

# CAMPAMENTOS DE VERANO



**Movimiento Juvenil Interparroquial de Tafalla**

**19 DE JULIO-26 DE JULIO DE 2004**

Movimiento Juvenil Interparroquial de Tafalla  
Campamento de verano. 19-26 julio 2004  
Descargado de: <http://www.marianistas.org>

**CAMPAMENTO INTERPARROQUIAL DE TAFALLA**  
**OROBIO 2004**

DATOS DEL NIÑO

<b>Primer Apellido</b>	<b>Segundo Apellido</b>	<b>Nombre</b>
<b>Fecha Nacimiento</b>	<b>Dirección completa</b>	<b>Tf. durante campamento</b>
<b>Localidad</b>		

**AUTORIZACIÓN PATERNA**

Yo, ....., autorizo la asistencia de mi hijo..... al campamento que organiza el Movimiento Juvenil Interparroquial de Tafalla; del día.....al..... de Julio del 2004; haciéndome cargo de toda posible responsabilidad de cualquier tipo producida durante el desarrollo del mismo, eximiendo en tal caso, a la Organización y Monitores acompañantes de toda posible implicación o reclamación legal por mi parte.

Firma

**INFORMACION SANITARIA**

Enfermedades.....

Alergias conocidas.....

Medicación durante el campamento.....

Otros datos de interés.....

Se ruega enviar junto este impreso fotocopia de la tarjeta sanitaria.

## Para monitores de apoyo

- 1.- En el campamento estamos por y para los chavales: ellos son lo más importante. De lo que se trata es que ellos estén a gusto estos días y para eso debemos tener muchos aspectos en cuenta.
- 2.- El monitor de apoyo, desempeña un papel importante dentro de la estructura del campamento: va a trabajar junto con los monitores para que el campamento cumpla una serie de objetivos en la educación humana y cristiana de los chavales. Para ello es necesario que colabore con los monitores en todo momento, desde la preparación del campamento, hasta el desarrollo de las actividades que allí se realicen.
- 3.- El monitor de apoyo debe conocer cuáles son sus responsabilidades para que a la hora del buen funcionamiento en todas las actividades no haya ningún problema. Aunque algunas veces las tareas a desempeñar por el monitor coincidan con las del monitor de apoyo tiene que quedar claro que las tareas no son las mismas.
- 4.- Concretando las actividades y tareas de un monitor de apoyo en el desarrollo de un día cualquiera en el campamento tenemos:

Por la mañana:

- Los monitores y los de apoyo deben estar levantados, por lo menos, media hora antes de que lo hagan los chavales.
- Cuando los chavales se levantan hay que controlarles un poco para que se asean y recojan sus cosas antes de ir al lema.
- Desde la mañana, los de apoyo tienen que prestar atención especial a los chavales que se les encomienden, especialmente los que tengan algún tipo de problema.
- Todos los monitores van a la oración.

En la cocina:

- Este año no hay cocineros así que cada día 2 monitores y uno de apoyo se encargarán de la cocina.
- El resto de apoyo lleva a las mesas las jarras de leche, el pan, etc, para que el monitor lo distribuya en cada mesa.
- En la comida y en la cena igual que en el desayuno.

En el comedor:

- Cada grupo de chavales tiene un monitor responsable y uno de apoyo.

En los servicios:

- Colaboran en la limpieza de la casa con los chavales y los monitores, en el grupo que les toque.

En las duchas

- Cuando haya que duchar a los chavales se encargan de los que no tienen capacidad para hacerlo solos.

En los ratos después de comer y cenar:

- Después de comer y de recoger se quedan un rato con los chavales mientras los monitores preparan las actividades de la tarde. Simplemente controlar que los chavales no salgan del recinto.
- Después de la velada o juego de la noche, van con los chavales a los dormitorios y esperan a que se duerman mientras los monitores comienzan la revisión; después se unen a la revisión.

Otros aspectos:

- Los chavales nunca pueden ver ni a los monitores ni a los de apoyo fumar, ni llamar por el móvil, ni recibir llamadas.

5.- Es bueno repasar estos puntos ya que sabiendo cada uno cuál es nuestra misión es más fácil que el campamento resulte bien para todos. Seguro que surgen otros puntos en el día a día del campamento: Tanto unos como otros sería bueno que se comentaran en la revisión. No guardarse las cosas para no quemarse. Si se dicen con educación y respeto todo resulta mejor.

# OBJETIVOS

## OBJETIVOS GENERALES

- Conocimiento de Dios.
- Conocimiento de los demás.
- Conocimiento de uno mismo.

Y todo ello educando en valores dentro del ámbito de la Naturaleza.

- Motivar a los niños para que se impliquen en los lemas, juegos, talleres, historia-hilo conductor y demás actividades.
- Esforzarnos en conocer los nombres de cada uno de los chavales y monitores.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Se trata de poner los objetivos específicos para ese día teniendo en cuenta el hilo argumental del campamento, y las actividades propias de ese día...

Se evalúan al terminar la jornada.

## LEMAS

El lema lo trabaja antes de desayunar el grupo de chavales con sus monitores y el cura. (Ese día se levanta a los chavales antes)

TENEMOS EN CUENTA PARA EL LEMA: (SÍMBOLO) + **Valor que se acentúa** + explicación + **LEMA** + Evangelio + canción (aunque no necesariamente en este orden).

Se puede pasar por alto alguno de estos elementos y hacer un teatro, representación, oración a 2 coros con eco de palabra... Es bueno movilizar (teatro) y hacer que participen todos los chavales porque en esos minutos siguen adormilados.

Es importante que los monitores se sitúen entre los chavales para cuidar que estén atentos.

El hilo conductor va a ser **RECORRER LAS PARTES DE UN ÁRBOL E IDENTIFICARNOS CON ELLAS.**

Para que el Lema tenga continuidad lo que se hace es ir dibujando un gran árbol. Para ello los encargados de la oración preparan la parte del árbol que corresponda cada día. También escriben el "lema" en una cartulina que se pone en el comedor para que nos lo recuerde durante todo el día.

- Martes: Tierra y sales minerales
- Miércoles: Raíces
- Jueves: Tronco
- Viernes: Ramas
- Sábado: Hojas
- Domingo: Flores
- Lunes: Frutos

Lo hacen en tamaño grande, pintado y recortado y que encaje con las piezas del día anterior. Así el primer día recortan y pegan en un panel la tierra, al día siguiente las raíces..., etc.

Por la noche se hace también unos minutos de oración que consiste en repasar el día recordando el lema de la mañana, y terminando con una canción ("Al acabar el día...") o con "La electricidad de Jesús".

## RESPONSABILIDADES

CARGO	FUNCIÓN
Director del campamento	Cumple el encargo de coordinar todas las funciones propias de los campamentos, supervisando las posibles incidencias que surjan y convocando las reuniones para llevar a cabo el proceso de evaluación. Es una pieza clave junto con el trabajo del resto de monitores. Es el máximo responsable ante cualquier incidencia del campamento.
Monitores	Responsables de estar atentos al proceso de cada uno de los chavales, de la puesta en marcha de las actividades y del buen funcionamiento del grupo. Responde legalmente ante cualquier incidencia del campamento.
Botiquín	Responsable de la atención sanitaria durante todo el día. A de llevar siempre consigo el botiquín.
Compras	Encargado de adquirir comida y materiales necesarios durante el campamento. Cada día anotará todas las necesidades de cada uno de los grupos del campamento, para adquirirlas posteriormente.
Material	Encargado de la puesta a punto de todo el material del cuarto de monitores. Controla la entrega y devolución de todo el material didáctico.
Música y ambientación	Encargado de la parte musical de las veladas, celebraciones y fiestas. Tendrá a punto los cantorales e instrumentos necesarios para ello.
Marco religioso	Encargado de dirigir las oraciones y celebraciones cristianas. Tendrá a punto los materiales necesarios para cada celebración.
Personal de apoyo	Desempeña un papel importante dentro de la estructura del campamento. Va a trabajar junto con los monitores para que el campamento cumpla sus objetivos, sin responsabilidad directa sobre los chavales.

