

Del 15 de julio al
19 de julio

PROGRAMACIÓN 4º TURNO



Secretariado de Proyección Social e
Igualdad
Universidad de Zaragoza

HORARIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:00	RECEPCIÓN				
9:00	PRESENTACIÓN				
9:00	PRESENTACIÓN				
9:15	PRESENTACIÓN				
9:30	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	EXCURSIÓN	PISCINA
10:30	ALMUERZO				
10:30	ALMUERZO				
11:00	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	DINAMICAS DE GRUPO	EXCURSIÓN	PISCINA
12:30	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	DINAMICAS DE GRUPO		
12:30	JUEGO LIBRE	TALLER	JUEGO LIBRE	EXCURSIÓN	PISCINA
13:00	JUEGO LIBRE	TALLER	JUEGO LIBRE		
13:30	VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA				
14:00	VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA				

EQUIPO EDUCATIVO DEL CAMPAMENTO DE DÍA
SAN FRANCISCO 2024

COORDINADORA	EDUCADOR/A
	MARIA CRISTINA IZU
	SANDRA RABAL
	SARA CORTÉS
	JULIA GRACIA
	IRENE BURILLO
CONTACTO	EMILIO PERDICES (eperdi@unizar.es) 626 91 64 17

DÍA: 15 JULIO

HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
8:00 9:00	<p>RECEPCIÓN</p> <p>Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....</p>	Proporcionadas por el SAD	1h
9:00 9:15	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Presentaremos el campamento y daremos la bienvenida a los nuevos compañeros/as. Hablaremos de Brave y de Mulán repasaremos las películas para vincular la trama con el tema de la semana.</p>		15´
9:15 10:30	<p>DINÁMICAS DE GRUPO</p> <p>Juegos de presentación para conocer los nombres: ronda de nombres diciendo algo que le gusta a cada uno, macedonia, pistolero, etc.</p> <p>PELOTA CALIENTE Se debe realizar lo más rápido posible, ya que la pelota está muy caliente y quema. En círculo, sentados o de pie. La persona que reciba la pelota se tiene que dar a conocer, diciendo: El nombre con el que le gusta que le llamen. Su lugar de procedencia. Que le gusta hacer y que desea. Se debe hacer rápido para no quemarse. Cuando acabe la presentación se lanza la pelota a otra persona y continúa el juego.</p> <p>Pañuelo: juego clásico. Partidas diferenciadas por edades.</p> <p>Pelota sentada (diferenciando por edades)</p>	<p>Pelota o otro objeto para lanzar</p> <p>Pañuelos</p> <p>Pelota</p>	<p>30´</p> <p>20´</p> <p>20´</p> <p>15´</p>
10:30 11:00	<p>ALMUERZO</p>		
11:00 12:30	<p>DINÁMICAS DE GRUPO</p> <p>Circuito de obstáculos: por equipos y de uno en uno, los niños deberán superar un circuito de obstáculos y pasar el turno a sus compañeros lo más rápido posible. En cada ronda se incluyen variaciones.</p>	Aros, conos, pelotas, porterías, etc.	20´

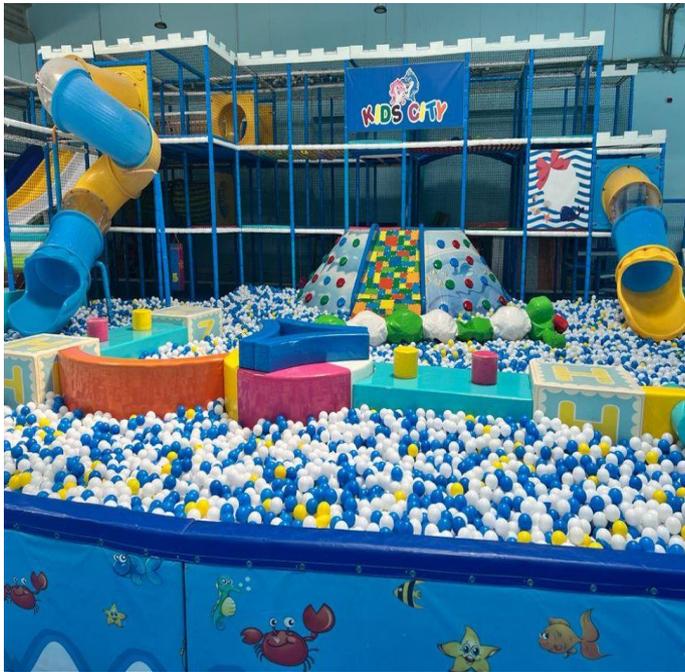
	<p>Ranita al agua: Se traza un círculo con algún material, y los participantes se ponen a cuclillas alrededor del mismo. Se deberá dar diferentes instrucciones (por ejemplo, “ranitas al agua” para entrar al círculo u “a la orilla” para salir de él). Si se hace un movimiento diferente, se eliminará al participante.</p> <p>Sobre sobre</p> <p>Atrapa la bandera: los monitores esconden 4 petos de colores en el campo. Los niños, divididos en dos equipos, tendrán que buscar los petos antes que el equipo contrario.</p>	<p>Cuerdas o conos para delimitar el círculo</p> <p>Pelota</p> <p>Petos</p>	<p>30´</p> <p>15´</p> <p>20´</p>
12:30 13:00	JUEGO LIBRE		30´
13:00 14:00	<p>VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA</p> <p>Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras...</p>		1h

