

CAMPAMENTO DE DÍA 2022.

Universidad de Zaragoza.

Programa de actividades: 1ª TURNO

"Surcando los siete mares"



Secretariado de Proyección Social e Igualdad

| HORARIO | Jueves | Viernes | Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
|----------------|------------------------------------|-----------------|--------------|---------------------------|-----------|-------------------|-----------------|
| 8:00 9:00 | RECEPCIÓN DE LOS NIÑOS | | | | | | |
| 9:00 9:30 | PRESENTACIÓN | | | | | | |
| 9:30 11:00 | Juegos presentación | Juegos en grupo | Gran Gymkana | Taller deportivo | Excursión | Juegos en grupo | Juego/ almuerzo |
| 11:00 11:30 | ALMUERZO | | | | | | |
| 11:30 13:30 | Juegos en grupo | Juegos en grupo | Gran Gymkana | Taller: Creando el océano | Excursión | Taller aula verde | Piscina |
| 13:30 14:00 | VUELTA A LA CALMA / JUEGOS EN AULA | | | | | | |
| 14:00 15:00 | NOS VAMOS A CASA | | | | | | |

EQUIPO EDUCATIVO DEL CAMPAMENTO DE DÍA SAN FRANCISCO 2022

COORDINADORA

CONTACTO

EDUCADOR/A

M^º Pilar Coloma

Laura Aguado

Irene Burillo Lomba

Emilio Perdices (eperdi@unizar.es)

626 91 64 17

JUEVES 23 DE JUNIO

RECEPCIÓN DE LOS NIÑOS: y juego libre con diferentes materiales en el pabellón.

PRESENTACIÓN: Como primera toma de contacto se presentan los monitores que serán los piratas. Les cuentan sus nombres y su historia. Los piratas quieren iniciar un viaje para conquistar todos los mares y océanos del planeta, para conseguir su objetivo necesitarán crear una tripulación valiente y dispuesta a pasárselo en grande superando retos.

Los piratas les contarán a los niños que ellos han sido los elegidos para formar parte de esta tripulación y les entregarán a cada uno de ellos un carnet pirata en el que deberán escribir su nombre y llevarlo con ellos los primeros días.

Cuando todos tengan su tarjeta visible (al cuello o con pinza a la camiseta) nos colocaremos en círculo para participar en la primera dinámica de juego.

ACTIVIDADES DE PRESENTACIÓN:

1. Nombres encadenados: el primer reto que les proponen los piratas será conocerse unos a otros. Intentaremos comenzar el juego por los más pequeños dejando como últimos participantes a los más mayores. En silencio un niño empieza a pronunciar alto su nombre y se sigue el orden del círculo. La dinámica del juego será la siguiente:

-A dice su nombre

-B dice el nombre de A y después el suyo

- C dice el nombre de A, B y después el suyo

-D dice el nombre de A, B, C y el suyo. Así hasta terminar el círculo.

Tener el nombre visible en su "carnet pirata" facilita la dinámica y les ayudará a conseguir el primer reto.

2. Presentación normas del campamento: los piratas enseñan a los nuevos tripulantes las normas del barco.

3. Mar revuelto: para seguir con la dinámica de las presentaciones en el siguiente juego los niños deberán correr por un espacio delimitado mientras suena la música. Cuando esta pare los niños tendrán que agruparse por parejas (A y B). "A" comenzará diciendo su nombre, su comida/ color/ animal favorito y su habilidad como pirata (Se la inventan o dicen una habilidad o actividad que hagan ellos en su tiempo libre. Ej: mi habilidad pirata es jugar muy bien a baloncesto).

4. Entrenamiento contra pulpos: en esta dinámica habrá un niño que la pagará y se convertirá en un pulpo que solo podrá desplazarse por el suelo en cuadrupedia. El resto de tripulantes tendrán que evitar ser cazados por el pulpo. Cuando este les pille ellos también se convierten en pulpos y ayudan a pillar al resto de su compañeros.