## LISTA DE MONITORES DE CAMPAMENTOS 2004

		<u>OROBIO I</u> <u>DEL 19 AL 26 DE JULIO</u>	<u>OROBIO II</u> <u>DEL 26 AL 2 DE AGOSTO</u>
	<b>Director</b>		
<b>MONITORES</b>	<b>Botiquín</b>		
	<b>Compras</b>		
	<b>Material</b>		
	<b>Música</b>		
	<b>Marco religioso</b>		
	<b>Apoyo</b>		
	<b>Apoyo</b>		
	<b>Apoyo</b>		
	<b>Apoyo</b>		
	<b>Apoyo</b>		

Movimiento Juvenil Interparroquial de Tafalla  
 Campamento de verano. 19-26 julio 2004  
 Descargado de: <http://www.marianistas.org>



# NORMAS

En casa:

- Conservar y cuidar todo lo que hay.
- Si se rompe algo avisar a un monitor.
- Comedor: Nos distribuiremos cada grupo en su mesa y por orden recogeremos nuestro plato, vaso y cubiertos depositándolo sobre las bandejas.
- Dormitorios:
  - Sólo se sube a dormir. Cuando se necesite algo, se pedirá permiso a un monitor.
  - Prohibido comer y tener comida en las habitaciones.
  - Prohibido subir a las habitaciones durante las actividades.
- Duchas: Obligatorio ducharse cuando toque.
- Todos deben cumplir con las obligaciones del grupo en los servicios.
- No se debe entrar en la cocina, ni en el cuarto de los monitores, ni en la sala de material.
- Siempre que se salga de la casa será acompañado de un monitor.
- El dinero lo guardará cada monitor y nos lo dará cada día racionado.
- Prohibido utilizar walkman, móviles....
- Respetar los materiales y recogerlos después de cada actividad.

## HORARIO BASE

8:00 Levantarse monitores

8:30 Levantarse chavales

Aseo personal

9:00 Oración

9:15 Desayuno

9:30 Servicios

10.00 Actividad de la mañana

14:00 Comida

Limpieza y tiempo descanso

17:00 Actividad de la tarde

18:15 Merienda

21:00 Cena

22:00 Actividad de la noche

00:00 Silencio

00:30 Revisión monitores

# LISTADO DE TELÉFONOS

	Contacto	Teléfono	A tener en cuenta
Carnicería			Avisar con antelación
Congelados			Avisar con antelación
Supermercado			Avisar con antelación
Fruta			Avisar con antelación
Panadería			Reparten en la casa
Farmacia			
Butano			
Transportes			
Propietario casa			
Ayuntamiento de Durango			
Oficina de Turismo de Durango			
Piscinas de Durango			
Centro de Salud			
Cruz Roja de Durango			
Ambulatorio			
Guardia Civil			
Gobierno Vasco			



## **SERVICIOS**

### **PONER MESAS:**

- **Desayuno:** Poner vasos, servilletas, galletas.
- **Comida:** Poner platos, vasos, cubiertos, servilletas, jarras de agua.
- **Cena:** Poner platos, vasos, cubiertos, servilletas, jarras de agua.

### **RECOGER COMEDOR:**

**DESAYUNO:** Limpiar mesas y barrer comedor.

**COMIDA:** Limpiar mesas, barrer comedor y fregar.

**CENA:** Limpiar mesas, barrer comedor.

### **DORMITORIOS:**

Barrer todos los dormitorios menos el de monitores.

### **LEMA**

Antes del desayuno, hacer el lema.

### **PASILLOS Y CAMPA**

Barrer todos los pasillos de arriba y abajo.

Recoger todos los papeles de la campa.

**BAÑOS:**

Recoger, limpiar y fregar todos los baños.

**DUCHAS:**

Recoger, barrer y fregar todas las duchas.

**RECOGER COMEDOR:**

Barrer dormitorio de chicas.

Barrer dormitorio de chicos.

**FREGAR:**

- **Desayuno:** Fregar vasos y jarras.
- **Comida:** Fregar vasos, platos, cubiertos, perolas y jarras.
- **Cena:** Fregar vasos, platos, cubiertos y jarras.

# REVISIONES

Día:	
Actividades realizadas POR LA MAÑANA	
Objetivos	Cubiertos <input type="checkbox"/> No alcanzados <input type="checkbox"/>
Evaluación	
Propuestas	
Actividades realizadas POR LA TARDE	
Objetivos	Cubiertos <input type="checkbox"/> No alcanzados <input type="checkbox"/>
Evaluación	
Propuestas	
Actividades realizadas POR LA NOCHE	
Objetivos	Cubiertos <input type="checkbox"/> No alcanzados <input type="checkbox"/>
Evaluación	
Propuestas	

# LISTA DE MONITORES



# LISTA DE CHAVALES

	NOMBRE Y APELLIDOS	POBLACIÓN	TELÉFONO	OBSERVACIONES
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				



# GRUPOS

GRUPO 1	GRUPO 2
GRUPO 3	GRUPO 4
GRUPO 5	GRUPO 6

GRUPO 7	GRUPO 8
GRUPO 9	GRUPO 10

## Cuadro de servicios

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Fregar Comida	1	2	3	4	5	6	7
Dormitorios	2	3	4	5	6	7	8
Pasillos y campa	3	4	5	6	7	8	9
Fregar Desayuno	4	5	6	7	8	9	10
Duchas	5	6	7	8	9	10	1
Poner Mesa	6	7	8	9	10	1	2
Recoger Comedor	7	8	9	10	1	2	3
Lema	8	9	10	1	2	3	4
Baños	9	10	1	2	3	4	5
Fregar Cena	10	1	2	3	4	5	6

## MENÚS CAMPAMENTO:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	LUNES
	Leche Cacao Galletas Pan Mantequilla Mermelada	Leche cacao Galletas Pan Mantequilla Mermelada	Leche cacao Galletas Pan Mantequilla Mermelada	Leche cacao Galletas Pan Mantequilla Mermelada	Leche cacao Galletas Pan Mantequilla Mermelada	Leche cacao Galletas Pan Mantequilla Mermelada	Leche cacao Galletas Pan Mantequilla Mermelada
	Macarrones con tomate  Lomo frito  Fruta	Bocadillo de cabezada con pimientos   Fruta	Lentejas Pescado Fruta   Yogur	Bocata de Jamón York y queso   Fruta	Garbanzos con chorizo  Pollo al ajillo  Fruta	Ensalada de pasta  Hamburguesas con tomate Fruta	Menestra  Lomo frito  Yogur
	Pan con nocilla	Pan con chocolate	Pan con chorizo	Pan con nocilla	Pan con chocolate	Pan con chorizo	Pan con nocilla
4 Salchichas con tomate  Quesitos Patatas chips Fruta - leche	Ensalada  Sanjacobos Patatas chips Fruta - leche	Sopa  Empanadillas O croquetas Fruta - leche	Ensalada  Tortillas Atún Fruta - leche	Sopa Jamón con tomate Patatas chips Fruta - leche	Ensalada  Panceta - Chistorra Yogur	Picoteo	

