

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 2º TURNO

“EDAD ANTIGUA: SECRETOS DE FARAONES Y DIOSSES”



Del 30 de junio al 4 de julio
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	ALMUERZO				
11:00 12:30	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	DINÁMICAS DE GRUPO	EXCURSIÓN	PISCINA
12:30 13:00	JUEGO LIBRE	JUEGO LIBRE	TALLER	EXCURSIÓN	PISCINA
13:30 14:00	VUELTA A LA CALMA/ JUEGOS DE AULA				
14:00 15:00	COMEDOR				

	<p>Se irán añadiendo más variables .</p> <p>Cadeneta Uno la paga y van pillando a los demás formado una cadena</p>	15min	<p>Uno la paga y van pillando a los demás formando una cadena y cuando son cuatro personas se rompe y se forman dos grupos de dos y tendrán que pillar a los demás rompiéndose cuando son cuatro personas.</p>		
10.30 11.00	ALMUERZO				
	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
11.00 12.30	<p>Stop Similar al pilla pilla, pero para evitar que te pillen debes pararte con las piernas abiertas en forma de pirámide y simular una pose egipcia. Para que los/as congelados/as puedan volver al juego, otra persona debe pasar por debajo de sus piernas.</p> <p>Cruzar el Nilo Por equipos y mediante el uso de colchonetas, deben cruzar el campo evitando tocar el suelo (lo que equivale al agua con cocodrilos). Se añadirán variantes, como por ejemplo moverse mientras mantienen un globo en el aire.</p> <p>Pañuelo</p>	<p>20 min</p> <p>35 min</p> <p>35 min</p>	<p>Stop Similar al pilla pilla, pero para evitar que te pillen debes pararte con las piernas abiertas en forma de pirámide y simular una pose egipcia. Para que los/as congelados/as puedan volver al juego, otra persona debe pasar por debajo de sus piernas.</p> <p>Cruzar el Nilo Por equipos y mediante el uso de colchonetas, deben cruzar el campo evitando tocar el suelo (lo que equivale al agua con cocodrilos). Se añadirán variantes, como por ejemplo moverse mientras mantienen un globo en el aire.</p> <p>Relevos</p>	<p>20 min</p> <p>35 min</p> <p>35 min</p>	<p>Petos y colchonetas y balones.</p>

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 / 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 1 DE JULIO					
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 Tras cruzar un mar en una balsa de papiro, la tribu llega a una tierra llena de columnas blancas, teatros enormes y estatuas de dioses con rayos, tridentos y alas. ¡Bienvenidos a Grecia! Realizaremos una gymkana simulando los juegos olímpicos				
9.15 10.00	JUEGO LIBRE				
10.00 10.30	ALMUERZO				
10.30 12.00	DINÁMICAS DE GRUPO				Pelotas, aros, petos, material del SAD...
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	GYMKANA Los cinco aros Olímpicos ARO ROJO: Carrera de antorchas En esta prueba, deberán llevar el fuego olímpico a la ciudad.		GYMKANA Los cinco aros Olímpicos ARO ROJO: Lanzamiento profesional de frisbee Se colocan 6 aros en el suelo y , en dos		

	<p>Para ello, deberán trasladar en grupo una antorcha simbólica (puede ser de papel y tener un pañuelo en la parte superior) en un recorrido con pequeños obstáculos.</p> <p>ARO AZUL: Llegada al Olimpo. En este caso, deberán conseguir llegar a la cima del Monte Olimpo. Para ello, deberán conseguir hacer una construcción lo suficientemente alta para llegar a diferentes puntos, y que está se mantenga durante diez segundos.</p> <p>ARO VERDE: Tiro de lanza de Apolo. Apolo necesita nuevos guerreros que sepan lanzar con precisión, ¿Podrá confiar en nosotros? Se deberá conseguir introducir una jabalina/palo un número de veces en aros a diferentes alturas y distancias.</p> <p>ARO NEGRO: El laberinto del Minotauro En el laberinto del Olimpo duerme el Minotauro. Para seguir avanzando hasta el siguiente aro, tenemos que conseguir salir del laberinto sin</p>	<p>25 min /prueba</p>	<p>equipos tienen que intentar lanzar el frisbee dentro del aro. Cada equipo lanzará a 3 de los 6 aros, consiguiendo la máxima puntuación en el aro más lejano.</p> <p>ARO AZUL: Toques imposibles Los jugadores deberán formar un círculo y tendrán que pasar el balón entre unos y otros sin que caiga al suelo. Podrán usar todas las partes del cuerpo menos las manos. En el momento que la pelota caiga, los participantes dejarán de usar la parte del cuerpo indicada por el monitor</p> <p>ARO VERDE: Compañeros olímpicos Para ganar los Juegos Olímpicos no solo necesitas ser un atleta de primera, ¡También debes ser un buen compañero! Corre junto a tu amigo y supera el desafío. Diferentes variantes pueden ser correr espalda con espalda, pie con pie, brazo con brazo...</p> <p>ARO NEGRO: Pelota voladora Divididos en dos equipos, los atletas olímpicos se colocaran formando</p>	<p>25 min/ prueba</p>	
--	--	------------------------------	--	------------------------------	--

	<p>despertarle. Deberán pasar un circuito sin caerse y sin hacer ruido con diferentes objetos (que no caigan al suelo, cascabeles, etc.)</p> <p><u>ARO AMARILLO:</u> Las sandalias voladoras de Harmes Harmes, el dios mensajero, ha perdido sus sandalias voladoras... ¡Y sin ellas no puede entregar mensajes a los demás dioses! Debemos ayudar a encontrarlas para que los dioses puedan seguir recibiendo noticias. Deberán encontrar diferentes sandalias voladoras que se encuentren en la zona para poder entregárselas a Hermes.</p>		<p>dos filas. De delante a atrás, tendrán que pasar una pelota, el primer atleta por encima de su cabeza y el segundo entre sus piernas y así hasta llegar al último lo más rápido posible. El último atleta lanzará rápidamente y el último la cazará al vuelo</p> <p>ARO AMARILLO: Reflejos olímpicos ¡Aumenta tus reflejos olímpicos! Los atletas tendrán que bailar y moverse por la pista hasta que la música se detenga. Entonces, un monitor lanzará una pelota que deben atrapar.</p>		
<p>12.00 12.15</p>	<p>CEREMONIA OLÍMPICA Pondremos música y realizaremos la ceremonia para poner los aros olímpicos juntos</p>				
<p>12.00 14.00</p>	<p>VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA / CINE HÉRCULES (Disney, 1997)</p> 				
<p>14,00</p>	<p>COMEDOR</p>				

15.00		
-------	--	--

DÍA: MIÉRCOLES 2 DE JULIO

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 Al seguir el camino, los guardianes del tiempo llegan a una ciudad llena de caminos de piedra, arcos enormes y soldados marchando. ¡Han llegado al poderoso Imperio Romano!				
9.15 10.30	DINÁMICAS DE GRUPO				Petos y conos
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Activación Se jugará un “robacolas” en el que habrá dos equipos de diferentes colores. Ambos equipos deberán intentar conseguir tantas colas rivales como puedan.	20 min	Activación Se forma un gran círculo compuesto por parejas y con pergaminos en el interior del mismo, un integrante se coloca en la zona interior y otro en la exterior. A la señal de ya, el integrante del exterior deberá recorrer todo el círculo por fuera y llegar hasta su compañero/a para pasar por debajo de sus piernas e intentar conseguir un pergamino del interior del círculo.	25 min	
	Espalda con espalda Se forman parejas que se colocarán espalda con espalda en la línea de mitad del campo. Los monitores asignarán dos “tipos de respuesta” o roles. Si la pregunta propuesta contiene tu respuesta, se deberá salir corriendo hasta la línea de fondo y mientras la otra persona deberá intentar pillarle.	25 min	Robacolas Espalda con espalda Se forman parejas que se colocarán espalda con espalda	25 min 25 min	