ALMUERZO

JUEGOS EN GRUPO

5. Cocodrilo dormilón: se elige a alguien para ser cocodrilo, que se pondrá a dormir en una "cama" creada con conos en el centro de la pista. El resto de niños tendrán que ir acercándose a la guarida del cocodrilo cantando su canción: "cocodrilo dormilón, despierta ya...". Cuando la fila de los niños se esté acercando al cocodrilo un monitor gritará: "riiiiiinggg" (imitando a un despertador) entonces el cocodrilo saldrá corriendo a pillar a los niños que intentarán llegar hasta su zona segura donde no podrán ser pillados. Los niños pillados se convertirán en cocodrilos.

6. Los piratas también se marean: juego de relevos. Se ponen unos barcos detrás de una línea. En frente de cada barco y a unos 10m (adaptable según edad tirador) se coloca un palo clavado en el suelo. A una señal los primeros de cada fila saldrán corriendo hasta el palo para dar vueltas al palo apoyando su frente en el palo y el palo en el suelo. Después volverán corriendo al final de su fila.

7. Piratas contra piratas: juego de atrapa la bandera. Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores. El campo de juego se divide en dos, cada equipo es dueño de un campo. Al final de cada campo se crea un espacio delimitado por conos y en el interior se ponen pelotas. El objetivo es cruzar hasta el espacio del campo rival sin ser pillado para coger una pelota y llevarla a tu equipo. Los capturados harán una cadena en el campo rival esperando a ser salvados por un miembro de su equipo, para salvar deberán ser tocados.

VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS EN AULA

Este tiempo lo dedicaremos a estar en un aula que tendremos reservada para el campamento donde los niños tendrán a su disposición juegos de mesa y actividades que se permitan realizar en el aula. Este tiempo también se repartirá una pieza de fruta.

NOS VAMOS A CASA

VIERNES 24 DE JUNIO

RECEPCIÓN DE LOS NIÑOS: y juego libre con diferentes materiales en el pabellón.

PRESENTACIÓN: Los piratas que aparecen en escena les dan la enhorabuena a los niños por su gran labor realizada el día de ayer. Están seguros de que conseguirán su objetivo con su ayuda. Les recuerdan que todavía deben llevar su "carnet pirata" para ser identificados y así evitar posibles intrusos. El equipo pirata debe seguir conociéndose porque es muy importante crear un equipo unido para lograr el objetivo de conquista. Hoy los piratas les hablarán de su tesoro, un tesoro que deberán proteger a lo largo de todo su viaje y que solo al final de su aventura podrán conocer lo que contiene.

Se les presenta a los niños una bolsa mágica en la que estarán los papeles secretos de la primera actividad del día, cada niño cogerá un papel.

JUEGOS EN GRUPO

1. Cofres divididos: se imprimirán diferentes dibujos de cofres que estarán partidos por la mitad de forma irregular (para que solo haya una posible combinación). Cada niño tendrá una mitad del cofre y deberá buscar a su pareja. Cuando la encuentren deberán presentarse más en profundidad para conocerse mejor y responder a unas preguntas que darán los monitores para facilitar el desarrollo y la fluidez de la dinámica.

2. Duelo pirata (juego conocido como cara o cruz): con el compañero de la dinámica anterior (se juntarán las parejas según edades si es necesario). Se colocan de espaldas separados por un metro de distancia. Se colocaran de diferentes formas (sentados, de pie, tumbados.....) los monitores dirán norte o sur dependiendo de quien tenga que pillar. Si gritan norte el pirata A tendrá que pillar a su compañero que saldrá corriendo hasta llegar a su zona segura. Si grita sur ocurrirá lo contrario, pillará el pirata B.

3. Tráfico marítimo: se dividen a los niños en 2 equipos que se colocarán en círculo con las manos apoyadas en el niño de delante. Cada color del semáforo es una orden.

VERDE será la orden para que el equipo A de un salto y VERDE será la orden para que el equipo B se agache. Con ROJO el equipo A se agacha y el B da un salto. Con AMBAR deshacen el círculo y lo vuelven a formar.

