DEL 3 DE JULIO
AL 7 DE JULIO

PROGRAMACIÓN 2º TURNO

Secretariado de Proyección Social e Igualdad

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	DINÁMICAS DE GRUPO	EXCURSIÓN	GRAN GYMKANA	PISCINA
11:00 11:30	ALMUERZO				
11:30 13:30	DINÁMICAS DE GRUPO	TALLER COOPERATIVO	EXCURSIÓN	GRAN GYMKANA	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

	EDUCADOR/A
	Santiago Fredes
	Olaya Soravilla
	Sara Cilleros
COORDINADORA	Irene Burillo Lomba
CONTACTO	Emilio Perdices (eperdi@unizar.es) 626 91 64 17

Misión: Recuperar el mapa secreto del Reino Champinón

En el reino Champiñón conviven cientos de habitantes, entre ellos Marios Bros y todos sus amigos.
Bowser ha vuelto a hacer de las suyas… esta vez nos ha robado el mapa secreto de las estrellas. Ese mapa indica dónde se ubican cada una de las estrellas que protegen al Reino Champiñón… si Bowser roba o daña esas estrellas el reino quedará desprotegido.
El valiente dúo de hermanos Mario y Luigi junto con sus amigos Toad y la princesa Peach lucharán por proteger el reino. Para ello tendrán que conseguir estrellas de poder, cuando hayan conseguido 1 o 2 estrellas podrán elegir si desbloquear una recompensa o seguir acumulando estrellas para conseguir una recompensa mayor.

DÍA: LUNES 3 JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	Presentación del día La princesa Peach ha descubierto el trozo de un mapa en el que aparecen marcados algunos puntos en los que pueden estar escondidas las estrellas de poder necesarias para proteger el reino del ataque de Bowser. Sin embargo, el mapa no está completo y el tiempo apremia. El grupo de amigos tendrá que ser rápido para encontrar el resto del mapa y las estrellas de poder. Durante la semana los niños y niñas deberán buscar más partes del mapa que les irán desvelando dónde se encuentran el resto de estrellas. Cuando vayan consiguiendo partes del mapa deberán ir corriendo a comprobar si la ubicación secreta de la estrella ha sido descubierta por el malvado Bowser. <u>Reto:</u> Para conseguir otra parte del mapa los niños y la niñas utilizarán el paracaídas. Si consiguen meter todas las bolas azules por centro sin que caigan las amarillas superaran el reto. Aparece la primera estrella		-Paracaídas, bolas azules, bolas amarillas

9:15 10:30	**DINÁMICAS GRUPALES** - **Pasa la pelota** Juego de presentacion: en un círculo (si hay muchos niños, en 2) se pone una pelota en una persona aleatoriamente. El juego trata de ir pasando la pelota hacia la derecha o izquierda (según diga el monitor) y cada vez que pasen la pelota tienen que decir el nombre de su compañero al que le pasan. Para ello habrá que hacer ronda de nombres unas 3 veces para que al menos les suenen. Cada vez que alguien se equivoca de nombre o no se acuerde, el monitor grita: ¡pelota! Y los niños deben reorganizarse de forma aleatoria hasta volver a quedar en círculo y completar un par de rondas bien - **Conoce a los personajes** Presentaciones y romper el hielo Preparación: Si son 30 niños, en 15 hojas blancas se dibuja en el centro una estrella. Las hojas se parten en dos (de manera diferente cada una), haciendo así un total de 30 partes, uno para cada participante. Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa y se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel. Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente. Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre del reino de Mario que son cada uno, datos personales, algo relacionado con el juego que les defina…. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias - **Pañuelo clásico**	 30’ 30’ 15’	pelota blanda, Folios, Rotuladores, Pañuelo
10:30 11:00	Almuerzo En el lugar donde se encuentre una de las estrellas del mapa que han formado esta mañana para buscarla		

