

LAS AVENTURAS DE LOS...



Campamentos de Día - Universidad de Zaragoza

Del 22 de junio al 31 de julio de 2026

PROGRAMACIÓN 6º TURNO

ANTÁRTIDA



Del 27 de julio al 31 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 27 DE JULIO				
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, esta semana viajamos a la Antártida: un continente de hielo, pingüinos y paisajes blancos. Hoy empezamos descubriendo cómo es vivir en el lugar más frío del planeta.			
9.15 10.30	DINÁMICAS DE GRUPO			Conos, aros, pelotas, petos, cuerdas, mapas, altavoz...
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	
	Puzzle Antártida Entre todos, haremos el último puzle del campamento y éste será sobre la Antártida. Descubriremos animales y datos muy interesantes.	30'	Puzzle Antártida Entre todos, haremos el último puzle del campamento y éste será sobre la Antártida. Descubriremos animales y datos muy interesantes.	
	Cazador de nombres Para empezar la semana, conoceremos al resto de compañeros. En este juego, la persona en el centro apunta a un participante. Los vecinos de este último deben decir el nombre del señalado; el que tarde más o se equivoque se agacha, eliminando al más lento.	20'	Cazador de nombres Para empezar la semana, conoceremos al resto de compañeros. En este juego, la persona en el centro apunta a un participante. Los vecinos de este último deben decir el nombre del señalado; el que tarde más o se equivoque se agacha, eliminando al más lento.	

	Pingüinos en pareja Haremos dos grupos de niños y niñas, y cada uno tendrá una pareja del otro grupo. Por grupos, daremos vueltas de la mano mientras cantamos “que coomo cantan los pingüinos...” y cuando el monitor grite “pingüinos” tendremos que salir corriendo a por nuestra pareja y sentarnos en el suelo juntos. La última pareja en encontrarse tendrá que imitar a un pingüino haciendo una acción.	30'	Pues quietos Un jugador lanza una pelota al aire muy alto mientras grita el nombre de un compañero. Todos corren excepto el nombrado, que debe atrapar la pelota y gritar "¡Pies quietos!". En ese instante todos se congelan. El lanzador puede dar tres pasos y lanzar el balón para intentar tocar a alguien.	30'	
10.30 11.00	ALMUERZO				
11.00 11.30	DINÁMICAS DE GRUPO				Pelotas, petos
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Pingüino en alto Jugaremos al clásico juego “torito en alto” corriendo mientras imitamos a diferentes animales. Tiempo libre en el hielo En una de las salas del pabellón, podrán pasar un rato libre con pelotas saltarinas.	15' 15'	Colpball En este juego, la pelota solo se puede jugar golpeándola (no cogerla ni retenerla) y ningún jugador puede tocarla dos veces consecutivas. El objetivo del juego, es conseguir meter la pelota en la portería contraria utilizando solo las manos.	30'	
11.30 12.00	JUEGO LIBRE Tiempo de juego libre con los monitores en el pabellón del SAD. Tendrán a su disposición pelotas, cuerdas, colchonetas, conos, porterías....				

12.00 14.00	VUELTA A LA CALMA / JUEGOS DE AULA CINE: HAPPY FEET Cada pingüino emperador necesita cantar para atraer a su alma gemela. Mumble no puede cantar, pero tiene un don especial: ¡es un excelente bailarín! 	
----------------	--	--

