

DEL 10 DE JULIO  
AL 14 DE JULIO

# PROGRAMACIÓN 3º 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	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	EXCURSIÓN	PISCINA
11:00 11:30	ALMUERZO				
11:30 13:00	DINÁMICAS DE GRUPO	TALLER	DINÁMICAS DE GRUPO	EXCURSIÓN	PISCINA
13:00 14:00	VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA				
14:00	NOS VAMOS A CASA				

## EQUIPO EDUCATIVO DEL CAMPAMENTO DE DÍA SAN FRANCISCO 2023

**COORDINADORA**

**CONTACTO**

**EDUCADOR/A**

Sandra Berbegal

Sara Cilleros

Olaya Soravilla

Irene Burillo Lomba

Emilio Perdices (eperdi@unizar.es)

626 91 64 17

### Misión: El rescate de Mario Bros en el Reino de las Sombras

¡Oh no! Un oscuro y poderoso mago amigo de Bowser ha lanzado un hechizo maléfico sobre el Reino Champiñón. Este hechizo provoca una eterna oscuridad, tanto de día como de noche los habitantes del reino no pueden ver nada a su alrededor. Este mago malvado aprovechó la confusión de la oscuridad para secuestrar a Mario y ocultarlo en el mundo de las sombras en el interior del castillo Umbra.

Los amigos de Mario saben que solo consiguiendo estrellas brillantes podrán romper el hechizo y así liberar a Mario del mundo de las sombras.

Esta semana buscarán estrellas más pequeñas. Cada 2 estrellas pequeñas rosas conseguirán una estrella de poder.

DÍA: LUNES 10 DE JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00	Recepción		
09:00			
09:00	Presentación		-Paracaídas,
9:15	Peach y Toad están desesperados, quieren que su amigo vuelva a casa. La oscuridad en la que vive en estos momentos el reino Champiñón es terrible. Sin luz las plantas no pueden crecer y los habitantes del reino están muy asustados. Sólo las estrellas luminosas podrán devolver al reino su luz. El primer reto para conseguir una de las estrellas rosas será introducir las pelotas de color rojo por el círculo central del paracaídas evitando que caigan las pelotas verdes. Cada pelota roja que caiga conseguirán una estrella rosa, sin embargo si cae una pelota verde se restará una estrella rosa.		bolas de colores

9:15 10:30	<p><b>DINÁMICAS GRUPALES Y DE PRESENTACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Carnet de personaje: al tener muchas incorporaciones nuevas les daremos a cada uno un carnet donde describan su personaje, es decir, a ellos mismos. En él, escribirán su nombre y lo llevarán siempre visible.</li> <li>● Telaraña: La telaraña tiene como objetivo aprender los nombres de los integrantes del grupo y aprender algo sobre ellos. El juego se desarrolla en círculo donde se va pasando un ovillo de lana, cuando le llegue el ovillo de lana deberán decir los nombres de los participantes y las características que ya se hayan presentado y después deberán presentarse ellos mismos y pasar de nuevo el ovillo a otro compañero. Una vez hayan completado todas las presentaciones se deshará la telaraña comentando algo que les guste distinto a lo comentado anteriormente.</li> <li>● Transporte de karts: por grupos los niños/as se colocan a cuatro patas, cubiertos por una colchoneta que será el coche de Mario Kart que ellos quieran imaginarse. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer en una dirección determinada.</li> <li>● STOP Mario: Se la pagan dos personas que deberán ir a pillar a los demás. Cuando alguien se pone en "Stop Mario" para que no puedan pillarlo, lo dice en alto y junta las manos formando con sus brazos un gran aro. Para ser salvado cualquier jugador puede meterse dentro de los brazos y darle un enorme abrazo quedando entonces ambos libres. Mientras estén abrazados no pueden ser pillados.</li> </ul>	10'  20'  25'  20'	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Folio + clips para el carnet y agarrarlo.</li> <li>● Ovillo de lana</li> <li>● Colchonetas</li> </ul>
10:30 11:00	Almuerzo		

