

DEL 17 DE JULIO
AL 21 DE JULIO

PROGRAMACIÓN 4º 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 GRUPO	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

Asier Fraile

Alba Rodríguez

Irene Burillo Lomba

Emilio Perdices (eperdi@unizar.es)

626 91 64 17

	<p>niños que la cumplan tendrán que pasar por debajo para cambiarse de sitio. Ej: todos los que llevan algo azul, todos los que tengan la letra "C" en su nombre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El pistolero: todos los participantes forman un círculo, y tienen que ir diciendo los nombres para que el resto puedan acordarse. se escoge aun voluntario, que será el pistolero. El pistolero se sitúa en medio del círculo. Y empieza a girar con los brazos en alto; cuando quiera, puede parar de dar vueltas. Sus manos señalan a alguien quien debe agacharse. El jugador que está a su izquierda y el jugador que está a su derecha se tienen que girar para mirarse el uno al otro y han de intentar decir tan rápido como puedan el nombre del otro, el que lo diga más rápido, gana; el otro, queda eliminado, y tendrá que sentarse en el suelo, descalificado, pero continuará formando parte del círculo para poner más dificultades al juego. • La planta carnívora: un niño será la planta carnívora, la cual tiene mucho hambre. Los demás niños serán moscas. El niño que la paga tendrá que perseguir a las moscas para alimentarse. Cuando pille a un compañero este se tendrá que poner detrás de la planta con sus manos apoyadas en los hombros y así pillar al resto de compañeros. 	20'	
10:30 11:00	Almuerzo		
11:00 12:15	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gran twister: se colocarán pegados en el suelo círculos de colores creando dos grandes tableros de twister. Los niños irán lanzando un dado para ver en qué posición se deben colocar encima del tablero. • Monedas fuera: se hacen dos grupos que se separan por una línea. Cada equipo se colocará en su campo que estará repleto de pelotas (monedas). A la orden del monitor los niños tendrán que lanzar 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Círculos de cartulinas color verde, amarillo, azul y rojo. • Pelotas/ balones • Conos
		25'	

	<p>pelotas al equipo contrario o ya que ganará el equipo que se queden sin pelotas dentro de su campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡De un mundo a otro!: Jugamos a piedra, papel o tijera. Es importante que sea rápido y dinámico por lo que los niños se limitan a contar del 1 al 3 en voz alta para sacar a la vez una de las 3 opciones. Si ganas subes al siguiente mundo. Si pierdes debes buscar a otro jugador/a que esté en tu mundo para retarlo y tratar de ganarle para subir. Pondremos conos marcando caminos por el espacio para que moverse y buscarse unos a otros sea cada vez más complicado. • Duelos Boss: (cara o cruz): por parejas Se colocan de espaldas separados por un metro de distancia. Se colocarán de diferentes formas (sentados, de pie, tumbados....) los monitores dirán Mario o Luigi dependiendo de quien tenga que pillar. Si gritan "Mario" el pirata "A" que se haya asignado ese rol tendrá que pillar a su compañero que saldrá corriendo hasta llegar a su zona segura. Si grita "Luigi" ocurrirá lo contrario, pillará "B". 	15'	
12:15 13:00	Juego libre		
13:00 14:00	Vuelta a la calma/Aula		
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: MARTES 18 DE JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación del día</p> <p>La misión va viento en popa, ya tienen la primera estrella colocada en el mural. Hoy lucharán por la estrella que representa el fuego.</p> <p>Mario y Peach les hablan del hogar de Bowser. Un reino donde todo está rodeado de lava. Es un mundo muy peligro...</p> <p>Para conseguir la estrella los niños deberán utilizar todo el</p>		-Material que se pueda pisar