DÍA: 16 JULIO			
HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
8:00 9:00	<p>RECEPCIÓN</p> <p>Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....</p>	Proporcionados por el SAD.	1h
9:00 9:15	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Cuento motor de la mano de Mushu (dragón de Mulán). Los niños y niñas se moverán por el espacio escuchando el cuento y realizando los movimientos y sonidos que se indiquen en el cuento.</p>	Cuento motor	15´
9:15 10:30	<p>DINÁMICAS DE GRUPO</p> <p>El gusano (diferenciando infantil y primaria): 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</p>		20´

	<p>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.</p> <p>Juego de las sillas con aro</p> <p>Twister: Los niños se sientan en un tablero con círculos de diferentes colores. Un líder del juego gira una rueda que indica qué extremidad y en qué color los niños deben poner esa extremidad. El objetivo es ser el último en pie.</p> <p>Gavilán.</p> <p>Zorros, gallinas y serpientes Tres equipos puedan moverse al mismo tiempo. Cada equipo tiene un campo definido. El principio del juego es el siguiente: los zorros deben atrapar a las gallinas, las gallinas a las serpientes y las serpientes a los zorros. Los jugadores llevarán un pañuelo del color de su equipo en el pantalón, que sus rivales deberán arrebatarles. Cuando a un jugador le quiten el pañuelo, tendrá que irse al campo del equipo que lo ha quitado. 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.</p>	<p>Aros y altavoz</p> <p>Cuerdas</p> <p>Petos y conos</p>	<p>10´</p> <p>15´</p> <p>10´</p> <p>30´</p>
10:30 11:00	ALMUERZO		
11:00 11:30	DINÁMICAS DE GRUPO Gran torneo de Dachtball	Petos, conos y pelotas	30´
11:30 13:00	TALLER Creación de cuadros con pintura de dedos.	Camiseta vieja, pintura de dedos,	1h y 30´

		cartulinas	
13:00 14:00	VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA		

DÍA: 17 JULIO			
HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
8:00 9:00	RECEPCIÓN Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....		1h
9:00 9:15	PRESENTACIÓN Contaremos la dinámica del día y la gran gymkana. Realizaremos una dinámica de calentamiento y motivación por todo el espacio del pabellón, mientras suena Carros de Fuego.	Altavoz	15´
9:15 10:30	DINÁMICAS DE GRUPO Gymkana de colaboración: Colaborando junto al resto de su grupo, deberán pasar varias pruebas, tanto físicas como mentales, para obtener las diferentes piezas de un puzzle que se obtendrá al final de la gymkana El juego de memory (donde por turnos, tienen que emparejar dos dibujos de la temática entre todos los que se encuentren dados la vuelta) Globo (entre todos, dar toques y conseguir que el globo no toque el suelo durante 30 segundos) Una orquesta sin instrumentos: Usando su propio cuerpo, cada participante deberá elegir un sonido, y colaborar entre todos	Pares de folios con dibujos, vendas, disfraces/petos, frase de inicio historia, pelota, canasta, globo	1h y 15´

DÍA: 18 JULIO			
HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
8:00 9:00	<p>RECEPCIÓN</p> <p>Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....</p>	Proporcionados por el SAD	1h
9:00 9:15	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Les explicaremos cuál es la excursión de la semana. Recordaremos las normas y ¡a la aventura!</p>		15´
9:15 13:00	<p>EXCURSIÓN</p> <p>¡NOS VAMOS A KIDS CITY! Es un gran parque de bolas, toboganes, colchonetas....¡ y muchas cosas más! Situado en Plaza Imperial. Desplazamiento en Autobús.</p> 		
13:00 14:00	<p>VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA</p>		1h

DÍA: 19 JULIO

HORARIO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
8:00 9:00	RECEPCIÓN Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....		1h
9:00 9:15	PRESENTACIÓN Les recordaremos las normas de la piscina, haremos los grupos para las dos piscinas y ¡Al agua patos!		15´
9:15 10:00	DINÁMICAS DE GRUPO Comecocos: una persona la paga y tiene que pillar a la primera que pueda a lo largo de las líneas del comecocos. Juegos con el paracaídas: todos los niños agarran el paracaídas y los monitores van proponiendo juegos y pruebas (encestar la pelota, evitar que las pelotas se caigan por el agujero, pasar por debajo del paracaídas, etc) Stop: todos corriendo/trotando y uno se la paga. El profesor dirá "stop" y los alumnos deberán adoptar una postura determinada. El que se la queda podrá tocar a alguien que no esté en esta posición, cambiando de rol.	Petos Paracaídas Conos	15´ 15´ 15´
10:00 13:00	PSICINA Mucha cremita de sol y ¡al agua patos!		3h
13:00 14:00	VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA		