



Agradecimientos

Gracias a nuestra Provincial por seguir confiando y animando este trabajo Pastoral.

Gracias a la Hermana Pilar Omella por ser la impulsora de esta actividad y por su apoyo incondicional desde la Dirección del Centro.

Gracias a la Comunidad de Hermanas que siempre está: a la hora que sea para abrir, de cerrar, de invitar a comer, de coser y de lo que de ella se necesite.

Gracias a la Hermana Victoria Lavilla por su trabajo y dedicación que siempre nos suma excelencia.

Gracias a los Padres por confiar año tras año en este Equipo de Animadores.

Gracias a los alumnos por su ilusión: ella es el principal motor de todo esto.

Gracias a Javier Rodríguez por sumarse como uno más y celebrar con nosotros lo que vivimos.

Gracias a la Asociación de Padres y Madres por la ayuda económica.

Gracias al Equipo de Animadores por trabajar duro, sin vosotros nada de esto se podría hacer. Es una suerte contar con todos vosotros.

Gracias a Equipo de Coordinación que trabaja para la tranquilidad de todos.

Gracias a la Hermana Carmen Elena por venir desde Madrid a compartir con nosotros estos días.

Dirección del Proyecto:
María Pilar Omella Griñón

Coordinadores del Proyecto:
Gustavo García Mendoza
Francisco Morales Rodríguez
Rosa Pereñiguez Rodríguez
Marta Reina Vazquez.
Teresa Rodríguez Perez de Ayala.
Brigi Romero Falcón.
Susana Rubio Pons
Carmen Elena Asensi

Autores:
Ana Berbel
Luís Toribio Bernárdez
Pedro García Mendoza
Inmaculada García Bernárdez
Macarena Somoza Barragán
Isabel M^a Molina
Arturo Morales
Rocío Bernal
María Resino
Javier Valcarreres
Celia Oliver Pozo
Rocío Martínez Gómez
Joaquín Gamero
Mariola Medina
Cristina Martín
José M^a Baena Tortosa
Paco Gallego
José M^a Fernández
Cristina Molina Müller
Sonsoles López de Sagrado
Juan Carlos Vergara
Dora Herrera Mayorga
Leonor Toribio Bernárdez
Paula Blanco Calvo

© Este campamento fue realizado por el Grupo Antorchas M.S.A



C/Padre Damián 2
CP 41011
Sevilla

PASTORAL

PC. 0. 6
Revisión 0

PROGRAMACIÓN DEL CAMPAMENTO

PC.O.6 PASTORAL PROGRAMACIÓN DEL CAMPAMENTO

“La aventura de Crecer”

Elaborado por: Equipo de Monitores M.S.A	Revisado por: El Coordinador M.S.A	Aprobado por: La Dirección Titular.
Fecha: 27 de junio de 2006	Fecha: 28 de junio de 2006	Fecha: 29 de junio de 2006
Este documento es propiedad del Colegio Santa Ana de Sevilla, quién se reserva el derecho de solicitar su devolución cuando así se estime oportuno. No se admite hacer copia parcial o total del mismo, así como mostrar a empresa o particulares sin la expresa autorización por escrito de la Dirección del Centro.		

La Aventura de Crecer



“Guapa es la historia de quien no se da por vencido en el maravilloso viaje de encontrarse a uno mismo, de quien acepta cumplir años y seguir teniendo miedos, de quien llena la almohada de inseguridades pero al levantarse siempre hace la cama, de quién sonríe de verdad y como antes: sin darse cuenta, de quien consigue que lo que quiere y lo que le apetece hagan las paces, de quien hace del tiempo un aliado sigiloso que, cada mañana y frente al espejo del alma, le hará sentirse cada vez un poco más guapa.”

La Oreja de Van Gogh

Crecer conlleva emociones, vivencias, recuerdos y experiencias, decisiones, proyectos, etc. Los cuales se enlazan como una red. Esta red (yo) a su vez interacciona con otras redes (los demás yo). Estas interacciones vuelven a configurar la red personal, y así crecemos.

La sociedad del siglo XXI vive el momento, pero no siempre las cosas que le corresponde a cada momento. Se selecciona lo placentero y se huye de lo que nos produce malestar. Esto, que es una estrategia de supervivencia en los recién nacidos, con el paso de los años debe cambiar. La persona madura es aquella que dirige su conducta por lo que debe hacer. En el caso de no evolucionar desde el hedonismo a la responsabilidad, la persona se lanza en los brazos de sueños rotos.

La Vocación no es más que vivir realizando pensamientos alegres. Si recuerdas la película de Hook, el protagonista no puede volar hasta que recuerda su pensamiento alegre: sus hijos. Los hijos son la principal responsabilidad de quien los tiene. Una vez recordado este pensamiento alegre se puede volar. Ortega y Gasset lo dijo de otra forma con su famosa frase: Yo soy yo y mis circunstancias, pero si yo no supero mis circunstancias, ellas me superan a mí.

La única forma de resolver las dificultades es afrontarlas, cogiendo “el toro por los cuernos”. Y así se vive viviendo, arrugando la frente pero realizando ideales.

El estilo de vida cristiana es construido desde la experiencia salvadora (experiencia de felicidad) del amor. El amor es la fuerza que todo lo dimensiona, todo lo trasciende. El amor es el impulso que nos hace crecer, es la razón por la que las responsabilidades son pensamientos alegres.

Nunca Jamás



Nunca Jamás es la Isla que James Barrie creó literariamente para desconectar de la realidad. Es un espejismo, un escondite para las emociones. Para nosotros, Nunca Jamás es el pasado. Éste conlleva muchas cosas: recuerdos, personas que se fueron, amistades,... y tantas cosas que se quedaron atrás! Esto se descubrirá poco a poco en nuestro campamento. Comenzaremos viviendo Nunca Jamás como Peter Pan pero se nos quedará corto; empezaremos a buscarle el sentido a este lugar para volver a la realidad con la experiencia de todo lo que esta Isla puede enseñar.

La aventura está asegurada en esta Isla: habrá momentos para jugar como niños perdidos. Hemos creado un tiempo llamado Ludoteca. Este tiempo será para la desconexión, un paréntesis de diversión donde podremos disfrutar a más no poder.

OBJETIVOS

Objetivo General

Educar en valores humano-cristianos a través de actividades de Tiempo Libre y animación, estableciendo relaciones cercanas entre todos los miembros el grupo.

Objetivos Específico

1. Convivir en un clima de amistad donde cada persona se sienta aceptada tal y como es, resolviendo los conflictos que puedan surgir en la convivencia.
2. Reflexionar sobre la importancia de ser responsable, la voluntad como recurso, nuestros defectos (lado oscuro) que nos impiden ser como quisiéramos, la importancia de nuestros seres queridos en nuestras vidas, etc.
3. Valorar la satisfacción de hacer las cosas por nosotros mismos y apreciar cómo están cubiertas estas necesidades diariamente en nuestra casa.
4. Celebrar la vida, agradeciendo a Dios-Padre lo que en estos días va calando en nosotros.
5. Disfrutar del entorno natural cuidándolo y aprovechando las posibilidades que nos ofrece realizando marchas.



“La vuelta a la realidad”

“Volando al País de Nunca Jamás”

“Tropezando en mi lado oscuro”

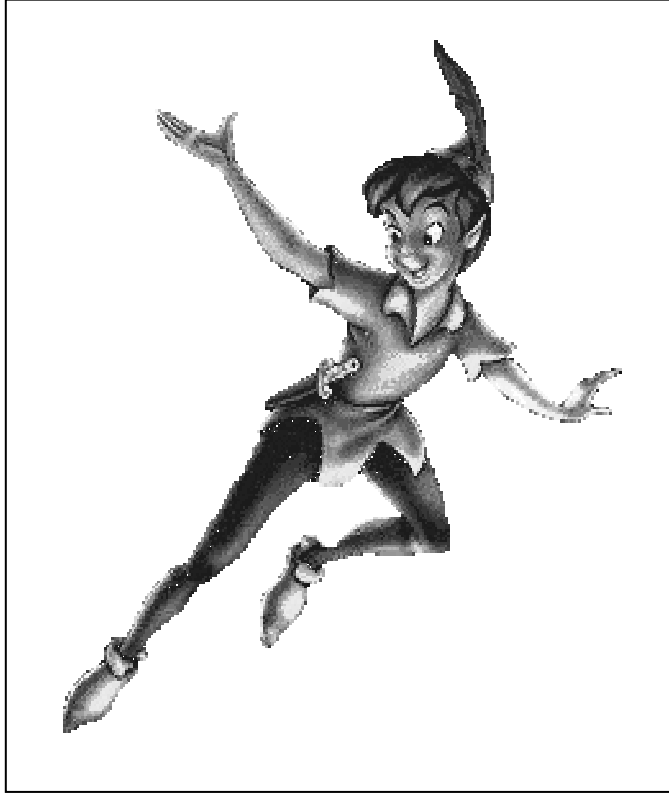
“Aprendiendo a Vivir”

“Al rescate de la voluntad pérdida”

“La aventura de Crecer”



Día 1



"Bienvenidos al País
De Nunca Jamás"

DÍA 1: SÁBADO 8 → "Bienvenidos al País de Nunca Jamás"

17:00. Salida desde Queka.

19:00 Juego de instalación.

21:00 Cena.

22:00 Juego de motivación (*Gusano ciego*)

22:30. Teatro

23:30 Oración

00:00 Silencio

16:30 Oración monitores (antes de la salida)

Artista: Chambao

Álbum: Endorfinas En La Mente

Título: Lo Verás

Lo Verás

Si me escuchas te voy a cantar, cantar
Lo que aprendí sin tener que estudiar, ni na, ni na
Que cada uno tiene que recorre un camino
Mágico y divino
Que no hace falta el poder del gobierno terrenal, ni na

Que quien una la mentira, en la mentira vivirá
Y que quien traiciona, traicionao se sentirá
El racista en sus carnes, el racismo sentirá
Que quien no perdona, poco le perdonarán

Hay quien dice que akí, que aquí no hay ná de ná
Que no existe un Dios, respeto esta opinión, pero
Esta fuerza mágica que tó lo mueve
Roba nuestra atención, on, on, on

Algún día lo verás, tú lo verás
Algún día lo verás, y te van'entrá' ganas de llorar

Que quien no engaña, no le engañan,
Que quien no miento, no le mienten
Y el que perdona, le perdonan
El que respeta, le respetan
El que comprende, le comprenden
Y a quien escucha, se le escucha
A quien pide se le da, si sabe lo que pide y cómo llamar

Algún día lo verás, tú lo verás
Algún día lo verás, y te van'entrá' ganas de llorar

Aunque la fe no se ve, si quieres una prueba física
Y visible de que existe un Dios, yo te digo a ti
Que la fe sólo se ve con los ojos del amor, love, love, love

17:00.Salida desde Keka.

19:00 Juego de instalación.

JUEGO DE INSTALACIÓN: EL MAPA PERSONAL!

Cada niño tendrá que buscar por todo el recinto dos trocitos de papel, que formarán su "mapa personal".

El mapa se compone de dos trozos de cartulinas con el nombre cada niño, cuando

encuentren los dos pedazos, los unirán y sabrán a qué cabaña pertenecen y dónde vivirán durante los 10 días en "El país de Nunca Jamás".

Además de esto detrás de los papeles pondrá "Bienvenidos al país de Nunca Jamás".

Nombres de las cabañas:

Cabaña de la ilusión

Cabaña de la inocencia

Cabaña de la alegría

Cabaña de los sueños

Cabaña de los pensamientos alegres

Cabaña de la fantasía

Cabaña de la luz

Cabaña de la imaginación

Cabaña de la sonrisa

Cabaña de los piratas

21:00 Cena.

22:00 Juego de motivación (Gusano ciego)

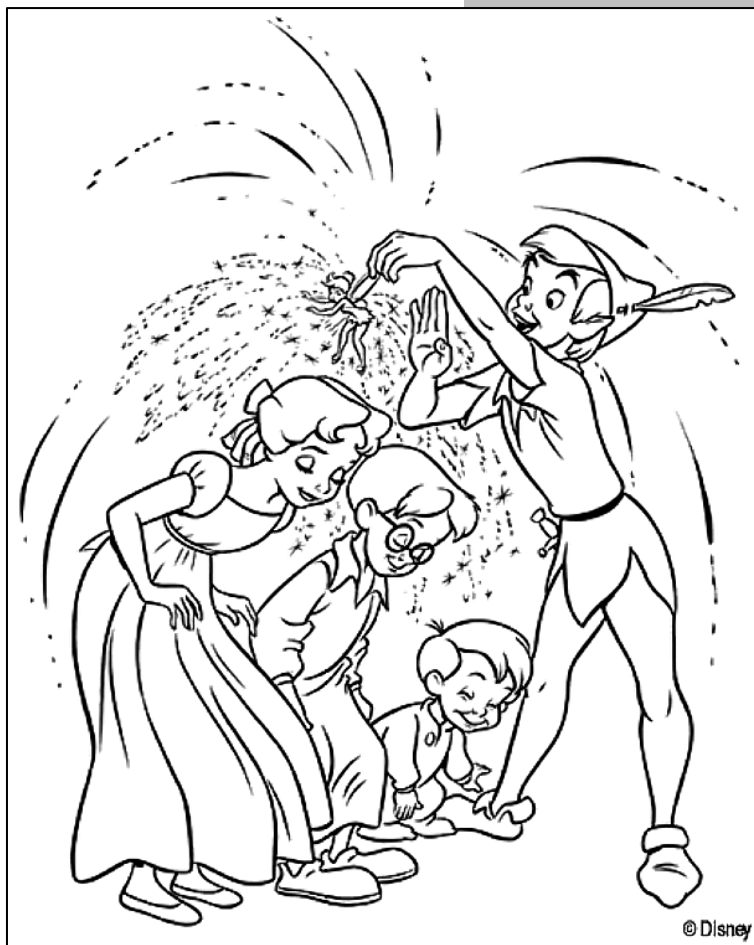
22:30 Teatro

23:30 Oración

Se proyectará un power -point (fotos con la canción de fondo "No me perderé" de Diego Torres). Posteriormente se realizará un reflexión.

00:00 Silencio

Día 2



"Volando al País de
Nunca Jamás"

DÍA 2: DOMINGO 9 → “Volando al país de Nunca Jamás”

8:00 - Despertarse monitores

8:15 - Oración de monitores

8.30 - Levantada

9.00 - Desayuno

9.30 - Grupos de Limpieza

10.15 - Motivación (Ruta)

10:30 - Grupo de Antorchas

11:30 - Ceremonia

12:00 - Ludoteca / Piscina

14:00- Comida

16:00- Talleres

17:00- Competiciones / Piscina

18:00 - Merienda

19:00- Competiciones / Piscina

20:00 - Duchas

21:00 - Cena

21:45 - Velada: “Fiesta Bienvenida niños perdidos”

23:30 - Teatro

- Oración

00:00 - Silencio

8:00 - Despertarse monitores

8:15 - Oración de monitores:

SONRIE

Basta una leve sonrisa en tus labios para levantar el corazón, para mantener el buen humor, para conservar la paz del alma, para ayudar a la salud, para embellecer la cara, para despertar buenos pensamientos, para inspirar generosas obras.

Sonríete hasta que notes que tu constante seriedad y severidad se haya desvanecido. Sonríete hasta entibiar tu propio corazón con ese rayo de sol.

Esa sonrisa tiene muchos trabajos que hacer, ponla al servicio de Dios. Que te dará el encanto especial que necesitas para transmitir a los otros.

Sonríe a los tristes. Sonríe a los tímidos.

Sonríe a los amigos. Sonríe a los jóvenes.

Sonríe a los ancianos. Sonríe a tu familia.

Sonríe en tus penas. Sonríe en tus pruebas.

Sonríe en tus soledades. Sonríe por amor de Jesús.

Sonríe por amor a las almas.

Deja que todos se alegren con la simpatía y belleza de tu cara sonriente. Cuenta, si puedes el número de sonrisas que has distribuido entre los demás cada día; su número te indicará cuántas veces has promovido contento, alegría, satisfacción, ánimo, o confianza en el corazón de los demás. Estas buenas disposiciones, siempre son el principio de obras generosas y actos nobles. La influencia de tu sonrisa obra maravillas que tú ignoras.

Tu sonrisa puede llevar esperanza y abrir horizontes a los agobiados, a los deprimidos, a los descorazonados, a los oprimidos y a los desesperados. Tu sonrisa puede ser el camino para llevar las almas a la fe. Tu sonrisa puede ser el primer paso que lleve al pecador hacia Dios. También sonríele a Dios. Sonríe a Dios, mientras aceptas con amor todo lo que Él te manda y merecerás la radiante sonrisa de Cristo fija en ti con especial amor por toda la eternidad.

8.30 - Levantada

9.00 - Desayuno

9.30 - Grupos de Limpieza

10.15 - Motivación:

Peter Pan aparece y les da la bienvenida a los niños perdidos invitándolos a vivir una aventura en el País de Nunca Jamás, siempre teniendo pensamientos alegres.

(Personaje principal: Peter Pan).

10:30 - Grupo de Antorchas

11:30 - Ceremonia de entrada al país de Nunca Jamás:

Se reúne a todos los niños a los pies del escenario justo enfrente de un arco que representa la "puerta" del País de Nunca Jamás.

A cada niño se le repartirá un post-it donde tendrán que escribir un pensamiento alegre que les permita adentrarse en este país.

Una vez escrito el pensamiento, se llamará a los niños e irán pegando su pensamiento en el arco para poder entrar. Campanilla los estará esperando en el arco para "purpurearlos" con los polvos mágicos que les permitirán entrar al País de Nunca Jamás. Peter Pan también los estará esperando.

12:00 - Ludoteca / Piscina

14:00- Comida

16:00- Talleres

17:00- Competiciones / Piscina

18:00 - Merienda

19:00 - Competiciones / Piscina

20:00 - Duchas

21:00 - Cena

21:45 - Velada "Fiesta Bienvenida niños perdidos":

Al principio de la velada se elegirá al azar un representante de cada grupo de mezcla, tendrá que coger un papel situado en una bolsa que le mostrará la actividad a realizar durante la noche.

- Disfraces

- Canción (con gestos y participativa)
- Baile (con pasos para enseñar a todos)
- Teatro
- Inventar un final para el cuento de Peter Pan y representarlo.
- Inventar una prueba para el resto de los grupos de mezcla.

Una vez repartidos los papeles cada grupo dispondrá de 40 minutos para preparar lo que les ha tocado. En el tiempo restante se representarán y el jurado votará el mejor.

23:30 - Teatro

- Oración (Presentación power-point)

00:00 - Silencio

DÍA 3



“Tropezando en mi lado oscuro”

DÍA 3: LUNES 10 → “Tropezando en mi lado oscuro”

8:00 ¡¡Despertarse monitores!!

8:15 Oración monitores
8:30 Levantada
9:00 Desayuno
9:30 Grupo de limpieza
10:15 Motivación (ruta)
10:30 Grupo de Antorchas
12:00 Ludoteca - Piscina
14:00 Comida
16:00 Talleres
17:00 Competiciones - Piscina
18:00 Merienda
19:00 Competiciones - Piscina
20:00 Duchas
21:00 Cena
21:45 Juego nocturno
23:30 Oración - Teatro
00:00 Silencio

Todos tenemos un concepto de nosotros mismos. En ocasiones nuestros defectos nos impiden ser como creemos ser. Es el día para sacar al pirata que tenemos dentro para darle caza...

8:00 Despertarse monitores
8:15 Oración monitores

Salmo con sed de Dios

Dios, Dios mío yo te busco y no te encuentro;
sed de ti tiene mi pobre y alocado corazón;
te busco y me siento con frecuencia defraudado,
porque mi alma se levanta como tierra reseca, sin agua.

Tengo sed de ti: de tu amor y lealtad sinceros;
tengo sed de ti: de tu verdad y sinceridad;
tengo sed de ti: de tu justicia y fidelidad;
tengo sed de ti: de tu amor y misericordia.

Te busco, como la flor tiende al sol por la mañana;
te busco, como el río se alarga hasta el mar;
te busco, como la semilla crece y camina en libertad;
te busco, como el niño pequeño, la protección de su madre.

Tu amor, Señor, es vida; es mejor que mi propia vida;
tu rostro irradia la luz de tu gracia y verdad;
tus manos están abiertas al perdón y la acogida;
todo tu ser es fuerza de salvación para el hombre.

En las noches, cuando en soledad me encuentro, pienso en ti;
y mi corazón hace camino hacia la luz de tu mirada;
tú llenas mi noche, tú das sentido a mi existencia,
y eres para mí como amigo bueno que me acompaña.

Líbrame, Señor, de los ídolos que gritan, como en ferias,
mercancías, baratijas, saldo viejos, hojarasca;
líbrame, Señor, de los dioses que disputan mi existencia
y que buscan manipular mi vida y deshacerla en sus garras.

Te busco, con mi comunidad al lado, que también buscas;
te busco, con los hermanos que caminan conmigo como amigos;
que en tu nombre, Señor Jesús, nos hemos reunido.

8:30 Levantada

9:00 Desayuno

9:30 Grupo de limpieza

10:15 Motivación (ruta)

Tras el desayuno y los grupos de limpieza, reunimos a los niños en el centro del patio y los sentamos para iniciar la motivación.

