán pincharlos a la distancia, como si fueran lanzas. Sólo uno tendrá el mapa. Los sobres de esta posta serán escritos en morse.

POSTA 3: La batalla de las latas de sardinas. Se quedaron sin provisiones. Tienen que atacar otros barcos para conseguirlos. Esto estará escondido en un sector y serán atacados por los dirigentes con bombitas de harina. Deberán llegar al menos dos sobrevivientes con 5 provisiones. Los sobres de esta posta estarán escritos en corrido 5.

POSTA 4: El secreto del capitán Monster. El terrible Capitán Monster, abuelo de Garfio, le ha dejado un mensaje muy importante. (Mensaje con limón). Deberán preparar un fuego. Tendrán sólo 3 fósforos (que tendrán desde el principio), y los dirigentes lo encenderán según sus instrucciones. En esta posta no habrá sobre....las pistas estarán en el mensaje del Capitán.

POSTA 5: La bandera pirata. Están cerca de la Isla de los Piratas. Para poder desembarcar, tienen que hacer una bandera pirata con la impronta en barro de la cara de uno de los chicos. Y los VL deberán adivinar de quien es. Luego la misma bandera se utilizará en el juego con los padres.

NOTA: A un costado de cada posta habrá una bandera pirata con los sobres que remiten a la posta siguiente.

Finalmente, deberán descifrar el mapa, armado con los trozos que, con señales de pista, los llevará hasta el lugar donde esperan los padres.

A su vez, los padres, para poder tener la posibilidad de ser rescatados, deberán haber podido responder a una serie de pruebas que le serán entregadas al comienzo del juego (los padres se incorporan a las 11 de la mañana) en la que tendrán que: descifrar un mensaje en clave (espejo), resolver algunos problemas de pensamiento lateral, armar su propia balsa para poder escapar al ser liberados, diseñar y confeccionar una bandera.

Con esta actividad buscamos, no sólo mostrarles a los papás al menos en parte lo que realizan los chicos, sino también inducirlos a través del juego al trabajo participativo, la identificación de líderes naturales y el conocimiento del método (aprender por el juego). Esto se hablará en una pequeña dinámica de ideas que se realizará al final del juego.

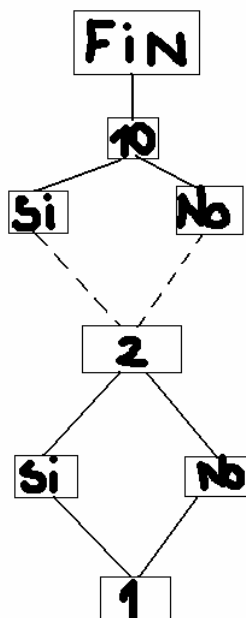
NOTA: las notas y mensajes de este juego no se adjuntan, dado que dependen del estado del lugar, y de los sectores que estén utilizables, de acuerdo con el clima.

NOTA 2: A los padres se les pedirá que traigan ropa para disfrazarse como “los niños perdidos”, los nenes traerán disfraces de piratas.

Gymkhana salvar a wendy 10b

Los dividimos en dos grupos y comenzamos con una espada que tiene 0 puntos por equipo. Irán pasando pruebas y ganando más o menos puntos según ganen o pierdan.

El equipo que al pasar la 10ª prueba consiga más puntos para su espada será el encargado de salvar a Wendy. Su misión será en 10 minutos correr al lugar indicado tras la 10ª prueba donde se encuentran las claves, y una de ellas la liberará. Solo podrán coger de una en una. La llevarán donde está el resto de sus compañeros y verán si les convence o no. Si no, volverán a dejarla y a coger otra asta que todos estén de acuerdo. Recordarles que solo tienen 10 minutos. Una vez elegida se dejará donde se les ha indicado a la vez que el lugar de las claves.