11:00 12:15	<p><b>DINÁMICAS GRUPALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Atrapa las estrellas (atrapa la bandera):</b> 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 (estrellas). El objetivo es cruzar hasta el este 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.</li> <li>● <b>Busca a los Toad:</b> nos dividiremos en dos equipos (azul y amarillo) para buscar por el campo de rugby los Toad perdidos correspondientes al color de nuestro equipo.</li> <li>● <b>Relevos:</b> conseguir las estrellas es un trabajo en equipo así que divididos en dos grupos, los niños y niñas formarán filas y tendrán que dar vueltas a un palo de uno en uno para posteriormente salir en carrera con el otro equipo hasta conseguir llegar a la estrella situada a unos cuantos metros, tocarla y volver a la fila donde saldrá el siguiente. El equipo cuyos miembros sean más habilidosos trabajando en equipo y consigan que todos sus miembros toquen la estrella antes que el equipo anterior, se quedará con la estrella.</li> </ul>	30'  30'  15'	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Petos</li> <li>● Conos</li> <li>● Pelotas</li> <li>● Imágenes de Toad impresas (10 en total, 5 Toad azules y 5 amarillos)</li> <li>● Cono amarillo (estrella)</li> <li>● Palo</li> </ul>
12:15 13:00	Juego libre		
13:00 14:00	Vuelta a la calma/Aula		
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: MARTES 11 DE JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación del día</p> <p>Empezamos el día contando las estrellas que conseguimos ayer. Peach y Toad nos cuentan la gran cantidad de estrellas que necesitamos para volver a iluminar nuestro reino.</p> <p>Además hoy nos hablarán de la llave que necesitamos para abrir el castillo Umbra en el que se encuentra secuestrado Mario.</p> <p>Para conseguir alguna estrella más hoy nos retan a superar al malvado Bowser. Tendremos que superar una serie de obstáculos ¡con los ojos vendados! Ya que el reino Champiñón sigue inmerso en una terrible oscuridad.</p> <p>En grupos de tres un niño será guía y los demás irán con los ojos vendados. El niño guía les dará indicaciones de cómo ir superando los obstáculos.</p>		

<p>9:15 10:30</p>	<p><b>DINÁMICAS GRUPALES</b></p> <p>- <b>Conoce a los personajes:</b> Objetivo: 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</p> <p>- <b>Lluvia de estrellas:</b> Se forman 2 equipos (o 3 en función del número de niños) con la misma cantidad de niños en cada uno. Una de las monitoras lleva una cesta con X pelotas o globos, los niños tienen que imitar el baile o los movimientos que la monitora realiza para poder empezar a jugar. En cualquier momento, la monitora coge la cesta "de estrellas" y lanza todo lo del interior de forma aleatoria (como una lluvia de estrellas). El objetivo es que cada equipo intente meter el máximo número de "estrellas" en unos aros o cestas para ganar una recompensa. No vale coger 5 pelotas por niño, cada uno puede coger 1 como máximo y tras dejarla en el aro/cesta correspondiente volver a coger otra.</p> <p>- <b>Juego de las sillas (con variantes)</b> - <b>¡Mantén las estrellas!</b> Todos sentados en círculo. Cada niño tiene 5 vidas (o estrellas) de manera inicial, y el coordinador empieza contando cualquier historia inventada (del reino o cualquier cosa). Cuando dentro del relato dice la palabra "ESTRELLA" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "BOWSER", todos deben sentarse. Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dicen las palabras clave pierde una vida o estrella.</p> <p>- <b>La cola de vaca</b> Sentados en círculo, el coordinador pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "la cola de vaca" sin reírse.</p> <p> puede reírse , menos el que está respondiendo . Si se ríe está eliminado.</p>	<p>20´</p> <p>10´</p> <p>15´ 20´</p> <p>10´</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Folios,</li> <li>● rotuladores</li> <li>● pelotas o globos</li> <li>● Cestas</li> <li>● Altavoz para música</li> </ul>
-----------------------	--	---	---

10:30 11:00	Almuerzo		
11:00 12:00	<p><b>DINÁMICAS GRUPALES</b></p> <p>- <b>Taboo de Mario Bross</b></p> <p>Dividimos grupos en cuanto a números de personajes del reino (unos 7-10). Escribimos nosotras el nombre de cada personaje en una papeleta (si hay muy pequeñines les decimos el nombre en el oído al abrirla).</p> <p>Cada grupo es un equipo, y el objetivo es adivinar cuantos más personajes por equipo sin decirle el propio nombre del personaje (modo Taboo).</p> <p>Así tienen que aprender a describir características físicas, formas de actuar de los personajes, etc.</p> <p>Se pueden hacer varias rondas y el equipo que más rondas gana recibe una recompensa</p> <p>- Touch ball</p>	15-20'	- folios -
12:00 12:30	Juego libre		
12:30 14:00	<p><b>TALLER</b></p> <p>- <b>Crea tu personaje de Mario:</b></p> <p>Cada uno niño tendrá media cartulina en la que comenzará a dibujar un personaje del reino de Mario Bross (o se lo podrían inventar). Se trata de hacer una composición por partes. Cada niño va dibujando una cosa y se pasan el papel cuando terminan. Por ejemplo, yo dibujo la cara de X personaje, y le paso el papel a mi compañera para que dibuje la siguiente parte del cuerpo que quiera.</p> <p>Después de pasarlo por 4 niños y niñas diferentes. Cada niño se quedará con un dibujo que tendrá que terminar.</p> <p>Después lo pintarán con pintura de dedos</p>	1h 30 min	
14:00	Nos vamos a casa		



DÍA: MIÉRCOLES 12 DE JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación del día</p> <p>¡Seguimos avanzando en la misión! Cada vez tenemos más estrellas rosas para iluminar el reino Champiñón de nuevo.</p> <p>Sin embargo, no podemos olvidarnos de nuestro amigo Mario que sigue secuestrado. Hoy Peach nos contará que cree saber donde se encuentra escondida la llave del castillo. Todavía no nos lo puede decir porque no es seguro. A lo largo del día y cuando sepa que Bowser está lejos nos lo dirá.</p>		

<p>9:15 10:30</p>	<p><b>DINÁMICAS GRUPALES</b></p> <p><b>El gato y el ratón versión Mario Bros</b>          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> <p><b>Color color</b>          Todos nos colocamos en el centro del campo, una monitora dirá en voz alta “color color” y nombrará un personaje de Mario Bros, los niños deberán ir corriendo a tocar un color que el personaje lleve en su vestimenta. Si se quiere hacer con eliminación, quedará eliminado el último jugador que toque el color indicado.</p> <p><b>Marios y Bowers (Soles y hielos):</b>          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> <p><b>Que crucen el puente de Bowser (gavilan, gavilan)</b>          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>	<p>20´</p> <p>15´</p> <p>20´ -25´</p> <p>15´</p>	
-----------------------	--	--	--

10:30 11:00	<b>Almuerzo</b>		
	Aparecerá una carta de Peach en la que nos dirá la ubicación de la llave		
11:00 12:15	<p><b>DINÁMICAS GRUPALES</b></p> <p><b>¿Quién es quién?</b> 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.</p> <p><b>Pato pato oca versión Mario Bros</b> Se crean dos equipos, deberán elegir un nombre de equipo cada uno relacionado con Mario Bros. Cada uno se coloca en un extremo del campo. Por orden, uno de un equipo se dirige hacia el otro equipo que le esperaran colocados en línea y con la mano extendida. Entonces, chocara la mano de tres compañeros que él quiera diciendo "mario", "mario" y "Luigi". El jugador que le choque diciendo Luigi deberá salir corriendo a pillarle antes de que regrese al lugar donde está su equipo.</p> <p><b>Esquiva el fuego (Dax-ball)</b> Se forman dos equipos, la mitad de niños en cada equipo. Con conos, o utilizando las líneas del campo de baloncesto se divide el campo en dos y se colocan tres pelotas en la línea central. Cuando el monitor grite "fuego" comienza el juego que se trata de una partida de das-ball.</p> <p><b>Equipo de Mario</b> 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.</p>	20´	
		15 - 20´	
		30´	-Conos y tres pelotas de gomaespuma
		15´	
12:15 13:00	Juego libre		

13:00	Vuelta a la calma/Aula		
14:00			
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: JUEVES 13 DE JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00	Recepción		
09:00			
09:00	Presentación del día		-Llave de la ubicación de Mario
9:15	Ayer Peach nos dejó escrito dónde debíamos ir a buscar la llave que nos llevaría hasta Mario. ¡Nos ponemos en marcha! Una vez encontrada la llave seguimos con nuestra búsqueda de las estrellas rosas. Todavía nos faltan algunas para poder conseguir la luz en el reino.		
EXCURSIÓN			
9:15	Hoy visitaremos.... ¡Viveros Montecarlo! Bien es sabido por todos que en el reino Champiñón. Hoy aprenderemos sobre plantas y sobre sus cuidados. Además podremos llevarnos a casa una plantita que deberemos cuidar y mimar....		
13:00	Vuelta a la calma/Aula		
13:45			
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: VIERNES 14 DE JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00	Recepción		
09:00			
09:00	Presentación del día		-Celda de Mario
9:15	¡Reto conseguido! Con la llave en nuestro poder y con todas las estrellas conseguidas es el momento de devolver la luz al reino Champiñón. Después iremos hasta la puerta del castillo y utilizando la llave liberaremos a Mario.		

<p>9:15 10:00</p>	<p><b>DINÁMICAS GRUPALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cortar el hilo: un niño la paga y tendrá que perseguir a otro. Para salvarle el resto de sus compañeros tendrán que "cortar el hilo" imaginario que se crea entre el que la paga y el niño al que persigue. Cuando esto sucede el niño que la paga debe ir a pillar al niño que ha cortado el hilo</li> <li>● Pelota sentada</li> <li>● El gusano: Dividimos la clase en dos grupos. Se hace una fila y cada uno se agarra a la cintura o a los hombros del que está delante. El primero hace el papel de cabeza de gusano, y el último es la cola. El gusano está dormido hasta que la cola grita: "Un, dos, tres, gusano", y comienza el juego. Entonces el niño que hace de cabeza y que conduce la fila, sin que los demás se suelten, ha de correr para pillar la cola. Si la fila se rompe, el jugador que hace de cabeza pierde el turno. Entonces, el niño se traslada al final de la fila y se convierte en cola. El jugador que estaba en segunda posición se convierte en la cabeza.</li> </ul>	
<p>10:00 13:00</p>	<p>PISCINA</p>	
<p>13:00 13:45</p>	<p>Vuelta a la calma/Aula</p>	
<p>14:00</p>	<p>Nos vamos a casa</p>	