

LAS AVENTURAS DE LOS...



Campamentos de Día - Universidad de Zaragoza

Del 22 de junio al 31 de julio de 2026

PROGRAMACIÓN 2º TURNO

ÁFRICA



Del 29 de junio al 3 de julio
Secretario de Proyección Social e Igualdad
Universidad de Zaragoza

Este verano, las colonias urbanas se convierten en una aventura épica donde descubriremos los distintos continentes del mundo.

Los niños y niñas formarán parte de un grupo muy especial: los Exploradores del Mundo, elegidos para viajar por los distintos continentes y resolver pruebas, aprender costumbres y construir objetos que pondrán a prueba su ingenio y creatividad.


Cada semana, un avión despegará hacia una nueva parte del planeta Tierra. ¿Preparados/as?

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	JUEGOS DE AGUA	DATCHBALL	EXCURSIÓN	PISCINA
12:30 13:00	PELÍCULA	TALLER	AULA		
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	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 “Exploradores y exploradoras, nuestro avión ha aterrizado en un continente lleno de vida: África. Aquí viven algunos de los animales más impresionantes del planeta: leones, jirafas, elefantes, cebras... Las tribus africanas son expertas en trabajar en equipo, en bailar para celebrar la vida y en contar historias alrededor del fuego. Hoy recibís vuestro sello africano y comenzamos nuestra misión: ¡convertirnos en auténticos exploradores de la sabana!”				
9.15 10.30	DINÁMICAS DE GRUPO				Altavoz, material del Sad (pelotas, conos, petos, aros, bloques, cuerdas, pañuelos...), cartulinas, papel frakf o parecido, pinturas, fotos impresas
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Puzzle de África Cada semana descubriremos el mapa de los distintos continentes. Hoy toca África, un lugar lleno de animales sorprendentes y monumentos emblemáticos. Relatos de África Se divide al grupo por equipos, y cada uno tendrá una mini historia relacionada con el continente de África que tendrán que	30'	Puzzle de África Cada semana descubriremos el mapa de los distintos continentes. Hoy toca África, un lugar lleno de animales sorprendentes y monumentos emblemáticos. 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	20' 40'	

	<p>representar de manera teatral.</p> <p>Gavilán Gavilán Juego clásico donde los niños/as tendrán que intentar pasar de un lado del campo al otro sin que les pillen en la línea central.</p> <p>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...)</p>	<p>20'</p> <p>20'</p>	<p>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.</p> <p>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 función de la persona eliminada es sentarse con las piernas estiradas para que sus compañeros deban saltarlas al pasar el balón la siguiente ronda.</p>	<p>20'</p> <p>20'</p>	
10.30 11.00	ALMUERZO				
	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
11.00 11.30	<p>Relevos locos Se divide a los participantes en varios equipos. Cada equipo deberá completar un circuito compuesto por diferentes pruebas físicas y de coordinación, como saltar dentro de aros, realizar un zigzag entre conos, transportar una pelota entre las rodillas o</p>	<p>30'</p>	<p>Relevos locos Se divide a los participantes en varios equipos. Cada equipo deberá completar un circuito compuesto por diferentes pruebas físicas y de coordinación, como saltar dentro de aros, realizar un zigzag entre conos, transportar una pelota entre las rodillas o desplazarse hacia</p>	<p>30'</p>	<p>pañuelos, petos, pelotas, conos, material del SAD...</p>

	desplazarse hacia atrás. Cuando un participante termina el recorrido, da el relevo al siguiente compañero. El objetivo es completar el circuito antes que los demás equipos fomentando la diversión, la actividad física y el trabajo en equipo.		atrás. Cuando un participante termina el recorrido, da el relevo al siguiente compañero. El objetivo es completar el circuito antes que los demás equipos fomentando la diversión, la actividad física y el trabajo en equipo.	
11.30 12.00	<p>JUEGO LIBRE</p> <p>Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....</p>			
12.00 14.00	<p>VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA</p> <p>CINE: MADAGASCAR (2005)</p> <p>Cuatro animales muy mimados del zoo de Nueva York naufragan en la isla de Madagascar y deben aprender a sobrevivir en un mundo salvaje.</p> 			
14,00 15.00	<p>COMEDOR</p>			