PRUEBAS:

- 1- Quien mete más olivas en un cubo
- 2- Quien da más toques a la indiana
- 3- Quien tira más bolos
- 4- Quien aguanta más apoyado con un codo y una rodilla
- 5- Quien lanza más lejos el disco volador
- 6- Quien aguanta más con un vaso lleno en la cabeza
- 7- Quien consigue más calcetines en un minuto
- 8- Quien no se sale de la línea con los ojos vendados
- 9- Quien traiga más rápido 10 piedras
- 10- Quien encuentre el número escondido

Cuando pasen una prueba se les sumará 15 puntos, a los que no la superen tan solo 5.

Las pruebas las realizarán todos los componentes.

En la casilla del fin encontrarán una pista que les lleve hasta las claves y un lugar donde dejar la clave que han elegido.

Elijan la que elijan Wendy será liberada

Juegos alternativos de la mano del sufridor del bullying... Zipi

- EL huevo, tradición pirata
- Quien es quien de agua
- El oso
- Mudo, ciego, sordo y manco
- Manos (uso normal, dos cambio)
- Hamburguesas
- Las rocas asesinas
- Gusanos por alturas
- Talis contra talus
- Traga peces
- Culipandeo
- Caja sorpresa
- Voy en busca de un león
- De nariz en nariz
- Las cerillas
- La zona prohibida
- Hundir la flota

Actividad conjunta 12a de la mano de la petarda de... sonia

¿DONDE ESTAN LOS MONIS?

Mañana nos vamos a casa, pero algo esta pasando en el campamento. Los monitores están desapareciendo uno a uno. ¿Dónde están? ¿Quién se los lleva? ¿Por qué?...

Como es el día libre de Méndez y Pachi, han de procurar que no se les vea o por lo menos a uno de ellos, pues van a ser los primeros desaparecidos.

Se les reúne a los chavales en una de las salas, cuando todos estén cada monitor ocupara su puesto. Cada uno de vosotros menos Belén ira dando vueltas por el albergue, (dentro o fuera, da igual, el caso es que os mováis para que no sepan en que lugar estáis exactamente).

Belén se queda en la sala con los chavales y angustiada les cuenta que no saben donde están Méndez y Pachi desde ayer. Que los buscaron por todo el albergue y que nada. Además añade algo más, duda sobre los monitores, cree que alguno de ellos ha tramado todo esto. Pide a los chavales que le ayuden a descubrir quien lo esta haciendo. Para ello les dará una serie de pautas:

1. Tienen que actuar de forma natural, para que el culpable no se altere.
2. Deben de hablar con los monitores y podrán hacerlo todas las veces que quieran.
3. La información que recopilen, se la pueden contar a los monitores con los que hablan “por si se acuerdan de algo más”.
4. Cada 15 minutos seria bueno que se reunieran en la sala para juntar la información o para hablar de posibles sospechosos.

Cuando las pautas estén dadas Belén se ira también por ahí.

Pistas que dará cada monitor: (las pistas están hechas de tal forma que si alguno no va a participar se puedan pasar a otros.)

Leti:

- ◆ Ayer estuvimos buscando a Méndez y Pachi por toda la campa, Fran, Zipi, Natalia.I y yo. Zipi, no hacia más que quejarse, que hace frío, que tengo sueño, que se fastidien, si se han perdido ya son mayorcitos...
- ◆ Me enfade ayer con estos a la noche y se fueron juntos, luego, les vi hablando con Belén
- ◆ Hoy he hablado con Belén. Le he preguntado que donde estuvo con estos después de verla. Casi se me come, Lugo vino a pedirme perdón, pero no se, anda un poco rara.
- ◆ No se que más contaros. Deberías hablar entre vosotros. Reuniros.

Fran:

- ◆ Esto es como una peli de miedo, ¿Qué no? Estuve un montón de rato buscando a estos por dentro y por fuera de la casa.
- ◆ Esta mañana parecía que todos estábamos preocupados menos zape, que dormía a pierna suelta.
- ◆ Me he pasado gran parte de la mañana con Belén, pero ya hace un rato que no la veo, se fue con Natalia.I
- ◆ Ya me estoy cansando de todo esto. Ahora no encuentro a Malú y tengo que preparar con ella una actividad.
- ◆ Chicos os estáis durmiendo, algo pasa, no encuentro a nadie. Tengo que preparar cosas con Zape y no esta.
- ◆ He visto a Belén y Leti discutiendo hace un rato.
- ◆ No tengo nada más que decir. Deberías hablar entre vosotros. Reuniros.

Natalia. I:

- ◆ Ayer a la noche, me estaba duchando cuando oí un grito. Me seque corriendo y Salí a ver que pasaba, me encontré con Paz, que corría de lado a lado, me pregunto que si había oído ese grito. Nos quedamos las dos en silencio pero ya no volvimos a oír nada.
- ◆ Me quede en la habitación cambiándome, cuando entro Belén, me miro con cara de pocos amigos y me echo de la habitación, estaba muy rara.

En este punto paz desaparece

Paz:

- ◆ Estuve casi toda la noche con Belén, estaba muy nerviosa. La deje descansando un rato en la habitación antes de la evaluación.
- ◆ Escuche un grito en el albergue, subí corriendo las escaleras para ver que pasaba, por el camino me cruce con Belén, iba corriendo y no me hizo caso. Yo seguí y me encontré con Natalia. I, me quede con ella un rato y después me baje con los demás monitores.

En este punto Paz desaparece

Belén:

- ◆ Estuve buscando a Méndez y Pachi por las habitaciones del albergue con Natalia. A, Malú, Zape y Fran
- ◆ Yo no vi a estos en toda la noche, estuve todo el tiempo con paz.
- ◆ Leti creo que trama algo, esta muy rara.
- ◆ Me he pasado toda la mañana aquí sentada, no puedo con mi alma, estoy muy cansada. ¿Qué tal están los demás monis? No he visto a nadie hoy desde que os deje en la sala.
- ◆ Que queréis que os cuente más, yo que se donde están.

Zipi:

- ◆ Ayer me puse malo, hacia mucho frió en la calle, pensé que todo era una broma, pero estoy empezando a preocuparme.

- ◆ Acabo de ver a Belén hablando con paz hace un rato, se dirigían hacia la cocina.
- ◆ ¿habéis visto a Paz, la estoy buscando y no la encuentro?
- ◆ Me siento fatal, ayer discutí con estos por una tontería y ahora han desaparecido. Quiero que aparezcan pronto, pedirles perdón.
- ◆ No se como ayudaros más, no lo se. Deberías hablar entre vosotros. Reuniros.

Zape:

- ◆ Estuve toda la noche sin dormir, no podía dejar de pensar en estos. Al final me dormí justo antes de levantarnos por lo que me quede un ratito más para ver si me recuperaba.
- ◆ Acabo de ver a Belén y Malú discutiendo.
- ◆ Me acabo de encontrar con Leti. Tenía cara de preocupación. Me ha dicho que ha estado hablando con Belén, pero no me ha dicho de que.
- ◆ He ido a hablar con Belén, para ver que le pasaba, pero me ha mirado con mala cara y se ha ido.

En este momento desaparece Zape

Malú:

- ◆ Ayer por la mañana vi como pachi y Belén se enfadaban.
- ◆ Belén, no paro quieta en toda la noche, estuvo entrando y saliendo de la habitación toda la noche.
- ◆ No se que es lo que esta pasando pero empiezo a estar nerviosa, además Belén y Leticia no hacen más que susurrar por todas partes.

En este punto Malú desaparece.

