

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 3er TURNO

“EDAD MEDIA: EL REINO DEL TIEMPO”



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				

DÍA: LUNES 7 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 Esta semana, el viaje les lleva a castillos, caballeros, princesas y dragones. Los Guardianes llegan a la Edad Media, un tiempo de leyendas y secretos. Para avanzar en su misión, tendrán que superar pruebas de honor y proteger un reino en peligro.				
9.15 10.30	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Dinámica de nombres para conocernos Uno a uno dicen su nombre y una cosa que les guste	15'	Juego de estatuas Se reparten los participantes por el espacio y se van moviendo y mientras tanto hacemos sonar musica. Una vez se detenga la música los participantes se tienen que detener como si fuesen estatuas hasta que de nuevo suene la musica.	20'	
	El semáforo Cuando los monitores dicen verde todos se mueven deprisa, cuando dice amarillo en cámara lenta, y cuando dicen rojo se quedan quietos.	20'	En este caso las estatuas podían ser caballeros, dragones, murallas...		
	Aros Mágicos: Como el juego de las sillas pero sin eliminar jugadores, solo aros. En cada ronda tienen que intentar meterse todos en los aros restantes.	20'	Los caballeros del SAD Se dividen en 2 grupos y cada uno sera una orden de caballeros. Deberan darse nombre, saludo y (cuando vayan al aula) crear un estandarte propio.	20'	
	Atrapar la pelota: Se colocan diferentes objetos y el monitor deberá decir que objeto deben coger	20'			

	los niños, que el que no coja el correcto (o se quede sin) queda eliminado. El tren de los animales: Forman una fila como si fuesen un tren, el primero deberá decir un animal y todos andar y moverse imitándolo. Puede modificarse añadiendo un circuito y que en cada sección se cambie de maquinista.	20'	Pelota Sentada Se dividen en los dos reinos de antes. Estos pelearan de la siguiente manera. Habrá dos pelotas, para pillarse se tienen que dar con la pelota y que toque el suelo. Las personas que tengan la pelota no se pueden mover y cuando te pillan te sientas. Sin embargo si coges la pelota estando sentado o te la pasa tu equipo revives y vuelves al juego. Gana el equipo que consiga sentar a todo el el equipo contrario	20'	
10.30 11.00	ALMUERZO				
11.00 12.30	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Caballeros durmientes: Todos menos uno deberán fingir estar dormidos, el que no finge será el rey o reina de los caballeros y deberá convencerlos de que despierten. Gana el último en despertar. Formar un cuento: Se les da diferentes personajes y lugares y los niños, con algunas pautas deben ir formando cuentos ambientados en la edad media.	25' 25'	Circuito Cada orden de caballeros se somete a un circuito de pruebas relacionadas con la temáticas en tica. Tiro con arco (cualquier prueba de tirar bolas a objetivos sirve), cabalgar una parte (caballito como caballeros que son entre ellos se llevan), el paso del dragón (pasillo con conos y cuerdas colgando o cruzadas y que pasen por debajo esquivando las llamas. de dragon) y	30'	

	Gato pilla al ratón Sentados en un círculo, circulan dos pelotas, una es el gato y otra el ratón. Se van pasando las pelotas, intentando que no coincidan (que el gato no pille al ratón). Cuando coinciden en un jugador, este se tumba. Las órdenes del rey Un niño es el rey y da órdenes a los demás: saltad, corred, rugir como leones... El rey elige al que mejor lo hace para ser el nuevo rey.	25' 25'	asi. El teléfono roto Jugar al teléfono roto pero se ponen en dos filas una enfrente de otra y tienen que correr hacia la otra fila para decir la frase como si fuesen relevos La cadeneta Empieza pillando una persona, cuando una persona sea pillada se une de la mano a quien la ha pillado y siguen pillando juntos. (opcion con separación: cuando sean cuatro se separan en 2 cadenas pequeñas	30' 30'	
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 8 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				
	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	En busca de la piedra del dragón En las instalaciones del SAD, tendrán que encontrar el escondite de dicha piedra.	25 min	En busca de la piedra del dragón En las instalaciones del SAD, tendrán que encontrar el escondite de dicha piedra.	25 min	
9.15 10.30	Caballeros vs Dragones El objetivo de los caballeros será obtener el tesoro central mientras los dragones lo protegen "quemando" a los caballeros.	25 min	Pañuelo medieval En lugar del pañuelo original donde se reparten números, se repartirán personajes típicos de la Edad Media (reyes, dragones, caballeros, campesinos...) y en vez de gritar un número se grita algo característico del personaje (corona, fuego, espada, cultivo...)	25 min	Petos, pelotas, ladrillos, material del SAD...
	La muralla del reino Por grupos, deberán construir sus mejores murallas para proteger su territorio. Cada equipo intentará derribar las construcciones con varias pelotas. La última en pie será la vencedora.	25 min	Pelota sentada	25 min	
10.30 11.00	ALMUERZO				
	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
11.00 12.00	Bomba Utilizando globos de agua en lugar de pelota.	30'	Bomba Utilizando globos de agua en lugar de pelota.	30'	Globos de agua, cubos, botellas, vasos...
	Guerra de agua por equipos	30'	Guerra de agua por equipos	30'	