**Movimiento Juvenil Interparroquial de Tafalla**

**Campamento de verano. 19-26 julio 2004**

Descargado de: <http://www.marianistas.org>

## TURNOS DE COCINA MONITORES

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	LUNES

Movimiento Juvenil Interparroquial de Tafalla

Campamento de verano. 19-26 julio 2004

Descargado de: <http://www.marianistas.org>

## "GNOMOS"

LUNES

### OBJETIVOS

- *Crear un ambiente acogedor desde el primer momento.*
- *Intentar que desde el primer momento se metan en la historia que hemos preparado.*
- *Informar y conocer las normas que van a regir durante el campamento.*
- *Esforzarnos en conocer los nombres de cada uno de los chavales y monitores.*
- *Que el chaval se dé cuenta de la importancia de la naturaleza.*



## MAÑANA

Cuando los chavales están en el autobús camino del campamento, aparece un pergamino en cada autobús contando la historia. El hilo de la historia se refiere a una solicitud que hacen desde la comunidad de Gnomos a los chavales humanos del campamento para que les ayuden. Los humanos con sus ciudades y fábricas están destruyendo la naturaleza y todo lo que esto implica de vida animal y vegetal y por supuesto su propia vida. Se trata de estos asuntos: (animales muertos, peces en el río, industrias, ciudades, polución, deforestación).

Les propone a los chavales entrar en su mundo, para ello, les echa unos "polvos mágicos" o algo así para que se reduzcan hasta su tamaño. Así, al llegar al campamento, los monitores que están allí aparecen ya disfrazados.

### *SOLICITUD DE AYUDA*

*Estimados niños:*

*Tal vez os sorprenda recibir una carta en este viaje que estáis realizando para ir de campamento. La verdad que un autobús no es el lugar más habitual en el que se reciben cartas, y mucho menos ahora, en vacaciones de verano.*

*Primero nos tenemos que presentar. Somos una comunidad de Gnomos que vivimos en los bosques de Urkiola. Estos bosques han sido siempre nuestro hogar desde hace muchos, muchísimos cientos de años. Ya sabéis que nosotros, los Gnomos, vivimos unos 400 años, así que imaginar la de años que llevamos en estas tierras. Somos varias familias que vivimos en las raíces y en las copas de nuestros árboles. Algunos vivimos también en setas y en distintos lugares.*

*Os podéis preguntar, ¿cuál es el motivo de vuestra carta? ¿Por qué nos escribís a nosotros si no os conocemos de nada? Es verdad, tal vez os sorprenda esta carta, pero el motivo de la misma es solicitar vuestra ayuda. Sí, ayuda, os necesitamos.*

*Sabéis que el bosque es nuestra vida, que nosotros vivimos en él, trabajamos en él, en una palabra, lo necesitamos para vivir. También vosotros, los humanos necesitáis los bosques, ellos son los pulmones de la tierra, sin ellos no habría oxígeno para vivir. Pues bien, desde hace algunos meses, algunos humanos están explotando nuestro bosque sin ver las consecuencias que eso puede tener. Poco a poco las fábricas y las ciudades están comiendo terreno a la naturaleza, además se están talando todos los árboles, que además de ser nuestras casas también lo son de muchos animales.*

*Nuestros ríos y fuentes están siendo contaminados por vertidos de las fábricas y los animales acuáticos mueren envenenados cada día. Las chimeneas de las ciudades, y los motores de los coches están creando una gran nube de humo tóxico que no permite que llueva con normalidad, e incluso nos impide respirar aire puro y a veces incluso no podemos ver el sol.*

*Chicos, esto es un verdadero desastre. No comprendemos cómo pueden destruir algo tan importante como es el bosque. Por eso necesitamos vuestra ayuda, nosotros y todos los demás seres del bosque, también los animales y las plantas, todos os necesitamos. Cuantos más seamos mejor podremos luchar por la naturaleza.*

*Pero hay un pequeño problema, bueno, un gran problema. Vosotros sois muy grandes, no cabéis en nuestro mundo. Nosotros medimos muy poco, bueno, exactamente unos 15 centímetros si nos quitamos el gorro, y nuestro peso es de unos 300 gramos, poco más de un cuarto de kilo, así que algo tenemos que hacer para que cuando vengáis no nos piséis. Hemos reunido el gran consejo, presidido por nuestro juez y nuestro druida y se ha decidido reduciros a nuestro tamaño.*

*Para eso, junto a este pergamino se os incluye un saquito con unos polvos mágicos reductores. Vuestros monitores os los echaran sobre vuestras cabezas cuando pare el autobús a almorzar. Os parecerá que no pasa nada, pero en realidad, cuando vengáis a nuestro bosque veréis que sois igual que nosotros, durante esta semana solo vais a medir 15 cms.*

*Hasta pronto, os esperamos ansiosamente. Por cierto, tener cuidado con los trolls. Y también con vuestro tamaño, es muy peligroso, no se os ve.*

*Slitbaitz.*

*LOS GNOMOS*

Los chavales llegan al campamento. Aparecen monitores disfrazados de Gnomos de la casa. Dejan las cosas fuera y se sientan en corro. Comienzan a contar la historia.

*"Como ya os hemos contado en la carta en que os hemos solicitado vuestra ayuda, nos alegramos mucho de teneros aquí entre nosotros. Bienvenidos al Bosque Urkiola. De parte de todos los habitantes del bosque os damos nuestra más calurosa bienvenida.*

*Tenemos un gran problema, el cual estamos seguros que nos vais a ayudar a resolver. El gran juez de los Gnomos ha tenido desde el comienzo de la historia el medallón que contiene la clave para abrir el cofre de la vida. En este cofre se guardan todos los secretos de la naturaleza que nosotros hemos custodiado desde tiempos remotos. El medallón ha desaparecido de forma inesperada, y ahora las grandes máquinas de los humanos están acabando con nuestro bosque. Todos los seres que habitan este bosque (ninfas, duendes, elfos, hadas, enanos, etc...) nos encontramos indefensos ante esta situación. Aunque nadie lo sabe en realidad, la mayoría de nosotros piensa que los ladrones son los trolls, unos seres abominables que se hayan escondidos en los lúgubres pantanos.*

*Parece ser que ellos se lo han vendido a un grupo de empresarios sin escrúpulos que quieren aprovechar para vender toda la madera de nuestros bosques y poner grandes fábricas con chimeneas contaminantes. Lo que nosotros necesitamos es recuperar el medallón, que al separarse de nuestro pueblo, se divide en seis pedazos, uno por cada punta de la estrella que forman. Cuando tengamos el medallón podremos desvelar las palabras que abren el gran cofre de la vida, donde encontraremos las herramientas para proteger nuestro mundo.*

(Dentro del cofre vamos a encontrar agua, tierra, hojas, aire, plumas...etc., y la receta para hacer una pócima de la libertad)

Estas palabras forman el medallón (UNA ESTRELLA DIVIDIDA EN 6 PARTES). Se hace en una plancha de madera, en la que encajan las 6 piezas.

AMISTAD AMOR RESPETO PAZ UNIÓN NATURALEZA

Después de la historia que se ha hecho en la campa, los Gnomos (monitores), llevan a los chavales alrededor del GRAN ÁRBOL DE LA SABIDURÍA. Este árbol es el que indica a todos los seres del bosque, qué hacer ante las dificultades. Vamos a presentar a los chavales como nuevos seres del bosque. Para ello:

- Se les pintan los coloretos
- Se les pintan pecas
- Se les pinta la nariz

(Un monitor se sube al árbol entre las ramas para que no le vean los chavales)

Uno de los Gnomos se dirige al árbol presentado a los chavales que nos van a ayudar a salvar nuestro bosque. El árbol les saluda cortésmente y les dice que cada uno de ellos debe ser acogido por una de las familias de Gnomos para vivir. De esta forma se distribuyen las habitaciones.