	material que les den Mario y Peach para recrear el mundo de Bowser. Una vez creado el mundo tendrán que pasar por el sin tocar la lava (el suelo).		
9:15 10:30	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <p>Mario y Luigi (datchball pero modificado)</p> <p>Se dividirá el grupo en dos equipos. Cada equipo tendrá un capitán, que se identificará para el equipo contrario con una gorra (la de Mario será roja y la de Luigi verde); y tres monedas, las del equipo de Mario serán verdes, y las de Luigi rojas; el resto del equipo serán jugadores normales.</p> <p>Se presenta la siguiente historia al alumnado: “Mario y Luigi han discutido, y para molestar a su hermano se han robado las monedas mutuamente. El objetivo de cada equipo será matar al capitán contrario, que tiene tres vidas, o recuperar las tres monedas de su capitán”.</p> <p>Cuando el capitán es golpeado con la pelota deberá levantar la mano e ir a tocar la pared de fondo para volver a activarse, una vez le quitan las 3 vidas gana el equipo contrario. En el caso de las monedas, cuando son golpeadas deben levantar la mano, quitarse el peto, depositarlo en la línea que divide ambos campos e ir al banco de los muertos.</p> <p>Una vez el peto se encuentra en esta posición, para considerar esa moneda como recuperada, el capitán del equipo debe cogerla y llevarla al fondo de su campo sin ser golpeado. Si le golpean con el peto en la mano lo volverá a dejar en la línea central, se activará y deberá volver a intentarlo. Si logran las tres monedas del otro equipo el partido se acaba y se proclaman ganadores. Los aires en este juego reviven a todos los jugadores que en ese momento estuvieran muertos, pero en caso de ser monedas no recuperan el peto, pasan a ser jugadores normales.</p> <p>Plantas carnívoras, Toads, Yhosis</p> <p>Se dividirá a los alumnos en dos grupos de 8 y un grupo de 7 que serán las plantas carnívoras, los Toads y los Yhosis. Cada equipo tiene un campo definido. El principio del juego es el siguiente: las plantas carnívoras deben atrapar a los Toads, los Toads a los Yhosis y los Yhosis a las plantas carnívoras. Los jugadores llevarán peto de su color (plantas carnívoras llevarán el peto amarillo, Toads rojo y Yhosis verde). Cuando un jugador pille a un contrincante, deberá acompañarlo al campo del que ha pillado, por ejemplo si una planta carnívora pilla a un Toad, lo llevará al campo de las plantas carnívoras. Solamente podrá ser liberado cuando un niño de su equipo le toque la mano. El equipo que atrape a todos los jugadores contrarios gana el juego. No se vale mano negra y los alumnos de infantil</p>	25'	<p>-Una gorra roja</p> <p>-Una gorra averde</p> <p>-6 petos rojos</p> <p>-6 petos verdes</p> <p>-3 pelotas de gomaespuma</p>
		15'	<p>-12 conos</p> <p>-8 petos amarillos</p> <p>-8 petos rojos</p> <p>-7 petos verdes</p>

	<p>tienen 3 vidas.</p> <p>Arenas movedizas Se dividirá a los alumnos en tres grupos de 6 y un grupo de 5. Los alumnos deben imaginar que el suelo del pabellón son arenas movedizas y para recuperar las monedas que serán 3 pelotas de gomaespuma, deben ayudarse de dos colchonetas. Mientras tanto los monitores serán enemigos que lanzarán pelotas para dificultar la llegada de los alumnos hacia las monedas. Deben hacer ida y vuelta y ganará el mejor de 3.</p> <p>¡Atrapamos la estrella! Se dividirá a los alumnos en tres grupos de 6 y un grupo de 5. Un alumno será Mario, otro alumno será la estrella y los restantes serán Bowser. Se colocarán los alumnos que son Bowser y la estrella en fila de a uno sujetándose por la cintura, siendo la estrella el último de la fila. Mario deberá intentar tocar a la estrella para recuperarla y los alumnos que son Bowser deben impedirlo. Una vez que Mario recupera la estrella se hace cambio de rol pasando cada alumno por los tres roles.</p>	15'	4 colchonetas -12 pelotas de gomaespuma -6 pelotas
10:30 11:00	Almuerzo		
11:00 12:00	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <p>Bowser VS Mario Se dividirá en dos grupos, de manera que se coloquen en filas enfrentadas juntando las espaldas y dejando un hueco entre ambos. Los integrantes de una fila son Bowser y los de la otra Mario. Cuando los monitores digan "Bowser", los integrantes de esta fila pillarán a los de la fila adversaria, y viceversa, debiendo cruzar la línea que se indique. <u>Variantes:</u> Los niños al principio se colocarán de pie, luego en cuclillas, tumbados boca arriba, tumbados boca abajo, tumbados de lado, decuclillas apoyando los codos en el suelo y sentados con las piernas cruzadas.</p> <p>Carrera de Karts Se dividirá a los niños en tres grupos de 6 y un grupo de 5 y cada grupo será un personaje de Mario Kart. Los niños se colocarán en fila de a uno y saldrá el primero y deberá ir corriendo hasta el final del circuito donde estará la meta. En este circuito habrá diferentes obstáculos, unas vallas formadas por 3 picas y dos conos chinos, unos conos para realizar un zig zag, un banco sueco para pasar por encima de él y 5 aros para pasar por ellos. Gana el equipo que más victorias acumule. Hay que resaltar que al haber un grupo de 5, el primero que</p>	10'	-12 picas -8 conos chinos -20 conos -4 bancos suecos
		20'	