Salen al escenario Peter Pan y un niño perdido. Éste último va llorando y junto a él Peter Pan consolándole. El niño perdido llora porque ha sido el último en llegar al País de Nunca Jamás y los demás le tratan de manera diferente, apenas hablan con él, se ríen y le hacen bromas pesadas, tienen prejuicios sobre su forma de ser.

Peter Pan explica a los niños lo que ha ocurrido y espera que no sean ellos los responsables de la situación. Tras eso, Peter Pan les pide ayuda a los niños para acabar con los prejuicios, misión que deberán cumplir a lo largo del campamento.

10:30 Grupos de Antorchas

12:00 Ludoteca - Piscina

14:00 Comida

16:00 Talleres

17:00 Competiciones - Piscina

18:00 Merienda

19:00 Competiciones - Piscina

20:00 Duchas

21:00 Cena

21:45 Juego nocturno

Pasarela pirata: tras la cena, reunimos a los niños en el patio. Para motivarles les explicamos que los piratas están hartos de que la gente siempre piense en ellos como personas brutas: con una pata de palo, con loros, con un parche en el ojo y con la misma ropa. Para acabar con ese prejuicio y viendo que al País de Nunca Jamás han llegado nuevos habitantes, les piden ayuda para cambiar su imagen y adaptarlas a las nuevas tendencias de la moda.

Para ello, organizamos una pasarela pirata en la que los niños se reunirán por grupos de mezcla. Elegirán a un representante al cual disfrazarán según la nueva imagen que le quieran dar a los piratas. Cuando todos los grupos terminen, haremos un pase de modelos y cada grupo explicará la nueva propuesta que presentan para los piratas.

23:00 Teatro

Oración

Comenzaremos exponiendo una presentación de PowerPoint relacionada con el tema que hemos tratado a lo largo del día. Una vez concluida dicha presentación, colocaremos una cartulina titulada "YO NO TENGO PREJUICIOS" en la cual los niños, voluntariamente, se irán levantando y firmando con su nombre así como poniendo mensajes exponiendo lo que han aprendido en el día y lo que más les ha gustado del día.

00:00 A dormir

Día 4



PATEANDO
NUNCA JAMÁS

DÍA 4: MARTES 10 → “Pateando Nunca Jamás”

- 8:00** Despertarse monitores
- 8:15** Oración de monitores
- 8:30** Levantar a los niños
- 9:00** Desayuno
- 9:30** Grupo de limpieza
- 10:15** Motivación ruta
- 10:30** Marcha
- 13:00** Llegada al poblado indio y presentación a los indios
- 14:00** Comida
- 16:30** Juego: Todos a defender los tipis
- 18:00** De vuelta al campamento
- 20:00** Duchas
- 21:00** Cena
- 21:45** Película
- 23:30** Oración
- 00:00** Silencio

8:00 Despertarse los monitores

8:15 Oración de monitores:

Cuento indio:

Te contaré de cómo descubrieron sus danzas los indios. Ya sabes que la gente mayor le da las explicaciones más enrevesadas a las cosas más sencillas y hablan de ritos extraños cuando a la danza de la lluvia se refieren. Mas tú y yo sabemos, cómo eso no tiene nada que ver con la verdadera historia de Ahmoa, de sus danzas por las praderas. Y si no, escucha y lo verás. Ahmoa iba y venía por las praderas como un espíritu libre pues hacía poco que era mayor. Tenía 14 años y disfrutaba de lo que su pueblo llamaba *La Primavera de las Lunas*, en la que un joven guerrero podía ir y venir a su antojo sin dar cuenta a nadie. Así, cazaba, comía y dormía al raso hasta que llegó la época de las lluvias y se cansó de tener los mocasines mojados. Volviendo al poblado se encontró con su amigo que volvía también de la primavera de las lunas con los mocasines mojados. Los jóvenes decidieron quitárselos para no entrar de una forma poco decorosa y se sentaron a esperar.

Al rato escampó y poniéndose sus mocasines secos se pusieron en camino. Pero el suelo estaba lleno de charcos y como podéis imaginar uno y otro empezaron a saltar entre charco y charco para no mojarse. Cuando iban llegando al poblado toda la tribu estaba reunida esperándoles y, viéndoles dar esos saltos y giros, todos se preguntaban qué nuevas tonterías estarían haciendo los jóvenes guerreros, pues a medida que avanzaban se les iban sumando otros que volvían como ellos. Al entrar ellos el más anciano preguntó: "¿Qué son todos estos movimientos, giros y vueltas?". Y Ahmoa contestó:

-Es la danza de la lluvia para no mojarnos los mocasines. El anciano quedo pensando durante unos segundos y al fin asintió y dijo:
-La danza de las primaveras locas, tienes razón. Y toda la tribu se puso a esquivar saltando los charcos. Así fue como nació la danza de la lluvia para no mojarse los mocasines, ya que no se ejecuta antes, sino después de que llueva. Sin embargo, con el tiempo, se comenzó a usar para cuando hay sequía y las nubes se muestran perezosas en descargar. Los indios saltan para recordar a las nubes que es ya la época de saltar los charcos, como hace mucho tiempo hizo Ahmoa que era un chico muy listo.

8:30 Levantar a los niños

9:00 Desayuno

9:30 Grupo Limpieza

10:15 Motivación (ruta)

Peter Pan nos comenta que ayer la presentación del mapa del país fue superficial, Hoy vamos a descender a detalles, empezaremos visitando la zona india.

10:30 Marcha

Los grupos irán saliendo de uno en uno con una diferencia de 10 minutos de tiempo y deberán ir siguiendo el camino mediante pistas indicadoras que encontrarán a lo largo del mismo. Al lado de cada pista habrá un sobre por cada grupo con un trozo de puzzle dentro, así que cada vez que un grupo encuentre una pista deberá coger su sobre correspondiente.

Cuando los grupos van llegando a la aldea esperan a que lleguen los demás. Una vez estén allí todos deberán formar la figura con los distintos trozos que han ido recogiendo por el camino.

Mientras realizamos esto aparecen algunos indios y nos dicen que estamos en su territorio. Pero se muestran amables y nos invitan a pasar el día con ellos. Se van a avisar al Jefe de la tribu.

Los dibujos de la figura, muestran nuestras costumbres y cada grupo deberá pasar su dibujo a una cartulina para ofrecérselo a los indios en agradecimiento por su hospitalidad.

Los indios también quieren enseñarnos a nosotros sus costumbres así que nos enseñan un juego de palmas que hacemos antes de comer.

Para motivar a los niños a que lo aprendan, los indios irán por grupos repartiendo la comida, pero sólo se la darán a aquellos grupos que hayan aprendido el juego de palmas.

Cuando todos tengamos la comida, antes de empezar, haremos el juego de palmas.

14:00 Comida

16:00 Todos a defender sus tipis

Consiste en una guerrilla entre las tribus (cada tribu estará compuesta por dos grupos de mezcla).

Cada tribu tendrá su tipi correspondiente y lo que tendrán que hacer será manchar a otros tipis procurando a la vez que el suyo se manche lo menos posible.

Cada niño tendrá una pistola de agua y para cargarlas con coca-cola deberán pasar unas pruebas. Los niños de la tribu deberán turnarse, mientras unos se quedan vigilando el tipi, otros van a realizar una prueba para cargar sus pistolas.

Si los niños pasan la prueba, el monitor llenará sus pistolas. Si no deberán volver a su tipi para que vayan los demás a realizar la prueba. Cuando hayan realizado la prueba podrán volver a intentarlo en otra diferente. Las pruebas se repiten sólo si sobra tiempo.

Pruebas:

- Que cuenten un chiste al revés
- Que canten una canción inventada que tenga que ver con los indios
- Que hagan un baile original indio
- Que digan uno de los trabalenguas siguientes:

SORULLO QUIERE LO SUYO

LO TUYO ES TUYO

DICE SORULLO

SUELTA LO QUE NO ES TUYO

SORULLO QUIERE LO SUYO

CONFUSO CONFABULABA UNA CONFUSA

CONFABULACION,

CONFUNDIDO NO CONFIABA

EN LA

CONFUNDIDA CONFABULACION,

QUE ACABABA DE CONFABULAR

QUE EL BEBÉ CESE DE BEBER LECHE FRENTE A LA TELE,
QUE BESE EL PELELE, QUE ME DE ESE EJE QUE LE DEJÉ
Y QUE SE ENTERE DE LO QUE PIENSE

- Torre humana (debe hacerse correctamente y deben participar todos los miembros de la tribu que vayan.)
- Adivinanzas

1. Contesta rápido ¿cuántos dedos hay aquí?
(enseñas las dos manos).

El preguntado, por supuesto, responde: diez

— ¿Y en diez manos?

El preguntado responde: cien.

(Lo cual no es cierto, ya que en diez manos hay cincuenta dedos.)

2. Alto, alto como un pino
y pesa menos que un comino.

(El humo)

3. Con techo de hierro, pared de cristal,
las noches en vela me gusta pasar.

(La linterna)

4. En el cielo brinco y vuelo.

Me encanta subir,

flotar y lucir mi pelo.

(La cometa)

5. Tiene lecho pero no duerme,

tiene boca pero no habla.

(El río)

6. Hay ocho que están en pie,
dos a punto de aferrarse
y dos ojos desafiando.

(El cangrejo)

18:00 De vuelta al campamento

20:00 Duchas

21:45 Película " sorpresa"

23:30 Teatro

Oración

A cada niño se le reparten dos post-it de colores diferentes. En uno deben escribir un recibimiento que les hayan hecho alguna vez en algún sitio y no les haya gustado o les haya hecho sentir incómodos. En el otro papel, deben escribir cómo te gustaría sentirte tratado por los demás cuando llegas a un sitio nuevo. Cada niño meterá su primer papelito en un bote de aluminio grande y se quemarán. Los segundos se pegarán en un mural.

00:00 Silencio

Día 5



Aprendiendo a vivir

DÍA 5: MIÉRCOLES 12 → “Tropezando en mi lado oscuro”

8:00	Despertarse monitores
8:15	Oración monitores
8:30	Levantada
9:00	Desayuno
9:30	Limpieza
10:15	Motivación (Ruta del día)
10:30	Grupo de Antorchas
12:00	Ludoteca - Piscina
14:00	Comida
16:00	Talleres
17:00	Competiciones - Piscina
18:00	Merienda
19:00	Competiciones - Piscina
20:00	Duchas
21:00	Cena
21:45	Noche del miedo
23:30	Oración - Teatro
0:00	Silencio

8:00 Despertarse monitores

8:15 Oración monitores

TEXTO PARA PONER EN UN PERIÓDICO

Nuestro mundo tiene absoluta necesidad de personas tranquilas y sencillas, de personas amables, que en los comercios te atiendan con una sonrisa, que no pierdan la paciencia antelas taquillas, que al conducir no se comporten agresivamente, que no la tomen contigo cuando cometes un error.

Sé prudente en tus juicios. Las palabras son armas potentes que pueden hacer mucho daño. Que tu lengua no se burle nunca de nadie. Que tu boca no desprecie nunca nadie. Una palabra dura, una palabra fuerte, pueden arder mucho tiempo en tu corazón y dejarte una cicatriz.

Acepta que los otros sean otros, que piensen distinto de ti, que obren distinto de ti, que sientan distinto de ti, que hablen distinto de ti, que amen distinto de ti.

8:30 Levantada

9:00 Desayuno

9:30 Limpieza

10:15 Motivación (Ruta)

El Capitán Garfio reta a los niños perdidos a un juego esa noche para rescatar a la princesa. La hoja de ruta la lee el Capitán Garfio.

HOJA DE RUTA

Jajajajja, la princesa está en mi poder, no tenéis nada que hacer niños perdidos. Os reto a que ganéis los juegos de hoy para liberar a la princesa. Solo los más valientes sobrevivirán al día de hoy, tened cuidado ...

10:30 Grupo de Antorchas

12:00 Ludoteca - Piscina

14:00 Comida

16:00 Talleres

- 17:00 Competiciones - Piscina
- 18:00 Merienda
- 19:00 Competiciones - Piscina
- 20:00 Duchas
- 21:00 Cena
- 21:45 Noche del miedo

Al comienzo Garfio aparece durante la cena y enfadado advierte de que algo malo pasará esa noche. Recita la poesía de "si pasas no entres..." (Posteriormente escrita) y sale satisfecho.

(Historia contada por un ganadero con aspecto tétrico que estará a la salida)

12 DE JULIO DE 1916

La hacienda del señor Barrera estaba justo aquí, antes de ser traspasada a su actual dueño. Sólo tenía unas pocas reses que pastaban en este pequeño prado. Al cuidado de ellas estaba un muchacho de unos once años de nombre Angelito. Era alto, delgado, de tez curtida por el sol, ojos y cabellos castaños y expresión simpática. Mientras pastaban el ganado tallaba figuras en madera con una pequeña navaja o tocaba la flauta.

Una tarde pastoreando las reses se acercaron a una capilla (ahora convertida en establo) de aspecto lúgubre, que los vecinos de Higuera llaman la capilla de las Mil Voces. Angelito recordó lo que habían dicho de ella:

¡Espantan de día y de noche!

¡Si pasas cerca no entres!..

¡Huye del lugar, la capilla esta embrujada!

A pesar de todo se acercó a la capilla movido por la curiosidad. Entró del todo y se acercó a la capilla movido por la curiosidad.

Entró muy despacio, miró todo lo que había en su interior y.....

- ¡¡¡Auxilio!!!

Los desgarradores gritos de Angelito resonaron en todos los contornos de Higuera de la Sierra, el ganado corrió espantado hasta la hacienda. La tarde quedó en silencio. De la hacienda de los alrededores corría la gente aterrorizada. Algunos cautelosos se acercaron a la capilla y no vieron nada. Nadie pudo explicarse la misteriosa desaparición del niño. Han pasado 90 años y aún no hay ni rastro de lo que fue Angelito. Su familia le lleva flores a diario.

La gente del lugar cambia de ruta para no pasar por delante de la capilla y nadie se atreve a transitar de allí, por eso estamos solos. Es una capilla solitaria y tétrica, su aspecto sobrecoge. Solamente los que no conocen la historia de Angelito pasan tranquilos por el lugar.

Nos cuentan los vecinos que a veces en altas horas de la madrugada se despiertan espantados por los ruidos extraños que salen de la capilla, acompañados de gritos desgarradores, y el llanto de un niño. HOY DESCUBRIRÉIS LA VERDADERA HISTORIA DE ANGEL MONTAÑEZ BARRIOS, EL NIÑO DE LAS MIL VOCES.

(TODO ELLO SE PUEDE DEMOSTRAR MEDIANTE PERIÓDICOS Y DOCUMENTOS VIEJOS QUE HAGAMOS)

PRUEBAS:

-ENTIERRO DURANTE TODO EL RECORRIDO (CANTOS EN LATÍN)

-COMANDO (VOCES DEL MAL)

*CURA DE LA ANTIGUA IGLESIA QUE CUENTE LO SUCEDIDO

*VIEJO LOCO QUE ENLOQUECIÓ AL OIR LOS GRITOS DESGARRADORES

*MUJER LOCA QUE ASEGURA SABER COMO MURIÓ ANGELITO (LES CUENTA UNA HISTORIA DE MIEDO RELACIONADA)

*CASETILLA (LUGAR DE LOS HECHOS) MAGO/HECHICERO OYENDO LAS VOCES (LAS VOCES SE DEBEN OIR) la capilla debe estar adornada con flores, velas, etc...

*FUNERAL POR ANGELITO (EN EL CEMENTERIO) (los padres están allí)

*Tíos de Angelito (Tiro)

MUY IMPORTANTE: LOS MONITORES DEBEN ETAR BIEN CARACTERIZADOS PARA QUE LOS NIÑOS NO LO RECONOZAN. Los monitores acompañantes deberán permanecer **CALLADOS** durante la prueba.

**Se repartirá un Anexo Personal para especificar las pruebas (aunque la imaginación de cada monitor también ayudará)

23:30 Oración

El hombre más rico del mundo

Me propongo demandar a la revista "Fortune", ya que me ha hecho víctima de una omisión inexplicable e imperdonable. Resulta que hace poco la revista publicó la lista de los hombres más ricos del mundo, y en esta lista no a parezco yo. Aparecen, claro, el sultán de Brunei, también están en la lista los herederos de Sam Walton y Tachikiro Mori. Figuran ahí personalidades como la reina de Inglaterra, la reina de Holanda, Stavros Niarkos y los mexicanos Carlos Slim y Emilio Azcárraga. Incluso está el dueño de Zara.

Sin embargo a mí no me menciona la revista. Y realmente yo soy un hombre rico, inmensamente rico. Y si no, compruébenlo ustedes mismos:

Tengo vida, que recibí no sé por qué, y salud, que conservo no sé cómo.

Tengo una familia: esposa adorable que al entregarme su vida me dio lo mejor de la mía; hijos estupendos de quienes, hasta el momento, no he recibido sino felicidad; nietos con los que ejerzo una nueva y gozosa paternidad.

Tengo hermanos que son como mis amigos, y amigos que son como mis hermanos.

Tengo gente que me quiere y ama con sinceridad a pesar de mis defectos, y a la que yo también quiero y amo a pesar de mis defectos.

Tengo cuatro lectores a los que cada día les doy gracias porque leen bien lo que yo escribo mal...

Tengo una casa, y en ella muchos libros (mi esposa dice que tengo muchos libros, y entre ellos una casa).

Poseo un pedacito del mundo en la forma de un huerto que cada año me da manzanas que habrían acortado aún más la presencia de Adán y Eva en el paraíso.

Tengo un perro que nos se va a dormir hasta que llego, y que me recibe como si fuera yo el dueño de los cielos y la tierra.

Tengo ojos que ven y oídos que oyen; pies que caminan y manos que acarician; cerebro que piensa cosas que a otros ya se les habían ocurrido, pero que a mí no se me habían ocurrido nunca.

Soy dueño de algo común herencia de los hombres: alegrías para disfrutarlas y penas para hermanarme a los que sufren.

Y tengo fe en un Dios que guarda para mí su infinito amor.

¿Puede haber mayor riquezas que las mías?

¿Por qué, entonces, no me puso la revista "Fortune" en al lista de los hombres más ricos del mundo...?

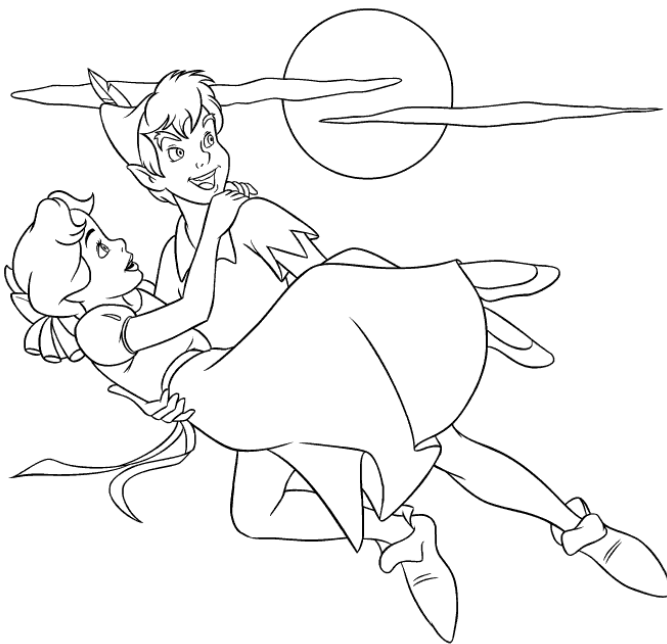
Debe de haber sido un descuido...; sí, seguro que ha sido un despiste del director.

Teatro

24:00 Silencio



DIA 6



AL RESCATE DE LA VOLUNTAD PERDIDA

DÍA 6: JUEVES 13 → “Al rescate de la voluntad perdida”

8:00	Despertarse monitores
8:15	Oración monitores
8:30	Levantada
9:00	Desayuno
9:30	Limpieza
10:15	Motivación (Ruta del día)
10:30	Grupo de Antorchas
12:00	Ludoteca - Piscina
14:00	Comida
16:00	Talleres
17:00	Competiciones - Piscina
18:00	Merienda
19:00	Competiciones - Piscina
20:00	Duchas
21:00	Cena
21:45	Concurso baile
23:30	Oración - Teatro
0:00	Silencio

8:00 Despertarse monitores

8:15 Oración monitores

VIDA

(Del lat. *vita*).

1. f. Fuerza o actividad interna sustancial, mediante la que obra el ser que la posee.
2. f. Estado de actividad de los seres orgánicos.
3. f. Unión del alma y del cuerpo.
4. f. Espacio de tiempo que transcurre desde el nacimiento de un animal o un vegetal hasta su muerte.
5. f. Duración de las cosas.
6. f. Modo de vivir en lo tocante a la fortuna o desgracia de una persona, o a las comodidades o incomodidades con que vive.
7. f. Modo de vivir en orden a la profesión, empleo, oficio u ocupación.
8. f. Alimento necesario para vivir o mantener la existencia.
9. f. Conducta o método de vivir con relación a las acciones de los seres racionales.
10. f. Ser humano.
11. f. Relación o historia de las acciones notables ejecutadas por una persona durante su **vida**.
12. f. Estado del alma después de la muerte.

La vida.

La vida es una ventana al sol, y el corazón es el volcán del alma. La soledad: el beso de una sombra, la libertad: la luz. Y la esperanza: el todo del que no tiene nada. Y un sueño es lo que jamás se alcanza. Y un beso es, un beso es la cima de una llama, una razón del corazón. Es el motor para mover. El mundo es, el mundo es un gran teatro sin telón, un viejo globo que cuidar donde vivir una aventura bajo el sol. La vida es como la lágrima, llega y se va breve como un suspiro. El llanto es una canción de cuna y el porvenir no sé. El cielo, la mirada; una canción, la lluvia, y amarse es soñar bajo la luna. Y un beso es...

8:30 Levantada

- 9:00** Desayuno
9:30 Limpieza
10:15 Motivación (Ruta del día)

Capitán Garfio y Peter Pan luchan para liberar a la princesa. Garfio vence en la pelea y promete venganza. Peter Pan pide a los niños perdidos del país de Nunca Jamás que hagan un esfuerzo personal para liberar a la princesa. Lee la hoja de ruta del día.

HOJA DE RUTA

Niños perdidos, para liberar a la princesa debéis participar en todas las actividades: en el grupo de antorchas, en los juegos, en los deportes e incluso en la piscina tendréis que competir y esforzaros. Sólo así conseguiremos liberar a la princesa, intentad hacerlo antes de la noche y lo celebraremos con un gran baile.

- 10:30** Grupo de Antorchas
12:00 Ludoteca - Piscina

PISCINA (12:00, 17:00, 19:00)

Al ser un día en el que hay que hacer un esfuerzo personal hemos preparado unos juegos para las horas de piscina. Los juegos no duran la hora entera y hay tres juegos, uno para cada turno y otro para el desempate.

1º juego: Frases. Se dividen a los niños en dos grupos. Hay unas bolsas transparentes con una palabra cada una, forman dos frases, una para cada equipo. La primera palabra de la frase está escrita en un color diferente. Se sueltan las bolsas en la piscina y el equipo que antes forme la frase gana el juego, aunque no se forme exactamente la frase prevista en la solución si tiene el mismo número de palabras y sentido es válido.

2º juego: Consiste en mover un balón medicinal por el fondo de la piscina de un lado a otro, es una carrera de relevos. El equipo que tarde menos tiempo gana.

3º juego: Juego de las pinzas. Se coloca a un miembro del equipo sentado en el borde de la piscina con la camiseta puesta y los brazos en cruz, se sueltan en el medio de la piscina pinzas de dos colores, cada equipo busca las pinzas de su color y se las va poniendo a su compañero de equipo en la camiseta, el equipo que coloque todas las pinzas primero gana el juego.

- 14:00 Comida
- 16:00 Talleres
- 17:00 Competiciones - Piscina
- 18:00 Merienda
- 19:00 Competiciones - Piscina
- 20:00 Duchas
- 21:00 Cena
- 21:45 Concurso de baile

En la hoja de ruta se anuncia a los niños el concurso de baile.

El concurso consta de varios tipos de bailes:

- Rock & Roll
- Salsa
- Pasodoble
- Canción Popular
- Pop
- Vals
- Funky

Se avisa cual será el tipo de baile que se realizará a continuación y se dan unos minutos para que los niños busquen la ropa, ensayen un poco los pasos y escuchen la música.

- 1º: Mejor baile ---→ Cena romántica
- 2º: Mejor vestuario----→ Camisetas "chanas"
- 3º: Mejor pareja---→ Una noche VIP
- 4º: Votación público---→ Chuches
- 5º: Peor Pareja ---→ Broma de mal gusto

NOTA:

Durante el día los participantes descubrirán quienes formarán parte del jurado.

Entre los acertantes se sorteará un magnífico premio: (Lupa).

23:30 Oración

...y el amor murió

Hubo una vez en la historia del mundo un día terrible en el que el odio, que es el rey de los malos sentimientos, los defectos y las malas virtudes, convocó a una reunión urgente con todos ellos.

Todos los sentimientos negros del mundo y los deseos más perversos del corazón humano llegaron a esta reunión con curiosidad de saber cuál era el propósito.

Cuando estuvieron todos habló el ODIO y dijo: "Los he reunido aquí a todos porque deseo con todas mis fuerzas matar a alguien".

Los asistentes no se extrañaron mucho pues era el ODIO que estaba hablando y él siempre quiere matar a alguien, sin embargo todos se preguntaban entre sí, quién sería tan difícil de matar para que el ODIO los necesitara a todos.

"QUIERO QUE MATEN AL AMOR", dijo. Muchos sonrieron malévolamente pues más de uno le tenía ganas. El primer voluntario fue el MAL CHARACTER, quien dijo: "Yo iré y les aseguro que en un año el AMOR habrá muerto, provocare tal discordia y rabia que no lo soportará".

Al cabo de un año, se reunieron otra vez y al escuchar el resultado del MAL CHARACTER quedaron muy decepcionados. Lo siento, lo intenté todo, pero cada vez que yo sembraba una discordia, el AMOR la superaba y salía adelante.

Fue entonces cuando muy diligente se ofreció la AMBICION, que haciendo alarde de su poder dijo: En vista de que El Mal Carácter fracasó, iré yo. Desviaré la atención del AMOR hacia el deseo por la riqueza y por el poder. Eso nunca lo ignorará.

Y empezó la AMBICION el ataque hacia su víctima, quien efectivamente cayó herida pero después de luchar por salir adelante renunció a todo deseo desbordado

de poder y triunfo de nuevo.

Furioso el ODIO por el fracaso de la AMBICION envió a los CELOS, quienes burlones y perversos inventaban toda clase de artimañas y de situaciones para despistar al AMOR y lastimarlo con dudas y sospechas infundadas.

Pero el AMOR confundido lloró, y pensó que no quería morir y con valentía y fortaleza se impuso sobre ellos y los venció. Año tras año, el ODIO siguió en su lucha enviando a sus más hirientes compañeros, envió a la FRIALDAD, al EGOISMO, la INDIFERENCIA, la POBREZA, la ENFERMEDAD y a muchos otros que fracasaron siempre, porque cuando el "AMOR" se sentía desfallecer tomaba de nuevo fuerzas y todo lo superaba. El ODIO convencido de que el AMOR era invencible, les dijo a los demás: "Nada que hacer, el AMOR ha soportado todo, llevamos muchos años insistiendo y no lo logramos".

De pronto, de un rincón del salón se levantó un sentimiento poco conocido y que vestía todo de negro y con un sombrero gigante que caía sobre su rostro y no lo dejaba ver; su aspecto era fúnebre como el de la muerte, "YO MATARE AL AMOR", "YO MATARE AL AMOR", dijo con seguridad.

Todos se preguntaron quién era ése que pretendía hacer solo, lo que ninguno había podido. El ODIO dijo, "¡VE Y HAZLO!" Tan solo había pasado algún tiempo cuando el ODIO volvió a llamar a todos los malos sentimientos para comunicarles que después de mucho esperar por fin EL AMOR HABIA MUERTO.

Todos estaban felices pero sorprendidos. Entonces el sentimiento del sombrero negro hablo: "Ahí les entregó el AMOR totalmente muerto y destrozado" y sin decir más se marchó.

"Espera, dijo el ODIO, en tan poco tiempo lo eliminaste por completo, lo desesperaste y no hizo el menor esfuerzo para vivir, ¿Quién eres?."

El sentimiento levantó por primera vez su horrible rostro y dijo: SOY . . . LA RUTINA

(Al finalizar la lectura se realizará una reflexión en el que los niños cuenten algo relacionado con lo contado anteriormente)

Teatro

0:00 Silencio

Día 7



La Traición

DÍA 7: VIERNES 14 → “La Traición”

8:00	Despertarse monitores
8:15	Oración monitores
8:30	Levantada
9:00	Desayuno
9:30	Grupos de limpieza
10:15	Motivación (Hoja de ruta)
10:30	MARCHA
12:00	MARCHA
13:00	MARCHA
14:00	MARCHA
16:00	MARCHA
17:00	MARCHA
18:00	MARCHA
19:00	MARCHA
20:00	Duchas
21:00	Cena
21:45	Juego Nocturno
23:30	Oración-Teatro
00:00	Silencio

8:00 Despertarse monitores

El martes por la noche hubo una reunión urgente en el patio del Palacio del Sumo Sacerdote Caifás: acordaron acabar con Jesús, pero una vez pasadas las fiestas para evitar que el pueblo se amotinase.

Casi a la misma hora, cuando Jesús se retiraba de Jerusalén, les decía a los Apóstoles que dentro de dos días el Hijo del Hombre sería crucificado. Judas Iscariote estaba con ellos, porque había ido a hablar con los príncipes de los sacerdotes:

-Decidme cuánto pagáis y lo entregaré...

Al oírlo se alegraron y le ofrecieron treinta monedas de plata. Quedaron de acuerdo; y buscar la ocasión para entregar a Jesús.

En la cena del jueves, después del lavatorio de los pies, Jesús, con gran tristeza, dijo:

-En verdad os digo que uno de vosotros me entregará.

-¿Quién, Señor? -le preguntaron todos.

-Más le valiera no haber nacido a uno de los doce que estáis comiendo en mi mesa.

La cena seguía. El joven Juan estaba junto a Jesús y recostando su cabeza en Él le preguntó quién era. Sin que los demás lo oyera. contestó: Aquel al que yo dé un trozo de pan mojado en salsa. Este gesto era un signo de predilección.

Cuando Judas tornó el bocado, se levantó para salir. Era noche ya cerrada. Jesús le dijo:

-Lo que has de hacer, hazlo pronto,

Judas, después de traicionarlo, arrojó las monedas y se ahorcó

Con este texto lo que queremos hacer es entender que no solo Campanilla traicionó a Peter Pan sino que en nuestras propias creencias, fuera de una historia de cine infantil, también ocurren estas cosas. Qué mejor ejemplo que la traición de Judas a Jesús... Seguro que alguna vez en nuestra vida queriendo o sin querer hemos traicionado a alguien. Ahora es el momento de pararnos a pensar y a reflexionar sobre ello...

- 8:30** Levantada
- 9:00** Desayuno
- 9:30** Grupos de limpieza
- 10:15** Motivación (Hoja de ruta)

Campanilla nos propone un agradable paseo por el país de Nunca Jamás, llegaremos a un lugar encantado donde si tenemos suficientes fuerzas lograremos una recompensa.

10:30 MARCHA

Realizarán la marcha por grupos de antorchas, pero no irán con su monitor. Cada monitor irá con un curso dos años superior al que le corresponde. Si hay pocos niños de un curso se unirán.

La marcha constará de 8 puntos (paradas). No son pruebas porque no queremos conseguir nada. Cada monitor se va a parar donde quiera siguiendo el camino y ¡SIN PERDERSE!. Los 8 puntos (paradas) estarán relacionados con la traición. Los niños experimentarán lo que se siente, cuando alguien en quién confías, te traiciona.

EL PRIMER PUNTO

Jugaremos a psiquiatría (famoso juego. Preguntamos quien no sabe jugar y a ese lo sacamos) tendrá que descubrir de que va el juego haciendo preguntas. El juego consiste en que la persona a la que le pregunte responde según se derecha.

EL SEGUNDO PUNTO

Dividimos en dos grupos y uno actuará de bueno y otros de malos y después los convertiremos.

EL TERCER PUNTO

Haremos un debate de por que existe la venganza en plan unos dirán que han sido vengados y otros no.

EL CUARTO PUNTO

Ordenar las frases relacionadas con la traición.

EL QUINTO PUNTO

Teatro sobre la traición

EL SEXTO PUNTO

Crear una canción en condiciones porque será cantada por la noche.

EL SÉPTIMO PUNTO

Leer la traición de Judas sin nombre y los niños lo tienen que relacionar y comentar.

EL OCTAVO PUNTO

El monitor les contará que les ha traicionado a todos y se ha quedado con ellos.

***Cuando llegemos uno de los monitores comentará que Campanilla nos ha traicionado y que le ha entregado el mapa a Garfio.**

20:00 Duchas

21:00 Cena

21:45 Juego Nocturno

Todos los niños antes de comenzar van a reflexionar sobre la traición. Se hablará de cómo se sienten ante la traición de Campanilla.

Se requiere la ayuda de varios monitores infiltrados. Ellos actuarán en una historia que se desarrollará durante la noche en el que ni nosotros mismos sabemos el final...

La historia:

LA TRAICIÓN DE CAMPANILLA

¿Por qué Campanilla nos ha traicionado? Os preguntaráis todos. Nosotros estamos enfadados con ella, nuestro enfado va más allá del perdón, una traición es una mancha muy sucia en nuestro corazón. En este campamento reina la amistad y nuestros corazones están limpios de esa mancha, aunque siempre se nos puede dar la situación de que un amigo nuestro puede traicionarnos. Estamos muy tristes por lo que ha hecho Campanilla y ella se ha dejado llevar por los celos, pero como es tan pequeñita tiene un corazón pequeñito cegado por la envidia. Ella no hubiera actuado así si en este campamento no hubiera encontrado comportamientos similares.

Hemos sabido que tres monitores y dos niños (premonitores) han sido los responsables de la traición de la marcha.

Por grupos vamos a descubrir quienes son los traidores y vamos a intentar comprenderlos, hacer que se arrepientan y perdonarlos.

Los traidores son: Matías, Elena Franz, Marta Reina, Juan Carlos y Ana Berbel.

Se le dará a cada grupo una lista de niños y otra de monitores.

PRUEBAS:

- 1) Un cubo distanciado del niño y éste tiene que llevar el cubo hasta una cierta medida pero con el vaso en la boca y para atrás. (La pista es el sexo del traidor).
- 2) Pelotas de tenis. Sentados en una silla se pondrán cubos detrás para encestar las pelotas. (La pista es el color de pelo).
- 3) Haciendo malabares tienen que llegar a un mínimo ya marcado. Tendrá que ser superada al menos por dos personas del grupo. (La pista será la edad).
- 4) Ordenar una baraja de cartas en 60 segundos (La pista será extra o intro).

- 5) Conseguir hacer girar una moneda de canto sobre sí misma durante 40 segundos. La prueba debe ser superada por al menos la mitad del grupo (la pista será la situación de su cabaña-norte, sur, este u oeste)
- 6) Escondite al revés: se esconde uno, y lo buscan todos. A medida que le encuentran se esconden con él hasta que solamente quede uno. (La pista será el color de la ropa. Algunos monitores irán vestidos igual).
- 7) Construir una máquina con ruidos y movimientos diferentes. Cada niño será una pieza. (La pista será el color de ojos).
- 8) Juego del dragón. Los niños se dividen en dos filas y la cabeza de una fila tiene que pillarle la cola a la otra fila. (La pista será el tipo de calzado pero todos los monitores llevaremos botines).
- 9) Descubrir lo que lleva la masa de la pizza y hacerla sin que quede pegajosa. La pizza lleva sal, levadura, agua, harina. (La pista será ¿eliminación? Rocío Bernal, no es)

Una vez descubiertos los traidores, los niños tienen que comprenderlos, hacerles cambiar de opinión y perdonarlos.

Te comprendemos porque...

Queremos hacerte cambiar de opinión con.....

Te perdonamos porque.....

Razones de los traidores:

Matías nos traicionó porque estaba harto de que los niños se escaqueasen de la limpieza.

Elena porque estaba harta de que no todos fuésemos amigos.

Marta nos traicionó cansada de que hubiera niños que no se comieran toda la comida.

Juan Carlos porque no obedecíais a las órdenes de los monitores.

Ana porque no nos estamos tomando en serio los juegos.

Para terminar con la traición deberán cantar una canción que se elaborará durante la marcha. Esta canción la realizarán los grupos de antorchas (Las pruebas durarán 45 minutos y la canción se elaborará en una hora).

23:30 Oración

Hoy estoy cansado, ya no puedo más

tirado aquí en la cama, no me puedo levantar.
Tengo algo ahí dentro que no me deja respirar
un sentimiento que yo no quiero ya.

Dime Papá porque dices que eso es normal
yo pienso que es motivo de la crueldad
dices que es un sentimiento malo y absurdo
que alguna vez ha sentido todo el mundo.

Dime Papá cuál es ese bichito que me nubla la razón,
ese sentimiento hijo mío, se llama traición.
Dime Papá porqué sólo tengo ganas de llorar.
Eso hijo mío, es que hay algo que hacer ya...

Dime Papá qué debo hacer si lo quiero solucionar
eso hijo mío, no es tan fácil, es perdonar.

Por eso hijo mío, te quiero advertir,
no traiciones a nadie porque te traicionas a ti
y no te traiciones a ti mismo pues traicionas a tu padre.

¿A ti Papá?

No hijo, siempre que lo hagas será tu padre el de allá arriba el que sufrirá...

Reflexión: cada uno expondrá una traición que haya echo y recibido.

Teatro

00:00 Silencio

Día 8



Campanilla se arrepiente

HORARIO GENERAL

8:00 *Despertarse monitores*
8:15 *Oración monitores*
8:30 *Levantada*
9:00 *Desayuno*
9:30 *Limpieza*
10:15 *Motivación (Ruta del día)*
10:30 *Grupo de Antorchas*
12:00 *Ludoteca - Piscina*
14:00 *Comida*
16:00 *Talleres*
17:00 *Competiciones - Piscina*
18:00 *Merienda*
19:00 *Competiciones - Piscina*
20:00 *Duchas*
21:00 *Cena*
21:45 *Gymkana*
23:30 *Oración - Teatro*
0:00 *Silencio*

8:00 *Despertarse monitores*

8:15 Oración monitores

Cuando se viaja en pos de un objetivo, es muy importante prestar atención al Camino. El Camino es el que nos enseña la mejor forma de llegar y nos enriquece mientras lo estamos cruzando.

Y así es cuando se tiene un objetivo en la vida; él puede ser mejor o peor, dependiendo del camino que elegimos para alcanzarlo y de la forma como cruzamos este camino. Por eso es tan importante el "Ejercicio de la Velocidad", descubrir lo que estamos acostumbrados a mirar todos los días. Los secretos que, debido a la rutina, no conseguimos ver.

"Ejercicio de la Velocidad"

Camine durante 5 minutos a mitad de la velocidad a que normalmente acostumbra a andar. Preste atención a todos los detalles, personas y paisajes que están a su alrededor.

En las ciudades, en medio de nuestros quehaceres diarios, este ejercicio debe ser ejecutado en veinte minutos, pero aquí lo haremos más breve.

EXPERIENCIAS:

Al principio te quedarás mirando la meta del camino.

Te moverás, pero parecerá que no has abandonado el lugar de salida.

Harás un repaso mental de algo que tengas que hacer después.

Mirarás el reloj para controlar el tiempo, pero así solo conseguirás que el tiempo te controle a ti. Cuanto más lo mires, los minutos tardarán más en pasar.

Entonces dejarás de mirarlo, y tratarás de prestar más atención al paisaje, a la planicie, a las piedras que pisen tus zapatos, pero seguirás sintiendo que no te has movido del lugar.

Tratarás de contarte mentalmente alguna historia, pero el ejercicio te está poniendo tan nervioso que no logras concentrarte. Te entrará risa y te sentirás ridículo.

No lo resistes y vuelves a mirar el reloj, solo han pasado 2 minutos.

No hagas de este ejercicio una tortura, no está pensado para eso. Trata de obtener placer de una velocidad a la cual no estás acostumbrado. Cambiando la forma de hacer las cosas rutinarias, permites que algo nuevo crezca dentro de ti. Tú eres el que decide.

Respira a fondo y trata de no pensar en nada, verás como el tiempo te parece algo distante que no te interesa. Te irás tranquilizando y mirarás con otros ojos las cosas de tu alrededor. La imaginación que estaba apagada cuando estabas tenso, pasará a funcionar a tu favor.

El mundo está ahí, rodeándote, y notarás que muy pocas veces le habías prestado atención. Sin darte cuenta habrá pasado el tiempo del ejercicio.

"El Peregrino de Compostela" de Paulo Coelho

8:30 Levantada

9:00 Desayuno

9:30 Limpieza

10:15 Motivación (Ruta del día)

El Capitán Garfio nos enseñará la hoja de ruta de ese día, se jacta de nosotros porque Campanilla se ha puesto de su lado y nos ha traicionado.

10:30 Grupo de Antorchas

12:00 Ludoteca - Piscina

14:00 Comida

16:00 Talleres

17:00 Competiciones - Piscina

18:00 Merienda

19:00 Competiciones - Piscina

20:00 Duchas

21:00 Cena

21:45 Gymkana

JUEGO DE INGENIO:

Para llegar de una prueba a otra se les dará a los niños una adivinanza, una vez resuelta ésta les indicará el lugar donde se encuentra la siguiente prueba: (tener en cuenta que al empezar el juego deberá entregarse a cada grupo una adivinanza previa, las demás las irán obteniendo en las pruebas).

1.- En un árbol:

Hay quien bebe por la boca, -----→decir 10 tipos de árboles

que es la forma de beber,
pero sé de alguien que bebe
solamente por los pies.

(El árbol)

2.- En un dormitorio:

Para salir a la esquina -----→decir 20 diseñadores o marcas de ropa
ponte pan en el talón y camina.

(El pantalón)

3.- En la piscina:

¿Quién será la que pasa -----→beber una botella 1,5l en 30 segundos
entre mis ojos,
si no soy más que un puente
y no la cojo?

(El agua)

4.- En el comedor:

¿Qué alimento ése será -----→decir 20 tipos de platos
que suelen llevar en un cesto
y dicen que está más fresco
cuanto más caliente está?

(El pan)

5.- La escalera del "zulo":

En un cuarto me arrinconan -----→subir y bajar la escalera 10 veces en 1 minuto
sin acordarse de mí
pero pronto van a buscarme
cuando tienen que subir.

(La escalera)

6.- Donde esté el buzón:

Me llegan las cartas →cada miembro del grupo escribirá una carta de al menos 5 líneas
y no sé leer
y, aunque me las trago,

no mancho el papel.

(El buzón)

7.- En la furgo:

Le hacen correr sus caballos-----→hacer un coche de figuras humanas
y nunca le salen callos.

(El coche)

8.- Dónde esté la guitarra:

Brazos con brazos, -----→cantar 7 canciones antorcheras
panza con panza,
rascando en medio,
surge la danza.

(La guitarra)

9.- En la habitación N° 2:

Mi silueta de cisne -----→buscar 10 camisetas de color blanco
no tiene igual
y que el par represento
no hay que dudar.

(El dos)

10.- Monitores que son profesores:

Un valiente domador-----→decir al revés el abecedario
que tiene la intrepidez
de enseñar a la niñez.

(El maestro)

23:30 Oración - Teatro

Salmo repartido en partes por grupos de edades a cada niño. Se lee completo en voz alta
y se les pide que reflexionen sobre la parte que les ha tocado a cada uno de ellos.
Después de un tiempo se comparten situaciones del día en la que no hayamos sido los
pies, manos, ojos... de Dios.

Señor no tienes manos

tienes solo nuestras manos
para construir un mundo nuevo
donde haya más fraternidad y justicia

Señor no tienes pies
tienes solo nuestros pies
para poner en marcha a los oprimidos
por el camino de la libertad.

Señor no tienes labios
tienes solo nuestros labios
para anunciar a los pobres
la buena noticia de la libertad.

Señor no tienes medios
tienes solo nuestro trabajo
para lograr que todos los hombres vivan como hermanos

Jesús aquí me tienes mis manos

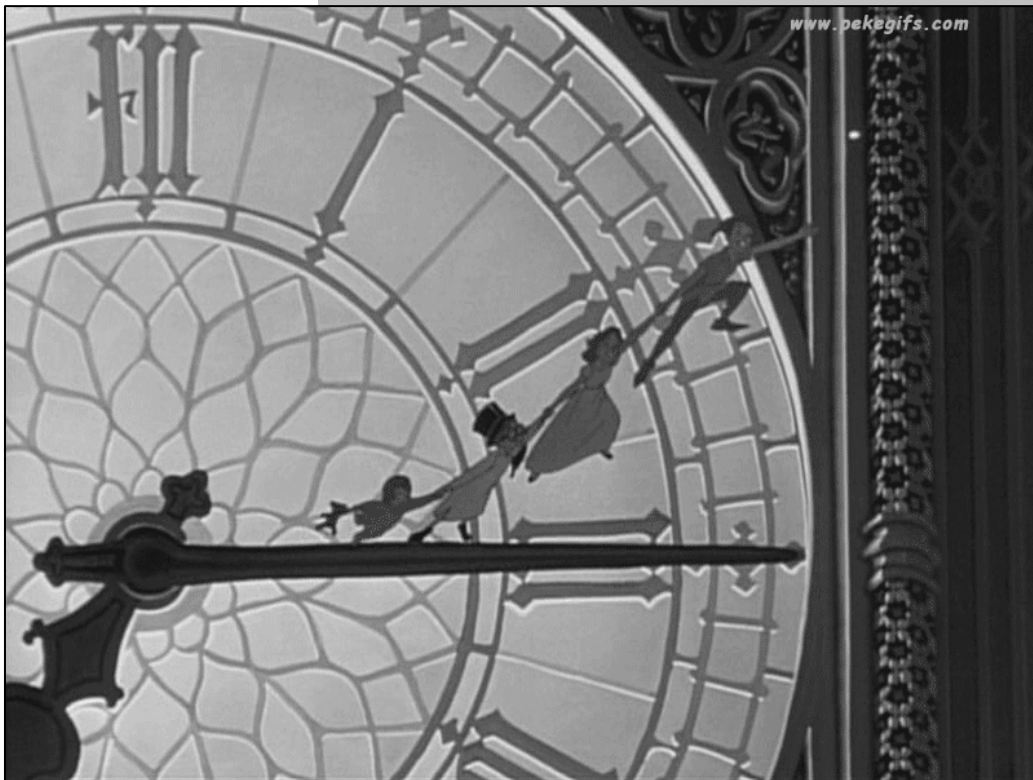
mis pies mis labios, mi trabajo,

mi tiempo mi ilusión mi vida.

¡Aquí estoy Señor para servirte!

0:00 Silencio

Día 9



“La aventura de Crecer”

DÍA 9: DOMINGO 16 → “La aventura de Crecer”

8:00 - Despertarse monitores
8:15 - Oración de monitores
8.30 - Levantada
9.00 - Desayuno
9.30 - Grupos de Limpieza
10.15 - Motivación
10:30 - Juego: Lucha
12:00 - Ludoteca / Piscina
14:00- Comida
16:00- Talleres
17:00- Grupos de Antorchas / Piscina
18.00 Merienda
19.00 Grupos de Antorchas / Piscina
20:00 - Duchas
21:00 - Cena
21:45 - Gran Fiesta
23:30 - Oración
 - Teatro
00:00 - Silencio

8:00 - Despertarse monitores

8:15 - Oración de monitores:

CARTA DE UN AMIGO

Querido Amigo/a:

¿Cómo estás? Te escribo esta carta porque quiero decirte cuánto te amo y me preocupo por ti y que grande es mi deseo de ayudarte.

Te ví ayer hablando con tus amigos y a lo mejor querías hablarme también. Esperé todo el día. Al llegar la tarde te di una hermosa puesta de sol para cerrar tu día y una fresca brisa para tu descanso después de un día tan fatigoso y esperé... pero nunca viniste. Si, claro, me dolió, pero aún así te amo y quiero ser tu amigo.

Te vi dormir anoche y quise tocar tu frente, envié rayos de luna que cubrieron tu almohada y tu cara para ver si te despertabas para hablar contigo, pero no, seguías en tu sueño. ¡Tengo tantos dones que darte! Pero en la mañana era tarde y te fuiste apresurando a estudiar. Mis lágrimas se mezclaron con lluvia que caía.

Hoy te veo triste, preocupado, solo. ¡Tan solo! Mi corazón te comprende. También mis amigos me abandonaron y me lastimaron, pero yo te amo.

¡Oh, si tan sólo me escucharas! ¡Te amo! Trato de decírtelo por medio del cielo azul y de los verdes prados. Te hablo al oído a través de las hojas de los árboles y el olor de las flores. Grito en los riachuelos de las montañas, doy a los pajarillos cantos de amor sólo para ti. Te visto con el calor del sol y te perfumo el aire con el aroma de la naturaleza. Mi amor por ti es más profundo que el mar pero mayor y más grande es mi deseo de hablar y caminar contigo.

Yo sé que duro es vivir en esta tierra. Realmente lo sé, quiero ayudarte, si tan solo tú me dejaras mostrártelo. Quisiera que conocieras a mi Padre. Él desea ayudarte también. Mi Padre es así, ya tu le conocerás y le amarás igual que yo.

Llámame a cualquier hora del día o de la noche, pues yo nunca duermo y siempre te responderé; pídemelo lo que quieras que si es para tu beneficio, yo te lo daré, habla conmigo y desahoga tus angustias, ansiedades que yo siempre tengo tiempo para ti.

¡Por favor, no te olvides de mí, tengo tanto, tanto que compartir contigo!.

Bueno, ya no te molesto más. Sé que tienes mucho que hacer. Perdona que te haya tomado tanto tiempo, pero no podía esperar más sin dejarte saber que te amo y que te espero...

**Tu amigo fiel,
Jesús de Nazaret**

8.30 - Levantada

9.00 - Desayuno

9.30 - Grupos de Limpieza

10.15 - Motivación:

Tras la traición de Campanilla, Garfio y sus piratas han raptado a los tres hermanos (Wendy, John y Miguel). Los niños perdidos debemos rescatarlos.

10:30 - Juego:

Los niños divididos en grupos de mezcla deberán realizar una serie de pruebas entre ellos para averiguar cuál es el equipo campeón que luchará contra los piratas para conseguir el rescate de los tres hermanos.

Pruebas:

1* CUCHARA → Cada componente se pone una cuchara en la boca y deberán irse pasando una sustancia en un tiempo determinado, el equipo que más aguante gana.

2* MANZANA → deben coger una manzana con la boca y llevarla a un barreño, el equipo que consiga más manzanas gana.

3* PELOTA INVISIBLE

4* CIRCUITO → Se ponen por parejas y uno de los componentes tiene los ojos vendados mientras el otro lo guía por el circuito.

5* GLOBOS → El equipo que explote más globos con el culo gana.

6* PIERNAS → Por parejas unidas por las piernas deben realizar unas carreras sin caerse.

7* GRAN PRUEBA CONTRA LOS PIRATAS → Pañuelito

12:00 - Ludoteca / Piscina

14:00 - Comida

15:50 - Se explica a los niños que a partir de ese momento dará comienzo un concurso de Miss y Mister y que el ganador se elegirá por la noche.

Se les dirá que hay cinco urnas, cada una con un cartelito en la que pondrá miss/mister (Ojos bonito, por ejemplo). Durante el día cada niño tendrá que escribir en un papel el nombre de uno de sus compañeros que según ellos reúnan las características de ese tipo miss/mister y posteriormente depositar el papelito con el nombre en la urna correspondiente.

16:00 - Talleres

17:00 - Grupo de Antorchas / Piscina

18.00 Merienda

19.00 Grupo Antorchas / Piscina

20:00 - Duchas

21:00 - Cena

21:45 - Gran Fiesta.

Todos los niños perdidos celebramos el rescate de Wendy, John y Miguel. Por la noche, ya en la fiesta, se hará un recuento de los votos y se irá comunicando el nombre de los niños ganadores, a los cuales se les otorgará una banda con su título de miss/mister (...). A los grandes ganadores que serán miss/mister Higuera 2006 aparte de sus bandas, se les regalará una corona. ¡Y que continúe la fiesta!!

Miss y mister serán:

- Miss/mister ojos bonitos
- Miss/mister simpatía
- Miss/mister sonrisa perfecta
- Miss/mister pelo bonito

Miss/Mister Higuera 2006

23:30 - Oración:

Carta a un amigo:

Puf!! Unos días... increíbles, un campamento para la historia, pero como en todos los cuentos, llega el final: la hora de volver "a la realidad". Pero tras estos días he aprendido que nada tiene un fin, todo sigue, eso es lo que quiero, que todo lo que hemos empezado aquí, nosotros, todos juntos, no acabe, que siga aún tras bajar del autobús de regreso, aún en la distancia que nos separará en verano, aún en todo el tiempo que no nos veamos, conservando siempre lo creado y manteniendo fresco los recuerdos que nos han quedado grabados.

No se qué me

Espera a partir de ahora, pero mientras cuento los días que faltan para el próximo campamento solo deseo sacarle provecho a lo conseguido en este: [amig@s](#), [novi@s](#), confianzas, risas, canciones... "TODO PASA, PERO TODO QUEDA"

- Teatro

00:00 - Silencio

Día 10



"De vuelta de
Nunca Jamás a la
Realidad"

HORARIO GENERAL

8:00	Despertarse monitores
8:15	Oración monitores
8:30	Levantada
9:00	Desayuno
9:30	Limpieza
11:00	Acto de Clausura
12:00	Piscina-Dedicatorias
14:00	Comida
16:00	Recogida
17:00	Juicio
18:00	Merienda
18:30	Salida del País de Nunca Jamás
20:00	Llegada a Sevilla

8:00 Despertarse monitores

8:15 Oración monitores

ENVÍANOS LOCOS

(L. J. Lebret)

¡Oh Dios!, envíanos locos,
de los que se comprometen a fondo,
de los que se olvidan de sí mismos,
de los que aman con algo más que con palabras,
de los que entregan su vida de verdad
y hasta el fin.

Danos locos,
chiflados,
apasionados,
hombres capaces de dar el salto
hacia la inseguridad,
hacia la incertidumbre sorprendente
de la pobreza;
danos locos,
que acepten diluirse en la masa
sin pretensiones de erigirse un escabel,
que no utilicen su superioridad en su provecho.

Danos locos,
locos del presente,
enamorado de una forma de vida sencilla,
liberadores eficientes del proletariado,
amantes de la paz,
puros de conciencia,
resueltos a nunca traicionar,
capaces de aceptar cualquier tarea,
de acudir donde sea,
libres y obedientes,
espontáneos y tenaces,
dulces y fuertes.
Danos locos, Señor; danos locos.



8:30 Levantada

9:00 Desayuno

9:30 Limpieza

11:00 Acto de Clausura

Constará de dos partes diferenciadas:

1ª Parte: Entrega de Medallas y trofeos de las competiciones a cargo de alguno de sus encargados.

2º Parte: constará de un discurso en el que Peter Pan nos anima a seguir en casa con lo vivido en estos días y nos entregará un detalle.

12:00 Piscina-Dedicatorias

14:00 Comida

16:00 Recogida

17:00 Juicio

18:00 Merienda

18:30 Salida del País de Nunca Jamás

20:00 Llegada a Sevilla

Guión de las reuniones de los grupos



Movimiento Santa Ana- Grupo Antorchas

10 y 11 años


GRUPOS DE ANTORCHAS 4° Y 5° DE PRIMARIA

Reunión "Volando al País de Nunca Jamás" Día 2

(Pensamientos alegres)

En nubes punteadas



Están escritos pensamientos, hechos y acciones tristes, los niños van a estar debajo de las mesas muy apretujados sin poder salir, con una de estas tarjetas tristes cada uno, solo podrán liberarse si piensan en como transformar el pensamiento triste de su tarjeta en un pensamiento alegre, una vez que el monitor acepte su pensamiento alegre saldrán, lo escribirán en una tarjeta en forma de nube .

Y subirán encima de la mesa representando el logro de ivolar!

Reunión "Tropezando en mi lado oscuro" Día 3 (Defectos)

Se repartirá a los niños unos post-it en los que habrá escrito un adjetivo o cualidad, tanto buenos como malos (por ejemplo, amable ó egoísta). Cada niño le tendrá que pegar en la espalda a cada uno de sus compañeros un post-it que según ellos lo defina. Posteriormente el niño que tenga el post-it pegado en la espalda tendrá que averiguar cuales han sido las cualidades que sus compañeros le han pegado; se abrirá así un pequeño debate en el que cada niño hablará sobre las cualidades que le han sido asignadas por sus compañeros y las que ellos, en realidad, creen tener.

Reunión "Aprendiendo a vivir" Día 5 (Miedos e inseguridades)

Los niños se pondrán en la situación que les digamos y tendrán que comportarse a consecuencia, desde hacerles pasar por situaciones de que tienen cinco años y tienen que irse a dormir y se ha fundido la luz en toda la casa, hasta que tienen la edad actual y conocen a un hombre cuando van solos por la calle tienen que representar que harían en estas situaciones y luego elegir una y dibujarla, explicando que sienten, como actúan y que les hace actuar así.

Reunión "Al rescate de la voluntad perdida" Día 6 (Esfuerzo personal)

En este día en el grupo de antorchas realizaremos una serie de pruebas en las que los niños para superarlas deberán esforzarse personalmente. Este esfuerzo les ayudara a conseguir pasar las pruebas es decir conseguir el objetivo.

Reunión "Campanilla se arrepiente" Día 8 (Arrepentimiento; aceptarnos tal y como somos)

Vamos a escribir en un papel un defecto o algo que queramos cambiar de nosotros mismos y nos lo vamos a colgar del cuello a modo de tarjetita para atrás, de modo que nadie nos lo vea, y una virtud; si el defecto coincide con el que mis compañeros me han puesto dejamos a un lado el defecto y nos colgamos la virtud. Pero si en cambio lo que pensamos de nuestros defectos no coincide con lo que dicen los compañeros, nos colgamos el defecto hasta que alguien nos convenga de una virtud que tengamos. Las tarjetas permanecerán colgadas hasta la hora de comer.

Reunión "La aventura de crecer" Día 9 (Resumen del Campamento)

Se dividirá a los niños en grupos de tres o cuatro componentes. Cada grupo deberá hacer un mural en una cartulina dónde expongan sus experiencias, vivencias y cosas aprendidas en el campamento, así como la relación con sus compañeros y monitores. Después cada grupo hará un breve comentario sobre su mural.

12 y 13 años

GRUPOS DE ANTORCHAS 6º EPO y 1º ESO

Reunión "Volando al País de Nunca Jamás" Día 2 (Pensamientos alegres)

Podemos dividir la reunión en 2 partes:

- 1ª parte. (Solo durará media hora)

Juego:

50 X 15 ¿QUIERES SER EL MÁS ALEGRE?

50 pensamientos alegres por 15 preguntas

Se divide el grupo en 3 o 4 subgrupos según el nº de niños. Cada subgrupo será un equipo. Se irán haciendo preguntas a cada equipo y se les dará cuatro posibles respuestas (como en el programa de televisión). Cada vez que un equipo esté concursando, el resto de los equipos harán de público, ya que cada equipo para resolver una cuestión que no sepa podrá pedir el comodín del público, el comodín de la llamada o el del 50%.

Cada vez que se acierte una respuesta se irán sumando en el marcador del equipo correspondiente una cantidad de pensamientos alegres. Un equipo seguirá contestando preguntas hasta que falle. Los equipos pueden plantarse para ir acumulando pensamientos, ya que si fallan y no se plantan perderán todo lo que hayan ganado esa ronda (cómo el programa, vaya).

Al finalizar el juego quien haya conseguido más pensamientos alegres será el ganador, y los demás quedarán 2º y 3º y, en su caso, 4º.

El premio van a ser vendas para los ojos, que servirán para la 2ª parte de la reunión.

Para el equipo ganador habrá vendas para todos los miembros; para el 2º, habrá vendas para la mitad y así hasta que el último sólo tendrá una. (Deberán haber igual nº de niños con venda que sin ella)

- 2ª parte.

Ahora se divide el grupo en dos. Por un lado los que tienen vendas (que simbolizarán los pensamientos alegres) y por otro los que no.

A partir de entonces, los que tienen pensamientos alegres deberán contagiárselo a los que no.

Estos últimos irán a esconderse donde se lo indique el monitor y deberán permanecer allí hasta que uno de los otros lo encuentre y le contagie el pensamiento alegre.

A los que tienen vendas, se le dará una pista, que corresponderá con alguno de los lugares dónde están escondidos los demás y una venda para el que no tiene. Deberá encontrarlo y traerlo.

Cuando todos tengan vendas se las ponen y se colocan en fila. Les pediremos que, ya que tienen un pensamiento alegre, peguen un salto hacia delante para volar. Cuando

Reunión "Tropezando en mi lado oscuro" Día 3 (Defectos)

Reunimos a los niños en grupos de Antorchas, en el cuál deberán hablar acerca de lo prejuicios que ven en la sociedad y en los comportamientos diarios. Cada niño del grupo deberá escribir en un papel situaciones cotidianas en las que se den prejuicios y en otro papel, comportamientos que deberíamos tener para evitarlos. Mientras tanto, se eligen dos representantes de cada grupo, que deberán construir dos muñecos con el material que le demos, uno que represente a un pirata bueno y otro a un pirata malo. En el pirata malo se pegarán los papeles que describan los prejuicios y en el pirata bueno los otros papeles. El primero será destrozado simbolizando su compromiso de evitar los prejuicios, mientras que para el segundo, cada grupo deberá inventarse una especie de "oración" que cantaran al muñeco como una alabanza.

Reunión "Aprendiendo a vivir" Día 5 (Miedos e inseguridades)

Todos construiremos la casa ¡NUESTRA GRAN CASA! con cartulinas y colores etc... y entonces por un lado pondremos con colores y revistas y todo eso como queremos que sea nuestro futuro respecto a nuestro hogar y todo eso y después por el otro lado todo lo que nosotros pensamos dar para llegar a conseguirlo.

Reunión "Al rescate de la voluntad perdida" Día 6 (Esfuerzo personal)

Todos construiremos la casa ¡NUESTRA GRAN CASA! con cartulinas y colores etc... y entonces por un lado pondremos con colores y revistas y todo eso como queremos que sea nuestro futuro respecto a nuestro hogar y todo eso y después por el otro lado todo lo que nosotros pensamos dar para llegar a conseguirlo.

Reunión "Campanilla se arrepiente" Día 8 (Arrepentimiento; aceptarnos tal y como somos)

Hacemos monigotes de papel y le ponemos nuestro nombre por una parte le ponemos todas nuestras cosas positivas después se pone y se mezclan todos y cada uno coge uno y pone todo lo malo de esa persona y después cada persona vuelve a coger el suyo..y lo lee y reflexionaremos con lo que nos han puesto y aceptaremos lo malo del monigote que somos nosotros, después cada uno le regalara el muñeco a quien quiera del grupo y entonces se tendrá que poner de pie y hacer algo con el monigote y habrá personas pues que lo rompan que lo tiren o algo por el estilo pues reflexionaremos de nuevo si no se arrepienten de no haberlo guardado.

Reunión "La aventura de crecer" Día 9 (Resumen del Campamento)

Creer haciendo historia, es decir, con memoria de uno mismo es algo fabuloso. Al vivir, uno está expuesto a muchas cosas. El descubrimiento de que esta vida tiene fin nos lleva a decir aquello de "esta vida tengo que vivirla". La vida sólo puede ser un fracaso o un triunfo, todo depende del cómo; cómo vivir, cómo interpretar lo que vivimos y cómo actuamos (la actuación es reflejo de muchas cosas: creencias, experiencias, interpretación de la realidad, la voluntad, las capacidades cognitivas, las afectivas, las relaciones con los demás..., es decir: el uso de la inteligencia). La vida es un reto, que tiene como meta la felicidad y la justicia. La felicidad para uno mismo y la justicia para los demás. Todos los retos tienen su porcentaje de riesgo, y es el riesgo lo que hace que sean una aventura. La responsabilidad nos posibilita madurar, nuestras responsabilidades (pensamientos alegres) nos hacen ser mejores (volar). En la película de Hook está bien claro, sólo Peter Pan vuelve a volar cuando recuerda a sus hijos.

En esta reunión haremos un camino simbólico que será la vida, (con papel continuo, piedras...o lo que sea). El camino tendrá al final 2 palabras: felicidad (de uno mismo) y justicia (para los demás) cosa que explicaremos a los niños.

A lo largo del camino haremos varios símbolos de cartulina donde los niños escribirán:

- Sol: las creencias que nos iluminan y nos orientan en el camino como el sol.
- Árbol: los valores, que como los árboles cada vez van creciendo más, y como sus hojas unos se van para poner otros nuevos.
- Pájaros: como este que se posa en la gente para comer, para beber, para estar simplemente y va cambiando de plumaje de sitio para vivir... aquí explicaremos nuestras relaciones con los demás...
- Piedras: aquí escribiremos nuestras experiencias de la vida, cosas que nos han pasado, obstáculos que debemos esquivar en el futuro...

Por último hablaremos un poco de la naturaleza, que hay que cuidarla, respetarla, consumir pocas energías...ya que la vida sin naturaleza no es vida.

Al final de esta reunión recapitularemos todo lo dicho, lo que hemos escrito en nuestros símbolos y pensaremos si en el futuro pensaremos lo mismo o tendremos nuevas inquietudes...

14 y 15 años

GRUPOS DE ANTORCHAS 1º y 2º ESO

Reunión “Volando al País de Nunca Jamás” Día 2 (Pensamientos alegres)

Cada niño escribirá en folios, por una parte, un recuerdo feliz y por la otra, otro triste, también se podrán hacer dibujos o formas diferentes q les sugieran sensaciones alegres o tristes. Tenderemos una cuerda en la que con pinzas de la ropa tenderemos los folios. Los niños los tenderán con los ojos cerrados sin saber por q lado ha quedado expuesto. Conclusiones: es mejor fijarnos en los buenos momentos, optimismo, la vida se compone de ambos momentos, tristes y felices, nosotros elegimos cuales deben destacar...

Luego se puede leer el siguiente texto:

Y así después de esperar tanto, un día como cualquier otro decidí triunfar... Decidí no esperar a las oportunidades sino yo mismo buscarlas. Decidí ver cada problema como la oportunidad de encontrar una solución, decidí ver cada desierto como la oportunidad de encontrar un oasis, decidí ver cada noche como un misterio a resolver, decidí ver cada día como una nueva oportunidad de ser feliz.

Aquél día descubrí que mi único rival no eran más que mis propias debilidades, y que en éstas, está la única y mejor forma de superarnos. Aquél día dejé de temer a perder y empecé a temer a no ganar, descubrí que no era yo el mejor y que quizás nunca lo fui, me dejó de importar quien ganara o perdiera. Ahora me importa simplemente saberme mejor que ayer.

Aprendí que lo difícil no es llegar a la cima, sino jamás dejar de subir. Aprendí que el mejor triunfo que puedo tener, es tener el derecho de llamar a alguien “amigo”. Descubrí que el amor es más que un simple estado de enamoramiento, “el amor es una filosofía de vida”.

Aquel día deje de ser un reflejo de mis escasos triunfos pasados y empecé a ser mi propia tenue luz de este presente. Aprendí que de nada sirve ser luz si no vas a iluminar el camino de los demás. Aquel día decidí cambiar tantas cosas... Aquel día aprendí que

los sueños son solamente para hacerse realidad, desde aquel día ya no duermo para descansar... Ahora simplemente duermo para soñar.

Después del texto se puede proponer que durante el día intenten hacer cosas q no hayan hecho nunca!!!!!!

Reunión “Tropezando en mi lado oscuro” Día 3 (Defectos)

Se realizará una dinámica en la que se simulan los defectos personales con objetos físicos que nos encontramos por un camino que se recorrerá con los ojos tapados.

Mientras recorren el camino se anotará cómo responde cada uno ante cada obstáculo, estos tendrán un cartel con algún defecto escrito. Se comenta y reflexiona lo sucedido en la dinámica para ver qué actitudes mostramos a la hora de afrontar los obstáculos que nos encontramos (que serán nuestros propios defectos).

Reunión “Aprendiendo a vivir” Día 5 (Miedos e inseguridades)

Hay q crear ambiente. En una sala oscura, con velas se reunirá al grupo. Cada monitor se sentará en un lado diferente y habrá confeccionado una lista con palabras q susciten miedos personales, pero q no serán sentimientos (negro, vacío...). Se les dejará a los niños q piensen en sus propios miedos, pudiéndolos expresar con palabras q no sean sentimientos. Los monitores ambientarán todo cambiando la intensidad del volumen al decir las palabras de su lista.

Reunión “Al rescate de la voluntad perdida” Día 6 (Esfuerzo personal)

Se realizará una gymkhana con duras pruebas físicas y mentales .Las harán individualmente y se valorará el esfuerzo para llevar a cabo las pruebas.

Reunión “Campanilla se arrepiente” Día 8 (Arrepentimiento; aceptarnos tal y como somos)

Cada componente del grupo contará una historia personal en la que hayan sido culpables de algo y no hayan “pagado la pena” por ello y se arrepientan de ello. Se realizará un juicio de cada una de estas acciones personales en las que cada uno será su abogado defensor, Isabel será el juez, el resto serán testigos, jurado y fiscal. Si el veredicto es “culpable” el juez impondrá una pena/sanción que deberá cumplir durante ese día.

Reunión “La aventura de crecer” Día 9 (Resumen del Campamento)

En este día se efectuará una evaluación del campamento. El grupo está en una etapa entre niños y adultos, éramos niños y queremos llegar a ser adultos. Hoy será el día de reflexionar si durante el campamento (en el que hemos vuelto a ser un poco niños) hemos adquirido valores y aptitudes para mejorar el camino hacia la madurez. Para ello realizaremos un mural dividido en dos partes: en una pegaremos post-it sobre cómo éramos de niños y en la otra cómo nos gustaría ser de adultos. Lo que hemos aprendido durante el campamento, ¿nos sirve para unir estas dos etapas?, ¿estamos en el camino correcto?, ¿hemos dado un paso hacia atrás?....

16 y 17 años

Reunión "Volando al País de Nunca Jamás" Día 2 (Pensamientos alegres)

Objetivos: Descubrir qué cosas nos hacen "volar" en nuestra vida hacia nuestros sueños.

Desarrollo: Escuchar la canción:

NO DEJES DE SOÑAR

(Profesores de Operación Triunfo)

*Ojos que me dicen: tengo miedo
manos que se unen en un juego
junto a ti caminaré, por eso estoy aquí
si necesitas alguien que te empuje piensa en mí.*

Mis palabras quedan en el aire

algo que respiras al cantarme

*tantas horas junto a ti me han hecho comprender
que nos queda tanto a ti y a mí por aprender.*

Cuando pienso en ti

Me busco en tus canciones otra vez
Larga es la aventura que vendrá
Coge aire acaba de empezar
Déjate llevar de ti depende dónde llegarás
Salta al vacío: nunca dejes de soñar.

Tantas ilusiones y esperanzas
es tu sueño y por fin lo alcanzas
tú te olvidarás de mí el tiempo pasará
yo tendré tu voz en mí al verte sonreír.

Cuando pienso en ti...

NO DEJES DE SOÑAR

Para reflexionar:

- 1.- "Ojos que me dicen: tengo miedo..." ¿De qué tienes miedo respecto a tu futuro y la realización de tus sueños?
- 2.- "Si necesitas a alguien que te empuje piensa en mí..." ¿Qué personas crees que te están empujando hacia adelante? ¿Empujas tú a alguien?
- 3.- "Nos queda tanto por aprender..." ¿Qué crees que es lo más importante que debes todavía aprender?
- 4.- "La aventura acaba de empezar..." ¿A qué crees que se refiere? En tu caso ¿qué aventura está comenzando?
- 5.- "De ti depende dónde llegarás..." ¿Adónde quieres llegar? ¿A qué estás dispuesto/a para ello?

6.- "Salta al vacío..." ¿En tu vida qué saltos de confianza crees que debes dar? ¿qué decisiones crees que puedes ir tomando?

7.- "No dejes de soñar..." ¿cómo lograrlo?

8.- ¿Qué conclusiones personales sacas de esta reflexión?

Reunión "Tropezando en mi lado oscuro" Día 3 (Defectos)

El muerto

OBJETIVOS: Conocer nuestros defectos desde los demás, a través de una crítica constructiva.

DESARROLLO: Todos los participantes se colocan en círculo, mientras uno de los integrantes está acostado cubierto por una sabana (simulando estar muerto) y se responden a las siguientes preguntas:

- ¿Qué es lo positivo que tiene la persona que se encuentra acostada?
- ¿Qué es lo negativo que tiene la persona que se encuentra acostada?
- ¿Qué propongo para reducir sus cualidades negativas?

Cuando todos los integrantes del grupo hayan pasado se les entregarán las hojas que llenaron los(as) secretarios(as), haciéndoles la reflexión que lo ahí escrito son sólo propuestas y que en ellos está el tomarlas o dejarlas.

Reunión "Aprendiendo a vivir" Día 5 (Miedos e inseguridades)

El trueque de un secreto

OBJETIVOS: Abrirnos a los demás, hablar de nuestros miedos, inseguridades y temores.

DESARROLLO: El animador distribuye un papel a cada uno. Los participantes deben escribir en él, con toda sinceridad, una dificultad o problema, que tienen (sea en relación con sus padres, sea en la comunicación e integración en el grupo, sea en su vida personal), y que no se atreven o no les agrada exponerlo oralmente en público. El animador recomienda que disimulen la letra para que no se sepa quién es el autor.

Todos doblan el papel de forma idéntica y, una vez recogidos, se mezclan y se distribuye un papel a cada participante. El animador pide que cada uno asuma el problema que ha aparecido en el papel que le ha tocado y que lo haga como si él mismo fuera el autor, esforzándose por comprenderlo. Cada uno lee en voz alta el problema utilizando la primera persona "yo" y haciendo las adaptaciones necesarias. A continuación, aporta su solución. Al explicar el problema a los otros, cada uno deberá personalizarlo, vivirlo... Durante la exposición no se permiten debates ni preguntas. Una vez que cada uno haya expuesto el problema que le ha tocado, el animador dirige un debate sobre las reacciones y sentimientos, formulando preguntas como estas:

- ¿Cómo te sentiste al describir tu problema?
- ¿Cómo te sentiste al exponer el problema del otro?
- ¿Cómo te sentiste cuando el otro relataba tu problema?
- A tu parecer, ¿comprendió el otro bien tu problema?
- ¿Consiguió ponerse en tu situación?
- ¿Crees que tú llegaste a comprender el problema del otro?

-¿Cómo te sentiste en relación con los demás miembros del grupo?

-¿Qué has aprendido de este ejercicio?

Reunión "Al rescate de la voluntad perdida" Día 6 (Esfuerzo personal)

Objetivos: Qué estoy dispuesto a dar, a implicarme para conseguir mis sueños.

Desarrollo: Individualmente se reparten una serie de pruebas (no demasiado agradables) que tendrán que superar en 10 minutos.

Pruebas:

- Recoger 5 piedras de diferentes tamaños.
- Buscar 3 prendas de color naranja.
- Traer tres vasos llenos de agua.
- Preguntarle a 5 personas del campamento el nombre de sus padres.
- Encontrar 5 personas que se apelliden "García" (de primer o segundo apellido) y pedirles un autógrafo.

Al finalizar el tiempo de las pruebas, los monitores evaluarán el esfuerzo que cada miembro del grupo ha realizado. Se intentará extrapolar los resultados de las pruebas con el esfuerzo o la implicación que cada uno de nosotros invertimos para conseguir nuestros sueños.

Reunión "Campanilla se arrepiente" Día 8 (Arrepentimiento; aceptarnos tal y como somos)

"¡QUÉ DULCE!"

Objetivos: Pedir perdón ante el grupo de los posibles errores que hayan podido cometer durante todos estos días de convivencia.

Desarrollo: Se repartirán a cada miembro del grupo 3 dulces (caramelos, gominolas...). Tendrán que pensar individualmente (5-10 minutos) si durante el campamento han tenido algún "problemilla" con alguien del grupo, si es así reflexionar sobre los motivos del mismo. Una vez analizados cada persona le dará el dulce a quien crea conveniente, expresando su arrepentimiento por lo que pasó entre ellos.

Reunión "La aventura de crecer" Día 9 (Resumen del Campamento)

"EL TELEGRAMA"

OBJETIVOS:

Resaltar lo que más ha llamado la atención dentro del grupo, ya sea para bien o para mal. Resumir los sentimientos surgidos durante el Campamento.

DESARROLLO:

El animador reparte una hoja para rellenar un telegrama, en la cual se debe poner: fecha, dirigido a, número de palabras, nombre y apellidos del expedidor, y, por último, el texto donde tendrán que plasmar en pocas palabras que ha sido para ellos el campamento, con qué se quedan de todo lo vivido en el País de Nunca Jamás.

LUDOTECA

¿Qué es la ludoteca?

La ludoteca es el espacio en el que los niños perdidos juegan sin parar. Es un momento de desconexión con la realidad. Los protagonistas de nuestra historia están perdidos, atrapados en su propia fantasía. En realidad, el juego invierte su función principal. Los niños juegan para



acercarse a la realidad, sin embargo en la historia de Peter Pan los niños juegan para desconectar de sus tristezas. Recordar que la historia está contada desde los ojos de un adulto

El tiempo de la ludoteca es puro hedonismo. La diversión tiene que estar garantizada en los tiempos de ludoteca.

La realidad es que todo no puede ser juego, porque no seríamos felices. Lo más bonito de un juguete es que sea lo más parecido al objeto real. Esa reflexión se hará más tarde, está en el "fondo" de nuestro campamento.

Hemos pensado 6 juegos:

LAS DAMAS

El juego de las damas consta de 24 peones divididos en 12 blancos y 12 negros y un tablero de 64 casillas (8x8) coloreadas alternadamente blancas y negras. La reina mueve más de una casilla.

Al conseguir una dama o reina, si esta casilla está marcada, ésta podrá desplazarse y capturar saltando varias casillas.

Para comerse una ficha se debe saltar a "piola". Se siguen las reglas del juego tradicional.

La variante de nuestro juego es que las figuras son humanas y el tablero gigante.

LAS BANDERAS.

Se definen dos campos, en cada uno se coloca una bandera que cada equipo debe defender a la vez que intentar alcanzar la contraria. Las normas son muy sencillas.

1. Para matar al contrario debo o tocarlo por sorpresa en la espalda o explotarle un globo de agua. (Cuando a un jugador le alcanza un globo de agua se sienta en el suelo y espera a que un compañero le de con otro globo de agua para volver al juego.
2. Para capturar la bandera hay que tener un globo de agua sin explotar.
3. En caso de terminar antes de capturar las banderas el equipo que sume más jugadores y globos sin explotar gana.

JUSTAS ACUÁTICAS

Se trata de hacer distintas pruebas, todas ellas relacionadas con el agua. Para cada prueba cuenta con diez minutos. En este caso serán tres pruebas para seis grupos. Los grupos se enfrentaran uno contra otro en todas las pruebas.

Tiro al blanco.

Cada equipo se coloca a 20 metros dentro de un círculo. Sin pisar fuera. Algunos jugadores estarán encargados de llenar la munición quedando fuera del juego (para esto se puede pedir el cambio al monitor) en este caso sólo pueden estar dos. Los monitores contarán los aciertos.

El transvase V.A.S.O

Consiste en llenar un cubo de agua, cuanto más mejor. El agua debe ser transvasada desde un barreño al cubo. Para ello no se puede utilizar las manos. Llevamos un vaso en la boca y debemos vaciarlo hacia atrás (boca-arriba).

La caza del Guante.

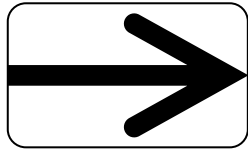
Se trata de rellenar de agua un guante de lates al máximo sin que explote, sólo hay que agarrarlo y realizar un recorrido. Sólo hay dos guates por equipo (excepcionalmente se puedes dar tres si es oportuno.)

CANTANDO BAJO LA LLUVIA

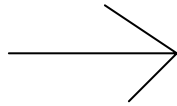
En formación circular haremos una sesión de animación de duración 1 hora aprox. Unos aspersores nos recordarán su presencia cada cierto tiempo.

EL RASTREO

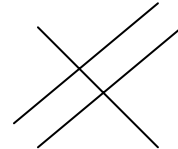
Es un juego de señales las cuales hay que descubrir porque marcan el camino. Los equipos salen a contrarreloj dos minutos de diferencia. Ningún Equipo puede cambiar las pistas. Cada equipo llevará un código de pistas.



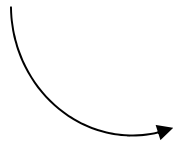
Comienzo y sentido



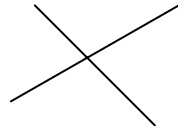
sigue el sentido



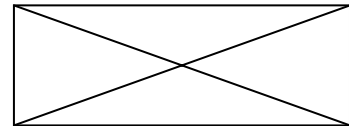
cruza al otro lado



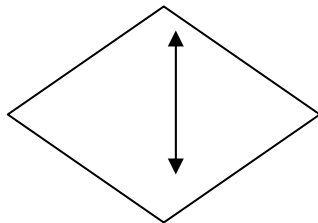
Gira en el sentido



Segue hacia delante



Meta o fin de la carrera



Elegir camino

LA LUCHA POKEMONG

Esta lucha se decide con el tradicional juego de papel, piedra o tijeras, en vez con las manos con cartas. Aquellos que pierden entregan la carta al ganador. El jugador que sea despojado de todas sus cartas se va a volcarse por el charco. El charco es el fango puro (arcilla y agua).

Piedra



Piedra

tijeras



tijeras

papel



papel

Organización del Campamento

TALLERES

Hay 6 días de talleres y por tanto 6 talleres distintos, pero habrá 5 grupos de niños para hacer los talleres, por tanto cada día de talleres habrá un taller al que le toque descansar (sombreado).

	PASTA DE PAN	PINTAR	SEPARADOR DE LIBROS	NUECES	ABALORIOS DE PAPEL	MUÑECO PELOTA
<i>Día 2</i>	1		2	3	4	5
<i>Día 3</i>	5	1		2	3	4
<i>Día 5</i>	4	5	1		2	3
<i>Día 6</i>	3	4	5	1		2
<i>Día 8</i>	2	3	4	5	1	
<i>Día 9</i>		2	3	4	5	1

Grupos de Talleres:

Grupo 1: 4º y 5º EPO

Grupo 2: 6º EPO

Grupo 3: 1º ESO

Grupo 4: 2º y 3º ESO

Grupo 5: Taller de formación

PASTA DE PAN

Materiales:

- Harina
- Sal fina
- Agua
- Glicerina
- Cubo (para hacer la mezcla)
- Imanes/Imperdibles
- Moldes....



Se realiza la mezcla (2 tazas de harina/1 taza de sal/ $\frac{3}{4}$ taza de agua/1 cucharada sopera de glicerina). Si la mezcla queda pegajosa añadir más harina, si queda muy suelta añadir más agua. Una vez realizada la masa cada uno realiza la figura que quiera para el imán/broche. Dejar secar.

PINTAR

Materiales:

- Acuarela de colores
- Pinceles

Una vez seca la figura realizada con la masa de pan se decoran.

SEPARADOR DE LIBROS

Materiales:

- Plastidecor de colores
- Sacapuntas
- Cola blanca
- Palillos
- Cartulinas A4 de colores
- Tijeras
- Forro transparente pegatina



Consiste en realizar un separador de libros. Primero se saca punta a los plastidecor y con las virutas se hace un polvillo de colores. Se recorta la base del separador de

las cartulinas. Se realiza el dibujo con la cola ayudándose del palillo y se espolvorea la viruta de colores sobre la cola. Se sacude lo que no se quede adherido a la cola. Se plastifica con el forro.

MUÑECO PELOTA



Materiales:

- Papel de periódico
- Cola blanca y agua
- Folios de colores
- Fixo
- Fieltro, lana... para decorar

Se hace una bola de papel de periódico que será el cuerpo del muñeco. Se hace un mezcla de cola y agua (partes iguales más o menos). Se recubre la bola con la mezcla de cola/agua y se envuelve con una capa más de periódico. Esto se repite 3 veces. La última capa queda de periódico. Hay que intentar que no quede muy húmeda la bola. Después se envuelve con folios de colores. Las piernas y brazos se hacen envolviendo con folios de colores el papel de periódico doblado (para que queden más gorditos). Se pegan las extremidades con folios. Ya tenemos el muñeco ahora cada uno lo decora a su gusto.

MUÑEQUITO DE NUEZ

Materiales:

- Nueces
- Cartulinas.
- Rotuladores indelebles
- Rotuladores normales
- Témperas u otras pinturas.
- Pinceles
- Cola blanca (u otro del estilo)
- Tijeras
- Lápices (para dibujar en la cartulina)



Desarrollo del taller:

El objetivo final es hacer un muñequito con media cáscara de nuez (araña, tortuga, gato, rana, mariquita...). Los pasos a seguir son los siguientes:

1. Coger la nuez, partirla y vaciarla.

2. Pensar el animalillo o muñequillo que vamos ha hacer para coger el color de cartulina que nos haga falta.
3. Hacer el molde de cartulina para pegarlo bajo la nuez.
4. Colorear la nuez.
5. Pegar la cartulina que anteriormente hemos diseñado y recortado.
6. Hacer los detalles al muñequito, con rotuladores o con las mismas témperas (ojos, boca...).



Ejemplo de una rana echa con nuez.

COMISIÓN DE COMPETICIONES DEPORTIVAS

1. Batuka

Dependiendo del número de grupos se hará de forma individual o en competición. Cada grupo deberá seguir los pasos de la monitora y ésta decidirá el ganador.

2. Humor amarillo

Se divide en tres pruebas, por lo que el tiempo dedicado a él también habrá de dividirse. Se hará en competición entre dos grupos y ganará según las normas de cada juego.

- Primer juego: un grupo se dispone en fila india delante de una línea delgada (unos 15 metros aproximados). Cada uno de los miembros de ese grupo tendrá que intentar llegar hasta el final sin salirse y sosteniendo un libro en cada mano. Mientras tanto, los miembros del otro grupo dispondrán de cinco pelotas de voley que lanzarán al que esté intentando cruzar la línea con el fin de impedirselo.
- Segundo juego: se hacen parejas formadas cada una por un miembro de cada grupo (en igualdad de condiciones, edad, etc). Cada pareja competirán en una carrera de sacos llena de trepidantes obstáculos que dificultarán la travesía de los participantes.
- Tercer juego: como ya hicimos en la última acampada, se forman dos grupos y cada uno de ellos se colocará una cuerda sin atar en la parte derecha de su cuerpo un grupo e izquierda el otro. El juego consistirá en quitarse la cuerda mutuamente. Si te quitan la cuerda quedas eliminado. Pierde el equipo que se quede sin ningún representante con cuerda.

3. Béisbol

Partido entre dos grupos, uno de los cuales bateará y el otro lanzará y se dispondrá por la pista para coger las bolas que batee el otro equipo. Habrá cuatro bases formando un cuadrado. El bateador se sitúa en la primera base y un miembro del otro equipo le lanza pelotas. Tendrá 3 intentos para batear, si en ninguno le da queda eliminado. Si batea pero el otro equipo la coge antes de que caiga al suelo, también se elimina. Cuando batee y el otro equipo no coja la pelota, deberá correr por cada una de las otras tres bases y llegar a la primera para completar una carrera. Ganará el equipo que más carreras tenga una vez termine el tiempo del partido.

4. Petanca

De nuevo se formarán parejas con un miembro de cada grupo, teniendo en cuenta la edad para que sea lo más equilibrado posible, y compiten en una partida de petanca. La bola pequeña la lanza el monitor que le toque llevar este juego. Ganará el equipo que consiga ganar más partidas.

5. **Voleibol**

Partido de voleibol entre dos grupos al mejor de 3 sets de 15 puntos cada uno.

6. **Hockey**

Partido de hockey entre dos grupos durante el tiempo correspondiente con las normas que todos conocemos.

Los grupos, horarios y monitores que vigilarán cada uno lo expondremos una vez sabido el número de niños que van y los días que finalmente habrá competiciones.



GUIONES DE LOS TEATROS

DÍA 1: Wendy, Michael y John están contando historias en su habitación. Aparece Peter Pan y los invita al País de Nunca Jamás.

Wendy: ... Y justo cuando la Bruja iba a levantar la colcha de la cama Clara cerró de un portazo la puerta que daba al jardín, así que la Bruja salió de la habitación. Max pudo salir por la puerta principal para ir a buscar ayuda... Y ahora Michael a dormir.

Michael: Noooo! Un ratito más, por favor!

Wendy: Nada de un ratito más, ¡a dormir!

John: Pero queremos saber que pasa con Clara...

(Peter Pan aparece. Ha estado escuchando la historia desde la ventana.)

Peter Pan: Sí, sí, ¿encuentra la Bruja a Clara?

(Todos los niños se asombran)

Wendy: ¿Y tu quién eres?

Peter Pan: Yo soy Peter. Peter Pan.

Michael: ¿Peter Pan?

John: ¿Qué nombre es ese?

Peter Pan: Pues un nombre. ¿Tu no tienes uno?

Michael: Sí, Michael, Michael Darling.

John: Y yo soy John.

Wendy: Y yo me llamo Wendy. ¿Estabas escuchando la historia?

Peter Pan: Sí, todas las noches vengo a escuchar tus cuentos.

Michael: ¿Y por qué? ¿Tú madre no te cuenta cuentos?

Peter Pan: Es que no tenemos madre.

Wendy: ¿No tenéis? ¿Quiénes?

Peter Pan: Ni yo, ni los niños perdidos.

John: ¿Los niños perdidos?

Wendy: ¿Vives en un orfanato?

Peter Pan: ¿En un qué?

John: En un or-fa-na-to

Peter Pan: ¿Qué es eso?

Michael: Es un sitio muy grande donde viven todos los niños que no tienen madre.

Peter Pan: Ah! No, yo vivo en el País de Nunca Jamás.

John: Ese país no existe..

Peter Pan: Claro que existe! Yo vivo allí.

Wendy: ¿Dónde está?

Peter Pan: Si venís conmigo os lo enseño. Pero...

Michael: ¿Qué pasa?

Peter Pan: ¿Sabéis volar?

John: ¿Lo preguntas en serio?

Peter Pan: Claro...

Wendy: No, no sabemos.

Peter Pan: Pues entonces, tengo que enseñaros.

Wendy: ¿Cómo se hace?

Peter Pan: Solo tenéis que tener pensamientos alegres y mover los hombros así. *(Hace un movimiento con los hombros).*

(Los niños lo hacen pero se caen)

Peter Pan: Esperad! Se me había olvidado una cosa... Campanilla, Campanilla!

Wendy: Aaaah! ¿Eso es un hada?

Peter Pan: Sí, y no podéis volar sin polvo de hadas.

(Le echa a cada uno por encima unos poquitos de polvitos, y se supone que los niños empiezan a volar)

Wendy: ¿Y cómo se va Peter?

Peter Pan: Por la 2ª Estrella a la derecha y todo recto hasta el amanecer.

Día 2: Aparece Campanilla celosa por las atenciones de Peter Pan a los nuevos niños perdidos (nosotros) y en especial a Wendy, Michael y John.

(Aparece Campanilla recogiendo flores para hacerle a Peter un regalo. Está canturreando, parece contenta. Entonces, llegan Peter Pan, Wendy, Michael, John y algunos niños perdidos. Vienen riéndose y hablando de algo muy divertido. Cuando Campanilla ve a Peter se esconde para que no descubra la sorpresa que le tiene preparada.)

Peter: Jajajajaja. ¿Habéis visto la cara que se le ha quedado al Capitán Garfio cuando se ha dado cuenta de que no tenía pantalones? Jajajajajaja.

John: ¡Síííí! Jajajaja. ¡Casi se cae al agua del susto!

Michael: ¡Ni si quiera se ha dado cuenta de que has sido tú con tu cuchillo quien le ha roto el cinturón!

(En ese momento sale Campanilla con el ramo de flores ya preparado para dárselo a Peter. Se acerca, pero Wendy se le adelanta. Campanilla le hace burlas a Wendy.)

Wendy: Sí, ha ido muy divertido. Jajaja. Pero, Peter, ¿cuándo vas a llevarme a la laguna de las sirenas? Dijiste que me llevarías.

Peter: Es verdad, se me había olvidado. ¿Quieres que vayamos ahora?

Wendy: ¡Sí, Peter!

(Campanilla, empieza a tirar de la ropa de Peter para que le haga caso, hasta que por fin éste se da cuenta.)

Peter: ¡Campanilla! ¿Dónde estabas? Te has perdido como nos hemos burlado del Capitán Garfio, ha sido divertidísimo, ¿verdad?

Todos: ¡Sí! Jajajaja.

(Campanilla está muy enfadada porque todos se divierten menos ella, así que ni siquiera sonrío. Se lleva Peter a un lado y le da el ramo de flores.)

Peter: ¿Esto es para mí?

Wendy: ¡Vamos, Peter!

Peter: Voy. Son muy bonitas, Campanilla. *(Pero no muestra mucho entusiasmo. Se va con los demás.)*

Wendy: ¡Oh! ¡Qué flores tan preciosas!

Peter: ¿Te gustan? Para ti.

Wendy: ¿De verdad? ¡Gracias Peter!

Peter: Bueno, vamos, que si llegamos muy tarde las sirenas se esconden. *(Salen todos. Campanilla se queda sola en el escenario. Está llorando porque Peter ni si quiera le ha dado las gracias y encima le ha regalado las flores a Wendy. Pero, de repente, se levanta y deja de llorar. Ahora está enfadada y decide vengarse de Wendy y de sus hermanos y de todos los niños perdidos.)*

Día 3: Peter Pan nos muestra el mapa de la Isla y nos presenta a sus habitantes: indios, sirenas, piratas, niños perdidos...

Peter Pan: ¡Hola a todos! ¿Qué tal estáis? En realidad, creo que os debo una disculpa. Me he portado fatal, porque ya lleváis tres días en el País de Nunca Jamás y todavía no os he enseñado todas las cosas que hay en la Isla ni os he presentado a todos mis amigos. Pero no penséis mal de mi, es que habéis llegado a la vez que Wendy y los chicos y me he entretenido un poco con ellos. ¿Me perdonáis?

Pero de hoy ya no pasa que conozcáis todo. Primero voy a presentaros a mis nuevos amigos y a los niños perdidos. Eh! Venid aquí que os están esperando todos los niños, ¡vamos!

(Aparecen Wendy, Michael, John y los niños perdidos)

Ellos son Wendy, Michael, John, Poquito, Rizos, Plumífero y Lelo. *(Todos saludan.)*

Y ahora, he traído un mapa de la Isla para que conozcáis todo lo que hay aquí.

Mirad, los niños perdidos y yo vivimos en el *Árbol del Ahorcado*, que está justo aquí. (Lo señala en el mapa).

Rizos: ¿A que no parece una casa?

Poquito: Es que es un escondite para que no nos encuentren los piratas de *Garfio*.

Lelo: Sí, solo nosotros sabemos como se puede entrar.

Peter Pan: Lo que pasa es que todos nosotros no cabemos allí y por eso os hemos traído a estas cabañas, pero este sitio también es un sitio secreto, los piratas no lo conocen, nosotros lo llamamos... "La llanura de los cuernos".

Bueno, sigamos. Aquí está el campamento indio, a lo mejor lo visitamos algún día. Los indios son interesantísimos, podemos aprender miles de cosas de ellos. No hay unos anfitriones como los indios, cada vez que vamos a verlos hacen un banquete para nosotros y celebran una fiesta estupenda bailando alrededor del fuego a la vez que suenan los tambores. Además el jefe indio es muy amigo mío.

Plumífero: Sí, y la princesa *Tigridia* está enamorada de ti. (Todos los niños perdidos se ríen.)

Peter Pan: ¡Eso no es verdad!

Lelo: Sí, sí, lo que tu digas...

Poquito: Es que una vez la salvó de ahogarse cuando el *Capitán Garfio* la dejó atada en la *Roca Calabera*.

Peter Pan: Pero ahora no estamos contando historias, les estamos enseñando la Isla.

Niños perdidos: Vale, vale...

Wendy: Peter, enséñales dónde está la laguna de las sirenas.

Peter: La laguna de las sirenas está justo aquí.

Wendy: Es preciosa, y las sirenas son todas guapísimas. Pero es mejor que no vayáis, porque también son muy, muy traviesas. Ayer estuvimos allí, y me mojaron entera de agua.

John: Y Peter, ¿dónde está el barco de *Garfio*?

Peter: Aquí. Procurad no acercaros nunca por esta parte de la Isla si no vais conmigo, que, aunque a veces les gastemos alguna broma, los piratas de *Garfio* son muy peligrosos y pueden haceros pasear por la tabla.

Michael: ¿La tabla?

Rizos: Es una tabla de madera que está en el barco y da al mar, y a los prisioneros del *Capitán Garfio* les atan las manos y los suben a la tabla para que ellos mismos se tiren al agua.

Poquito: Y entonces las personas se mueren ahogadas porque como no pueden nadar...

(A medida que Peter y los demás han ido enseñando el mapa, los distintos personajes han ido saliendo y escenificando lo que Peter decía cuando los nombraba).

Peter: Y bueno, creo que no se me olvida nada por contaros ni a nadie por presentaros, así que *(viendo que todos sus amigos bostezan)* os dejamos, que ya va siendo hora de irnos a dormir. *(En ese momento aparece Campanilla).* ¡Campanilla! Casi se me olvida presentarte a nuestros nuevos amigos. Esta es Campanilla, mi hada. La llaman Campanilla Hojalatera porque arregla las ollas y los pucheros de las hadas.

Y ya sí que he acabado. Buenas noches a todos. Y descansad que mañana será un día de muchas aventuras.

Día 4: Capitán Garfio nos descubre y rapta a la princesa india

(Aparecen los niños perdidos buscando a los indios. Van cantando. Los indios se encuentran escondidos entre los árboles. Llegan los niños y se dispersan. John ve unas huellas)

John: ¡INDIOSSS!

Todos: *(Se acercan)* INDIOS?!DONDE?!

(Se ponen todos a ver las huellas en círculo alrededor de donde John ha dicho que están; excepto Michael, que ha notado como un árbol (indio) anda detrás de él. Se vuelve una y otra vez y nota algo raro, pero no es capaz de decir qué es lo que pasa. Mira la parte baja del "árbol" y se da cuenta de que tiene pies.)

Michael: ¡iiiiINDIOS, INDIOS, INDIOS,...!!!! *(Empieza a tirar de las ropas de los demás, pero no le echan cuenta. Un indio lo coge. Los indios se acercan a los demás que como están distraídos no se percatan y los cogen a todos menos Poquito. Los atan y se los llevan al campamento. Cuando ya se han ido Poquito sale del escondite y comienza a llamar a Peter, que aparece al instante.)*

Peter: ¿Qué pasa Poquito? ¿Para qué me llamas?

Poquito: ¡Los indios, Peter! Se han llevado a todos los demás. Yo he conseguido escapar. *(Está contento)*

Peter: ¡Bien, Poquito! Entonces, te toca a ti esta vez venir conmigo a rescatarlos.

Poquito: ¡Qué nervioso estoy! He ensayado un montón, Peter. Pero nunca creí que conseguiría escapar algún día. Siempre escapa Rizos y, a veces, Plumífero. Pero a mí siempre me capturan.

Peter: Pues, entonces, no perdamos más tiempo.

Poquito: ¡Sí, vamos ya!

(Salen de la escena. Unos segundos después aparecen el Jefe indio y la princesa Tigridia. Se sientan. Al instante, llegan los indios con todos los capturados. Los atan en círculo. Wendy, Michael y John están asustados, pero los demás parecen no estarlo.)

John: Lo siento muchachos, ha sido culpa mía.

Rizos: No te preocupes, si ya estamos acostumbrados.

Wendy: ¿Acostumbrados? ¿A qué? ¿A que os capturen los indios?

Plumífero: ¡Sí!

Michael: ¿Por qué?

Lelo: ¡Es un juego! Cuando nosotros los capturamos a ellos viene el jefe indio y los rescata. Cuando ellos ganan siempre dejan que uno es vaya para avisar a Peter Pan, así que, Poquito y Peter deben de estar al llegar.

Wendy: ¡Que divertido!

(Aparecen Peter y Poquito)

Poquito: Jefe indio, o tu soltar niños perdidos o yo "pequeño pimienta" acabar con todos tus amigos con un solo dedo.

(Todos se ríen del comentario de poquito)

Jefe: ¡OH, no! Mi tener miedo de gran "pequeño pimienta" (siguiéndole el juego)

Poquito: Pues yo no ir hasta no tener mis amigos conmigo.

Jefe: Bien, entonces yo no tener más opción. Soltar niños perdidos.

(Los indios sueltan a los niños perdidos que van a abrazar a Poquito que los ha salvado)

Todos: ¡Bravo Poquito! ¡Eres un héroe!

Jefe: ¡HAUGH!

Todos: ¡HAUGH, HAUGH, HAUGH!

Jefe: ¿Niños perdidos querer quedar a cenar con los indios?

Todos: Sí, sí, sí.

(Todos se sientan en semicírculo y comen)

Michael: ¿Por qué siempre dicen ustedes haugh?

Jefe: Nosotros decir haugh porque es más fácil que decir "que tal como has estaugh". Tigridia, tú ir a cortar leña. Wendy, tu acompañar Tigridia.

(Se levantan las dos y salen de la escena)

Nosotros mientras divertir con tambores.

(Los indios empiezan a bailar y los niños perdidos los imitan. De repente, aparece Wendy muy acelerada)

Wendy: ¡Peter, Peter! ¡Jefe indio! ¡Niños!

(Se para la música, todos dejan de bailar. Se hace el silencio)

Jefe: ¿Dónde está Tigridia?

Wendy: Llegaron un montón de piratas y se la llevaron *(Llora)*

Jefe: No perder tiempo. Yo les pido a niños perdidos ayudar a mí a rescatar Tigridia.

Peter: Sí, vamos a buscarla ahora mismo.

Día 5: Hay que hacer un esfuerzo personal para rescatar a la princesa

(Aparecen en escena Peter, Wendy, Michael, John y los niños perdidos. Garfio los ha citado para devolverles a la princesa Tigridia.)

John: Se están retrasando. Hace mucho que esperamos ya.

Rizos: Y espera a ver si aparecen...

Michael: ¿No van a venir?

Wendy: Claro que sí, lo prometieron. ¿Verdad Peter?

Peter: Sí, sí, claro. Lo prometieron... *(muy poco convencido)*

(Llega Campanilla muy alborotada, señalando a un lado)

¿Qué pasa Campanilla?

(Campanilla sigue señalando al mismo sitio y habla con Peter, que es el único que entiende el idioma de las hadas)

¿Qué ya vienen?

¿Y traen a Tigridia?

(Campanilla le contesta)

Wendy: ¿Qué dice Peter?

Peter: Dice que ya se acercan y que traen a la princesa atada por las manos y con la boca tapada.

Wendy: ¡Que horror!

Michael: ¡Ya los veo! ¡Son muchos piratas!

(Todos se van echando hacia atrás amontonándose en el lado del escenario contrario al que van a aparecer los piratas. Llegan precedidos por Garfio y detrás suya van entrando piratas, hasta que por último aparece Smee con Tigridia.)

Garfio: Vaya, vaya... Mira a quien tenemos aquí, si es Peter Pan y sus amiguitos...

Peter: Garfio, ya hemos hecho todo lo que nos has dicho. Danos a Tigridia...

Garfio: Peter, Peter... ¿Por qué tanta prisa? No, no, no, no... Las cosas con prisas nunca salen bien, ya deberías saberlo.

Michael: ¡Qué la sueltes Capitán asqueroso! Si no...

Pirata 1: Si no... ¿Qué? ¿Vas a llamar a tu mamá?

John: Si no os la tendréis que ver con... *(duda un momento porque está muerto de miedo)*... Peter Pan.

Pirata 2: *(Burlándose)* Oh! ¡Qué miedo! Peter Pan...

Smee: Peter Pan no es más que un mocoso engreído que no nos da miedo alguno, así que búscate una amenaza mejor.

Niños perdidos: No, no. Peter Pan es el más valiente del País de Nunca Jamás!

Peter Pan: ¡Dejadlo ya! Garfio, suéltala.

Wendy: Tiene usted que cumplir con el trato Capitán.

Garfio: ¿A sí? ¿Y por qué?

Wendy: Pues porque un trato es un trato, y su usted dio su palabra y debe cumplirla, como hacen todos los hombres de honor.

Rizos: Aquí no hay ningún hombre de esos...

Garfio: ¿He escuchado algo por aquí? *(Dirigiéndose a Rizos)*

Rizos: Sí, he dicho que...*(Los demás le tapan la boca para que no hable)*

Plumífero: No, no... No ha dicho nada.

Garfio: *(A Wendy)* Señorita, no hay insulto más grande para un pirata que el de "hombre de honor", ¿lo sabía? Así que, creo que sería descortés que se marchasen ustedes de la Isla sin conocer realmente al Capitán Garfio.

(Ahora se vuelve hacia Peter y los niños perdidos) ¿Qué os parece si me llevo de nuevo a vuestra querida princesita y ponéis al corriente a vuestros amiguitos de quiénes son los piratas del País de Nunca Jamás?

Peter Pan: Eres un miserable!

Garfio: Sí, eso me gusta más. Sí, señor. Adiós. *(Dirigiéndose a Wendy hace una reverencia)* Mi Lady.

(Se marchan los piratas cantando y gritando. Los niños se quedan tristísimos y no se les ocurre nada para hacer)

Michael: Es un tramposo.

Wendy: ¿Qué podemos hacer ahora, Peter?

Peter: No lo sé, pero está claro que los piratas no nos van a ayudar.

Tenemos que hacerlo nosotros solos. Así, que pongámonos manos a la obra.

Tengo un plan.

John: ¿Un plan?

