

EL GRAN VIAJE DE LOS GUARDIANES DEL TIEMPO

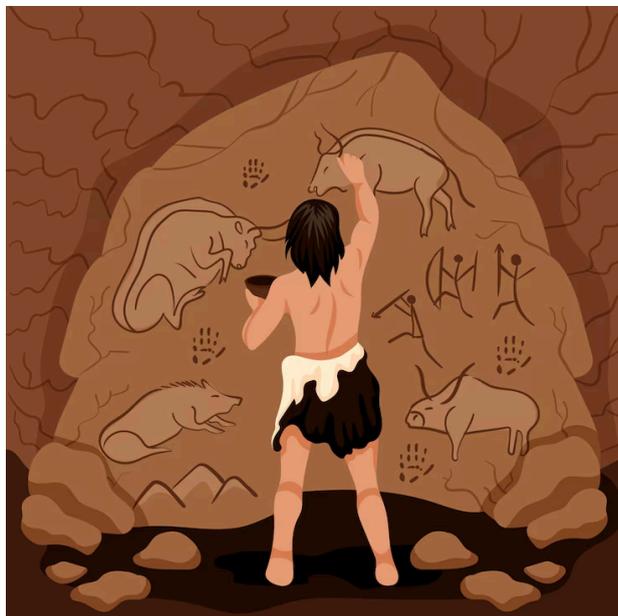


Campamentos de Día - Universidad de Zaragoza

Del 23 de junio al 31 de julio de 2025

PROGRAMACIÓN 1er TURNO

“PREHISTORIA: EL DESPERTAR DE LOS GUARDIANES”



Del 23 de junio al 27 de junio
Secretario de Proyección Social e Igualdad
Universidad de Zaragoza

Este verano, las colonias urbanas se convierten en una aventura épica a través del tiempo.

Los niños y niñas formarán parte de un grupo muy especial: los Guardianes del Tiempo, elegidos para viajar por las distintas épocas de la historia y resolver misterios, aprender costumbres antiguas y enfrentarse a retos que pondrán a prueba su ingenio y creatividad.

Cada semana, una puerta mágica se abrirá hacia una nueva era. ¿Están preparados para proteger la historia?

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

DÍA: LUNES 23 DE JUNIO

HORARIO	ACTIVIDADES				MATERIAL
	INFANTIL		PRIMARIA		
8.00 9.00	<p style="text-align: center;">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>				
9.00 9.15	<p style="text-align: center;">PRESENTACIÓN</p> <p>Esta semana, los Guardianes del Tiempo despiertan en un mundo salvaje y desconocido: la Prehistoria. En un paisaje lleno de cuevas, tribus, animales gigantes y secretos enterrados, deberán aprender a sobrevivir como los primeros humanos. Aprenderán a comunicarse sin palabras, a pintar con símbolos y a entender cómo comenzó todo.</p>				
9.15 10.30	DINÁMICAS DE GRUPO				Telas de disfraz, bolas de papel, pelotas, material del SAD, altavoz...
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	<p>Juegos de presentación para conocer nombres: Macedonia, decir X cosas con la inicial de tu nombre, pistolero, dos verdades y una mentira.</p> <p>El gran mamut Juego tipo "pilla-pilla". Un monitor/niño disfrazado de mamut atrapa a los demás cavernícolas. Si te atrapan, te congelas y otro niño te libera tocándote con una "antorcha mágica"</p> <p>Recoger frutos del bosque Esconderemos bolas de papel o tapones por el pabellón. Los</p>	30'	<p>Juegos de presentación para conocer nombres: Macedonia, decir X cosas con la inicial de tu nombre, pistolero, dos verdades y una mentira.</p> <p>Tribu prehistórica Divide al grupo en "tribus". Cada una crea su nombre, símbolo (dibujado) y grito de guerra. Pueden competir en pruebas a lo largo del día.</p> <p>Caza al mamut Juego de pelota en el que una "tribu" lanza pelotas de goma a los monitores (u otra tribu) que corren por el campo. La tribu que</p>	30'' 15'	

	<p>niños los recogen en cestas simulando recolectar comida. Se puede dividir por colores para contar cuántos "frutos" encontró cada tribu.</p> <p>Caminando como cavernícolas Se realiza un recorrido tipo circuito en el que deben gatear, saltar piedras, pasar por túneles (como si estuvieran cazando o explorando cuevas).</p> <p>Rugido prehistórico Juego de expresión corporal. Se les da un animal (mamuts, tigres, aves...) y deben imitarlo.</p>	<p>20'</p> <p>15'</p> <p>15'</p>	<p>más veces toque al monitor (o personas de otra tribu) en X tiempo gana.</p> <p>Lucha de tribus Juego tipo "captura la bandera" o "roba el tesoro", con objetos que simbolizan el fuego, la comida o las herramientas.</p>	<p>30'</p>	
10.30 11.00	ALMUERZO				
	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
11.00 12.30	<p>Pañuelo Juego clásico.</p> <p>Comecocos Una persona la paga y tiene que pillar a la primera que pueda a lo largo de las líneas del comecocos.</p> <p>Simón Dice Consiste en un juego de imitación donde un jugador, llamado "Simón", da instrucciones a los demás jugadores,</p>	<p>20'</p> <p>20'</p> <p>20'</p>	<p>Torneo cavernícola Competencias físicas entre tribus: carreras de relevos con "huesos" (pelotas), lanzar la "lanza" más lejos (cartón), y salto largo tipo "caza del ciervo".</p> <p>Robar piedras Se divide el grupo de niños en 2. Tematizamos la actividad contándoles que ambos equipos necesitan el máximo</p>	<p>30'</p> <p>30'</p>	<p>Pañuelos, petos, pelotas, conos, material del SAD...</p>

	<p>pero solo deben obedecer aquellas que comienzan con la frase "Simón dice".</p>		<p>número de plantas para salvar el ecosistema. 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 "plantas" 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 planta y volver, sin ser pillados, para dejarla junto con las estrellas</p> <p>Datchball En el datchball se enfrentan dos equipos de seis jugadores cada uno, separados en el campo. Con tres balones de goma se lanza al adversario para eliminarlo y gana el grupo que consiga eliminar a todos los miembros del rival.</p>	<p>30'</p>	
<p>12.30 13.00</p>	<p>JUEGO LIBRE Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....</p>				

13.00 14.00	VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras...	
14,00 15.00	COMEDOR	

DÍA: MARTES 24 DE JUNIO

HORARIO	ACTIVIDADES				MATERIALES
	INFANTIL		PRIMARIA		
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....				
9.00 9.15	PRESENTACIÓN Después de un largo día cazando mamuts y pintando nuestras aventuras en la cueva, nuestra tribu encontró algo increíble... ¡Una chispa! Una pequeña luz que salía de dos piedras al golpearse. ¡Habíamos descubierto el fuego! Pero no sabíamos cómo usarlo aún... El fuego no sólo daba calor... también espantaba a los animales peligrosos, permitía cocinar la comida y reunirnos por la noche para contar historias. ¡Vamos a crear nuestra propia danza de agradecimiento al fuego! Cada uno hace un movimiento especial y lo unimos todos.”				
9.15 10.30	DINÁMICAS DE GRUPO				Altavoz, aros, pelotas, paracaídas
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Danza del fuego	15'	Danza del fuego	15'	
	Juego de las sillas cooperativo (y tradicional) Se van eliminando los aros pero no las personas, sino que tienen que agruparse y colaborar para caber en los aros restantes	30'	Juego de las sillas cooperativo (y tradicional) Se van eliminando los aros pero no las personas, sino que tienen que agruparse y colaborar para caber en los aros restantes	30'	
	Juegos paracaídas Meter bolas de	20'	Zorros, gallinas y		

	<p>colores concretos, pasan solo los que.....</p> <p>Chocolate inglés</p>	20'	<p>culebras</p> <p>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 zorros, pillaran a las gallinas y podrán ser pillados por las culebras, a la vez que las gallinas pillan a los zorros. 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.</p>	30'	
10.30 11.00	ALMUERZO				
11.00 12.00	DINÁMICAS DE GRUPO				petos, pelotas, material del SAD
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	STOP La pagan dos personas que deberán	20'	STOP La pagan dos personas que	20'	

	<p>ir a pillar a los demás. Cuando alguien se pone en "Stop" 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.</p> <p>Robacolas</p> <p>JUEGO LIBRE</p>	<p>20'</p> <p>20'</p>	<p>deberán ir a pillar a los demás. Cuando alguien se pone en "Stop" 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.</p> <p>Robacolas</p> <p>JUEGO LIBRE</p>	<p>20'</p> <p>20'</p>	
12.00 14.00	<p>VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA CINE: LOS CROODS (2013)</p> 				
14,00 15.00	<p>COMEDOR</p>				

DÍA: MIÉRCOLES 25 DE JUNIO

HORARIO	ACTIVIDADES		MATERIALES
	INFANTIL	PRIMARIA	

8.00 9.00	RECEPCIÓN				
9.00 9.15	PRESENTACIÓN				
9.15 10.30	DINÁMICAS DE GRUPO				Pelotas
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	<p style="text-align: center;">Color color</p> <p>Todos nos colocamos en el centro del campo, una monitora dirá en voz alta “color color” y nombrará un color, los niños deberán ir corriendo a tocar un objeto que contenga el color. Si se quiere hacer con eliminación, quedará eliminado el último jugador que toque el color indicado.</p>	30’	<p style="text-align: center;">Balón prisionero</p> <p>Un jugador lanza el balón para intentar golpear a un adversario. Si el balón golpea a un jugador y este no lo atrapa, queda eliminado y debe ir al «campo de prisioneros» detrás del campo rival.</p>	30’	
	<p style="text-align: center;">Gavilán Gavilán</p> <p style="text-align: center;">Tren ciego</p> <p>Habiendo planteado en un inicio una meta, se deberán colocar en fila (alrededor de 6/7 cada una) uno detrás de otro, agarrándose entre sí por los hombros. Todos los miembros del grupo, menos el último, llevarán tapados sus ojos. De esta manera, el último de la fila tendrá que guiar a sus compañeros hasta la</p>	20’ 30’	<p style="text-align: center;">Gavilán Gavilán</p> <p style="text-align: center;">Polis y cacos</p> <p>Los niños se dividen en dos equipos o tribus. Los policías tendrán que pillar a los cacos y llevarlos a la cárcel, que será su base. Para salvarse, los niños tendrán que hacer cadeneta y tocar a un policía o tendrán que chocar la mano a un compañero que no esté pillado.</p>	20’ 30’	

	fila, apretando el hombro derecho u izquierdo de su compañero (quien a su vez presionará a quién tenga delante) según la dirección de la meta.				
10.30 11.00	ALMUERZO				
11.00 12.30	DINÁMICAS DE GRUPO				Pelotas, conos, petos, colchonetas, aros, material del SAD...
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Carreras de relevos Se divide a los niños en equipos y se hacen diferentes carreras de relevos, cambiando la forma en la que corren (a la pata coja, saltando, corriendo de lado, a cuatro patas, etc.)	30'	Béisbol con el pie Se divide a los niños en dos equipos y se crean cuatro o cinco bases formando un círculo. Un equipo lanza la bola y el otro golpea, pero en lugar de dar con un bate, los niños le dan a la pelota con el pie. El objetivo es mandar la pelota lo más lejos posible y correr a las bases para completar carreras.	40'	
	Comecocos Don Macarrón Chistero Juego de manos con canción	10' 20'	Juego de las sardinas Estamos en una fábrica de enlatado de sardinas y nuestro cliente (un monitor) irá pidiendo diferentes latas, con las características que quiera. Los niños tendrán que organizarse y agruparse de acuerdo con lo que el cliente pida (mismo color de pelo, de ojos, número de sardinas X...)	20'	
Bomba Un monitor se pone en el centro y los niños en círculo. Se pueden formar 2 círculos si son muchos niños. El monitor debe contar hasta 10 mientras los niños se pasan una pelota. 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	20'	Bomba			