Natalia. A:

- ◆ Malú llevaba días quejándose de todos. Que si pachi duerme mucho, que si Méndez no sabía donde estaba, que zipi y zape estaban todo el día juntos... vamos que no me extrañaría nada que ella..... pero dejémoslo.
- ◆ Este campamento ha sido casi perfecto, de no ser por estos últimos días, Belén no hace más que reñir con todos y la última fue con Pachi. A no... la ultima a sido esta mañana con leti.
- ◆ Pachi y Zipi discutieron ayer acaloradamente, después Zipi le grito que se acordaría de eso, después apareció Méndez y discutió también con el. Tenía muy mala cara.
- ◆ Estoy cansada ya de esperar me voy a buscarlos a otro lado, vosotros poneos las pilas.
- ◆ No tengo nada más que contaros. Deberías hablar entre vosotros. Reuniros.

Como ya habéis visto, han ido desapareciendo personajes. Las pistas las podéis decir en el orden que queráis, si os pregunta algún chaval por algo en concreto, sino, estaría bien seguir el orden más o menos, (sobre todo los que desaparecen). Cuando obtengan las pistas deberían reunirse todos para intentar resolverlo.

Si no lo resuelven, deberíais ir desapareciendo todos, hasta que quede Belén (la secuestra monitores) y dar sus razones de por que:

¡NO ME QUEIRO IRME MAÑANA! Pensé que si faltaba alguno de los monitores, no nos podríamos ir.

Me da mucha vergüenza todo esto, lo siento mucho, pero ahora me tenéis que ayudar a buscarlos por el albergue. ¿vale? Pero antes me tenéis que explicar cómo habéis sabido que era yo.

Y como no, las odiosas evaluaciones de la mano del genial, el irrepetible, el magnifico, el asombroso... ZAPE

LUNES 3

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - Se apuntaron tarde. . Listas desordenadas. Libre albedrío. - Niños y padres indisciplinados. - chofer gritón, pero justificado. - Maletas con ruedas y de tamaño desproporcionado. - . Niña nos retrasa. - Entrada al albergue ordenada. - Niños desordenados (material propio y pintadas). Monis también (sala de material sucia). - Cena bien, con excepciones. - Servicios lentos. - Velada fácil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estaban inquietos y nerviosos por el campamento. - Tranquilos y muy bien durante la explicación de los juegos del campamento. - El juego del lobo y las ovejas les gusto mucho.

MARTES 4

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - Taller de pulseras: desconocimiento por parte de los monitores. Solo tres personas sabían hacerlas. - Pese a ello, los niños han tardado en desistir. Se lo han tomado en serio. - Casi toda la mañana ha sido suspendido por el comportamiento de la noche anterior. 	<ul style="list-style-type: none"> - taller del pastel salió muy bien - taller de papiros bien - pulseras muy difíciles las que había planteadas así que tuvimos que cambiarla. - Metodología bien.

MIERCOLES 5

General	Ánades
<p>-Líos a la hora de fregar. Se han quedado cosas sin fregar una vez haber lo dado por terminado.</p> <p>- Fallo ala hora de contar la leyenda de la santa compañía delante de los ánades.</p> <p>- Fallo al empezar la reunión conjunta</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Metodología muy bien - juegos de confianza: confiaban mucho - Taller de papiros: han quedado bien y comportamiento bueno. - Taller de pastel: muy ilusionados

JUEVES 6

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - Despertar tarde (monis) - El panadero a llegado tarde, ha retrasado la actividad (12.30) - Poco monte, tranquilo. - Variación del camino propuesto anteriormente. - No se dejan navajas. - tener conocimiento anterior de las rutas para el día de monte. - Cena tarde para haber no merendado antes, descoordinación por parte de los monis - Falta de ganas para hacer juegos , mientras venia el panadero 	<ul style="list-style-type: none"> - Monte bien aunque agotados. Fueron todos juntos y cantando, llegaron animados por un monitor. - Gymkhana bien aunque con algo de miedo que luego se les paso al derrotar a Garfio. - Velada bien.