Rizos: Me encantan los planes de Pan, siempre consigue lo que se propone. *(Todos están un poco más contentos)*

Peter: Vamos, os lo contaré por el camino.

Día 6: Garfio enfadado por nuestro rescate, se venga de nosotros intentando convencer a Campanilla para que le ayude. Campanilla no sabe que hacer...

(Garfio está enfermo y Smeel le atiende llevándole agua caliente, poniéndole el termómetro...)

Smeel: Vaya Capitán, que alegría volverlo a ver sonreír, me recuerda a aquellos días dichosos cuando hacíamos una vida normal, atracando barcos, cortando gañotes... ¡Oh! Capitán, ¿por qué no elevamos anclas ya? Es lo mejor, las cosas no andan bien en la Isla. Líos de mujeres. Usted sabe que a mi no me gusta el chismorreó, pero el cocinero me dijo que el grumete le había contado que había oído que Pan desterró a Campanilla.

(Smeel le estaba echando agua caliente en los pies a Garfio y éste se quema y pega un salto)

Garfio: *(Muy enfadado)* ¡Aaaaaaaah! Ven acá, pedazo de imbécil, que... *(Cambiando el tono)* ¿Te oí decir que Pan había desterrado a Campanilla?

Smeel: Sí, sí, Capitán. Así es.

Garfio: ¿Por qué?

Smeel: Por culpa de Wendy, Capitán. Campanilla quería... *(Hace el gesto de cortarse el cuello)* con ella, porque se muere de celos.

Garfio: Vaya, vaya...

Smeel: Por eso debemos irnos de aquí, Señor. Este no es un lugar decente para nosotros los piratas.

Garfio: ¡Eso es, Smeel! ¡Eureka!

Smeel: Sí, sí, tiene usted razón, Capitán.

Garfio: Pronto, mi traje, el mejor que tenga.

Smeel: *(Yendo a por un traje)* Mientras más pronto nos vayamos mejor. Aquí está *(Le entrega una chaqueta)*.

Garfio: Una mujer celosa es capaz de cualquier tontería. Mi estuche de garfios.

Smeel: Al instante, Capitán. Aquí están, son los de lujo.

Garfio: Si logramos impresionar a Campanilla y convencerla de que somos sus amigos, ella podrá conducirnos, sin duda, al escondite que tanto buscamos...

Smeel: El mejor escondite es el mar de España, Señor. Yo lo arreglaré todo para que... *(Se dispone a salir de la habitación)*

Garfio: *(Deteniéndolo)* ¿Y dónde se imagina usted que va?

Smee: A decirle a los muchachos que elevamos anclas.

Garfio: Usted irá hasta la Isla, captura a Campanilla y me la trae aquí a mí. ¿Entendiste!?

Smee: A la orden.

(Garfio sale de la escena. Smee empieza a moverse por todo el escenario buscando a Campanilla. Puede también moverse entre los niños. Aparece Campanilla, pero no en el escenario. Se sienta. Está triste. En un momento Smee la ve, se acerca por detrás con mucho cuidado, y sin que ella se de cuenta la atrapa.)

Smee: Usted perdone, señorita Campanilla, el Capitán Garfio quiere hablar con usted.

(Vuelven al escenario donde está Garfio esperando)

Garfio: Campanilla, si te he hecho venir hasta aquí es porque quiero decirte algo. *(Campanilla no soporta a Garfio porque siempre ha querido capturar a Peter, así que está molesta de estar allí)* El Capitán Garfio reconoce su error, mañana abandono la Isla para no volver jamás. *(Campanilla se asombra)*.

Smee: *(Tiene una botella en la mano. Ha estado bebiendo y ya se le nota)* Me da mucho gusto capitán, se lo diré a la tripulación. *(Va a salir de la habitación, pero al pasar al lado de Garfio, éste le pone una zancadilla y se cae)*.

Garfio: Y por eso te he suplicado que le digas a Peter que no tengo nada contra él. Aunque también Pan comete errores, *(Campanilla pone cara de disgusto, Peter no comete errores)* haber traído a Wendy a la Isla, por ejemplo. Es algo falto de tacto. *(Con eso Wendy sí está de acuerdo)* Y ahora corre el insistente rumor de que ella se ha interpuesto entre tú y Peter Pan. *(Campanilla llora)* ¡Pero qué veo! ¿Tu llorando? Entonces, es cierto. ¡Oh! Smee, lo que sufren las mujeres por los hombres, les entregan los mejores años de su vida para después verse abandonada de la manera más injusta.

Smee: *(Que sigue bebiendo)* Sí que es increíble.

Garfio: Pero no tratemos tan duramente a Peter, querida. La culpa de todo la tiene Wendy. *(Campanilla asiente)* Señor Smee, es nuestro deber salvar a esta chica. Pero, ¿cómo? Tenemos tan poco tiempo, zarpamos al amanecer... ¡Ya sé! Tengo una idea Smee. Raptaremos a Wendy.

Smee: ¿Raptar a Wendy, Capitán?

Garfio: La llevaremos con nosotros. Estando lejos, Peter la olvidará en unos cuantos días. Ven, no tenemos tiempo que perder, rodearemos el escondite de Peter.

Smee: Pero Capi, no sabemos donde se esconden Peter ni Wendy...

Garfio: ¡Qué tonto soy! Tienes razón Smee...

(Campanilla corre hacia Garfio diciéndole que ella sí lo sabe)

Garfio: ¿Qué dices querida? ¿Tú nos llevarás? ¡Ay! Pues no se me había ocurrido eso. *(Se dirige a Smee)* Toma nota Smee.

Smee: Toma nota Smee. A la orden señor.

(Campanilla señala en el mapa mientras Garfio se lo dicta a Smee)

Garfio: Se parte de Punta Pata de Palo.

Smee: Se parte de Punta en palo.

Garfio: Cuarenta pasos al Oeste del Risco del tuerto.

Smee: El Tuerto del Risco.

Garfio: Sigue, sigue. Tres brincos y un resbalón en el Río del Cocodrilo.

Smee: En el Río del Cocodrilo.

Garfio: Después al Norte uno, dos, tres... ¡Y acaba de una vez! ¡Oh! Continúa querida...

(Campanilla se acerca a Garfio y le dice que no haga daño a Peter)

Garfio da su palabra de no poner ni un dedo. *(Campanilla pone un dedo en forma de garfio)* Ni el garfio, sobre Peter Pan.

(Campanilla señala el lugar dónde se esconde Peter Pan)

¡Oh! El Árbol del Ahorcado. Con Que esa es la entrada del escondite de Peter... Gracias preciosa, tu ayuda ha sido de gran valor. *(La encierra)*

Día 7: Los piratas guiados por el Capitán Garfio raptan a Wendy, Michael y John.

(Wendy está en el Árbol del Ahorcado ordenando todo lo que los niños dejan por medio. Empiezan a llegar todos los niños perdidos incluidos Michael y John.)

Peter: Wendy, mira lo que me ha regalado Tigridia por haberla salvado. *(Le enseña un colgante)* Me ha dicho que este colgante significa que su alma siempre estará conmigo. ¿No te parece bonito?

Wendy: *(Celosa)* Sí, claro. Es muy bonito. *(Viendo que Peter está encantado con su regalo, Wendy decide irse de la Isla.)*

Michael, John. Volvemos a casa.

John: ¿A casa? ¿No es esta nuestra casa?

Wendy: Claro que no. Nosotros vivimos en Londres, con mamá y papá.

Michael: ¿Es que no eres tú nuestra madre?

Wendy: No, claro que no. ¿No te acuerdas de ella?

Poquito: Yo una vez tuve una mamá.

Rizos: ¿Y te acuerdas de ella?

Poquito: Sí.

Plumífero: ¿Y cómo era?

Poquito: Estaba llena de pelos, y olía mal. De vez en cuando, echaba un olor horrible.

Lelo: Eso no es una mamá, es una mofeta.

Poquito: No, era mi mamá.

(Empiezan todos a pelearse)

Wendy: Basta, chicos, basta. ¿Quieren oír como es una mamá?

Todos: Sí, sí.

Wendy: Una mamá es la mujer más buena del mundo y la que más te quiere, hagas lo que hagas. Una mamá siempre huele bien y siempre está guapísima aunque no se haya arreglado. Una mamá, siempre sabe lo que sientes, aunque no se lo hayas contado. Una mamá es capaz de hacer que desaparezca el miedo sólo con un beso de buenas noches. Una mamá es la que hace para ti la comida más exquisita...

(Fuera han llegado los piratas que han estado escuchando a Wendy y lloran por su mamá)

(Todos los niños están escuchándola embobados)

Michael: Quiero ir con mi mamá.

Niños perdidos: Nosotros también vamos. ¡Sí, sí!

Wendy: De acuerdo, mamá estará encantada de adoptarlos a todos.

Lelo: ¿Tú vienes, Peter?

Peter: ¿Yo? Váyanse ustedes. Ahora, cuando crezcan y se hagan mayores, ya no podrán volver. *(Se mete en su habitación)*

(Los niños van saliendo. En el propio escenario hay una parte que no forma parte de la casa "árbol", sino que es ya el campo donde están los piratas que los van capturando)

(Wendy sale la última)

Wendy: *(Se acerca a la puerta de la habitación de Peter)* Peter... *(Va a llamar, pero no lo hace)* Adiós, Peter.

(Sale y la capturan. Se van los piratas con los niños. Se quedan Garfio y Smees)

Garfio: Y ahora, vamos a dejarle un regalito muy especial a mi queridísimo amigo Peter Pan. *(Le dejan una caja envuelta en papel de regalo, dentro hay una bomba)*

Smee: ¿Y por qué no entra usted, Capitán, y acaba con él directamente, ahora que está solo?

Garfio: Porque, por una vez, voy a ser un hombre de honor. Y le di mi palabra a Campanilla de no poner ni un dedo ni el garfio sobre Pan. Jajajajaja.

(Salen)

Día 8: Campanilla se arrepiente y entiende que todos la quieren tal y como es. Confiesa su reflexión a Peter Pan.

(La escena esta dividida: en un lado, el barco pirata, y en el otro, el interior de Árbol del Ahorcado)

(Barco)

(Todos los niños perdidos están atados. Garfio les canta una canción para convencerlos de que se hagan piratas)

Garfio: Quien quiera ser pirata fiel, le ofrezco mi favor, y a los que firmen les haré tatuajes por montón.

Mi gran oferta es gratis hoy. Muchachos no lo piensen más.

Quién diga "NO", lo arrojo a la mar.

(un pirata los suelta y todos corren a firmar, todos menos Wendy)

Wendy: ¡Chicos! *(Los niños se paran en seco)*

¿Es que no les da vergüenza portarse así?

John: Pero, el capitán Garfio nos ha insistido mucho.

Lelo: Sí, y nos echa a la mar si no firmamos.

Wendy: No, nos echará. *(Muy convencida)* Peter pan nos vendrá a salvar.

Garfio: Peter pan los viene a salvar Smee, jajajaja

Smee: Jajajajaja. Peter Pan los viene a salvar, ¡ qué divertido, Capitán!

(Campanilla que esta encerrada observa la escena)

Garfio: *(Dirigiéndose a Wendy)* Mil perdones querida. Por un verdadero olvido no te informamos de nuestro juego. Dejamos un precioso regalo para Peter.

Smee: Jajajaja. Podríamos decir que se trata de una gran sorpresa.

Garfio: Ya estoy viendo a nuestro amigo leyendo en estos momentos la cariñosa nota.

(Árbol del Ahorcado)

(En el otro lado de la escena aparece Peter con el paquete que han dejado Garfio y Smee)

Peter: "Para Peter, Cariñosamente Wendy" Ábrelo exactamente a la 6 en punto. ¡OH! ¿Qué será esto? (observa el paquete)

(Desde la otra escena)

Garfio: Si pudiera ver el contenido del paquete, encontraría un ingenioso mecanismo.

Smee: Arreglado para que cuando las manecillas se pongan así... *(Marca con lo brazos las 6 en punto)*

Garfio: ¡Peter Pan volará en pedazos para siempre! Para siempre.

Wendy: ¡NO!

(Campanilla lo ha escuchado todo. No puede permitir que Peter Pan muera por su culpa. Consigue escapar y corre para avisar a Peter Pan. Sale por un lado de la escena, por donde estás los piratas.)

Garfio: Y como el tiempo sigue implacable, ya solo quedan 18 segundos... 15 segundos... 13 segundos... *(Ríe malicioso)*

(En la otra escena.)

Peter: 12 segundos... Bueno yo ya no me espero. *(Empieza a abrir el paquete. En ese momento llega campanilla y empieza a tirar del paquete. Campanilla le hace gestos para que comprenda.)*

Mira Campanilla, me lo mandó Wendy. ¡Oye, estate quieta! ¿Qué te pasa tonta? ¿Garfio? ¿Una bomba? ¡Vah! Estas soñando.

(Campanilla coge el paquete y sale de la escena. Peter la sigue)

¡Ven acá!

(Y en ese momento: Puuuuuuuuummmmmmm,,)

(En el barco se ha escuchado la explosión.)

Garfio: Y así ha pasado a mejor vida un enemigo.

Smee: Amén.

(En el otro lado aparece Peter malherido)

Peter: Garfio, era una bomba. Si no llega a ser por campanilla, ¡Oye campanilla! *(comienza a buscarla)* ¿Dónde estas campanilla? ¿Dónde estas?

Me oyes, ¿Estas bien?

(Se escuchan tintineos de campanas, el lenguaje de la hadas)

¿Wendy? ¿Los niños? Sí, pero tengo que salvarte a ti primero. Espérame, espérame. No te mueras. ¿Es que no lo sabes Campanilla? Yo te quiero a ti más que a nada en este mundo.

(Campanilla ha aparecido también muy herida, y Peter la sostiene en sus brazos. Campanilla la confiesa todo lo que ha hecho y su arrepentimiento)

Campanilla: "Peter, Garfio me engañó, me capturó y fingió ser mi amigo para que le revelase tu escondite. Yo esta celosa de Wendy y le dije que tu estabas en el Árbol del Ahorcado. Perdóname, Peter, yo no quise que te hicieran daño. Y tampoco quiero que hagan daño a Wendy, ni a los chicos. Yo sé que tú me quieres a mi tal y como soy, chiquitina y a veces un poco traviesa. Yo sé que también puedes querer a Wendy, y a Michael y a John, y a todos. Perdóname, Peter.

Peter: Claro que te perdono, pero no te mueras Campanilla, te necesito. *(El tintineo empieza a sonar más fuerte y Campanilla, que había cerrado los ojos, los abre y se levanta correteando de nuevo)* ¡Campanilla! *(Campanilla llama a Peter para que le siga)* ¡Es verdad! Los chicos.

(Salen de la escena)

(En el barco)

Garfio: Y ahora, ¿qué eligen? ¿La pluma o el mar?

Wendy: Capitán, nunca seremos sus aliados.

Garfio: No insisto. Sin embargo, dejaré que lo penséis hasta mañana. ¡Lléváoslos!

(Los piratas vuelven a coger a los chicos y se los lleva para dentro. Por último salen Garfio y Smee)

Día 9: Wendy está muy bien en el País de Nunca Jamás, pero quiere volver a casa con todo lo aprendido. Conversación emotiva con Peter Pan.

(Todos los niños están en el barco pirata celebrando que han ganado la batalla a Garfio y a los Piratas. Peter se pone el sombrero y el abrigo de Garfio como si fuese un capitán)

Peter: Camaradas, saludar a vuestro Capitán.

Todos: ¡Viva el capitán Peter Pan! A sus órdenes.

Wendy: Peter... Capitán (haciendo una reverencia). No crees que ya es hora de volver a casa. ¿Mis hermanos ya no recuerdan a papá y a mamá?

Peter: ¡Claro que no Wendy! Ya no podéis irnos, formáis parte del País de Nunca Jamás.

Wendy: No Peter, nuestro sitio está en casa.

Peter: Pero... ¿Y todos estos días? ¿Ya lo has olvidado? ¿Recuerdas cuando nos conocimos en tu habitación? Estabais deseando conocer El País de Nunca Jamás. ¿Y cuando llegamos? Nos hemos reído muchísimo con los niños perdidos. ¡Y las sirenas! Te encantan las sirenas.

Wendy: Sí claro. ¡Y los indios, Peter! Con sus danzas, nunca vi nada igual.

Peter: Sí, nos lo pasamos genial jugando con ellos a las capturas.

Wendy: Y ya no nos volverán a molestar los piratas. ¡Se han ido! Ya eres tú el Capitán.

Peter: ¿No "nos" volverán...? ¡Quieres quedarte Wendy!

Wendy: No Peter, tengo que volver a casa. Te prometo que volveremos a vernos.

Peter: No, no volverás.

Wendy: Claro que sí, Peter. Todas las noches estaré en mi habitación contando cuentos. Podrás venir a escucharlos

Peter: ¡No! Porque tú crecerás. Y ya no te gustaran las sirenas y ya no querrás jugar con los indios, y no te reirás de las bromas de los niños perdidos. Estarás todo el día enfadada, preocupándote de que pasará mañana sin disfrutar del momento en el que estés. Ya ni siquiera podrás volar Wendy. Me olvidarás, olvidarás El País de Nunca Jamás. No volverás.

Wendy: Peter no me hagas esto, entiéndelo. Tu sitio es este, sin ti El País de Nunca Jamás está muerto, yo jamás podría pedirte que lo abandonarás. Y mi sitio está en mi casa, mi madre se moriría si la dejásemos. Y yo no puedo estar sin mi mamá, Yo sí estoy preparada.

Peter: Pero Wendy....

Wendy: No Peter, tiene que ser así. Llévanos a casa.

Peter: *(Peter se queda un momento pensativo. Entonces toma una decisión)*
¡Muchachos! ¡Eleven las anclas! ¡Arriad las velas!

John: Capitán, ¿qué rumbo llevamos?

Peter: *(Mirando a Wendy)* Rumbo a Londres.

Wendy: Gracias, Peter. ¡Michael, John! ¡Volvemos a casa!

COMISIÓN DE COMPETICIONES DEPORTIVAS

7. Batuka

Dependiendo del número de grupos se hará de forma individual o en competición. Cada grupo deberá seguir los pasos de la monitora y ésta decidirá el ganador.

8. Humor amarillo

Se divide en tres pruebas, por lo que el tiempo dedicado a él también habrá de dividirse. Se hará en competición entre dos grupos y ganará según las normas de cada juego.

- Primer juego: un grupo se dispone en fila india delante de una línea delgada (unos 15 metros aproximados). Cada uno de los miembros de ese grupo tendrá que intentar llegar hasta el final sin salirse y sosteniendo un libro en cada mano. Mientras tanto, los miembros del otro grupo dispondrán de cinco pelotas de voley que lanzarán al que esté intentando cruzar la línea con el fin de impedirselo.
- Segundo juego: se hacen parejas formadas cada una por un miembro de cada grupo (en igualdad de condiciones, edad, etc). Cada pareja competirán en una carrera de sacos llena de trepidantes obstáculos que dificultarán la travesía de los participantes.
- Tercer juego: como ya hicimos en la última acampada, se forman dos grupos y cada uno de ellos se colocará una cuerda sin atar en la parte derecha de su cuerpo un grupo e izquierda el otro. El juego consistirá en quitarse la cuerda mutuamente. Si te quitan la cuerda quedas eliminado. Pierde el equipo que se quede sin ningún representante con cuerda.

9. Béisbol

Partido entre dos grupos, uno de los cuales bateará y el otro lanzará y se dispondrá por la pista para coger las bolas que batee el otro equipo. Habrá cuatro bases formando un cuadrado. El bateador se sitúa en la primera base y un miembro del otro equipo le lanza pelotas. Tendrá 3 intentos para batear, si en ninguno le da queda eliminado. Si batea pero el otro equipo la coge antes de que caiga al suelo, también se elimina. Cuando batee y el otro equipo no coja la pelota, deberá correr por cada una de las otras tres bases y llegar a la primera para completar una carrera. Ganará el equipo que más carreras tenga una vez termine el tiempo del partido.

10. Petanca

De nuevo se formarán parejas con un miembro de cada grupo, teniendo en cuenta la edad para que sea lo más equilibrado posible, y compiten en una partida de petanca. La bola pequeña la lanza el monitor que le toque llevar este juego. Ganará el equipo que consiga ganar más partidas.

11. Voleibol

Partido de voleibol entre dos grupos al mejor de 3 sets de 15 puntos cada uno.

12. Hockey

Partido de hockey entre dos grupos durante el tiempo correspondiente con las normas que todos conocemos.

Los grupos, horarios y monitores que vigilarán cada uno lo expondremos una vez sabido el número de niños que van y los días que finalmente habrá competiciones.