Se hacen pegatinas con formas de setas de colores con los nombres de los chavales. 10 grupos diferentes.

Habitación 1 abajo: En las raíces de un gran sauce

Habitación 2 abajo: En las raíces de un bonito pino

Habitación 1 arriba: En la copa de una esplendida secuoya

Habitación 2 arriba: En la copa de un exótico ciprés

Nos han dejado también los Gnomos de los jardines, 4 grandes setas para que viváis estos días:

Tienda 1: Una pequeña seta pinta

Tienda 2: Un cómodo champiñón

Tienda 3: Un fresco hongo

Tienda 4: Un alegre perretxiko

Los chavales llevan sus cosas a sus lugares y vuelven alrededor del árbol.

Se hacen juegos de presentación para conocernos mejor.

- Me enamoro de ti
- Cesta revuelta
- Juego de tus vecinos
- Presentarse con el nombre y una rima: (Me llamo Andrés y me huelen los pies...)

Explicación de las normas de la casa.

## COMIDA

### TARDE (16:30):

Dinámica de construcción de "trampas" para los trolls.

Se harán unos diez grupos para las trampas.

Los trolls se han enterado de que hemos llegado a la casa y seguro que cuando llegue la noche vendrán a husmear y ver que ser pueden llevar (o a quién), por eso vamos a proteger la casa con unas trampas.

Las instrucciones para la construcción de las trampas nos las darán los propios Gnomos ya que éstos están acostumbrados a estas visitas inesperadas. Serán en plan manuscrito e indicarán cómo construir las trampas con distintos materiales:

Cuerda  
 Estacas  
 Campanillas o cascabeles  
 Orientaciones norte - sur (hace falta brújula)

Los mapas de instrucciones estarán escondidos por la campa, y se les pueden dar pistas para encontrarlos. Los trolls no saben leer.

Buscan las instrucciones antes de la merienda y después de merendar se procede a la construcción de las trampas. Después de hacer las trampas, se expone su funcionamiento al resto de grupos.

Los mapas se guardan y se utilizan para adornar la casa.

**PISTAS PARA LOCALIZAR LOS MAPAS (Cada grupo recibe una en código)**

Si tienes hambre comes si tienes sueño duermes y ¿a dónde vas si tienes sed? (FUENTE)

◆✠ ◆✠✠■✠ ◆ ✠✠○□✠ ✠□○✠ ◆ ◆✠ ◆  
 ✠✠■✠ ◆ ◆◆✠↑□ ✠◆✠□○✠ ✠ ☹ ☹  
 ✠⇄■✠✠ ✠✠ ◆✠ ◆✠✠■✠ ◆◆✠✠

Soy roca blanca y estoy seguro que sentado sobre mí pasas algunos ratos en tus días generalmente después de las comidas (WC)

◆□✠ ○◆✠ ✠◆✠✠□ ✠ ✠◆□✠ ◆✠✠◆□□  
 □◆✠ ◆◆✠◆✠✠□ ◆□○□✠ ○✠ □✠✠◆  
 ✠◆✠◆□◆ □✠◆□◆ ✠◆ ◆◆◆ ✠✠✠✠  
 ✠✠■✠□✠○✠■◆✠ ✠◆◆✠ ✠◆✠ ◆◆◆  
 ✠◆ ✠□○✠✠◆

Soy muy anciano y sabio frondoso en primavera y algo menos en invierno eso si siempre vigilante desde lo alto (ÁRBOL)

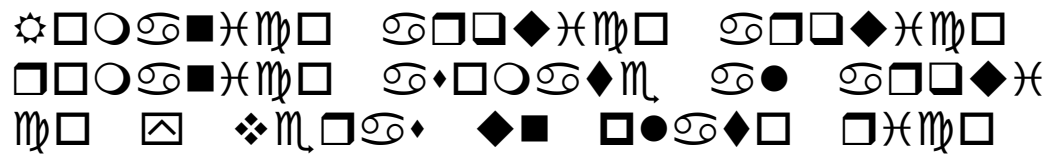
◆□✠ ○◆✠ ✠◆✠✠✠□ ✠ ◆✠✠✠□ ✠ ✠  
 □□■✠◆□◆ ✠◆ □□✠○✠◆◆✠□✠ ✠ ✠◆  
 ✠□ ○✠■□◆ ✠◆ ✠◆◆✠✠□□ ✠◆□ ◆✠  
 ◆✠✠○□□✠ ◆◆✠✠◆◆✠ ✠◆◆✠ ◆◆◆  
 □ ✠◆◆□

Unas veces más abierta otras más cerrada pero sin mi permiso no pasa nada (PUERTA)

◆◆◆◆ ◆◆◆◆ ◆◆◆◆ ○◆◆◆ ✠◆◆◆□◆◆◆ □◆◆◆  
 ✠◆◆◆ ○◆◆◆ ✠◆◆◆□□◆◆◆ □◆◆◆ ◆◆◆ ○◆◆◆  
 □◆◆◆○◆◆◆ ◆◆◆ □◆◆◆◆ ◆◆◆◆



Romanico arquico arquico romanico asómate al arquico y verás un plato rico  
(ARCO COMEDOR)





a	→	☪
b	→	♋
c	→	♌
d	→	♍
e	→	♎
f	→	♏
g	→	♐
h	→	♑
i	→	♒
j	→	♓
k	→	♈
l	→	♉
m	→	♊
n	→	♋
ñ	→	♌
o	→	♍
p	→	♎
q	→	♏
r	→	♐
s	→	♑
t	→	♒
u	→	♓
v	→	♈
w	→	♉
x	→	♊
y	→	♋
z	→	♌
¿	→	♍
?	→	♎
¡	→	♏
1	→	♐
2	→	♑
3	→	♒
4	→	♓
5	→	♈
6	→	♉
7	→	♊
8	→	♋
9	→	♌
0	→	♍

## CENA

Después de la cena se hace la actividad de la noche. Cuando están todos en corro para explicar el juego de la noche sonará la campana, simulando que las trampas han surtido efecto y al salir nos encontraremos con un trozo de medallón que al troll se le ha caído. Los trolls tendrán mucho más cuidado la próxima vez.

Juego de *General - Capitán y Soldado*, adaptado a *Elfos - Ninfas y Gnomos*. (2 bandos compuestos por *Elfos Ninfas y Gnomos* y 2 campos de batalla). Los prisioneros se van agarrando como en el juego de la cadena.

Oración y a dormir.

**MARTES (Vamos a la piscina del pueblo)**

OBJETIVOS

- *Que se respete en la piscina a la gente del pueblo.*
- *En los talleres: colaborar con el que le cuesta y compartir materiales.*
- *Abrirnos a los que no son conocidos y escuchar a los demás.*

LEMA:

*(TIERRA Y SALES MINERALES)*

*Necesitamos tierra que dé vida ¿en donde pones tus raíces?*

*Evangelio: El sembrador.*

## MAÑANA

Está programada la mañana en la piscina. Después de desayunar y de hacer los servicios, se reúne a los chavales para explicarles la actividad.