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 Exploradores y exploradoras, hoy viajamos por los ríos africanos: el Nilo, el Congo, el Níger... Para avanzar en nuestra misión, deberemos superar pruebas acuáticas y crear nuestra propia máscara tribal, símbolo de identidad y protección.				
9.15 10.00	DINÁMICAS DE GRUPO				pañuelos, petos, pelotas, conos, material del SAD...
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Roba colas A cada niño y niña se le da una cola (pañuelo) que se tendrá que colocar en la parte de atrás del pantalón. El juego consiste en robar las colas de los demás participantes y colocarla al igual que la que ya tenías. Gana quien más colas tenga al terminar el tiempo . Juego de las sillas Mientras la música esté sonando, los niños/as deberán bailar alrededor de los distintos aros. En el momento que la música pare, se tendrán que agrupar como puedan en los aros disponibles para que ningún niño/a se quede fuera	20'	Zorros, gallinas y culebras En este juego dividimos a los niños y niñas en tres grupos, zorros, gallinas y culebras. Los zorros atrapan a las gallinas, las gallinas a las culebras y las culebras a los zorros. Cuando un jugador es tocado por su perseguidor, va a prisión, pero puede ser liberado por un compañero. Gana el equipo que capture a todos sus rivales o que tenga más prisioneros al finalizar el tiempo. Transportar la bomba Los participantes se organizan en equipos y deben trasladar una pelota de un punto a otro sin utilizar las manos.	20' 40'	

	de los aros.		Para conseguirlo tendrán que colaborar y buscar diferentes formas de transporte, como sujetar entre dos espaldas o entre varios compañeros. Si la pelota cae al suelo, deberán volver al punto de inicio.		
10.00 10.30	ALMUERZO				
11.00 12.30	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	<p style="text-align: center;">Juegos de agua</p> <p style="text-align: center;"><u>Carrera de relevos con esponjas</u></p> <p>Los participantes se dividen en equipos y deberán transportar agua de un recipiente a otro utilizando únicamente una esponja. Cada jugador recorrerá una distancia determinada, exprimirá la esponja en el recipiente de su equipo y dará el relevo al siguiente compañero. Ganará el equipo que consiga llenar más agua en el tiempo establecido.</p> <p style="text-align: center;"><u>Atrapa el globo</u></p> <p>Los participantes jugarán por parejas y deberán lanzar globos de agua aumentando progresivamente la</p>	90'	<p style="text-align: center;">Juegos de agua</p> <p style="text-align: center;"><u>Carrera de relevos con esponjas</u></p> <p>Los participantes se dividen en equipos y deberán transportar agua de un recipiente a otro utilizando únicamente una esponja. Cada jugador recorrerá una distancia determinada, exprimirá la esponja en el recipiente de su equipo y dará el relevo al siguiente compañero. Ganará el equipo que consiga llenar más agua en el tiempo establecido.</p> <p style="text-align: center;"><u>Atrapa el globo</u></p> <p>Los participantes jugarán por parejas y deberán lanzar globos de agua aumentando progresivamente la</p>	90'	