LISTAS

GRUPOS DE LIMPIEZA, MEXCLA Y COMEDOR

Grupo 1

Ana Berbel
Luis Toribio Bernárdez
Pedro García Mendoza
Inmaculada García Bernárdez

Grupo 2

Elena Tortosa León
Macarena Somoza Barragán
Isabel M^a Molina
Teresa Rodríguez Pérez de Ayala

Grupo 3

Rocío Bernal
María Resino
Javier Valcarreres
Carmen Elena Asensi

Grupo 4

Celia Oliver Pozo
Rocío Martínez Gómez
Joaquín Gamero
Mariola Medina

Grupo 5

Rosa Pereñíguez Rodríguez
Marta Reina Vázquez
Cristina Martín
José M^a Baena Tortosa

Grupo 6

Paco Gallego
José M^a Fernández
Gustavo García Mendoza
Sonsoles López de Sagrado

Grupo 7

Susana Rubio Pons
Paco Morales Rodríguez
Juan Carlos Vergara
Dora Herrera Mayorga

Grupo 8

Leonor Toribio Bernárdez
Paula Blanco
Cristina Molina Müller

GRUPOS TALLERES

GRUPO A (3º E.P)

1. Daniel Ponce Sánchez
2. Elena Chaqué Godoy
3. Celia Arroyo Rufo
4. Blanca Fernández Fernández
5. Manuel Luis Álvarez Toribio
6. Eva del Villar
7. Ángela Fernández Pineda
8. Francisco Sivianes Romero

GRUPO B (4º y 5º E.P)

1. Irene García
2. Carlos Fernández
3. Marta Bataller
4. Beatriz García
5. Elena Barrera
6. Alejandro León Peña
7. María Fernández Fernández
8. Marisa Gómez Müller
9. Pilar González-Alemán
10. Esperanza Ruiz de la Olla
11. Lola Fernández Pineda
12. Pedro Crespo Ávila
13. Carolina Cano Bernárdez
14. María Rubio Pérez

GRUPO D (1º Y 2º E.S.O)

1. María Lumbreras Olivares
2. Roberto Serrano Villas
3. Rocío Toribio Bernárdez
4. Pilar Moya Atares
5. María Molina Müller
6. Rosa Hidalgo Navarro
7. Blanca Catalina Moñino
8. José Manuel Vergara
9. Celia Gutiérrez Vela
10. María Alba Díaz
11. Jaime Herrera Montoya
12. Jaime Cohen Ovelar
13. Olimpia Cano Bernárdez
14. Jorge Narbona González
15. Enrique Morís Vega
16. Ángeles León Mateos
17. Javier Martínez Arévalo

GRUPO E (3º, 4º Y 1º BACH)

1. Belén Rodríguez
2. Luis Martínez Puig
3. Carolina Martín Gómez
4. Mariano Mejías Garrido
5. Ana Crespo Ávila
6. Paloma Barriga
7. Pilar Figueroa
8. Cristina Rodríguez Rojas
9. Elena López de Sagrado Carretero
10. Elena Franz Lacomba
11. M^a Luz Catalina Moñino
12. Nieves Domínguez Damas
13. Elena Fernández García
14. Montse Hernández Suriñán
15. Alejandro Campos España
16. Natividad Narbona González
17. Matías Herrera Mayorga
19. Marta Ángel Perez-Montes

GRUPO C (6º E.P)

1. Miriam Romero Pérez
2. Nerea Romero González
3. Cristina Hortelano Roldán
4. Paula Zurita Prieto
5. Joaquín del Villar
6. Natalia Herrera Montoya
7. Guadalupe Portes Cruz
8. Carolina Villegas Ruiz
9. María Vidal Bernárdez
10. Belén García Abad
11. Clara Monsalbas Juanco
12. Victoria Leiva Palomo
13. M^a Victoria Luque Carmona
14. Silvia Mesa Olías
15. Javier de Vicente Sugue
16. Ignacio Martínez Sierra
17. Lourdes Cohen Ovelar
18. María Olivós Peña
19. José Luis Morís Vega
20. Irene Navarro Ceballos

TURNOS PISCINA-LUDOTECA-COMPETICIONES

	2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	PISCINA	LUDOTECA COMPETICIONES	PISCINA	LUDOTECA COMPETICIONES	PISCINA	LUDOTECA COMPETICIONES	PISCINA	LUDOTECA COMPETICIONES	PISCINA	LUDOTECA COMPETICIONES	PISCINA	LUDOTECA COMPETICIONES	PISCINA	LUDOTECA COMPETICIONES	PISCINA	LUDOTECA COMPETICIONES	PISCINA	LUDOTECA COMPETICIONES
12:00-13:00	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2
13:00-14:00	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1

Nota: El turno de por la mañana corresponde a la lista de niños por grupos de edades (grupo 1 y grupo 2). El turno de la tarde estará distribuido según los grupos de mezcla (Tabla 2)

Turno de Limpieza

	1° DÍA Sábado	2° DÍA Domingo	3° DÍA Lunes	4° DÍA Martes	5° DÍA Miércoles	6° DÍA Jueves	7° DÍA Viernes	8° DÍA Sábado	9° DÍA Domingo	10° DÍA Lunes
DESAYUNO		6	1	2	7	3	8	6	5	4
DUCHAS		3	4	7	8	1	2	5	6	3
ZONA COMÚN		7	6	5	3	8	1	4	2	7
ALMUERZO		1	2	3	6	4	5	1	7	8
MERIENDA		8	7	6	4	5	3	2	8	1
CENA	1	2	3	4	5	6	7	8	1	

Nota: Los números corresponden a los grupos de mezcla, junto a sus monitores responsables.

Turnos de comedor	1º		2º		3º		4º		5º		6º		7º		8º		9º		10º	
	COMEM	SIRVEN	COMEM	SIRVEN	COMEM	SIRVEN	COMEM	SIRVEN	COMEM	SIRVEN	COMEM	SIRVEN	COMEM	SIRVEN	COMEM	SIRVEN	COMEM	SIRVEN	COMEM	SIRVEN
Desayuno																				
Almuerzo																				
Cena																				

LISTA DE GRUPOS DE MEZCLA

Grupo 1

Francisco Sivianes Romero
Marisa Gómez Müller
Cristina Hortelano Roldán
Clara Monsalbas Juanjo
María Lumbreras Olivares
Celia Gutiérrez Vela
Luis Martínez Puig
Elena Franz Lacomba
Matías Herrera Mayorga

Grupo 2

Daniel Ponce Sánchez
Irene García Galiana
Pilar González-Alemán
Paula Zurita Prieto
Victoria Leiva Palomo
Roberto Serrano Villas
María Alba Díaz
Carolina Martín Gómez
M^a Luz Catalina Moñino
Alejandro Daga Godoy

Grupo 3

Elena Chaqués Godoy
Carlos Fernández
Esperanza Ruiz de la Olla
Joaquín del Villar
M^a Victoria Luque Carmona
Rocío Toribio Bernárdez
Jaime Herrero Montoya
Mariano Mejías Garrido
Javier Martínez Arévalo
Nieves Domínguez Damas

Grupo 4

Celia Arroyo Rufo
Marta Bataller
Lola Fernández Gómez
Natalia Herrera Montoya
Silvia Mesa Olías
Pilar Moya Atares
Ana Crespo Ávila
Enrique Moris Vega
Elena Fernández García
Ángeles León Mateos

Grupo 5

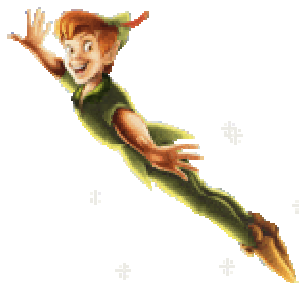
Blanca Fernández Fernández
Beatriz García
Pedro Crespo Ávila
Guadalupe Portes Cruz
Javier de Vicente Sugue
María Molina Müller
Jaime Cohen Ovelar
Paloma Barriga
Montse Hernández Suriñán
Domingo Esteban Daga Godoy

Grupo 6

Manuel Luis Álvarez Toribio
Elena Barrera
Carolina Cano Bernárdez
Carolina Villegas Ruiz
Ignacio Martínez Sierra
Rosa Hidalgo Navarro
Olimpia Cano Bernárdez
Pilar Figueroa Casal
Alejandro Campos España
Irene Navarro Ceballos

Grupo 7

Eva del Villar
Alejandro León Peña
Miriam Romero Pérez
María Vidal Bernárdez
Lourdes Cohen Ovelar
Blanca Catalina Moñino
Jorge Narbona González
Cristina Rodríguez Rojas
Marta Ángel
María Rubio Pérez



Grupo 8

Ángela Fernández Gómez
María Fernández Fernández
Nerea Romero González
Belén García Abad
María Olivós Peña
José Manuel Vergara
Belén Rodríguez
Elena López de Sagrado Carretero
Natividad Narbona
José Luis Moris Vega

CABAÑA 1: de la sonrisa (NIÑAS 2º y 3º ESO)

1. Olimpia Cano Bernárdez
2. Belén Rodríguez
3. Carolina Martín Gómez
4. Ana Crespo Ávila
5. Paloma Barriga
6. Pilar Figueroa
7. Cristina Rodríguez Rojas

Monitoras:

1. Celia Oliver
2. Rosa Pereñíguez
3. Isabel M^a Molina

CABAÑA 3: de los sueños (NIÑAS 4º ESO Y 1º BACH.)

1. Elena López de Sagrado Carretero
2. Elena Franz Lacomba
3. M^a Luz Catalina Moñino
4. Nieves Domínguez Damas
5. Elena Fernández García
6. Montse Hernández Suriñán
7. Natividad Narbona
8. Marta Ángel Pérez-Montes

Monitoras:

1. Dora Herrera
2. Mariola Medina
3. María Resino
4. Ana Berbel

CABAÑA 4: de la ilusión (NIÑAS 3º Y 4º EP)

9. Elena Chaqué Godoy
10. Celia Arroyo Rufo
11. Blanca Fernández Fernández
12. Eva del Villar
13. Ángela Fernández Pineda
14. Irene García
15. Marta Bataller
16. Beatriz García
17. Elena Barrera

Monitoras:

1. Cristina Molina
2. Inma García

CABAÑA 5: de la luz (NIÑAS 1º ESO)

1. María Lumbreras Olivares
2. Rocío Toribio Bernárdez
3. Pilar Moya Atares
4. María Molina Müller
5. Rosa Hidalgo Navarro
6. Blanca Catalina Moñino
7. Celia Gutiérrez Vela
8. María Alba Díaz
9. Ángeles León Mateos

Monitoras:

1. Rocío Bernal
2. Rocío Martínez
3. Elena Tortosa

CABAÑA 6: de la fantasía (NIÑAS 6º)

1. Miriam Romero Pérez
2. Nerea Romero González
3. Paula Zurita Prieto
4. Belén García Abad
5. Clara Monsalbas Juanjo
6. M^a Victoria Luque Carmona
7. Silvia Mesa Olías
8. Irene Navarro Ceballos

Monitoras:

1. Leo Toribio
2. Paula Blanco
3. Sonsoles López de Sagredo

CABAÑA 7: de la inocencia (NIÑAS 5º Y 6º EP)

1. María Fernández Fernández
2. Marisa Gómez Müller
3. Pilar González-Alemán

4. Esperanza Ruiz de la Olla
5. Lola Fernández Pineda
6. Carolina Cano Bernárdez
7. María Rubio Pérez
8. Lourdes Cohen Ovelar
9. Cristina Hortelano Roldán
10. Natalia Herrera Montoya
11. Guadalupe Portes Cruz
12. Carolina Villegas Ruiz
13. María Vidal Bernárdez
14. Victoria Leiva Palomo
15. Lourdes Cohen Ovelar
16. María Olivós Peña

Monitoras:

1. Cristina Martín
2. Macarena Somoza

CABAÑA 8: de la imaginación (NIÑOS 3º, 4º, 5º Y 6º EP)

1. Alejandro Esteban Daga Godoy
2. Daniel Ponce Sánchez
3. Manuel Luis Álvarez Toribio
4. Francisco Sivianes Romero
5. Carlos Fernández-Figueroa
6. Alejandro León Peña
7. Domingo Esteban Daga Godoy
8. Pedro Crespo Ávila
9. Joaquín del Villar
10. Javier de Vicente Sugue
11. José Luis Moris Vega
12. Ignacio Martínez Sierra

Monitores:

1. Javi Valcarreres
2. Luis Toribio
3. Paco Gallego

LITERAS: cabaña de los piratas (NIÑOS 1º, 2º, 3º, 4º ESO Y 1º BACH.)

1. Roberto Serrano Villas
2. José Manuel Vergara
3. Jaime Herrero Montoya
4. Enrique Moris Vega
5. Javier Martínez Arévalo
6. Pablo Martín Sánchez
7. Jaime Cohen Ovelar
8. Jorge Narbona González
9. Luis Martínez Puig
10. Mariano Mejías Garrido
11. Alejandro Campos España
12. Matías Herrera Mayorga

LITERAS (material): cabaña de la alegría MONITORES

1. Joaquín Gomero
2. José M^a Baena
3. José M^a Fernández
4. Juan Carlos Vergara
5. Pedro García

CABAÑA 2: de los pensamientos alegres (MONITORES)

1. Paco Morales
2. Brigi Romero
3. CarmenElena Asensi
4. Susana Rubio
5. Arturo Morales
6. Teresa Rodríguez
7. Gustavo García
8. Marta Reina

LISTA GRUPOS LUDOTECA-PISCINA

GRUPO 1

3° PRIMARIA

1. Daniel Ponce Sánchez
2. Elena Chaqué Godoy
3. Celia Arroyo Rufo
4. Blanca Fernández Fernández
5. Manuel Luis Álvarez Toribio
6. Eva del Villar
7. Ángela Fernández Pineda
8. Francisco Sivianes Romero

4° PRIMARIA

1. Irene García
2. Carlos Fernández
3. Marta Bataller
4. Beatriz García
5. Elena Barrera
6. Alejandro León Peña

5° PRIMARIA

1. María Fernández Fernández
2. Marisa Gómez Müller
3. Pilar González-Alemán
4. Esperanza Ruiz de la Olla
5. Lola Fernández Pineda
6. Pedro Crespo Ávila
7. Carolina Cano Bernárdez
8. María Rubio Pérez

6° PRIMARIA

14. Miriam Romero Pérez
15. Nerea Romero González
16. Cristina Hortelano Roldán
17. Paula Zurita Prieto
18. Joaquín del Villar
19. Natalia Herrera Montoya
20. Guadalupe Portes Cruz
21. Carolina Villegas Ruiz
22. María Vidal Bernárdez
23. Belén García Abad
24. Clara Monsalbas Juanjo
25. Victoria Leiva Palomo
26. M^a Victoria Luque Carmona
14. Silvia Mesa Olías
21. Javier de Vicente Sugue
22. Ignacio Martínez Sierra
23. Lourdes Cohen Ovelar
24. María Olivós Peña
25. José Luis Moris Vega
26. Irene Navarro Ceballos

GRUPO 2

1° ESO

18. María Lumbreras Olivares
19. Roberto Serrano Villas
20. Rocío Toribio Bernárdez
21. Pilar Moya Atares
22. María Molina Müller
23. Rosa Hidalgo Navarro
24. Blanca Catalina Moñino
25. José Manuel Vergara
26. Celia Gutiérrez Vela
27. María Alba Díaz
28. Jaime Herrero Montoya
29. Enrique Moris Vega
30. Javier Martínez Arévalo
31. Ángeles León Mateos

2° ESO

1. Jaime Cohen Ovelar
2. Olimpia Cano Bernárdez
3. Jorge Narbona González

3° ESO

18. Belén Rodríguez
19. Luis Martínez Puig
20. Carolina Martín Gómez
21. Mariano Mejías Garrido
22. Ana Crespo Ávila
23. Paloma Barriga
24. Pilar Figueroa
25. Cristina Rodríguez Rojas

4° ESO

1. Elena López de Sagrado Carretero
2. Elena Franz Lacomba
3. M^a Luz Catalina Moñino
4. Nieves Domínguez Damas
5. Elena Fernández García
6. Montse Hernández Suriñán
7. Alejandro Campos España

1° Bachiller

1. Natividad Narbona
2. Matías Herrera Mayorga
3. Marta Ángel Pérez-Montes

LISTA DE NIÑOS

3° PRIMARIA

18. Daniel Ponce Sánchez
19. Elena Chaqués Godoy
20. Celia Arroyo Rufo
21. Blanca Fernández Fernández
22. Manuel Luis Álvarez Toribio
23. Eva del Villar Valenzuela
24. Ángela Fernández Gómez
25. Francisco José Sivianes Romero
26. Alejandro Esteban Daga Godoy

4° PRIMARIA

15. Irene García Galiana
16. Carlos Fernández-Figueroa Pajares
17. Marta Bataller Vega
18. Beatriz García Abad
19. Elena Barrera Hormigo
20. Alejandro León Peña
21. Domingo Esteban Daga Godoy

5° PRIMARIA

17. María Fernández Fernández
18. Marisa Gómez Müller
19. Pilar González-Alemán Pareja-Obregón
20. Esperanza Ruiz de la Olla
21. Lola Fernández Gómez
22. Pedro Crespo Ávila
23. Carolina Cano Bernárdez
24. María Rubio Pérez

6° PRIMARIA

7. Miriam Romero Pérez
8. Nerea Romero González
9. Cristina Hortelano Roldán
10. Paula Zurita Prieto
11. Joaquín del Villar Valenzuela
12. Natalia Herrera Montoya
13. Guadalupe Portes Cruz
14. Carolina Villegas Ruiz
15. María Vidal Bernárdez

16. Belén García Abad
17. Clara Monsalbas Juanco
18. Victoria Leiva Palomo
19. M^a Victoria Luque Carmona
14. Silvia Mesa Olías
15. Javier de Vicente Sugue
16. Lourdes Cohen Ovelar
17. María Olivós Peña
18. José Luis Moris Vega
19. Irene Navarro Ceballos
20. Ignacio Martínez Sierra

1º ESO

10. María Lumbreras Olivares
11. Roberto Serrano Viñas
12. Rocío Toribio Bernárdez
13. Pilar Moya Atarés
14. María Molina Müller
15. Rosa Hidalgo Navarro
16. Blanca Catalina Moñino
17. José Manuel Vergara Martín
18. Celia Gutiérrez Vela
19. María Alba Díaz
20. Jaime Herrero Montoya
21. Enrique Moris Vega
22. Javier Martínez Arévalo
23. Ángeles León Mateos

2º ESO

13. Jaime Cohen Ovelar
14. Olimpia Cano Bernárdez
15. Jorge Narbona González

3º ESO

1. Belén Rodríguez
2. Luis Martínez Puig
3. Carolina Martín Gómez
4. Mariano Mejías Garrido
5. Ana Crespo Ávila
6. Paloma Barriga Rodríguez
7. Pilar Figueroa Casal

8. Cristina Rodríguez Rojas

4º ESO

9. Elena López de Sagrado Carretero
10. Elena Franz Lacomba
11. M^a Luz Catalina Moñino
12. Nieves Domínguez Damas
13. Elena Fernández García
14. Montse Hernández Suriñán
15. Alejandro Campos España

1º Bachiller

1. Natividad Narbona Gonzalez
2. Matías Herrera Mayorga
3. Marta Ángel Pérez-Montes

LISTA DE MONITORES

1. Ana Berbel Martínez
2. Arturo Morales Pérez
3. Brigi Romero Falcón
4. Carmen Elena Asensi Tortajada
5. Celia Oliver Pozo
6. Cristina Martín Sanchez
7. Cristina Molina Müller
8. Dora Herrera Mayorga
9. Gustavo García Mendoza
10. Inmaculada García Bernárdez
11. Isabel M^a Molina Blanco
12. Javier Valcarreres Azofra
13. Joaquín Gamero Esteban
14. José M^a Baena Tortosa
15. José M^a Fernández Esteban
16. Juan Carlos Vergara Mateo
17. Leonor Toribio Bernárdez
18. Luis Toribio Bernárdez
19. Macarena Somoza Barragán
20. María Resino Fernández
21. Mariola Medina Martín
22. Marta Reina Vázquez
23. Paco Gallego Cáceres
24. Paco Morales Rodríguez
25. Paula Blanco Calvo

26. Pedro García Mendoza
27. Rocío Bernal Carbajo
28. Rocío Martínez Gómez
29. Rosa Pereñíguez Rodríguez
30. Sonsoles López de Sagrado Carretero
31. Susana Rubio Pons
32. Teresa Rodríguez Pérez de Ayala
33. Elena Tortosa León

RESPONSABILIDADES MONITORES

- Sala de material: Leo Toribio, Rocío Bernal, Paula Blanco, Sonsoles López de Sagrado
- Comisiones:
 - ✓ Competiciones: Luis Toribio, Joaquín Gamero, Paco Gallego.
 - ❖ Batuka: Leo Toribio, Paula Blanco, Marta Reina, Dora Herrera.
 - ❖ Humor Amarillo: Joaquín Gamero, Luis Toribio y Pedro García.
 - ❖ Petanka: Teresa Rodríguez, Mariola Medina.
 - ❖ Hockey: Paco Gallego y José M^a Fernández.
 - ❖ Baseball: Gustavo García y José M^a Baena.
 - ❖ Voleyball: Macarena Somoza, Cristina Molina, Inma garcía y Cristina Martín.
 - ✓ Ludoteca: Macarena Somoza y Rocío Martínez.
 - ✓ Talleres: Rosa
 - ❖ Separador: Teresa Rodríguez, Marta Reina
 - ❖ Pasta pan: Cristina Molina, Dora.
 - ❖ Nueces: Mariola Medina y Rocío Bernal.
 - ❖ Muñeco: Juan Carlos Vergara y Celia Oliver.
 - ❖ Periódico/Radio: Joaquín Gamero, Pedro García y Luis.
 - ❖ Pintar pasta: Sonsoles López de Sagrado, María Resino y Ana Berbel.
 - ✓ Teatro: José M^a Baena, Paula Blanco, Leonor Toribio, Pedro García y Gustavo García.
- Botiquín: Susana Rubio y Teresa Rodríguez.
- Música: Pedro García.



Colegio Santa Ana (Sevilla)



Movimiento Santa Ana