	<p>ha salido deberá repetir el recorrido una segunda vez.</p> <p>Roba estrellas Todos los niños se colocarán detrás del pantalón un pañuelo, sujeto para que no se caiga (pero se pueda quitar). El objetivo del juego es robar las "estrellas"(pañuelos) de los demás compañeros y protegerse de que no te la quiten a tí, ya que si te la quitan deberás intentar robar una. Ganará quien consiga más estrellas.</p> <p>+1 UP Se dividirá a los niños en tres grupos de 6 y un grupo de 5 y se les dará un peto de un color. Cada equipo tendrá su esquina de campo delimitada con 4 conos y en medio de la pista habrá 8 pelotas que serán vidas. El juego consiste en que los niños deben coger solo una vida por niño y llevarla a su campo. Una vez que todas las vidas están en el campo de los niños pueden ir a robar una sola vida al campo contrario y llevarla a su campo</p>	<p>10'</p> <p>15'</p>	<p>-20 aros</p> <p>23 petos</p> <p>-16 conos -6 petos rojos -6 petos amarillos -6 petos azules -8 pelotas</p>
12:00 12:30	Juego libre		
12:30 14:00	<p>TALLER Portalápices Super Mario (Infantil) Creamos nuestro Super Mario Bros (Primaria)https://www.youtube.com/watch?v=IW7mKLUry8Y</p> 		<p>-Rollo de papel higiénico -Cartulinas asalmonadas -Cartulinas rojas -Cartulinas azules -Cartulinas amarillas -Cartulinas marrones -Folio en blanco -Pegamento -Rotulador negro</p>
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: MIÉRCOLES 19 DE JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación del día</p> <p>¡Qué ha pasado! Los niños y niñas del campamento ya tenían dos estrellas pero esta noche una de ellas ha desaparecido.</p> <p>Esto es terrible, se nos acaba el tiempo para poder juntar los cuatro elementos y así conseguir la flor estelar.</p> <p>Mario y Peach sospechan que Bowser es el culpable del robo. Por suerte, Bowser es muy despistado... hoy tendremos que estar muy atentos por si Bowser la ha perdido por el campus al intentar robárnosla.</p>		
9:15 10:30	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <p>Mario dice</p> <p>En este juego a modo de calentamiento para la mañana, los chavales se colocarán en un mismo grupo e irán obedeciendo las instrucciones de los monitores solo cuando estas vayan tras el inicio "Mario dice". La idea de este "Simón dice" modificado es que calienten con ejercicios como saltos, tumbarse en el suelo, o dar vueltas con el compañero, para más tarde poder ir eliminando a los que se equivoquen en la realización de la actividad (si obedecen sin indicación de "mario dice", o si no obedecen cuando sí la hay).</p> <p>Planta de hielo</p> <p>En este juego, el que lleva la gorra azul la lleva, y tiene que pillar a los demás. Cuando toca a un compañero, este deberá quedar paralizado en el sitio y deberá esperar a que otro compañero le pase por debajo de las piernas para salvarle y que pueda seguir jugando. El juego acaba cuando todos los jugadores han sido paralizados o cuando acaba el tiempo (5min). En una segunda versión de este juego, no todo el mundo puede desparalizar a los compañeros sino que solo lo podrán hacer la mitad de ellos (por ejemplo, que su día de nacimiento sea par). De esta forma se le facilita el juego al que la lleva.</p> <p>Capturar la bandera</p> <p>Tras dividir a los chavales y el campo en 2, éstos tendrán 5 min para esconder su respectiva bandera en su campo (la bandera NO debe estar chafada o completamente oculta). El objetivo del juego es</p>	15'	
		15'	<p>Gorra</p> <p>Conos (8) Banderas (2) y petos</p>