11:00 12:15	**DINÁMICAS GRUPALES** - **Balón prisionero** - **Bomba** Un monitor se pone en el centro y los niños en circulo. Se pueden formar 2 círculos si son muchos niños. El monitor debe contar hasta 10 mientras los niños se pasan una pelota o cualquier material. En el momento en que el monitor llega a 10, debe gritar: ¡bomba! Y la persona que esté con la pelota en ese momento queda "eliminada". La función de la persona eliminada es sentarse con las piernas estiradas para que sus compañeros deban saltarlas al pasar el balón la siguiente ronda - **Carrera de Mario Bross** Se generan papelitos con distintos nombres: yoshi, coche, súper mario, etc. Cada uno significa una cosa (yoshi = a caballito, coche = en cadeneta, súper mario = a la pata coja…) Las funciones como a caballito o en coche se deben generar papelitos pares, pues irán en parejas. Las funciones como súper mario son individuales. De esta forma todos los papeles se ponen en un bol y cada uno coge uno distinto. A los que les tique funciones de parejas deberán encontrarse para ir juntos. Una vez estén todos listos, se genera una línea de meta y unas recompensas o estrellas que deberán recoger el máximo número posible durante la carrera.	20' 20' 30-40'	Pelota blanda, Folios, Rotuladores
12:15 13:00	Juego libre		
13:00 13:45	Vuelta a la calma/Aula		
13:45 15:00	Lavar manos/Comedor		

DÍA: MARTES 4 JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	Presentación del día Mario y Peach estuvieron ayer por la tarde trabajando duro y…. ¡Y consiguieron otra parte del mapa! Ya tienen 3 partes. Tras juntar las 3 primeras partes del mapa mágico este nos desvela que una de las estrellas que vive en nuestro reino ha sido envenenada por Bowser y debemos curarla. Para salvar esta estrella deberán superar un reto cooperativo en el que por medio de carreras de relevos tendrán que superar el tiempo que hizo Bowser en ese mismo juego. Si consiguen hacer un tiempo menor la estrella quedará inmunizada. Tiempo: 3 minutos y 26 segundos		-Relevos

9:15 10:30	**DINÁMICAS GRUPALES** - **Prisión de Bowser** Será un chocolate inglés versión Mario Bros. Uno de los niños asumirá el rol de Bowser, quien será el que se coloque en la pared y pillara a los niños que se acerquen a él sin ser vistos. la idea es que los niños se encuentran prisioneros y deben obtener la llave que tiene bowser colgada en la espalda para poder escapar - **Robar estrellitas (Robar piedras)** Se divide el grupo de niños en 2, unos serán el equipo peach y el otro el equipo Bowser. Tematizamos la actividad contándoles que ambos reinos están buscando apropiarse de las estrellas para consolidar su poder. Se divide el campo en dos y se coloca cada equipo en un extremo del lado que le corresponde. Se le dará la mitad de las estrellas a cada equipo y se colocarán en una zona "neutral" al final de cada campo. Los miembros de un equipo solo pueden pillar a los enemigos en su propio campo y pueden ser pillados en el campo contrario. los niños tendrán que cruzar el campo contrario sin ser pillados para sí entrar en la zona neutral(donde no pueden ser pillados), coger una estrella y volver, sin ser pillados, para dejarla junto con las estrellas de su equipo. Terminado el tiempo, se contarán las estrellas que tienen cada equipo y ganará el que tenga mas. - **Goombas, yoshis y toads (zorros, gallinas y víboras)** Se determinan 3 bases/ madrigueras, una para cada equipo y separadas entre sí, en las que no pueden ser pillados los miembros del equipo al que le corresponde la base. Además se colocan en este espacio haciendo la cadeneta a los enemigos pillados. Para que los prisioneros de un equipo sean liberados deberán ser tocados por un compañero antes de que este sea pillado. Los goombas serán el equivalente a los zorros, pillaran a los toads(gallinas) y podrán ser pillados por los yoshis(víboras), a la vez que los toads pillan a los yoshis. Finalmente gana el equipo que haya pillado a todos sus enemigos o bien el equipo que más rivales haya pillado, si se acaba el tiempo	20´ 20-30´ 20´	Unas 20 pelotas, bolos u otro objeto que se pueda coger fácilmente y correr con él . Conos para delimitar las madrigueras
10:30 11:00	Almuerzo		