4. Nudos marineros: aprovechando los dos círculos la siguiente dinámica consistirá en que ellos mismos sin soltarse de las manos creen un gran nudo a partir dl círculo. El equipo opuesto tendrá que deshacer el nudo y viceversa.

ALMUERZO

JUEGOS EN GRUPO

5. El escultor: por parejas un niño hace de escultor y otro de materia. El escultor moldeará a la masa (cuerpo del otro niño) para convertirlo en un objeto de la temática dicha por un monitor (deportista, utensilio cocina...) luego expondrá su obra al grupo contando que ha querido crear. Después se cambian los roles.

6. La fotografía: se dividen en dos equipos. El monitor dirá una temática general y los niños deberán repartirse roles para crear una escena que se pueda representar en dicha temática. Por ejemplo, temática playa: niños que se colocan nadando, otros tomando el sol, otros haciendo castillos de arena.

7. Pirata perdido: usando el paracaídas. Todos los niños se sientan separados agarrando el paracaídas y tapándose las piernas. Cierran los ojos y un monitor toca la cabeza a un niño que deberá esconderse debajo del paracaídas. El resto de niños tendrán que adivinar quien ha desaparecido.

VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS EN AULA

Este tiempo lo dedicaremos a estar en un aula que tendremos reservada para el campamento donde los niños tendrán a su disposición juegos de mesa y actividades que se permitan realizar en el aula. Este tiempo también se repartirá una pieza de fruta.

NOS VAMOS A CASA

LUNES 27 DE JUNIO

RECEPCIÓN DE LOS NIÑOS: y juego libre con diferentes materiales en el pabellón.

PRESENTACIÓN: entran los piratas y les dicen que hoy deberán superar una gran prueba, que no será fácil pero que confían en que ellos serán capaces de superar los diferentes retos. Si superan las pruebas conseguirán ir conquistando mares y se harán muy ricos con los diferentes botines que irán acumulando en sus barcos.

GRAN GYMKANA

Se dividirá el grupo en dos equipos piratas los cuales tendrán que superar de forma cooperativa los retos que se les van a ir planteando. PRUEBAS:

PRUEBA 1: Cada grupo diseñará su bandera, le pondrá un nombre a su barco y creará su grito de guerra.

PRUEBA 2: HUNDIR LA FLOTA. Necesitaremos las cartulinas grandes. Por un lado el tablero estará vacío, por el otro los equipos habrán puesto sus barcos. Por turnos deberán intentar hundir la flota del otro equipo.

PRUEBA 3: JUEGO DE PUNTERÍA. Nos ponemos en fila por equipos. Nos pasamos una pelota sin que se nos caiga hasta que le llegue al último de la fila, que tendrá los ojos vendados. El

resto tendrá que indicarle para que tire unas botellas que habremos puesto colocadas como si fueran bolos.

Repetimos el juego hasta que hayan lanzado todos.

ALMUERZO

GRAN GYMKANA

Seguimos con la dinámica de la gran gymkana.

PRUEBA 4: CAMINO DE OBSTÁCULOS CON UN VASO DE AGUA EN LA BOCA

PRUEBA 5: JUEGO DE PUNTERÍA. Nos ponemos en fila por equipos. Nos pasamos una pelota sin que se nos caiga hasta que le llegue al último de la fila, que tendrá los ojos vendados. El resto tendrá que indicarle para que tire unas botellas que habremos puesto colocadas como si fueran bolos.

Repetimos el juego hasta que hayan lanzado todos.

PRUEBA 6: El monitor lanza agua desde un espacio delimitado (Vasos, cubos, pistolas de agua) y el grupo, colocado a una distancia determinada, trata de coger el agua con el vaso la boca.

PRUEBA 7: VESTIMENTA PIRATA (GORRO Y GARFIO CON CARTULINA)



VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS EN AULA

Este tiempo lo dedicaremos a estar en un aula que tendremos reservada para el campamento donde los niños tendrán a su disposición juegos de mesa y actividades que se permitan realizar en el aula. Este tiempo también se repartirá una pieza de fruta.

NOS VAMOS A CASA

MARTES 28 DE JUNIO

RECEPCIÓN DE LOS NIÑOS: y juego libre con diferentes materiales en el pabellón.