Los Gnomos quieren enseñarnos cuáles son sus lugares de recreo. Para eso se les dice que vamos a ir a ver los lagos en los que nos bañamos durante los días calurosos del verano. Esperamos a que lleguen los autobuses y vamos a las piscinas de Durango.

*Previamente se habrá avisado de que vamos y saldremos hacia allí sobre las 10:30.*

En las piscinas se tantea a ver si hay sitio para hacer algún juego de corro o algunas canciones antes de bañarnos.

Tiempo de baño libre hasta la hora de comer.

Cuando se llega a la casa duchas y comida.

## TARDE

Talleres para la decoración de los hogares de los Gnomos:

- **Setas hucha - papel encolado:** (Globos, 100 periódicos, 100 rollos papel higiénico, cola, pinceles, pinturas al agua grandes).
- **Colgador gnomo:** Cartón con figura de gnomo, 100 periódicos, ganchicos 200, pinturas)
- **Pergamino - cuero:** Papel marrón, mechero, liza, palicos.

## NOCHE

Si sale buena noche se hace una hoguera con cantos y juegos de toda la vida. Si no está la noche para estar fuera se juega dentro a los juegos de interior.

## VELADAS

Canciones que se les podrían enseñar:

- Ani Kuni
- El arca de Noé
- El León
- El mamut
- Ematume
- Viva la gente
- Ortan chiviri...
- Puños fuera
- Aurresku
- La Nani
- Rokitoki
- Minué
- Pelota de pim-pom
- La txiva

Juegos para veladas:

- La manta.
- El silbato (en la espalda).
- El ciego, el mudo y el paralítico.
- Las cuerdas (el anillo).
- Películas (mímica).
- Oveja y el lobo.
- El cuadrado (la tiza).
- Potencia pulmonar (el mechero y harina).
- La momia (del libro azul nº1 pág.66).
- El sastre.
- Baile de globos.
- La máquina aumentadora (libro 1 pág. 65).
- Calzar sillas.
- La caja musical.
- Hª de canario - cangrejo- canguro.
- Canciones (tarjetas- frases).
- Director de orquesta.
- Pobre gatito.
- Tormenta.
- Calzar las sillas.
- Tormenta.
- Historia de canguros - cangrejos y canarios.

Cuando estamos dentro de la velada, aparece entre los chavales un **Elfo**.

Se presenta a los chavales y les anima a seguir trabajando en la búsqueda del medallón para conseguir salvar a la naturaleza. Les dice que hace un rato ha visto dos trolls que están hablando de qué es lo que han hecho con la segunda parte del medallón.

*"Estaba yo paseando esta noche por el bosque, como nos gusta tanto hacer a los Elfos de estos lugares, cuando he oído a dos Trolls que venían por el camino. Como hacemos todos los seres del bosque, en ese momento me he escondido. Llevaban en sus manos la segunda pieza del medallón. Iban discutiendo, (estos bichos siempre discuten). No sabían cómo llegar a encontrarse con los humanos para entregarles dicha parte del medallón. Al final, no he conseguido entender muy bien qué es lo que iban a hacer. Parece que lo iban a esconder en un lugar para que lo recogieran los humanos, creo que han dicho algo parecido al límite de su propiedad. No estoy muy seguro, tal vez en las vallas que delimitan el bosque, o en alguna puerta, o en alguna señal... Vamos a dividirnos para buscarlo".*

Se dividen en 4 o 5 grupos y los monitores con ellos, cuando lo encuentran se llama a todos y nos juntamos otra vez.

Oración y a la cama.

## MIÉRCOLES

### OBJETIVOS

- *Que el chaval se sienta miembro de la Creación que Dios nos ha regalado.*
- *Que se respete el monte dejándolo como lo han encontrado y se sepa valorar la naturaleza.*
- *En el fuego: Que rompan la timidez y que se aprendan canciones nuevas.*
- *Crear lazos más profundos de amistad entre los niños.*

### LEMA:

*(RAICES)*

*Profundos como raíces*

*Evangelio: "Rema mar adentro".*

**MAÑANA**

Para este día se ha programado una salida al monte durante todo el día (*Para ello se deberá haber buscado un recorrido*).

Dos monitores se quedarán preparando la comida.

Tras los servicios, juntaremos a los niños y esperaremos a que aparezca la Ninfa (buscar sitio apropiado) que dirá lo siguiente:

*"Esta noche mientras revoloteaba a la luz de la luna con mis amigos los Elfos hemos oído unos ruidos extraños en un claro del bosque. Nos hemos ido acercando lentamente hasta allí y hemos visto una familia de Trolls colocando unas trampas muy peligrosas para cazar a nuestros amigos los animales. Al marcharse, hemos intentado destruir la trampa, pero como sabéis, somos pequeños y éramos pocos, así que he venido hasta aquí para pedir ayuda a los Gnomos y entre todos poder salvar a nuestros amigos los animales. El lugar no está cerca, deberéis de ir bien preparados. Es posible que no lleguéis antes de comer, así que yo diré a los Gnomos el recorrido que deberéis seguir y que preparen los víveres. Yo os espero allí advirtiendo a los animales del peligro que corren. No tardéis en llegar, pues los Trolls pueden llegar a buscar sus presas y descubrirnos a todos"*

(Posibilidad de parar a almorzar algo por el camino (fruta...)).

Al llegar a la trampa, la Ninfa habrá caído en ella. Destruiremos la trampa (no debe de ser fácil para que se haga entre varios), y salvaremos a la Ninfa. Ella les vuelve a contar que ha visto un trozo de medallón y al ir a cogerlo ha caído en la trampa. Era un cebo preparado para los Gnomos.

Se come, se realizan juegos (balones...). Al comenzar la vuelta a casa, encontramos en un lugar visible (en un árbol con un cuchillo, por ejemplo) un mensaje "en clave Troll" en el que se diga:



Os hemos visto, sabemos que  
vuestros hogares  
están deshabitados. Vamos a  
buscar lo que nos pertenece.

οσ ηεμοσ ωιστο, σαβεμοσ θυε  
ωυεστροσ ηογαρεσ  
εσταν δεσηαβιταδοσ. ωαμοσ α  
βυσχαρ λο θυε νοσ περτενεχε.  
υΕ, υΕ, υΕ

A	α	J	φ	R	ρ
B	β	K	κ	S	σ
C	χ	L	λ	T	τ
D	δ	M	μ	U	υ
E	ε	N	ν	V	ω
F	φ	Ñ	〉	W	ω
G	γ	O	ο	X	ξ
H	η	P	π	Y	ψ
I	ι	Q	θ	Z	ζ

Llegamos a la casa y vemos que los Trolls se han adelantado (dejan un rastro) y nos han robado uno de los dos trozos del medallón que allí teníamos.

Ducha, y cena.

Velada tranquila con juegos de velada y canciones.

Oración y a dormir.

**JUEVES****OBJETIVOS**

*- Fomentar el compañerismo entre los miembros del mismo grupo tanto en las Olimpiadas como en el juego de luz y sonido. Se pondrá especial cuidado en realizar las actividades unidos y no enfadarse con los que tienen menos habilidad.*

**LEMA:**

*(TRONCO)*

*Firmes como un tronco siendo fieles a la sabia (valores, fe...) que nos recorre por dentro.*

*Evangelio: "Higuera seca".*

Oración, desayuno y servicios.

## MAÑANA.

Olimpiada enfocada hacia la historia que durará toda la mañana.

Aparece un Enano, este personaje es muy saltarín y juguetón. A la vez es un poco mentiroso. Quiere divertirse, no es malo, pero sí un poco fastidioso.

*"Soy el Enano "Saltarín" (aparece saltando, dando brincos, muy revoltoso y movido; lleva un zurrón o un bolso en su traje). Soy el ser más juguetón de este bosque, me encanta jugar, me chifla jugar, reír, saltar. ¿Sabéis?, nadie me toma en serio, ni siquiera los Trolls, así que tengo facilidad para estar con ellos, y me río de ellos a su cara. Ayer por la tarde, cuando os fuisteis con la Ninfa a quitar las trampas, vi a dos Trolls que se acercaban a la casa. Registraron todas vuestras cosas, yo les veía desde las ventanas, y vi que cogían una de las partes del medallón. Cuando salieron, como siempre alborotados, yo fui corriendo a donde estaban ellos. Salté, brinqué, bailé, les volví medio locos. Ellos hicieron lo mismo que yo, y en un descuido les quité el medallón. Lo tengo aquí, en mi zurrón. Pero, sabéis, no os lo voy a dar, ja ja ja ja.*

(El Enano sigue saltando, y metiéndose entre los chavales).

*Sabéis, quiero que os lo ganéis. No os lo voy a dar, quiero que juguemos, que nos divirtamos. No sé, no sé... ¿Podemos organizar una Olimpiada?...*

*Eso es. Organizaremos una Olimpiada.*

Durante la Olimpiada el Enano aparecerá dos o tres veces entre ellos.

8 equipos con juegos en plan deporte rural.

<i>Olimpiada</i>									
G1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
G2	0	2	3	4	5	6	7	8	1
G3	0	3	4	5	6	7	8	1	2
G4	0	4	5	6	7	8	1	2	3
G5	0	5	6	7	8	1	2	3	4
G6	0	6	7	8	1	2	3	4	5
G7	0	7	8	1	2	3	4	5	6
G8	0	8	1	2	3	4	5	6	7

- 1) Meter los gorros Gnomos en anillos.
- 2) Coger moneda en barreño de agua y Cola-Cao.
- 3) Meter anillos en palos.
- 4) Colgar globos de "agua" pinchar con la boca.
- 5) Contar granos de arroz.
- 6) Llenar una botella de agua vaso a vaso.
- 7) Comer una manzana colgada.
- 8) Llenar un vaso con una jarra de agua en la cabeza.

**Nota:** Cada monitor dará una puntuación a cada grupo y les pondrá una marca con una cera en la cara.

Otras opciones:

- Sokatira
- Txingas.
- Carrera de carretillas.
- Carreras de relevos y dar vueltas alrededor de zapatillas.
- Carrera con los pies atados (también por parejas).
- Sujetar una moneda con la frente por parejas.

Como el Enano es un poco mentiroso, cuando termina la Olimpiada, los chavales se reúnen alrededor del enano para que les entregue la parte del medallón, pero cuando abre su zurrón está vacío.

*"Ya os he dicho, que nadie me toma en serio, ya veis por qué. ¿A que hemos pasado una mañana muy divertida?. De verdad, creedme que tengo la esquina del medallón, pero a la vez necesitaría que me ayudarais a hacer una pócima medicinal. La necesito para curar a uno de mis hijos. Necesito un montón de ingredientes. Si me invitáis a comer yo os lo cuento esta tarde".*

Comida

### **TARDE.**

El Enano convoca a todos los chavales a su alrededor a eso de las 5 de la tarde. Entonces les entrega a cada uno de los chavales una tarjeta con los ingredientes: (5 hojas distintas identificadas, agua de algún lugar predeterminado, corteza de algunos árboles, piedras, caracoles vacíos, tierra, ...)

Al primer equipo que consiga toda la pócima con los ingredientes correctos identificados por los monitores se le entrega el trozo de medallón.

## NOCHE

Juego de luz y sonido. (8 GRUPOS DE 10 PERSONAS).

<i>Luz y sonido</i>									
G1	1	2	3	4	5	6	7	8	
G2	2	3	4	5	6	7	8	1	
G3	3	4	5	6	7	8	1	2	
G4	4	5	6	7	8	1	2	3	
G5	5	6	7	8	1	2	3	4	
G6	6	7	8	1	2	3	4	5	
G7	7	8	1	2	3	4	5	6	
G8	8	1	2	3	4	5	6	7	

Prueba 1: Explotar 1 globo entre todos los del grupo, no 1 cada 1, 1 entre todos. (SILBATO).

Prueba 2: Enhebrar aguja e hilo, cada uno 1 vez. (CACEROLA).

Prueba 3. Se introducen varios objetos, más de 11, en una bolsa grande y al tacto cada uno debe adivinar qué es. 1 objeto por chaval. (LUZ ROJA).

Prueba 4: Se prepara un típico guiso gnomo, cada miembro del grupo debe degustar las delicias culinarias de éstos. 1 cucharilla por chaval. Adivinar de qué está hecho, 7 ingredientes. (LUZ VERDE).

Prueba 5: Pasarse un cuadrado de cartón o una pelota de ping-pong, sujetándolo únicamente con la boca, aspirándolo. Se pasa por todos. (LUZ INTERMITENTE).

Prueba 6: Escribir un piropo en condiciones porque se lo merecen para cada monitor. (LUZ BLANCA).

Prueba 7: El juego de las películas, 3 las interpretan y los otros 5 la adivinan. Blancanieves, Buscando a Nemo, Harry Potter. (SILBIDO).

Prueba 8: Atarles los cordones de los zapatos y mandarlos a otro puesto. (YEMBE).

Antes de acostarse, cuando estén sentados para la oración, se lee un pergamino que nos han entregado.

En el pergamino se nos indica que en un lugar muy lejano reinan unas Damas que conocen la solución para poder encontrar una de las partes del medallón que conseguirá destruir a los Trolls para siempre.

Oración y a la cama.

**VIERNES**

**OBJETIVOS**

- *Que todos los niños se enteren bien del hilo del día (este día tiene mucha dificultad).*
- *Traer a todos los niños sanos y salvos a casa.*
- *Respetar a la gente de la playa.*
- *Que acojamos a todos en nuestros corros de amigos o juegos.*

**LEMA:**

(RAMAS)

**Acogedores como ramas (acogen a los pájaros y a los frutos)**

Evangelio: "La vid y los sarmientos".



**MAÑANA**

Oración, desayuno y servicios.

Día de playa.: Avisos del material de playa (cremas, gorras, bañador, toalla, chancletas...)

Aparece un mensaje en el comedor de un animal (zorro) que dirá lo siguiente:

*"Queridos amigos y amigas, soy SWIFT el zorro. Soy el mensajero de las Tres Damas Mágicas. Ellas os dan las gracias en nombre de todos los animales por haber destruido las trampas que colocaron los temidos Trolls.*

*Ellas saben que tenéis una difícil misión: Recuperar todas las partes del medallón, por eso os invitan a que recorráis sus tierras ya que allí se encuentra una importante información para poder recuperar otra parte del medallón.*

*Aquí tenéis un mapa de la zona os ayudará y guiará durante todo el día. Venid a mi tierra mágica y os ayudaré. Daos prisa, no hay tiempo que perder"*

Salida en autobús.

Viaje al bosque encantado (Oma) (Se puede poner un capítulo en el bus de David el Gnomo en el que aparezca el zorro Swift ya que los niños no conocen a David El Gnomo).