11:00 12:00	**DINÁMICAS GRUPALES** - **koopas y toads.** Este juego sera una variante del polis y cacos, siendo los coopas los cacos y los toads los polis. Además, introduciremos roles dentro de los equipos, los cuales asignaremos mediante unas tarjetas con la foto del personaje correspondiente. roles equipo koopas: 1. bowser;, quien tendrá el poder de paralizar a los toads que pille hasta que sean desparalizados por Yoshi. Solo puede ser pillado por Mario y Luigi 2. kamek: su identidad debe ser mantenida en secreto para los toads. si Kamek es pillado se termina la partida en favor de los toads. Por tanto los koopas deben intentar protegerlo despistando a los toads pero evitando revelar la identidad de kamek al rival. roles equipo toads: 1. yoshi: pillara a los enemigos como cualquier toad pero además tendrá que desparalizar a quienes hayan sido pillados por bowser 2. Mario y Luigi; pillan como cualquier toad pero además deben pillar a Bowser. PD; si los niños resultan muy pequeños o se lían con los roles podemos cambiar a un polis y cacos tradicional. - **Carrera de Orugas** - **Mímicas** Podemos jugar a mímicas basándonos en personajes de Mario y ampliarlo a otras películas si estos resultan insuficientes.	30-40´ 15´ 15´	Imprimir tarjetas con la foto de cada personaje
12:00 12:30	Juego libre		

12:30 13:45	**TALLER COOPERATIVO** Entre todos vamos a crear el nivel de Mario Bros más difícil del mundo. Para ello cada uno de nosotros pintará elementos de los niveles del juego y después todos juntos organizaremos los elementos pintados en nuestro mural. 	1h	Papel continuo, papel seda, dibujos de elementos
13:45 15:00	Lavar manos/Comedor		

DÍA: MIERCOLES 5 JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	Presentación El mapa mágico del reino Champiñón nos revela otra estrella de poder. Buscarán una nueva estrella, tras una intensa búsqueda se darán cuenta de que esa estrella ha sido robada por Bowser que ya les lleva ventaja. A lo largo del día se les dará una nueva oportunidad de buscar otra estrella. Además nos llega al campamento que Bowser está aprendiendo trucos de magia oscura que utilizará para ganar la batalla. ¡Nosotros no podemos quedarnos atrás! Los niños y niños hoy viajarán a un destino mágico….		
9:15 13:00	EXCURSIÓN ¡La magia ha llegado al campamento! Hoy visitaremos el Sótano Mágico de Zaragoza. Iremos a un lugar donde se guarda la historia de la magia y veremos trucos jamás antes vistos…..		
13:00 13:45	Vuelta a la calma/Aula Aparecerá la estrella robada por Bowser		
13:45 15:00	Lavar manos/Comedor		