	<p>localizar, capturar y llevar la bandera del equipo contrario al lugar donde se encuentra la bandera de tu equipo. Cuando uno está en su campo, puede capturar a los invasores del equipo contrario con tan solo tocarlos, y acompañarlos a una cárcel delimitada por conos. Para salvar a estos, bastará con que 1 jugador de su equipo atravesase la cárcel sin ser pillado.</p> <p>Juego extra (10-15min), Mar tierra aire El monitor debe decir mar tierra o aire, y los chavales deberán responder agachándose, quedándose quietos o saltando respectivamente. Tras unas rondas de calentamiento se comienza a eliminar a los que fallan.</p>	45'	
10:30	Almuerzo		
11:00	Colocar la estrella robada por Bowser		
11:00	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <p>Mario Party Este juego ocupará la mayor parte de la mañana, por lo que para su creación se dependerá en mayor medida de la edad de los chavales, para poder elegir los juegos correspondientes. El Mario party simula el clásico juego de la oca, en el que 4 equipos deberán competir por llegar a la casilla número 100. Para avanzar, el equipo debe lanzar el dado (una caja de cartón con números) y al avanzar el número de casillas correspondientes puede encontrarse, o no, una prueba. Estas pruebas pueden servir tanto para avanzar, como para bajar posiciones. Además, determinadas casillas impondrán una prueba grupal, en la que los equipos pueden avanzar muchas casillas. Las pruebas "individuales" van desde adivinanzas hasta pruebas de reflejos, y las "grupales" desde carreras de sacos hasta el juego de robarle la cola (un pañuelo o cinta) a los demás. Una posible adaptación en caso de que las edades sean muy bajas es cambiar el tablero por una conquista de territorios (las islas de mario bros).</p>		
12:15			
12:15	Juego libre		
13:00			
13:00	Vuelta a la calma/Aula		
14:00			
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: JUEVES 20 DE JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación del día</p> <p>Con la estrella perdida de nuevo en nuestro poder nos ponemos a pensar qué estrellas nos faltan... ¡Bingo! La estrella del agua y la estrella de la tierra.</p> <p>Decidimos que hoy lucharemos para conseguir la estrella del agua. Para ello necesitaremos entrar en el mundo subacuático...</p>		
9:15 13:00	<p>EXCURSIÓN</p> <p>¡Nos vamos al acuario! En él nos recibirán una gran variedad de especies de peces, reptiles... aprenderemos sobre cómo viven y cómo se mueven debajo del agua. Y además seguro que encontramos la estrella del agua que nos falta.</p>		
13:00 13:45	Vuelta a la calma/Aula		
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: VIERNES 21 DE JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación del día</p> <p>La misión está llegando a su fin. Ya tenemos tres de las cuatro estrellas de los elementos. Hacemos recuento y descubrimos que la estrella que falta es la que representa la tierra.</p> <p>Para conseguirla los niños y las niñas deberán dibujar en el suelo una gran estrella con todos los elementos que tengan a su disposición.</p> <p>Una vez superado el reto ya tendrán las cuatro estrellas de los elementos y podrán descubrir la flor estelar.</p>		
9:15 10:00	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Fútbol 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 fútbol. Los equipos podrán hacer su estrategia y distribuirse como quieran por el espacio, aunque siempre tendrán que ir mínimo 3 niños por fila. Super poder del fuego: (dutchball) las pelotas son como lanzar bolas de fuego. 		Pelota XXL

10:00 13:00	PISCINA		
13:00 13:45	Vuelta a la calma/Aula		
14:00	Nos vamos a casa		