	Pilla pilla con globos. Pistolas de agua.		Pilla pilla con globos. Pistolas de agua. Carrera de relevos.		
12.00 14.00	VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA / CINE CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN (2010) 				
14,00 15.00	COMEDOR				

DÍA: MIÉRCOLES 9 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 Como muestra de su entrenamiento, la Orden convoca un gran torneo en honor a los nuevos aprendices. Habrá juegos de fuerza, agilidad y sabiduría... y cada uno podrá demostrar su talento como protector del reino.			
9.15 10.00	JUEGO LIBRE			
10.00	ALMUERZO			

10.30		
	DINÁMICAS DE GRUPO - GYMkana “El reino perdido”	
	Prueba 1: Carrera de Caballeros: -Objetivo: Llegar primero al castillo (meta) -El equipo debe pasar una serie de obstáculos (aros , conos...) en parejas simulando un caballo con su jinete, ya sea sujetando el hombro de su compañero de delante, sin soltarse hasta el final o a corderetas. Prueba 2: Encuentra el Escudo Objetivo: Buscar escudos escondidos Cómo se juega: Cada equipo debe encontrar 3 “escudos” (pueden ser cartulinas redondas con dibujos). Se esconden por la zona de juego. Prueba 3: Tiro con Arco del Arquero Real Objetivo: Acertar dianas. Cómo se juega: Los niños lanzan pelotas a un aro o diana. Suman puntos según la puntería. Material: Aros o cubos como dianas y pelotas. Prueba 4: El Duelo de Espadas Cómo se juega: Usan churros de piscina, se marcan en parejas: gana quien logre tocar 3 veces al oponente en brazos o piernas. Norma: Nada de golpes fuertes ni en la cabeza. Prueba 5: Carrera de Sacos de los Aldeanos Objetivo: Transportar “grano” (pelotas pequeñas) saltando en sacos. Cómo se juega: Saltan de un punto a otro con un saco y traen pelotas a su equipo. Material: Sacos y pelotas. Prueba 6: El Dragón Dormido Objetivo: Pasar sin despertar al dragón. Cómo se juega: Un monitor disfrazado de dragón (o un niño mayor) se hace el dormido con los ojos cerrados. Los equipos deben pasar en fila sin hacer ruido. Si el dragón oye algo, ruge y los manda al inicio. Material: Manta o disfraz de dragón. <i>Al superar cada prueba se les dará un trozo de papel que contiene una pista para ir al siguiente punto, hasta llegar a la pista final que les indica dónde se encuentra el cofre.</i> <i>Está gymkana se puede adaptar para todas las edades. También puede haber variables según la temperatura ya que se puede añadir agua en la gran mayoría de los juegos.</i> <i>Los dividiremos en grupos de manera que queden equilibrados y cada grupo irá acompañado por un monitor que los guiará por las pruebas</i>	Aros o cubos como dianas y pelotas. Sacos y pelotas. Manta o disfraz de dragón.
10.30 12.30		

12.30 14.00	VUELTA A LA CALMA / TALLER Escudos y estandartes Cada niño diseña su escudo familiar en cartulina, eligiendo sus colores, símbolos y un "lema" personal. También pueden crear un estandarte grupal.	
14,00 15.00	COMEDOR	

DÍA: JUEVES 10 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 La noche anterior, los centinelas vieron una sombra cruzar los muros del castillo... Alguien quiere hacerse con el poder del Reino del Tiempo. Hoy será un día de máxima alerta. Para ello, nos adentraremos en un viaje a caballo para luchar y vigilar que no haya ningún enemigo.		
9.15 13.00	EXCURSIÓN ¡NOS VAMOS A ZARAGOZA HÍPICA! 		
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 11 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 Gracias a su valor, el Reino del Tiempo ha sido protegido. El dragón ha regresado, el castillo está a salvo, y pueden ser nombrados oficialmente Caballeros y Damas de la Orden del Castillo. ¡Es momento de celebrar!				
9.15 9.45	DINÁMICAS DE GRUPO				Aros, altavoz.
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Zapatilla por detrás Juego Stop (pilla pilla)	15' 15'	Juego de las sillas cooperativo Juego del Stop	15' 15'	
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				