PRESENTACIÓN: los piratas hacen balance de la conquista del día anterior, valorarán muy positivamente el esfuerzo realizado por la tripulación. Cada vez están más cerca de su objetivo. Hoy tendrán un día muy completo porque los piratas les han preparado una agenda muy apretada para continuar con un formación.

TALLER DEPORTIVO/ JUEGOS XXL

1. Futbolín gigante: el gran grupo se dividirá en dos equipos. En este juego todo será XXL, por lo tanto utilizaremos una gran pelota de playa o pelota de pilates y las porterías también serán mucho más grandes que de costumbre. Los equipos irán unidos sujetando un pañuelo con sus manos, simulando las barras del futbolín. Los equipos podrán hacer su estrategia y distribuirse como quieran por el espacio, aunque siempre tendrán que ir mínimo 3 niños por fila.

2. Fútbol a lo grande: otra propuesta será jugar al fútbol en modo XXL. Utilizaremos la misma pelota que en el juego anterior y las porterías serán las mismas. La diferencia es que ahora los equipos no irán unidos por pañuelos. Los monitores incorporarán diferentes normas para dinamizar el partido, ejemplo: solo se puede golpear con la mano, antes de darle a la pelota tienes que gritar tu nombre, después de golpear la pelota haz la croqueta por el suelo....

ALMUERZO

TALLER: CREANDO EL OCÉANO

Este taller será cooperativo entre todos los niños del campamento. Utilizando un rollo de papel continuo se dividirán el trabajo para representar el fondo marino. Los más mayores se encargarán de crear algas y corales con papel pinocho para pegarlos en el fondo marino y ayudarán a los más pequeños a recortar sus peces. Los más pequeños pintarán los peces y las diferentes especies marinas que se vayan a representar.





VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS EN AULA

Este tiempo lo dedicaremos a estar en un aula que tendremos reservada para el campamento donde los niños tendrán a su disposición juegos de mesa y actividades que se permitan realizar en el aula. Este tiempo también se repartirá una pieza de fruta.

NOS VAMOS A CASA

MIÉRCOLES 29 DE JUNIO

RECEPCIÓN DE LOS NIÑOS: y juego libre con diferentes materiales en el pabellón.

PRESENTACIÓN: Entran los piratas en escena y hacen balance de cómo va la conquista oceánica ya que ya se ha pasado el ecuador de la semana pirata y cada vez están más cerca de lograr su objetivo. Hoy los piratas les hablarán de que para ellos es muy difícil expresar emociones y que eso es malo para ellos. Deben practicar el expresar emociones, para ello harán uso de su saco mágico. Cada niño sacará un papel en que aparecerá escrita una emoción. Empezarán jugando los piratas y después se unirán los niños.

JUEGOS EN GRUPO

1. Las emociones: cada niño se moverá por el espacio con la música, cuando se pare buscará a un niño para representarle su emoción para que su pareja la adivine.

2. El juego de los pases: en dos grupos se les dará a cada uno de ellos un globo. El objetivo será que no caiga al suelo y sumar el mayor número de pases sin que este caiga.

EXCURSIÓN: TEATRO ARBOLÉ

¡NOS VAMOS AL TEATRO! Nos vamos a por el autobús para ir al parque del agua donde veremos la obra "Biblioteca Imaginaria" que hace un repaso por tres cuentos populares: El mago de Oz, Alicia en el País de las Maravillas y Peter Pan.

Allí almorzaremos antes de la obra de teatro en el parque infantil de delante del teatro. Cuando finalice la obra volveremos al campus.

VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS EN AULA

Este tiempo lo dedicaremos a estar en un aula que tendremos reservada para el campamento donde los niños tendrán a su disposición juegos de mesa y actividades que se permitan realizar en el aula. Este tiempo también se repartirá una pieza de fruta.

NOS VAMOS A CASA

JUEVES 30 DE JUNIO

RECEPCIÓN DE LOS NIÑOS: y juego libre con diferentes materiales en el pabellón.