VIERNES 7

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - ¡Despertarnos con el despertador! - Más monitores en el agua. - El juego de la noche muy bien (han respetado el material ,etc) 	<ul style="list-style-type: none"> -Playa jugaron todos juntos en el agua y comieron con los gingos. En el pueblo estuvieron haciendo actividades que había en el pueblo para niños, y en todo momento con su gingos. - velada muy bien

SABADO 8

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - Despertar tardío. Se les ve cansados. - El desayuno todavía llegó más tarde. El monitor debió levantarse antes. - En las comidas los monis desaparecen. - Meriendas. Los niños se escaquean cuando no les gusta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Taller les gusto - Metodología, muy bien. - Gymkhana divertida y salió bien. - Velada cansados así que tranquila.

DOMINGO 9

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - Organización rápida y eficaz, muy buena. - Niños han colaborado mucho. - Comida bien. - Limpieza bien. - Autobús, buena idea. - Cena bien aprovechadita pero tarde. 	<ul style="list-style-type: none"> - Buena organización y colaboración de estos. - Animaron en el partido. - Velada bien.

LUNES 10

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> -despertar bien , a la hora. -servios puntuales. -Comportamiento: bien ya que faltaban los gingos, y estaban solo dos ramas. 	<p><i>¿Cómo ha ido el día? Yo me he aburrido un poco de estar tanto rato remoloneando, pero bueno, lo he superado...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - gymkhana entendida y bien aunque costo mucho. - Gymkhana tarde bastante bien. - Cambiamos día de supervivencia por lluvia. - Velada tranquila, bien

MARTES 11

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> -Despertar tardio, lo que arrastra aun despertar también tarde a los niños, pero desayuno bien a la hora. -Merienda ordenada ya que les " gustaba a todos" - comida tarde por problema de los "supervivientes" 	<ul style="list-style-type: none"> - Preparación entretenida todos muy motivados por ayudar. - Taller de tambores muy chulo. - Velada bien

MIERCOLES 12

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - Despertar tarde - Desayuno bien. - Comida poca, se han quedado con hambre. - Gymkhana guarra muy bien hemos acabado en el río. Las instalaciones han quedado muy sucias pero tras una limpieza han quedado muy bien. - Merienda tarde y cena tarde (Una cosa arrastra a la otra) 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego del lobo y las ovejas triunfo. - Gymkhana guarra siempre gusta. - Velada destruir a Garfio, conseguido.

JUEVES 13

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - Mal comportamiento general y suspensión de la actividad ¿dónde están los monis?. - Suceso vandálico en el que rompieron el pomo de la puerta del baño. Los motivos y los causantes son desconocidos. La actividad de la mañana se suspende. - Paso de rama satisfactorio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Limpieza todos colaboraron - Metodología corta pero bien.

VIERNES 14

General	Ánades
<ul style="list-style-type: none"> - No todos los chavales respondieron como debieron, aunque en general se portaron bien. - El chofer se equivocó al llegar y no pudo entrar con el autobús hasta la campa, con lo que tuvimos que cargar con nuestras mochilas y equipajes unos 200m con cuesta hasta donde se había quedado. - Salimos ligeramente tarde, aunque la llegada fue antes de lo planeado. 	

REUNIONES :

Para completar la memoria además de estos campamentos, incluiré alguna de las reuniones semanales. Dividiré este apartado en:

Nº de niños asistentes y monitores.

Actividades realizadas.

Evaluación

Sábado, 28- 01/ 06

15 niños, 3 monitores

¿Qué se ha hecho?

- Pasar lista y apuntar para la excursión.
- Juego del asesino (salas azules)
- Aprender el abecedario en lengua de signos. Ya que yo empecé “haciendo de sordo-muda” así que se presentaron todos mediante los signos correspondientes.
- Aparece mensaje de meter pan: *“Hola niños perdidos, aprended la lengua de signos, ya que así os podréis comunicar con la nueva niña perdida que os acompañara desde hoy a lo largo de este viaje”*
- Aparece mensaje de Garfio: *“No penséis que en Tudela estáis a salvo: la isla de Nunca Jamás será solo para mi y mis esbirros, Peter Pan es historia, no os penséis que la casa del árbol os protege.”*
- Dibujan hojas y elementos para la casa del árbol (nuestra sala)
- Juego de la tela de araña para presentarse utilizando el lenguaje aprendido.

Evaluación:

Para el juego del asesino han estado muy gritones, les ha costado mucho entrar porque era a oscuras y tenían miedo.

Respecto a la lengua de signos estaban muy interesados por aprenderla, además de lo que había programado (presentaciones y saludos) los niños preguntaban a parte para poder decirme cosas.

A los mensajes han reaccionado bien. La tela de araña ha tenido un buen resultado

En general ha sido una buena reunión.



Sábado, 18-2/06

11 niños, 5 monitores

¿Qué se ha hecho?

Sonia disfrazada de pirata pasa lista, explicar lo que se va a hacer e inicia el recorrido proponiéndoles una clave que tienen que descifrar, la cual les dará acceso a las salas azules.

En las salas azules estamos los demás monitores disfrazados (uno en cada sala) cada uno hace una prueba que les permitirá la entrada en la siguiente sala respectivamente, a continuación diré lo que se hacía sala por sala:

- *Sala 1 “barco pirata”*: Malu (pirata) la sala estaba decorada con velas, calavera....

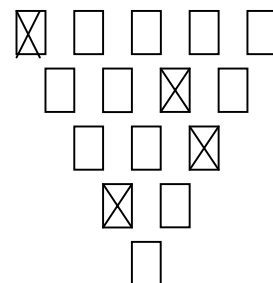
La prueba fue reconstruir la frase: *“En la sala brujil os esperan los conjuros de la hechicera de Garfio”*

- *Sala 3 “sala brujil”*: Inés (bruja) sala decorada con cosas de la metodología de las brujas, y velas.

Taller de collares de macarrones, cuando lo consiguen les da un mensaje que dice:

“Smee os espera para que le deis vuestros collares”

- *Sala 2 “Aldea de Smee”*: Natalia A. (Smee) en la sala había un pulpo como decoración. Smee les pide los collares. Prueba: adivinar la X, se trataba de fila por fila elegir una casilla y solo si te salía la X se podía pasar a la fila siguiente, tenían dos oportunidades menos del número de casillas que tuviese la fila. (P.ej. si la 1ª fila tiene 5 casillas tenían 3 oportunidades, así



sucesivamente) Si no lo hacían los llevaba a la sala de Garfio y los ata. Si por el contrario lo consiguen, les da un mensaje: “*Ir a la guarida de Garfio*”

- *Sala 4 “Guarida de Garfio”*: Zipi (Garfio) La sala toda oscura. Una vez llegada a esta última sala podían salvar a dos niños perdidos.

Luego para concluir el viaje aparece Peter Pan (Paz) que les salva a todos de Garfio. Después de esto con Sonia (pirata) juegan al cementerio. Y les comenta lo del entrenamiento para la Javierada y la reunión de carnaval.

Evaluación:

El castillo del miedo: les ha costado bastante, la primera prueba, ha sido un poco complicada, todo lo demás muy bien, mucha improvisación (muy buena) y también ha ayudado mucho que estuviera todo bien organizado

Cementerio muy bien también.

Sábado, 11-3/06

10 niños, 5 monitores.

¿Qué se ha hecho?

Pasar lista

Juego del teléfono roto

En unas cartulinas escribimos lo bueno de Eguaras (verde) y lo malo de Eguaras (rojas), metemos las cartulinas en un cofre, donde aparece una pista (de Peter), la primera para hacer el “juego de las pistas” por las salas azules. Cuando acabamos la gymkhana encontramos los polvos de campanilla.