Globos, barreños, pistolas de agua, vasos, recipientes

	<p>distancia entre ellos. Si el globo se rompe o cae al suelo, la pareja quedará eliminada. Ganará la pareja que consiga mantener el globo intacto durante más tiempo.</p> <p><u>Robo de esponjas</u></p> <p>En un espacio delimitado se colocarán varias esponjas mojadas en una zona central. Los equipos deberán correr hasta el centro, coger una esponja y llevarla a su base para exprimirla en un recipiente. Al finalizar el tiempo, ganará el equipo que haya acumulado más agua.</p> <p><u>Circuito acuático</u></p> <p>Se organizará un recorrido con diferentes pruebas relacionadas con el agua, como transportar vasos llenos, atravesar zonas con aspersores o completar retos con esponjas. Los participantes deberán superar todas las estaciones para completar el circuito.</p>		<p>distancia entre ellos. Si el globo se rompe o cae al suelo, la pareja quedará eliminada. Ganará la pareja que consiga mantener el globo intacto durante más tiempo.</p> <p><u>Robo de esponjas</u></p> <p>En un espacio delimitado se colocarán varias esponjas mojadas en una zona central. Los equipos deberán correr hasta el centro, coger una esponja y llevarla a su base para exprimirla en un recipiente. Al finalizar el tiempo, ganará el equipo que haya acumulado más agua.</p> <p><u>Circuito acuático</u></p> <p>Se organizará un recorrido con diferentes pruebas relacionadas con el agua, como transportar vasos llenos, atravesar zonas con aspersores o completar retos con esponjas. Los participantes deberán superar todas las estaciones para completar el circuito.</p>		
<p>12.30 14.00</p>	<p style="text-align: center;">VUELTA A LA CALMA / TALLER SAFARI DE CARETAS</p> <p style="text-align: center;">Decoraremos y recortaremos caretas de distintos animales típicos de África. ¡Entre todos haremos un safari!</p>				

		<p>Cartulinas, palos de madera, celo, pegamento, pinturas, rotuladores...</p>
14,00 15.00	COMEDOR	

DÍA: MIÉRCOLES 25 DE JUNIO			
HORARIO	ACTIVIDADES		MATERIALES
	INFANTIL	PRIMARIA	
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>		
9.00 9.15	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Hoy las tribus africanas nos enseñarán a trabajar en equipo. Algunas tribus juegan con pelotas, otras con ritmos, otras con carreras... Vosotros elegiréis vuestra misión: juego, ritmo o creación.</p>		

	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
9.15 10.30	Gymkana de animales Una danza de tribu, unas pruebas de imitación de animales, una pirámide construida de cero y muchos viajes por el desierto serán necesarios para superar distintas pruebas por equipos.	90'	Gymkana de animales Una danza de tribu, unas pruebas de imitación de animales, una pirámide construida de cero y muchos viajes por el desierto serán necesarios para superar distintas pruebas por equipos.	90'	Pelotas, altavoz, piezas de construcción, pañuelos...
10.30 11.00	ALMUERZO				
	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
11.00 13.00	DATCHBALL Este año tenemos la suerte de poder contar un día a la semana con monitores y monitoras expertas en uno de los deportes favoritos del campamento... ¡El datchball! Nos enseñarán las reglas básicas y disfrutaremos de entrenamientos adaptados a las edades y necesidades del grupo.	2h	DATCHBALL Este año tenemos la suerte de poder contar un día a la semana con monitores y monitoras expertas en uno de los deportes favoritos del campamento... ¡El datchball! Nos enseñarán las reglas básicas y disfrutaremos de entrenamientos adaptados a las edades y necesidades del grupo.	2h	
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	COMEDOR				

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

DÍA: JUEVES 26 DE JUNIO

HORARIO	ACTIVIDADES		MATERIALES
	INFANTIL	PRIMARIA	
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>		
9.00 9.15	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Exploradores, hoy dejamos la sabana para visitar un territorio misterioso lleno de túneles, puentes y toboganes. Dicen que las tribus africanas antiguas llegaron a contar todas las pelotas que había allí. ¿Os atrevéis?</p>		
9.15 13.00	<p>EXCURSIÓN</p> <p>¡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 bus.</p> 		
13.00	<p>VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA</p>		

14.00	Tendrán a su disposición dibujos para pintar, juegos de mesa, juegos de construcción, hilos de pulseras...	
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	PRESENTACIÓN Hoy celebramos nuestra despedida de África. Habéis demostrado fuerza, cooperación y alegría, como las tribus de la sabana. Antes de viajar al siguiente continente, los dioses del agua nos regalan un día de fiesta.				
9.15 9.45	DINÁMICAS DE GRUPO				Pañuelos, fotos en cartulina.
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Atrapa al león Juego clásico de "atrapa la bandera", pero escondiendo una imagen de un león	30'	Atrapa al león Juego clásico de "atrapa la bandera", pero escondiendo una imagen de un león	30'	
9.45 13.00	PISCINA Mucha cremita de sol y...¡al agua patos!				

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	