DÍA: JUEVES 6 JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	Presentación del día Mario y Peach están muy felices, creen que todo lo que aprendieron ayer sobre el arte de la magia les servirá para derrotar al malvado Bowser. Sin embargo, la misión de conseguir estrellas de poder está siendo muy complicada. Se han dado cuenta de que muchas de las estrellas han sido dañadas por Bowser. ¡Debemos curarlas! Deben trabajar en equipo para proteger todas las estrellas del reino.		
9:15 10:30	**DINÁMICAS GRUPALES** -**Yincana** Divididos en 4 equipos. Cada prueba otorgará a los niños y niñas del campamento una estrella sana de poder nueva. Para ello previamente los monitores deberán haber escondido las pistas de todos los grupos. Luego se forman los equipos, y se les da un color que es el color de las pistas que tendrán que buscar. Cada vez que encuentren una, deberán enseñarla al monitor y hacer la prueba que indica, el monitor decidirá si se la da por buena y pueden ir a buscar la siguiente pista. Los niños pensarán que compiten unos equipos contra otros pero no. Cuanto mejor hagan las pruebas más estrellas conseguirán para su lucha contra Bowser. <u>PRUEBA 1: JUEGO DE PUNTERÍA</u>. 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. <u>PRUEBA 2</u>: <u>CASCADAS AGUJEREADAS</u> Camino de obstáculos con un vaso de agua en la boca hasta llenar una jarra <u>PRUEBA 3</u>: <u>AGUAS BRAVAS</u> 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. <u>PRUEBA 4: LA SETA LOCA</u> Con una pelota deberán conseguir el mayor número de toques. <u>PRUEBA 5: SPAGUETIS ENDEBLES</u> Entre dos miembros del equipo deberán transportar un spagueti entre las barbillas de un punto a otro.	1 h 15´´ aproximadamente	- Cartulinas/folios de colores para escribir las pruebas + el material que se necesite en función de las pruebas que se desarrollen
10:30 11:00	Almuerzo		

11:00 12:15	**DINÁMICAS GRUPALES** **La araña de Bowser** Uno de los niños adopta el rol de Bowser, él va a ser el que la paga y tiene el objetivo de pillar al resto. Pero gracias a los poderes que hemos conseguido Bowser solo puede caminar hacia adelante. En esta batalla los niños se colocarán en un extremo del campo y en el contrario el niño que la paga. A la de tres comienzan a correr, siempre hacia adelante, el niño que adopta el papel de Bowser tiene que tratar de pillar al resto, los que son pillados deben quedarse quietos en el sitio que les hayan pillado. Una vez han cruzado el campo entero, se vuelve ha comenzar en la otra dirección, así hasta que Bowser trate de pillar a todos o se de por rendido. Los que son pillados tienen la posibilidad de salvarse tocando a Bowser.	15´-25´en función de las partidas que se jueguen	
	La bandera (el pañuelo) Se divide el grupo en dos equipos, que se numeran del 1 al 14. En medio del campo se coloca el monitor sujetando la bandera. Cuándo el monitor grite uno de los números, los niños de cada equipo que tengan ese número deben ir corriendo a coger la bandera y llevarla hasta su campo. Si el contrincante ha cogido ya la bandera deberemos de ir a pillarle antes de que regrese a su campo. El monitor también puede gritar dos o tres números. Si grita dos, los compañeros del equipo que tengan los números deberán salir en caballito, si grita tres, dos compañeros deberán coger al otro como en el sillín de la reina. El equipo ganador obtiene una estrella.	20´	-Un pañuelo o algo similar
	Goombas fuera Se divide al grupo en dos equipos. Con conos o utilizando las líneas de un campo se forma un campo dividido en dos donde se colocará cada equipo. En el medio se colocan 12 pelotas de goma espuma. Comienzan colocados al final de cada campo ambos equipos y cuando el monitor de la señal tienen que tratar de tirar al otro campo todas las pelotas que estén en su campo. Cuando el monitor dice “ya” todos se quedan quietos. Se cuentan cuántas pelotas hay en cada campo, el campo que menos tenga es el ganador. El equipo ganador obtiene una estrella.	15´	- 12 Pelotas de goma espuma
	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	15´	

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

DÍA: VIERNES 7 JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	Presentación del día ¡Misión superada! El mapa nos vuelve a mostrar que todas las estrellas del reino están sanas y trabajando a pleno rendimiento para proteger el reino Champiñón. Mario y Peach nos cuentan que merecemos un descanso. Nos han regalado las entradas de un balneario.		
9:15 10:00	**DINÁMICAS GRUPALES** - **Escondite inglés** - **Teléfono roto de Mario** Teléfono roto clásico pero con frases donde la temática sea Mario Bros - **Recogida de premios**		10’ 15’ 20’
10:00 13:00	PISCINA		
13:00 13:45	Vuelta a la calma/Aula		
13:45 15:00	Lavar manos/Comedor		