Juego del sapo cebón: se ponen en dos filas de pie y con las piernas abiertas con una prenda de ropa en el suelo entre sus piernas cada uno. El primero, que tendrá que pasar por debajo deberá ir metiéndose todas las prendas que encuentre entre su ropa, gana el que una vez al final llega y no se le ve resto alguno de la ropa “comida”.

Bailamos dos canciones e intentamos hacer una frase que nos ayude para cuando tengamos miedo “*¡Somos los niños perdidos y no tenemos miedo!*”

Evaluación:

Metodología: tienen miedo, necesitan más contacto con los personajes, que vean que no pasa nada.

Juegos el sapo cebón, muy bien y el teléfono roto no han entendido el juego.

Canciones: “soy pelota de pimpón...” y “el cowboy” han estado animados.

Sábado, 18-3/06

14 niños, 4 monitores

¿Qué se ha hecho?

Taller de tizas (botes de colores)

Ha estado Peter toda la reunión con ellos, al principio les ha mandado un mensaje de que quería pasar la tarde con ellos, y si les dejaba que gritaran.

Les ha ayudado a hacer el sociograma: “¿Con qué niño perdido me iría de aventura, para darle una patada en el culo al capitán Garfio?”

Peter les ha enviado varios mensajes dándoles las gracias, informándoles de los campamentos y convivencia, les hemos entregado también el “sapo raro” de Smee, y le damos el “talisman rojo”.

Evaluación:

Taller de sales de colores, súper bien, les quedaron muy bonitos → regalo para el día del padre.

Metodología: hemos conseguido que se fíen de Peter Pan, y que no le tengan miedo. Se han metido bastante bien en la metodología, lo vamos consiguiendo, le hacen caso a Peter.

Conclusión: todo muy bien, buena reunión.

Sábado, 29-4/06

11 niños, 2 monitores

¿Qué se ha hecho?

Taller del día de la madre: flores, jarrones, banderas, sobres con poesías....

Aparece Smee y les recoge a Glú-glú

En el patio jugamos a gavilanes y palomas. Se colocan los jugadores en un extremo del patio (palomas) y otro (el que la para, gavilanes) se pone en el centro y en línea recta tienen que intentar pillar a los otros jugadores, los jugadores que están pillados se convierten también en gacelas y pasan a pillar a las palomas, respetando la única línea en la que pueden moverse para pillar.

Para concluir la reunión dimos avisos de la excursión y comida del cristo, juegos en el Queiles y los días del campamento de verano.

Evaluación:

Taller: bien organizado para los pocos monitores que estábamos, rapidez al sacar el material, “eficacia plena”, les ha gustado mucho, se lo han currado bastante.

Metodología: bastante sosilla, pero se arreglará.

Gavilanes y palomas, muy bien además lo pedían ellos.

Sábado, 13-5/06

12 niños, 2 monitores.

¿Qué se ha hecho?

Pasar lista

Aparece la hadilla chiquitilla y les da un mensaje: *“Holilla soy la hadilla chiquitilla, una nueva amiguilla que os acompañará durante este viajecillo. Para ello os voy a proponer 3 jueguillos, los cuales os servirán para vencer a vuestro mayor enemiguillo, Garfio. los jueguillos son:*

- *Pistoleros con nombres: (servirán para afinar la puntería y para que garfio vea que estáis unidillos)*
- *Arañita: (diciendo cosas buenas de la persona a la que le pasa la lana, con el agilizaremos la piernecillas)*
- *Luchilla scout (para mejorar la forma física)*

Mensaje de Peter: *“¡Hola niños perdidos! hasta ahora conseguir nuestros propósitos ha sido fácil, pero esto conforme llega el final se va complicando, yo nunca lo he conseguido, para intentar superarme deberéis hacer cuadernos del viajero, seguid así. Peter.”*

Taller de cuadernos del viajero.

Evaluación:

Muy bien, gran aceptación del juego del pistolero.

Metodología chula porque había personaje nuevo y ha gustado.

Taller muy bien, aunque no ha dado tiempo de escribirlos.