	<p>Gavilán</p> <p>Derriba el coliseo Se realizarán construcciones con ladrillos y conos y se deberán derribar asemejándose así a los bolos.</p>	<p>15 min</p> <p>15 min</p>	<p>en la línea de mitad del campo. Los monitores asignarán dos “tipos de respuesta” o roles. Si la pregunta propuesta contiene tu respuesta, se deberá salir corriendo hasta la línea de fondo y mientras la otra persona deberá intentar pillarle.</p>		
10.30 11.00	ALMUERZO				
	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	<p>Balón prisionero</p> <p>Animales Juego en el que se deberán juntar en el círculo central y elegir un animal cada uno. A la señal del monitor deberán imitar por todo el espacio su animal. Después, se elegirá otro y se volverá a imitar.</p> <p>Salta la rana Pilla a pilla. Cuando un jugador es pillado se pondrá en posición de rana y para ser salvado, un compañero deberá saltarle por encima.</p> <p>Encesta los aros Se trata de lanzamientos de aros que deberán entrar en una barra vertical. Se puede jugar por equipos y observar</p>	<p>25 min</p> <p>20 min</p> <p>25 min</p> <p>20 min</p>	<p>Atrapa la bandera</p> <p>Pelota sentada Juego original, se irán incluyendo variaciones progresivamente (pata coja, dos pelotas...)</p> <p>KIAA Se hace un círculo de unos 10 niños aprox, y se les dice que tienen una bola de energía que se tienen que pasar, la forma de pasarla es subir las manos juntas hacia arriba y gritar KIAA, mientras este tenga las manos arriba los compañeros que se sitúan a su lado tienen que también con las manos juntas cortar a la altura de la tripa y gritar KIAA, una vez hecho esto el</p>	<p>40 min</p> <p>25 min</p> <p>25 min</p>	<p>Petos, aros y pelotas</p>
11.00 12.30					

	cuál ha logrado encestar más.		que había subido las manos tiene que bajarlas apuntando hacia otro de los niños del círculo, después este la recibirá y se repite el proceso.		
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 Collares egipcios o máscaras griegas Descripción: Crear collares egipcios en cartulina decorados con pinturas doradas, o pintar máscaras de teatro griego en cartulina con un palo de agarre.				
14,00 15.00	COMEDOR				

DÍA: JUEVES 3 DE JULIO			
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 Durante la noche, las civilizaciones de Egipto, Grecia y Roma se han mezclado, y ahora nos toca viajar a una nueva tierra para conseguir que la historia vuelva a su curso.		
9.15 13.00	EXCURSIÓN ¡NOS VAMOS A TIERRAVENTURA! Situado en el Parque deportivo Ebro, disponen de unos campos fijos de juego realistas y muy amplios, con escenarios que incluye desde fuertes, barricadas, coches militares... Disfrutaremos del SlowPlay (espacio de juego libre de peques hasta 7/8 años) y de actividades de orientación y juegos de retos por equipos (para niñ@s de 7/8 años a 12)		

		
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: VIERNES 4 DE JULIO

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 días viajando por el tiempo, los guardianes han regresado a su campamento y necesitan refrescarse y relajarse en las termas y piscinas naturales... ¡AL AGUA, PATOS!				
9.15 9.45	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Color color Todos nos colocamos en el centro del campo, una monitora dirá en voz alta "color color" y nombrará un color, los niños	20'	Color color Todos nos colocamos en el centro del campo, una monitora dirá en voz alta "color color" y nombrará un color, los niños	20'	

	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.		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.		
	Gavilán Gavilán	10'	Gavilán Gavilán	10'	
9.45 13.00	PISCINA				
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				