

DEL 26 DE JUNIO
AL 30 DE JUNIO

Programación 1º turno



Secretariado de Proyección social e
Igualdad.

Universidad de Zaragoza

HORARIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:00 9:00	RECEPCIÓN DE LOS NIÑOS				
9:00 9:15	PRESENTACIÓN				
9:30 11:00	DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN	GYMKANA DE PODERES	DINÁMICAS DE GRUPO	EXCURSIÓN	PISCINA
11:00 11:30	ALMUERZO				
11:30 13:30	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	TALLER	EXCURSIÓN	PISCINA
13:30 14:00	VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA				
14:00 15:00	COMEDOR				

EQUIPO EDUCATIVO DEL CAMPAMENTO DE DÍA SAN FRANCISCO 2023

COORDINADORA

CONTACTO

EDUCADOR/A

Carla Bernal

Alba Rodríguez

Olaya Soravilla

Irene Burillo Lomba

Emilio Perdices (eperdi@unizar.es)

626 91 64 17

Misión: Huida al Reino Champiñón

Vivimos en un tranquilo reino donde todas las especies habitan en paz y no hay espacio para la guerra. Acostumbrados a dialogar, hemos avanzado enormemente. Lamentablemente, nuestro reino ha sido amenazado por el malvado Bowser, quién no se anda con juguetos. No nos queda mucho tiempo. Si tenemos que luchar, lucharemos. Al mando del equipo están los hermanos Mario y Luigi, y la princesa Peach, acompañados de sus amigos los Tod.

Ha llegado a nuestros oídos que el malvado Bowser está consiguiendo super poderes para adueñarse de nuestro maravilloso Reino Champiñón.... ¡No podemos permitirlo!


DÍA: LUNES 26 JUNIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación</p> <p>Todavía tienen algo de tiempo y deben prepararse para la batalla. Entrenarán día y noche si es necesario para lograr estar a la altura de la ocasión. Se lo deben a su reino.</p> <p>A lo largo de la semana tendremos que conseguir superpoderes individuales para protegernos. También tendremos que conseguir superpoderes colectivos (estrellas de poder) los cuales nos harán más fuertes. Además, las estrellas de poder las podremos cambiar por hechizos.</p> <p>Para empezar a calentar los niños y niñas del campamento tendrán que crear un nivel de Mario Bros ¡con TODO el material que tenemos!. Deberán ponerse de acuerdo en cómo superar cada obstáculo del nivel y por supuesto todos los niños y niñas superarán ese nivel.</p> <p>¡Si lo consiguen obtendrán la primera estrella de poder colectiva de la semana!</p>		

<p>9:15 10:30</p>	<p>DINÁMICAS GRUPALES Y DE PRESENTACIÓN</p> <p>La moneda curiosa Sentados en círculo, y con música de fondo, los participantes irán pasándose la pelota, hasta el momento en el que se pare. La persona que tenga la pelota cuando la música se pare, deberá decir su nombre y decir lo que más le guste hacer en su tiempo libre. Y tras esto, la música se vuelve a poner y sigue el juego. Si la música se para en una persona que ya ha hablado, el resto del grupo podrá hacerle una pregunta a este niño.</p> <p>Cadena de nombres Formando un círculo, un niño empieza diciendo su nombre, el niño de su izquierda debe decir el nombre de su compañero y el suyo y así sucesivamente hasta llegar al último alumno.</p> <p>La gorra de Mario (juego del pañuelo) Dividiremos a los niños en dos grupos que se numerarán del 1 al 12. En medio de la pista se colocará el monitor con una gorra roja que dirá un número y los niños con ese número deberán ir corriendo a por la gorra y colocarla a un alumno del equipo contrario. Su contrincante habrá hecho lo mismo y deberá ir corriendo a coger la gorra que ha puesto a su compañero y entregársela rápidamente al monitor. Gana el equipo que antes consiga llegar a 12 puntos.</p> <p>Las gorras de Mario, Luigi, Waluigi y Wario Se dividirá a los niños en grupos. Se trata de una carrera de relevos. Saldrá el primer niño de cada grupo con un cono del color de su equipo y deberá intentar llegar al final del campo y volver sin que se caiga, si se cae empezará desde donde se ha caído. Una vez que llegue a su fila se lo pasará al siguiente miembro que deberá repetir el proceso. Ganará el equipo que termine antes.</p>	<p>15'</p> <p>15'</p> <p>15'</p> <p>10'</p>	<p>-Una pelota de gomaespuma</p> <p>Sin material</p> <p>-Una gorra roja</p> <p>-Un cono rojo -Un cono verde -Un cono azul -Un cono amarillo</p>
<p>10:30 11:00</p>	<p>Almuerzo</p>		