EVALUACIÓN FINAL:

Para finalizar esta memoria evaluaré todos los aspectos desde mis responsabilidades hasta la del director, pasando por la evaluación general del campamento y la del equipo de directores.

- Respecto a mis funciones como monitora, las he desempeñado de acuerdo a lo aprendido en el curso.

Me adapte bastante bien al grupo de monitores y a los niños/as ya que te trataban como una más, tanto a la hora de realizar actividades como en la toma de decisiones y proposiciones que surgiesen, de echo empecé en el grupo solo para las practicas y ahora sigo en Eguaras como monitora de la rama de Ánades.

Ha sido una experiencia enriquecedora tanto a nivel profesional ya que este tiempo de practicas me ha permitido adquirir conocimientos y habilidades para tratar con los niños y desempeñar mejor mi labor de monitoria de tiempo libre, como personal, puesto que he conocido a mucha gente y el pertenecer a Eguaras se ha convertido en una faceta mas de mi vida, mas allá de un lugar donde realizar mis practicas.

- Como he realizado las prácticas en un grupo de tiempo libre, que tiene un amplio campo de actuación dentro del tiempo libre, la memoria consta de la realización de dos campamentos y algunas de las reuniones semanales, hice esta distribución de mis horas para diversificar y realizar un mayor número de

actividades, por lo que hago una visión y evaluación general del conjunto de mis prácticas.

El proceso desde que se plantea una actividad hasta que se realiza, es el siguiente: preparación, ejecución y evaluación.

✦ Preparación: Es muy importante una buena planificación y preparación para que salga todo bien, por ello la preparación se realiza con bastante antelación a la ejecución de las mismas.

Se realizan “lluvias de ideas” donde cada monitor aporta ideas, juegos, talleres, etc. de acuerdo a la temática del campamento o reunión, y siguiendo la metodología planteada para luego decidir lo más adecuado. Esta fase suele ser algo complicada ya que la mayor parte de los monitores compatibilizamos el trabajo, estudios, etc. con el grupo. Todos colaboramos aunque en muchas ocasiones andamos justos de tiempo.

✦ Ejecución: una vez preparado el material necesario, etc se procede a la explicación de la actividad a los niños / as y asegurándonos de que todos / as la han comprendido, se pasa a realizar la actividad. Si en el peor de los casos la actividad no es del agrado de los chavales, hay que saber cortarla a tiempo o improvisar variaciones para adecuarla al momento, para lo que es necesario contar con juegos o alternativas a dicha actividad.(por ejemplo, el libro de juegos que hemos creado)

✚ Evaluación: una vez terminado el día o el tiempo de juego, se debate como han salido las actividades, si han respondido bien, si les ha gustado, si han entendido la metodología, si se han cubierto las expectativas, etc.

✚ Equipo de directores: no existe un equipo como tal sino que todos los monitores somos partícipes de las decisiones tomadas, que se aprueban por mayoría en asamblea.

Cada monitor tiene establecida una función dentro del grupo: secretario, responsable de material ó de enfermería, etc.

Independientemente de estos puestos cada rama(ánades, tejonos y ginkos) esta dirigida por un coordinador que a su vez se coordina con el coordinador general del grupo.

✚ Director – Coordinador: es el representante del grupo al que nosotros elegimos para ello, además del supervisor final de todas las actividades. Desempeña una buena función dentro del grupo, tanto personal como profesionalmente. Nos ha dejado total libertad a la hora de hacer las actividades propuestas.

CONCLUSIÓN:

Por no repetirme en mis conclusiones decir que ha sido una experiencia muy enriquecedora en todos los sentidos. Además me ha introducido en el mundo del asociacionismo juvenil. Ahora me doy cuenta de la cantidad de experiencias que se pierden los chavales que pueden ser de utilidad en su vida cotidiana, son solo un pequeño porcentaje están asociados, es decir somos la minoría. Por eso he decidido seguir en Eguaras para sacar el grupo adelante.