PRESENTACIÓN: Entran los piratas en escena y hacen balance de cómo va la conquista oceánica. Los piratas les preguntarán por el día de ayer y les preguntarán su ayer conocieron más piratas (saldrán en la obra de teatro de Peter Pan, actividad del día anterior). Después los piratas les hablarán de la importancia de cuidar el espacio en el que viven, que es el océano. Por ello les han preparado una visita para aprender un poco sobre el cuidado y respeto de la naturaleza, dándole especial importancia al ahorro del agua.

JUEGOS EN GRUPO

1. Pequeñas islas: conocido como el juego de las sillas pero con objetivo colaborativo. Se pondrán hojas de papel rasgadas por el suelo, de diferentes tamaños. Se comenzará poniendo tantos papeles como niños haya. Mientras suene la música los niños se moverán por el espacio, cuando esta pare deberán alcanzar una isla (trozo de papel). Conforme avanza el juego se quitan trozos de papel para que los niños tengan que compartir papel sin que ninguno de ellos toque el suelo.

2. Balón prisionero

3. Al ratón y al gato: se hace un círculo doble, es decir, un niño se coloca detrás de otro como por parejas. Habrá dos niños fuera del círculo que serán el ratón y el gato. El gato tendrá que pillar al ratón y este podrá escapar si se coloca delante o detrás de una de las parejas. Si se coloca delante de la pareja el niño que esté detrás pasará a ser el ratón. Si se coloca detrás el niño que se quede más delante pasará a ser el ratón. Si el gato pilla al ratón se cambian los roles.

ALMUERZO

TALLER AULA VERDE

Tal y como han contado los piratas hoy nos visitarán desde el Aula Verde para ofrecernos un taller sobre el cuidado y respeto del medio ambiente. Este taller contará con 3 actividades con una duración total de 2 horas. Las actividades serán: la cocina solar, el taller de residuos, como ahorrar agua y por último un juego final para trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS EN AULA

Este tiempo lo dedicaremos a estar en un aula que tendremos reservada para el campamento donde los niños tendrán a su disposición juegos de mesa y actividades que se permitan realizar en el aula. Este tiempo también se repartirá una pieza de fruta.

NOS VAMOS A CASA

VIERNES 1 DE JULIO

RECEPCIÓN DE LOS NIÑOS: y juego libre con diferentes materiales en el pabellón.

PRESENTACIÓN: Entran los piratas en escena y hacen balance de cómo va la conquista oceánica, valorarán que han conseguido su objetivo y por tanto les regalarán el contenido del cofre del que les hablaron los primeros días. Hoy los piratas se despedirán de los niños y antes de irse les dejarán una sorpresa: ¡Hoy viajarán por mar abierto!. Hoy los piratas para celebrar su triunfo y despedirse se irán juntos a la piscina. Durante la presentación se recordará la importancia de la crema de sol y de seguir todas las normas de los monitores. Presentación de las normas.

JUEGOS EN GRAN GRUPO

1. La cadeneta: uno la paga y los demás deben huir de él. Conforme va pillando a los compañeros estos deben ir a él dándose la mano para pillar al resto de compañeros.

2. Gavilán

3. El director de orquesta: los niños se colocan en círculo sentados. Uno de ellos será el director de orquesta que tendrá que irse del círculo. Un monitor nombrará a un niño director de orquesta y este deberá hacer un gesto con su cuerpo (palmas, tocarse la cabeza) y los demás niños le seguirán. El niño que la paga deberá adivinar quién inicia esos movimientos (quien es el director de orquesta).

ALMUERZO

Repaso de normas. Controlar que todos llevamos lo necesario.

PISCINA

¡NOS VAMOS A LA PISCINA! Nos ponemos el bañador/ bikini, crema de sol muy abundante y ponemos rumbo a la piscina para darnos un refrescante chapuzón.

VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS EN AULA

Este tiempo lo dedicaremos a estar en un aula que tendremos reservada para el campamento donde los niños tendrán a su disposición juegos de mesa y actividades que se permitan realizar en el aula. Este tiempo también se repartirá una pieza de fruta.

NOS VAMOS A CASA