11:00 12:15	DINÁMICAS GRUPALES		
	¡Goombas fuera!		
	<p>Dividiremos a los niños en dos grupos que se colocarán a un lado de la pista. En medio habrá 10 pelotas, que serán los goombas, colocadas en línea y a la señal del monitor deberán lanzar todos los goombas al campo contrario. Ganará el equipo que menos goombas tenga cuando el monitor grite "Stop".</p>	15'	-10 pelotas
	Riega a la planta carnívora		
	<p>Dividiremos a los niños en grupos . Cada niño deberá rellenar su agua y tenerla preparada para la misión. El reto consiste en una carrera de relevos, un primer alumno de cada equipo debe llenarse lo máximo posible la boca con agua de su botella e ir corriendo hasta la botella de 1l que tendrá cada grupo al final del recorrido. Se señalizarán hasta donde deben rellenarla y el primer grupo que lo consiga ganará.</p>	15'	<p>-Botellas de los niños -4 botellas de plástico de 1l -Rotulador</p>
	Bob-omb		
	<p>Se coloca a un niño en el centro de un círculo hecho por los demás. Mientras él cuenta hasta 50 con los ojos cerrados, los demás están pasándose una pelota. Cuando el que se la liga para de contar, dice: "¡Bob-omb!", la persona que en ese momento tenga la pelota se sienta en el suelo con las piernas abiertas. Cuando se inicia otra vez el juego, se tiene que saltar a la persona que esté en el suelo y así poder pasársela al siguiente compañero. Gana el último que quede de pie. El niño que hace de Bob-omb puede decir: "cambio de sentido" y la pelota irá hacia la otra dirección.</p>	15'	-Una pelota de gomaespuma
	La bandera final		
	<p>Se dividirá a los niños en dos grupos. Cada grupo tendrá un color de bandera (pañuelo rojo: Mario, pañuelo verde: Luigi). Se formarán dos filas enfrentadas en el que al principio de esta un niño tenga el pañuelo de su color. se comienzan a pasar el pañuelo al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag. El último alumno debe ir corriendo hacia la pica de su equipo y hacer un nudo con su pañuelo en ella. Ganará el equipo que consiga antes hacer el nudo y que no se caiga. Si el pañuelo se cae durante el trayecto, se comienza de nuevo el recorrido completo.</p>	15'	<p>-Un pañuelo rojo -Un pañuelo verde -2 conos chinos -2 picas</p>
	<p><u>Variantes:</u> Pasar el pañuelo: por arriba, por abajo, por un lado y por el otro.</p>		

12:15 13:00	Juego libre
13:00 13:45	Vuelta a la calma/Aula
13:45 15:00	Lavar manos/Comedor

DÍA: MARTES 27 JUNIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación</p> <p>Está siendo duro pero no pueden abandonar los entrenamientos. ¡Lo estamos haciendo genial!</p> <p>Browser es el mayor villano de los 9 mundos y nada lo detiene cuando persigue un objetivo. Necesitaremos poderes para enfrentarnos a él, ya que es importante recordar que escupe fuego. Cada guerrero ganará hoy su primer superpoder. Pero no podemos despistarnos... debemos seguimos buscando más y más superpoderes.</p> <p>En el día de hoy, deben conseguir todos los puntos posibles para optar a la mayor cantidad de superpoderes.</p> <p>Los niños deberán conseguir puntos que luego canjearán por chapas cada una del color del superpoder.</p>		

<p>9:15 10:30</p>	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <p>Enemigos a la vista Los aliados de Bowser han venido mientras jugábamos y han escondido las chapas que albergarán el poder por el pabellón/patio deben encontrarlas todas. Por cada dos chapas encontradas por niño se le dará 1 punto.</p> <p>Esquiva el fuego Formaremos dos equipos de doce niños cada uno. El objetivo es practicar para la batalla con Bowser, las pelotas simulan el fuego. Se enfrentarán en un partido de datchball, cada vez que maten a un niño se les dará 1 punto, por cada aire dos puntos. El equipo ganador conseguirá además 3 puntos por persona. Si el juego triunfa se puede jugar más de una vez.</p> <p>Bola de fuego Mientras entrenamos Bowser ha mandado una enorme bola de fuego a nuestro campamento. Debemos pasarnosla unos a los otros sin que ésta nos queme (patata caliente). El ganador se llevará 5 puntos para él y 5 para repartir entre personas diferentes. Empezará un monitor sentado en el medio la primera partida, a la siguiente deberá ser el niño ganador.</p> <p>Camino de lava Todo se ha llenado de fuego en nuestro campamento y debemos llegar a la orilla contraria. Se hacen equipos de 4 (6 grupos) y se les reparten 3 folios por grupos. Deben llegar a la orilla los cuatro sin pisar fuera de los folios.</p>	<p>15'</p> <p>30'</p> <p>15'</p> <p>15'</p>	<p>Chapas de bebidas tipo coca cola o naranjada</p>  <p>3 pelotas de datchball y un par de repuesto Un folio y un lápiz para apuntar los puntos de cada niño 1 cuerda</p> <p>1 pelota.</p> <p>18 folios y alguno más de sobra</p>
<p>10:30 11:00</p>	<p>Almuerzo</p>		

11:00 12:15	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <p>Reto salvar equipo</p> <p>Bowser ha capturado a varios de vuestros compañeros durante el almuerzo y debéis llegar todos a su guarida para salvarlos.</p> <p>Se hacen dos equipos, se divide el campo en dos y se coloca un banco rodeado por conos al final de cada uno. Un niño de cada equipo debe subirse en el banco contrario. El objetivo es lanzar las pelotas al compañero que tienes subido en el banco, este debe cogerla en el aire y sin bajarse del banco. En caso de conseguirlo, aquel que ha lanzado la pelota puede subir con él. Gana el equipo que antes consiga subir a 6 de su equipo. El truco está en que mientras unos tratan de subir, otros traten de evitar que lleguen las pelotas (teniendo en cuenta que no pueden pisar el área que rodea el campo). Al equipo que consiga subir se le darán 2 puntos por persona.</p> <p>Si uno de los del equipo contrario coge una pelota al aire baja al último jugador que ha subido al banco, siempre y cuando haya más de uno.</p> <p>Peach- pichi- Peach</p> <p>Se hacen dos equipos. El equipo A se sitúa en el punto de salida y el otro (B) se distribuye por el terreno.</p> <p>Un jugador del equipo B lanza la pelota al que la va a golpear, si lo consigue comienza una carrera que le hará pasar por todos los puestos de uno en uno, antes de que la pelota recogida por el equipo contrario llegue al jugador central. El jugador puede detenerse en cualquier puesto, pudiendo reanudar la carrera en la bola de otro jugador/a. Los corredores / as no pueden adelantarse a otros / as en las carreras ni pueden ocupar dos el mismo puesto. Tampoco pueden retroceder.</p> <p>Las situaciones de eliminación de los jugadores / as son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si un jugador/a que está corriendo es tocado por la pelota antes de llegar a una base, se elimina. - Si la pelota llega al círculo central y el jugador/a se encuentra entre dos puestos, se elimina. <p>Cuando después de un golpeo, se coge la pelota al vuelo (antes de que bote), los equipos cambian el turno de ataque. También lo cambian cuando los jugadores / as del equipo que ataca han sido eliminados.</p> <p>Gana quien haya completado más carreras. El equipo ganador se lleva 5 puntos por persona.</p> <p>Yoshi colabora</p> <p>Peach ha recordado que para combatir pueden</p>	30'	2 bancos 5/6 pelotas de datchball 1 cuerda
		30'	pelota golpeable 6 aros un cono

12:15 13:00	Juego libre
13:00 13:45	<p>Vuelta a la calma/ Aula</p> <p>Se hace asamblea y las monitoras se encargan de dar las chapas correspondientes a cada niño. Más dinámico si nos los repartimos.</p> <p>Ejemplo: Si un niño tiene 23 puntos podrá optar a</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 chapa verde (velocidad) - 2 chapas marrones (volar) - 4 chapas rojas (hacerte más grande) <p>Una vez repartidas cada niño las guardará, se hará reflexión grupal sobre los juegos, cuál les ha gustado más, qué puntos han sido más difíciles de conseguir, etc.</p>
13:45 15:00	Lavar manos/Comedor

1 chapa blanca= poder de escupir hielo
1 chapa naranja = poder de escupir fuego
1 chapa roja = hacerte más grande
1 chapa marrón = poder volar
1 chapa verde = velocidad

5 puntos = chapa roja
10 puntos = chapa marrón
20 puntos = chapa verde
30 puntos = chapa naranja
40 puntos = chapa blanca

DÍA: MIÉRCOLES 28 DE JUNIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación</p> <p>Todos juntos hemos conseguido grandes superpoderes individuales, estamos casi preparados para luchar contra Bowser.</p> <p>No debemos olvidar los superpoderes colectivos, esos que nos ayudarán a alejar a Bowser de nuestro querido reino Champiñón.</p> <p>Los superpoderes colectivos aparecen en forma de estrella de poder. Las estrellas de poder nos otorgan hechizos de magia blanca imprescindibles para proteger nuestro hogar ¡Cuántas más estrellas consigamos más hechizos podremos conseguir!</p>		

<p>9:15 10:30</p>	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p>		
	<p>¿Quién es quién? Se realizan dos grupos, cada grupo jugará por separado. Se colocan sentados en el suelo formando dos círculos. A cada niño se le da un papel con el nombre de un personaje de Mario Bros escrito, que se lo colocaran en la frente sin mirarlo. El objetivo es ir realizando preguntas a los compañeros de sí y no para adivinar que personaje es cada uno. Si la respuesta a tu pregunta es si, se continúa preguntando, si es no pasa el turno al siguiente compañero.</p> <p>Busca a Toad: El objetivo es encontrar los Toad que se han perdido por el campo. Para ello formaremos tres equipos, cada equipo tendrá que buscar a los Toad de un color determinado, el primero que encuentre a todos los Toad de su color gana. PONER EN JUEGO ESTRELLAS DE PODER</p> <p>Equipo de Mario En este juego, los niños van caminando como quieran por el campo, cuando la monitora grita "equipo de Mario de X nº de pers." Los niños deben rápidamente agruparse en el número que haya dicho la monitora y tumbarse en el suelo. El objetivo es que todos los niños queden agrupados rápidamente como la monitora haya dicho, quien no lo consiga queda eliminado o sigue jugando en función de si se quiere hacer eliminando o no. PONER EN JUEGO ESTRELLAS DE PODER</p> <p>Zorros, gallinas y serpientes →Mario, Bowser, Goomba Se realizan tres equipos, uno será el equipo de Bowser, otro el de Mario y otro el de Goomba. A cada uno se les atribuye una "casa" en el espacio del campo situadas alejadas entre ellas. El objetivo del juego es que el equipo de Mario tiene que pillar al equipo de Bowser, el de Bowser al de Goomba, y el de Goomba al de Mario. Cuando pillen a alguien tienen que llevarlo cada una a su casa. Ahí los pillados pueden hacer cadeneta y se pueden salvar tocando a uno de sus adversarios o si un compañero que no está pillado les toca.</p>	<p>20´</p> <p>25´</p> <p>15´</p> <p>25´</p>	<p>-Folios y celo</p> <p>-Conos de tres colores para diferenciar entre cada equipo.</p>
<p>10:30 11:00</p>	<p>Almuerzo</p>		

11:00 12:00	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p>		
	<p>¡Consigue las estrellas! El objetivo es conseguir el máximo número de estrellas siendo el más rápido. Para ello formaremos equipos de seis personas. Los equipos formarán filas y por orden irán saliendo de uno en uno. Lo que tendrán que hacer es dar vueltas sobre uno mismo o sobre un palo y salir corriendo hasta llegar a donde estarán un montón de estrellas de papel. Una vez las cojan tienen que volver corriendo a chocar la mano a su compañero para que este pueda salir. Así hasta que se acaben las estrellas. El equipo cuyos miembros sean más habilidosos trabajando en equipo y consigan obtener más estrellas ganará la recompensa.</p>	15´	- 4 palos (no es esencial), conos amarillos (estrellas)
	<p>Marios y Bowsers (Soles y hielos): Se eligen a tres "Bowser" (hielos) que tienen la función de intentar pillar a sus compañeros. En secreto se eligen también a tres "Marios" (soles) que deben salvar a los compañeros que hayan sido pillados de manera disimulada. Si un Bowser te pilla tienes que quedarte congelado esperando a que un "Mario" te salve. El objetivo del juego es que los Bowser adivinen quienes son los Marios y los Marios tratar de no ser descubiertos. Si los Marios consiguen no ser descubiertos, todos los compañeros ganan dos estrellas, si los Bowser lo averiguan, todos ganan solo una.</p>	20 - 25´	- 3 conos
	<p>Tres en raya Este juego consiste en hacer tres en raya antes que el otro equipo. Para ello se forman dos equipos, uno será el equipo de Luigi y otro el de Mario. Ambos equipos se colocarán en fila en el extremo del campo. Al otro lado del campo se colocan nueve conos para jugar al tres en raya. A cada equipo se les da tres aros, al equipo de Mario de color rojo y al de Luigi de color verde. Cuando el monitor da la señal los dos primeros contrincantes salen corriendo a colocar sus aros, y tienen que chocar la mano al siguiente compañero para que pueda salir.</p>	15´	- 9 conos, 3 aros verdes y 3 aros rojos.
	<p>El gato y el ratón versión Mario Bros Todos los compañeros se sientan en el suelo formando un círculo grande. Se escoge a un voluntario que será Bowser, se levanta y debe de pillar a Mario. Mario será elegido por un monitor, le tocará la espalda, entonces se levantará y debe de dar la vuelta al círculo corriendo intentando volver a su sitio sin que Bowser le pille.</p>	15´	

12:00 12:30	TALLER
	
	Plantillas para recortar Cartulinas (rojas, verdes y amarillas) Gomets decoración Grapadora
12:30 13:00	Juego libre
13:45 15:00	Lavar manos/Comedor

DÍA: JUEVES 29 JUNIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	Presentación		-Relevos
	<p>Hoy Mario y Peach nos proponen un juego en el que nos cuentan que podremos conseguir más y más estrellas de poder si trabajamos unidos. Hoy para comenzar el día con alegría.... ¡carrera de relevos!.Mario y Peach nos explican como haremos los relevos cooperativos por todo el pabellón. También nos cuentan que el malvado Bowser superó ese mismo circuito en ¡¡3 minutos y 15 segundos!! ¿Seremos capaces de hacerlo más rápido?</p>		
9:15 13:00	EXCURSIÓN		
	<p>¡Nos vamos a Climbat! Hoy vamos a tener una toma de contacto con la escalada en el centro especializado para ello en la Torre Outlet. Con monitores experimentados aprenderemos a subir por diferentes bulders.</p>		
13:00 13:45	Vuelta a la calma/Aula		
13:45 15:00	Lavar manos/Comedor		

DÍA: VIERNES 30 JUNIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p align="center">Presentación</p> <p>Menuda semana.....¡Ha llegado el momento de contar las estrellas de poder colectivo que hemos ido consiguiendo!</p> <p>A lo largo de los días hemos superado un montón de complicadas pruebas. Hoy Mario y Peach nos proponen que decidamos que vamos a hacer con las estrellas de poder colectivo que hemos conseguido.</p> <p>Como grupo vamos a tener que decidir por qué superpoderes queremos cambiar nuestras estrellas....</p> <p>2 estrellas: Medalla de misión Mario Bros 2 estrellas: Ayuda extra para terminar la próxima misión 3 estrellas: 30 min más de piscina 3 estrellas: juego libre 3 estrellas: sesión de cine 4 estrellas: merendola en la piscina 5 estrellas: recogen los monitores</p>		
9:15 10:00	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <p>La cadeneta</p> <p>Una persona la paga, su objetivo es ir corriendo a pillar a sus compañeros. Cuando pillen a uno deberán formar una cadeneta dándose la mano e ir a por más compañeros. El siguiente también se unirá, pero cuando pillen al cuarto la cadeneta se dividirá en dos. Así sucesivamente hasta pillar a todos los compañeros. Las personas que no estén pillados pueden tratar de salvar a sus compañeros “rompiendo la cadeneta”.</p> <p>¿Quién falta?</p> <p>Todos en círculo se saca a uno de ellos y se le tapa, los demás deben saber quién falta. Necesitamos un paracaídas.</p> <p>Que crucen el puente de Bowser (gavilan, gavilan)</p> <p>Todos los compañeros se ponen en un extremo del campo, salvo uno, que será bowser, se colocará en mitad de campo y el la paga. Entonces los compañeros le preguntarán a Bowser. “Bowser, bowser, podemos pasar” el responderá: solo pueden pasar aquellos que...” y añadirá la característica que quiera. Entonces deben de pasar intentando que no les pille. Si lo consiguen, esperan en la otra parte del campo a que pasen todos sus compañeros, sino, se convertirán en parte del equipo de Bowser ayudando a pillar al resto.</p>		

10:00 13:00	PISCINA		
13:00 13:45	Vuelta a la calma/Aula		
13:45 15:00	Lavar manos/Comedor		