	función de la persona eliminada es sentarse con las piernas estiradas para que sus compañeros deban saltarlas al pasar el balón la siguiente ronda.		Un monitor se pone en el centro y los niños en círculo. Se pueden formar 2 círculos si son muchos niños. El monitor debe contar hasta 10 mientras los niños se pasan una pelota. 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.	20'	
12.30 13.00	JUEGO LIBRE Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....				
13.00 14.00	VUELTA A LA CALMA / TALLER Pinturas rupestres Usamos folios marrones o papel de embalar para simular las paredes de una cueva. Con pinturas de dedos y bastoncillos, los niños crearán sus propias escenas de caza, símbolos o manos como en las cuevas de Altamira.				
14,00 15.00	COMEDOR				

DÍA: JUEVES 26 DE JUNIO			
HORARIO	ACTIVIDADES		MATERIALES
	INFANTIL	PRIMARIA	
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....	
9.00 9.15	<p style="text-align: center;">PRESENTACIÓN</p> <p>Nuestra tribu ha aprendido a sobrevivir: cazamos, pintamos, descubrimos el fuego y construimos juntos... Pero un día, una gran ave trajo noticias del norte: más allá del río y la montaña, hay unas tierras mágicas llenas de túneles, trampas suaves, toboganes gigantes y puentes flotantes. Nadie ha llegado jamás... hasta hoy.</p> <p>Dicen que los antiguos espíritus de los niños prehistóricos jugaron allí hace miles de lunas, y dejaron escondidos símbolos secretos. Hoy, nuestra tribu se armará de valor para explorar este lugar desconocido: ¡KIDS CITY!</p>	
9.15 13.00	<p style="text-align: center;">EXCURSIÓN</p> <p style="text-align: center;">¡NOS VAMOS A KIDS CITY!</p> <p>Es un gran parque de bolas, toboganes, colchonetas... ¡y muchas cosas más!</p> <p>Situado en Plaza Imperial. Desplazamiento en autobús.</p> 	
13.00 14.00	<p style="text-align: center;">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>	
14,00 15.00	COMEDOR	

DÍA: VIERNES 27 DE JUNIO			
HORARIO	ACTIVIDADES		MATERIALES
	INFANTIL	PRIMARIA	
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....			
9.00 9.15	<p style="text-align: center;">PRESENTACIÓN</p> <p>En este último día de la aventura prehistórica, los dioses de la lluvia y el sol han decidido premiar nuestra fuerza, nuestra unidad y nuestra alegría... ¡con una gran celebración del agua! Hoy, viajaremos a La Hípica, donde los antiguos cavernícolas se reunían para descansar, bañarse, jugar y agradecer a la naturaleza.</p>			
9.15 9.45	DINÁMICAS DE GRUPO			
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO
	<p>La repetición Se distribuirá al grupo en parejas. Uno manda y otro sigue. El que manda se mueve por el espacio haciendo movimientos libres y el otro lo imita. Cambian el rol.</p>	10'	<p>La repetición Se distribuirá al grupo en parejas. Uno manda y otro sigue. El que manda se mueve por el espacio haciendo movimientos libres y el otro lo imita. Cambian el rol.</p>	10'
	<p>El escultor Cambio de parejas y jugarán a ser artista y arcilla. La arcilla deberá comenzar echa bola en el suelo y el escultor podrá moldearla para crear una figura. Cambio de roles.</p>	20'	<p>El escultor Cambio de parejas y jugarán a ser artista y arcilla. La arcilla deberá comenzar echa bola en el suelo y el escultor podrá moldearla para crear una figura. Cambio de roles.</p>	20'
9.45 13.00	<p>PISCINA</p> <p>Mucha cremita de sol y....¡al agua patos!</p>			
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>			
14,00 15.00	COMEDOR			