

DEL 24 DE JULIO
AL 28 DE JULIO

PROGRAMACIÓN 5º 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

Alba Rodríguez

Irene Burillo Lomba

Emilio Perdices (eperdi@unizar.es)
626 91 64 17

MISIÓN: Unir la estrella Arcoíris

Esta misión tiene como objetivo pegar los cinco trozos de la estrella Arcoíris que Luigi ha roto. Para los Toad esta estrella es muy importante porque garantiza su supervivencia.

Luigi estaba jugando con la estrella Arcoíris a pesar de que Mario le ha avisado muchas veces de su importancia. Luigi ha contado a Mario y Peach que está muy triste y arrepentido. Cuando la estrella se rompió se asustó tanto que fue a esconderse...sin solucionar el terrible problema.

Aprovechando la situación el malvado Bowser cogió los cuatro trozos de la estrella y los escondió cada uno de ellos en una esquina del reino Champiñón para que nadie pudiera volver a juntarlos.

DÍA: LUNES 24 JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación</p> <p>Se les cuenta la misión de esta semana. Y se pone en juego la primera parte de la estrella Arcoíris.</p> <p><u>Reto:</u> El globo aerostático. Jugarán varias partidas cambiando el número de globos.</p> <p>Se les explica que tienen que superar de forma cooperativa el número de toques que Bowser consiguió y así conseguirán la primera parte de la estrella rota.</p>		Globos

9:15 10:30	DINÁMICAS GRUPALES Y DE PRESENTACIÓN	10'	<ul style="list-style-type: none"> ● Pelota de goma ● Música ● Gorro Mario Boss
	<ul style="list-style-type: none"> ● El bloque sorpresa (pelota preguntona): Nos ponemos en círculo y nos pasamos la pelota mientras suena una canción. Cuando el monitor considere, para la música y el niño o niña que tiene la pelota debe decir su nombre y alguna cosa que le guste. 	15'	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Hermanos Boss: los niños deberán correr por un espacio delimitado mientras suena la música. Cuando esta pare los niños tendrán que agruparse por parejas (Mario y Luigi). "Mario" comenzará diciendo su nombre, su comida/ color/ animal favorito y su habilidad como artista y viceversa(Se la inventan o dicen una habilidad o actividad que hagan ellos en su tiempo libre. Ej: mi habilidad de artista es jugar muy bien a baloncesto). 	25'	
	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Te gustan los personajes vecinos?: Nos sentamos todas en un círculo menos un niño o niña se queda en medio y que le preguntará a alguien: "¿te gustan los personajes que tienes de vecinos?" La persona a quien va dirigida la pregunta deberá responder: "sí, me gustan mis personajes vecinos, pero me gustan más los de "x" (nombre de otro niño). En ese momento los vecinos de quién contestó la pregunta, se levantan y corren a sentarse en los lugares de los vecinos de la persona a quien se nombró. Los vecinos de esta, igualmente correrán a ocupar los dos puestos que quedaron libres. Además, la persona que se situaba en el centro intentará ocupar uno de los sitios. Como resultado del cambio de vecinos, alguien se quedará sin silla, quien comenzará a preguntar de nuevo. 	25'	
10:30 11:00	Almuerzo		

11:00 12:15	DINÁMICAS GRUPALES	15'	<ul style="list-style-type: none"> ● Paracaidas ● Trozos de papeles (mundos) ● Pelota
	<ul style="list-style-type: none"> ● Jugador 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 quién ha desaparecido, así repasamos los nombres. 	15'	
	<ul style="list-style-type: none"> ● De mundo en mundo: juego de las sillas adaptado con objetivo colaborativo. Se pondrán hojas de papel rasgadas por el suelo, de diferentes tamaños representando cada mundo de Mario Bros. Se comenzará poniendo tantos papeles como niños haya. Mientras suene la música los niños se moverán por el espacio, cuando esta pare deberán alcanzar un mundo (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. 	15'	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Seguimos a Mario, pero... ¿quién es Mario?: El director de orquesta: los niños se colocan en círculo sentados. Uno de ellos tendrá que irse del círculo. Un monitor nombrará a un niño que será Mario y que deberá hacer un gesto con su cuerpo (palmas, tocarse la cabeza) y los demás niños le seguirán. El niño que se ha ido deberá adivinar quién es el Mario que inicia estos movimientos que los demás imitan. 	20'	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Píllame con la seta: En la mitad de la pista de fútbol del pabellón, se elige a dos niños que la pagan, a los que se les da un balón representando una seta con el que tendrán que ir pillando a todos los demás, el pillador no se podrá mover mientras tenga el balón, tendrá que pasárselo a su compañero para poder pillar, y para pillar, basta con tocar con el balón; una vez se pille a uno, éste se une a pillar también. (Para que sea más dinámico, se van añadiendo balones conforme pillen la dinámica). 	15'	
	<ul style="list-style-type: none"> ● ¡Pasa la seta!: dividiremos al grupo en dos equipos. El objetivo será que entre todos consigan un determinado número de pases con una pelota (seta) 	10'	

12:15 13:00	Juego libre		
13:00 14:00	Vuelta a la calma/Aula		
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: MARTES 25 JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	<p>Presentación del día</p> <p>¡Sigue la misión! Ayer conseguimos la primera parte pero todavía nos faltan 3.</p> <p>Peach nos contará que cree recordar que vió a Bowser con una bolsa sospechosa cerca del estanque central, ¿escondería allí una parte de la estrella Arcoíris? ¡Debemos averiguarlo!</p> <p>Peach nos explica que se va a ver si la zona es segura y que nosotros vayamos en un rato a ayudarle a buscar la parte de la estrella.</p>		

12:30 14:00	TALLER Caretas de goma-eva. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Goma-eva de colores ● tijeras ● pegamento ● goma elástica
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: MIÉRCOLES 26 JULIO	TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción	
09:00 9:15	<p style="text-align: center;">Presentación</p> <p>¡Ya tenemos 2 partes! ¡Eso es la mitad! Para conseguir una nueva parte de la estrella hoy tendremos que superar el nivel de Mario Bros más difícil del mundo. ¡El que imaginaron nuestros compañeros del segundo turno! A estas alturas las misiones y los retos no son nada fáciles...</p> <p>Con ayuda de una fotografía tendremos que recrear con el material que tenemos en el pabellón el nivel.</p> <p>Las monitoras representaran con cuerdas las líneas de fuego giratorias, y los terremotos moviendo los obstáculos.</p> <p>Todos los niños y niñas deberán superar el nivel para conseguir tercera parte de la estrella.</p>	

9:15 10:30	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 fomentar la cohesión de grupo. ● El castillo Todos los niños se colocarán en círculo con las piernas muy abiertas para construir muchas puertas grandes. Un niño la paga y uno se escapa, ambos fuera del círculo. Para salvarse, el que se escapa debe meterse dentro del círculo por debajo de las piernas de un niño, que se convertirá en la presa del niño que la paga. ● La fiesta de la música Mario y sus amigos han sido invitados a una fiesta. En esta fiesta habrá mucha música. Se formarán dos círculos, uno de 7 niños y otro de 8. El juego consiste en que un alumno tendrá los ojos vendados y se colocará dentro del círculo y deberá realizar movimientos que le suscita la música. La monitora marcará el cambio de rol. ● Transportamos nuestro caparazón En tres grupos de 5 niños se colocan a cuatro patas y serán Koopa Troopas, cubiertos por una colchoneta que será el caparazón. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer en una dirección determinada. Si los niños/as, no se organizan y cada uno va a lo suyo, el caparazón acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura. ● Caparazones voladores Los jugadores que disponen libremente por el espacio. Hay tres niños que tienen un balón, que simulará un caparazón. El niño que tiene el balón lo lanza (en estático) con la intención de dar a otro jugador. Si la pelota da a un jugador sin que esta bote al suelo antes, este jugador tiene que quedar sentado hasta que se salve. Puede salvarse 	15'	<ul style="list-style-type: none"> ● Dibujos cofres impresos ● Tijeras ● 3 Pelotas goma ● Balón ● 3 colchonetas ● 3 pelotas
		15'	
		15'	
		15'	
		15'	

10:30 11:00	Almuerzo		
11:00 12:15	<p>DINÁMICAS GRUPALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mario huye de Bowser (El gato y el ratón): todos los alumnos se colocan en círculo cogidos de la mano. Uno de estos jugadores será Mario (ratón) y se colocará en el interior del círculo y otro compañero será Bowser (el gato) y se colocará en el exterior. El gato debe intentar atrapar al ratón, entrando en el círculo. Los compañeros deben proteger a Mario. Cuando Bowser atrape a Mario, se cambiarán los roles con otros niños/as. Cuando superen este reto se les proporcionará un papel con una pista en el que diga dónde se encuentra Peach (ciudad Universitaria). ● ¿Qué le pasa a nuestros pies? Por parejas, deberán atarse un pie de cada pareja.. Deberán realizar el recorrido intentando llegar los primeros. En este recorrido habrá obstáculos como: conos, picas, pelotas y bancos. Cuando superen este reto se les proporcionará un papel con una pista en el que diga dónde se encuentra Peach (parque). ● Ey Goomba ey: Cuatro jugadores harán de goombas, los demás deberán huir. Para no ser cogidos deben subirse a una colchoneta. El jugador pillado por el goomba se convertirá en uno de ellos hasta que solo quede uno que será el ganador. Cuando superen este reto se les proporcionará un papel con una pista en el que diga dónde se encuentra Peach (banco). ● Rescatamos a Peach: Una vez encontradas las pistas, los niños deben encontrar a Peach. ¡Superar todas estas pruebas nos hará recuperar nuestra estrella! 	20'	<ul style="list-style-type: none"> ● Pelota ● 5 picas ● 6 conos ● 4 bancos ● 5 colchonetas ● Fotocopia de Peach
		25'	
		15'	
		15'	
12:15 13:00	Juego libre		
13:00 14:00	Vuelta a la calma/Aula		
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: JUEVES 27 JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	Presentación del día Mario y Peach están exhaustos de buscar por el campus. Están seguros de que ahí no está la última parte de la estrella. Habrá que ir a buscar por los alrededores....		
9:15 13:00	EXCURSIÓN ¡Hoy visitamos el parque grande! Este emblemático lugar de nuestra ciudad guarda rincones mágicos que todavía están sin descubrir. De la mano de Gozarte vamos a descubrir historias y rincones secretos para muchos habitantes de Zaragoza....y de paso buscaremos la última parte de la estrella Arcoíris.		
13:00 13:45	Vuelta a la calma/Aula		
14:00	Nos vamos a casa		

DÍA: VIERNES 28 JULIO		TIEMPO	MATERIALES
08:00 09:00	Recepción		
09:00 9:15	Presentación del día ¡Semana superada! ¡Tenemos todas las partes de la estrella que Luigi rompió! Aunque aún nos falta una difícil tarea....recomponerla. Tendremos que agudizar nuestro ingenio para montar ese puzle tan complejo.		
9:15 10:00	DINÁMICAS GRUPALES <ul style="list-style-type: none"> ● El escultor: dos grandes grupos y dentro de ellos divididos por parejas. Saldrá la primera pareja en la que habrá un escultor y una obra, 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 el cual tendrá que intentar adivinar de qué se trata. Después se hará con todas las parejas dentro de los grupos ● 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. ● Espejo ciego múltiple: Dos grandes grupos. Un niño llevará los ojos vendados y deberá realizar movimientos aleatorios, el resto de compañeros deberá imitarlo. Cada 1 minuto habrá un cambio de rol. Necesitamos dos antifaces. 		

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