DÍA: MARTES 28 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 Exploradores, hoy nos movemos entre hielo, nieve y mares helados. Tendremos juegos de agua inspirados en el clima polar y en los animales que viven allí.				
9.15 10.30	DINÁMICAS DE GRUPO				Pelotas, petos, conos.
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Pingüinos en bloques de hielo Igual que el juego clásico de “sardinas en lata”, deberán agruparse según lo que diga el monitor (grupos de 2 personas, todos los que lleven calcetines, todos los morenos...)	20'	Psicólogo Un jugador (el "psicólogo") sale de la habitación. El resto del grupo acuerda una regla (por ejemplo: todos responden con una mentira, o actúan igual que la persona sentada a su derecha). El psicólogo regresa y debe adivinar la regla haciendo preguntas al grupo, que solo pueden responder con "sí" o "no".	25'	
	Esquimal por detrás Juego clásico de la zapatilla por detrás. En círculo, una persona lleva una zapatilla y los demás cierran los ojos. Esa persona coloca la zapatilla detrás de una de las personas del círculo y cuando todos abran los ojos, la persona con la zapatilla intentará pillar a la persona que la ha colocado.	20'	Ninja Los jugadores forman un círculo, saltan hacia atrás y adoptan una postura ninja. Por turnos, cada participante intenta dar un solo golpe a las manos o brazos de un rival. Si te golpean una extremidad, debes inutilizarla, y si pierdes ambas, quedas eliminado.	25'	
	Chocolate inglés Robacolas	15' 15'	Comecocos En una pista con líneas dibujadas (como una de baloncesto), los participantes solo pueden desplazarse por ellas mientras uno o varios "comecocos" intentan atrapar al resto.	20'	

10.30 11.00	ALMUERZO				
11.00 12.00	DINÁMICAS DE GRUPO - JUEGOS DE AGUA				Globos de agua, pistolas de agua, cubos y barreños.
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Bomba	15'	La patata helada El juego de la patata caliente, pero al jugador eliminado se le tira un cubo de agua por encima.	15'	
	Juegos de agua / Atrapa la bandera	30'	Guerra de agua / Atrapa la bandera	30'	
	Cambios de ropa	15'	Cambios de ropa	15'	
12.00 14.00	VUELTA A LA CALMA / TALLER CLUB PENGUIN   				Platos de plástico, cartulinas de colores, algodón, tijeras, pegamento...

DÍA: MIÉRCOLES 29 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 Exploradores, hoy nos espera una gymkana llena de retos polares: glaciares, ventiscas, animales del hielo y pruebas cooperativas. Tocaré avanzar como auténticos viajeros del sur.			
9.15 10.30	DINÁMICAS DE GRUPO			Aros, proyector.
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	
	Cadeneta	30'	El detective	
	Escondite polar	30'	El grupo memoriza la posición y vestimenta de todos los participantes. Una persona sale de la sala, y varios participantes intercambian alguna prenda u objeto. El detective entra a la sala, y tendrá que averiguar qué ha cambiado desde que salió.	
	Sillas musicales	15'		
	Con aros, jugaremos a las sillas musicales cooperativas y todos tendrán que juntarse para no dejar a nadie fuera			
	Alternativa: Just dance	35'	Pueblo duerme	30'
			Pañuelo clásico	15'
			Alternativa: Just dance	35'

10.30 11.00	ALMUERZO				
11.00 13.00	DINÁMICAS DE GRUPO				Externo
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Datchball	2h	Datchball	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...				

DÍA: JUEVES 30 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 Exploradores, hoy dejamos el hielo para escalar y superar desafíos en Climbat. Una aventura perfecta para seguir explorando el mundo con fuerza, equilibrio y curiosidad.		
9.15 13.00	EXCURSIÓN ¡NOS VAMOS A CLIMBAT!		

		
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...	

DÍA: VIERNES 31 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 Exploradores, hoy despedimos la Antártida con un día de piscina. Un cierre refrescante para un continente lleno de hielo, agua y vida polar.		

9.15 9.45	DINÁMICAS DE GRUPO				
	INFANTIL	TIEMPO	PRIMARIA	TIEMPO	
	Gymkana Polar Habrà 5 estaciones, con rotación cada 5–7 minutos. Los niños se dividen en 4 o 5 equipos mixtos. En cada estación consiguen un símbolo polar (pingüino, copo, glaciàr, foca, iceberg). Al final completan su “mapa de explorador antàrtico”.	30’	Gymkana Polar Habrà 5 estaciones, con rotación cada 5–7 minutos. Los niños se dividen en 4 o 5 equipos mixtos. En cada estación consiguen un símbolo polar (pingüino, copo, glaciàr, foca, iceberg). Al final completan su “mapa de explorador antàrtico”.	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...				