Los niños llegan al bosque encantado donde verán el bosque y durante el recorrido encontrarán una de las partes de un mapa con un mensaje:

*"Hola niños, soy la Dama de Oma la reina de la Tierra y os quiero agradecer vuestra tarea. Para ello debéis guardar bien esta parte del mapa ya que os será muy útil a lo largo del día"*

Al salir de la Reserva de Urdaibai, los niños encontrarán otra parte del mapa con otro mensaje:

*"Queridos amigos, ¿qué tal el día? Yo soy la Dama de Urdaibai, la reina del aire. Aquí tenéis otra parte del mapa, unirlo al trozo que ya tenéis y guardarlo con mucho cuidado"*

Nos vamos a la playa de Laida.

## COMIDA

Después de comer aparece un trozo de un mapa y otro mensaje:

*"Soy la Dama de Laida, Reina del Mar ¿qué os han parecido las tierras de mis compañeras? Espero que disfrutéis de mis aguas. Aquí tenéis otra parte del mapa. Espero que junto con las que ya tenéis podáis encontrar otra parte del medallón. Pasadlo bien y mucha suerte en vuestra búsqueda"*

## TARDE

Libre en la playa. (Pensar en un juego por si no nos podemos bañar)

Vuelta a casa.

Se busca el trozo de medallón.

Ducha y cena.

## NOCHE

Noche de terror, con aparición de algún Troll (que puede ser algún monitor que sólo vaya el fin de semana).

Oración y a la cama.

# *La leyenda del bosque de Urquiola*

En un poblado de Gnomos del valle de Leza circulaba una historia de Gnomos antepasados que vivían en aquel bosque. Estos amanecían con sus gorros puntiagudos pintados de sangre y con extrañas escrituras en lengua Troll.

Estos Gnomos siempre acababan volviéndose locos. Al cabo de los siglos, esto dejó de ocurrir. Pero no hace mucho los Gnomos de aquel poblado decidieron averiguar si aquella leyenda era cierta. 3 sabios Gnomos con la ayuda de su viejo amigo el zorro Swift emprendieron el viaje a la zona más tenebrosa del bosque donde se creía que habitaban los Trolls. Al llegar al lugar y ver que no había nada decidieron pasar la noche escondidos en la corteza de un árbol, y poder ver lo que a su alrededor sucedía.

Todo iba bien hasta que empezó a anochecer, debido a que de repente se empezaron a oír de lejos unos extraños sonidos, poco a poco el volumen de aquellos sonidos fue aumentando hasta que los Gnomos asustados se dieron cuenta de que aquel sonido tan terrorífico eran las carcajadas de unos Trolls que no debían de andar muy lejos.

Los 3 Gnomos asustados decidieron salir de su escondite y buscar el lugar en el que estaban los Trolls y así averiguar porqué se reían de esa forma tan terrorífica. Así que los tres con su amigo el zorro Swift dieron vueltas por el bosque pero no lograron ver a ningún Troll, pero sí que seguían oyendo aquel terrorífico sonido. Decidieron no seguir buscando y se escondieron en la corteza de un árbol hueco.

Al amanecer, los Gnomos decidieron volver a su poblado, pero cuando empezaron a llamar al zorro comprobaron que este no venía. Pensando que éste había vuelto al poblado por su cuenta, decidieron volver a casa.

Andaban y andaban pero no conseguían salir del bosque. Pasaban las horas y uno de ellos se dio cuenta de que estaban dando vueltas y pasaban todo el rato por el árbol donde habían dormido, así que decidieron tomar otros caminos pero siempre acababan llegando al árbol. Lo intentan por última vez, pero otra vez acaban en el árbol y para su asombro descubren un pergamino Troll y pisadas de su amigo el zorro Swift.

Los Gnomos asustados descubren otro árbol hueco en el que poder pasar la noche. Esa noche también se oían carcajadas de Troll.

Al amanecer, uno de los Gnomos se despertó, y para su asombro vio que solo uno de sus compañeros estaba a su lado. Rápidamente despertó a su amigo y se pusieron a buscar a su compañero desaparecido. Buscaron por los alrededores, pero no encontraban nada. Los dos Gnomos se empezaron a poner muy nerviosos, y no tuvieron otro remedio que dejar de buscar a su amigo y ponerse en marcha para conseguir salir de aquel bosque tan tenebroso. Pero era en vano todos sus intentos quedaban frustrados al ver que siempre llegaban al mismo punto, aquel árbol se había convertido en el principio y el final de todos sus intentos de escapar de aquel lugar.

Los dos Gnomos ya sin fuerzas para continuar decidieron parar a descansar en aquel árbol, ambos no duraron mucho despiertos. De repente unas fuertes carcajadas les hicieron despertar y al abrir los ojos vieron los cadáveres de sus dos amigos el Gnomo y el zorro Swift, y vieron como 5 Trolls enormes los habían rodeado. Y mientras 4 Trolls se reían sin parar. Uno de ellos que parecía ser el jefe les decía una y otra vez: **AHORA OS TOCA A VOSOTROS**. Al oír esto, los dos Gnomos intentaron escapar pero ya era demasiado tarde...

A las pocas semanas, en el poblado Gnomo, los familiares de los tres Gnomos encontraron los sombreros de sus familiares desaparecidos y unos pergaminos escritos en lengua Troll en los que se retrataban la cruel matanza que los tres Gnomos recibieron.

**Movimiento Juvenil Interparroquial de Tafalla**

**Campamento de verano. 19-26 julio 2004**

**Descargado de: <http://www.marianistas.org>**

**SÁBADO****OBJETIVOS**

*- Fomentar el compañerismo entre los miembros del mismo grupo tanto en las Olimpiadas como en el juego de Luz y sonido. Se pondrá especial cuidado en realizar las actividades unidos y no enfadarse con los que tienen menos habilidad.*

*- Evitar la rivalidad*

**LEMA:**

*(HOJAS)*

***Entregados y serviciales como hojas** (dan sombra a los demás, protegen los frutos, nos dan oxígeno y vida, son comida para algunos animales)  
(Se puede leer a la noche)*

Parábola de la hoja: pág. 107 del libro "Educar con Parábolas".

**MAÑANA**

Oración, desayuno y servicios.

Aparece un Uldra (Gnomo ciego y feo con la cara pintada de blanco y bastón mágico) con el siguiente mensaje desde Laponia:

*"Hola amigos Gnomos, soy un Uldra, y vengo desde Laponia. Como podéis observar soy ciego pero tengo un bastón mágico que os puede servir de gran ayuda para encontrar la parte del medallón que fue forjada en Laponia. Mi bastón, al igual que los detectores de metal nos ayudará a encontrarla. Pero, tengo un problema. Se me ha caído el bastón al río y ha perdido su poder, necesitamos encontrar nuevos polvos mágicos para que vuelva a funcionar.*

*Para conseguirlo os deberéis dividir en grupos y completar el juego que ahora os voy a proponer.*

*Para comenzar debéis quitaros los zapatos, dejarlos en un montón y a mi señal comenzar a buscar... El equipo cuyos miembros consigan calzarse y atarse los zapatos va a conseguir una parte de un mapa para saber el lugar en el que están los polvos. Así en todas las pruebas.*

*Cuando terminéis conseguiréis formar un mapa para descubrir el lugar en el que están los polvos mágicos que deberéis guardarlos hasta mi regreso, ya que ahora debo marcharme a visitar a mis amigos los lobos.*

*Espero que comáis bien y consigáis energía para poder acabar con los Trolls si vuelven a aparecer, vendré esta tarde.*

**Gymkhana del agua (Si está buen día) Que lo hagan en bañador:**

- Llevando un vaso de plástico lleno de agua en la boca por debajo de sus compañeros que estarán "anchagarras" (piernas abiertas). Cada miembro del equipo llevará agua en el vaso sin tocarlo con la mano en ningún momento y llenando un recipiente. El monitor marcará en el recipiente la cantidad conseguida por cada equipo. 5 minutos.
- Coger una fruta en un barreño de agua con la boca y a continuación una moneda en harina. Lo hacen 2 de cada equipo. Se cronometra el tiempo invertido.
- Carrera de relevos por parejas. Llevar un globo lleno de agua en la cabeza uno con otro sin tocar con las manos. Si lo tocan o se les cae comienzan. Al llegar al final del itinerario se le pasa a otra pareja. Gana el equipo que hace antes el recorrido.
- Transportar el contenido de un cubo de agua a otro igual sin utilizar ningún recipiente. (Se emplean manos, boca, o lo que se les ocurra) Se anota tiempo invertido y cantidad de agua "rescatada".
- Hacer un traje de camuflaje. Mojarse 2 bien en la ducha de abajo y pegándose hierba y hojas, ayudados por sus compañeros camuflarse para no ser descubiertos. Se evalúa tiempo y lo bien o mal que lo han hecho.
- Un vaso lleno de agua cada uno. Varios ingredientes en la mesa. (Sal, azúcar, Cola-Cao, aceite, vinagre, tomate...) Todos deben decidir democráticamente qué echar en el vaso. Cuanto más ingredientes más puntuación, pero se lo tienen que beber entero cuando decidan no echar más ingredientes. El monitor aportará la cantidad que le parezca oportuno cuando elijan el ingrediente.
- Explotar 10 globos de agua por equipo entre todos sin emplear las manos. Unos contra otros. Se pueden utilizar los dientes, porque si no es casi imposible, pero no se les dice a ellos. Evaluar el tiempo que les cuesta.
- Pasarse agua de una jarra a otra que están en la cabeza de los chavales sin quitarlo de la cabeza.

**TARDE (alternar los que no hayan hecho el otro día)**

## Talleres

- **Setas hucha - papel encolado:** (Globos, 100 periódicos, 100 rollos papel higiénico, cola, pinceles, pinturas al agua grandes).
- **Colgador gnomo:** Cartón con figura de gnomo, 100 periódicos, ganchicos 200, pinturas)
- **Pergamino - cuero:** Papel marrón, mechero, liza, palicos.

**NOCHE**

El Uldra aparece tras la cena (o en la cena) y entrega el bastón al que le echa los polvos mágicos. Les presenta la actividad de la noche.

El Uldra, como hemos dicho es ciego, y ha pensado que sería bueno que experimentaran las dificultades ante las que se encuentran los incapacitados. Se prepara un perímetro, grande, grande, con cinta de guardias. En ese recinto se esconde el bastón. Ellos tienen que buscarlo, los monitores tienen cuidado de que los chavales no se espachurren ni se quiten el vendaje de los ojos. Para despistar se colocan distintos tipos de palos. Nadie se podrá quitar el vendaje hasta que los monitores avisen.

**DOMINGO**

OBJETIVOS

- *Chavales y monitores participar e implicarse activamente en la preparación de la Eucaristía.*
- *Respetar el medio ambiente (los monitores teniendo cuidado).*
- *Que participen y vivan la Eucaristía.*

LEMA:

*(FLORES)*

*Alegres como flores*

*Evangelio: "Estad siempre alegres".*



## MAÑANA

Oración, desayuno y servicios.

Tras los servicios aparece "TXEMAN" (Druida de los Gnomos).

*"Hola niños, soy Txeman, el Druida de los Gnomos (muy anciano). Vengo a felicitaos por el gran trabajo que estáis realizando a lo largo de los días, y por supuesto debo de agradeceros la ayuda que nos estáis ofreciendo.*

*Como es costumbre, la comunidad de los Gnomos, nos reunimos para celebrar el día del Creador de toda esta tierra que nos rodea y queremos proteger. Por eso, os quiero invitar a que entre todos preparemos esta celebración tan importante para todos los seres del mundo. Para ello mis compañeros os dividirán en grupos y entre todos intentaremos que ésta se lleve a cabo lo mejor posible. Muchas gracias y hasta luego".*

*"Después de la celebración y del banquete, os invito a que observéis los alrededores ya que en ellos podréis encontrar la parte del medallón que os falta. Mucha suerte y hasta la noche".*

Preparación de la Eucaristía.

## EUCARISTÍA

### TARDE

Paseo por los alrededores donde encontrarán la sexta parte del medallón.

(Mientras se realiza el paseo, algún monitor se queda en casa preparando la decoración de la casa para la cena y fiesta nocturna).

### NOCHE

Movimiento Juvenil Interparroquial de Tafalla  
Campamento de verano. 19-26 julio 2004  
Descargado de: <http://www.marianistas.org>

Gran fiesta del Gnomo.

Aparece de nuevo el Txeman y todos los seres del bosque. Los chavales se disfrazan. Se abre el cofre, se prepara la pócima mágica. Y se acaba o se convierte al Troll.

La cena de hoy es de picoteo, con tortillas de patata, fritos, patatas, olivas, hay que controlar que los chavales coman de todo. La pócima mágica se hace con un licor sin alcohol, de esos que venden de colores. Se le echan los ingredientes que aparecen en el arca.

LUNES

OBJETIVOS

- *Que limpien y recojan todo con orden, sin dejarse nada.*
- *Que la evaluación la hagan con seriedad, para que nos sirva a los monitores.*

LEMA:

*(FRUTOS)*

*Compartamos lo aprendido, demos fruto.*

*(Compartiendo en nuestros respectivos pueblos, los valores que hemos aprendido)*

*Evangelio:*

**MAÑANA**

Oración y desayuno.

Limpieza en profundidad de la casa y revisión.

**COMIDA**

Vuelta a casa.

# REVISION DEL CAMPAMENTO

(Rellena la ficha, dedicando un tiempo a pensar, no sirve poner sí o no; ni bien o mal, tienes que decir siempre el por qué)

NOMBRE Y APELLIDOS.....

## 1. CAMPAMENTO EN GENERAL

- ¿Cuál ha sido para ti el mejor día del campamento?
- ¿Y el peor?

## 2. ACTIVIDADES

- ¿Cuál ha sido el juego que más te ha gustado?
- ¿Cuál ha sido el que menos?
- ¿Qué te han parecido las excursiones?

## 3. CASA

- ¿Qué te ha parecido la casa y el entorno del pueblo?
- ¿Qué piensas de las comidas? ¿Te han gustado? ¿Has echado algo en falta?
- ¿Has colaborado a gusto en los servicios de la casa?
- ¿Has cuidado el material?

## 4. CONVIVENCIA CON LOS COMPAÑEROS

- ¿Te ha servido el campamento para hacer nuevos amigos?
- ¿Has tenido algún problema con alguien estos días? (Alguna riña, discusión...)

#### 4. CONVIVENCIA CON LOS MONITORES

- ¿Qué tal con los monitores?
- ¿Han hecho bien su trabajo?
- ¿Has cogido confianza con los monitores y les has pedido lo que necesitabas?
- ¿Los has necesitado en algún momento y no han estado a tu disposición?
- Los de la cocina; ¿se han esmerado, según tu parecer para que la comida fuera variada y estuviera preparada a su hora?

#### 4. CONCLUSIONES DEL CAMPAMENTO

- ¿Qué conclusión has sacado del campamento?
- ¿Te ha servido el campamento para conocer más a Jesús y para rezar?
- ¿Te vas con buena impresión del campamento?
- ¿Volverías el año que viene?