

**CAMPAMENTO 2006**

**SANTA ANA**

**(11 a 15 años)**

**ERISTE (Huesca) del 23 JULIO al 2 AGOSTO**



**VAMOS  
A DAR  
LA NOTA**

**CUADERNO**

**DEL**

**ANIMADOR**

**CAMPAMENTO SANTA ANA 2006**

**LUGAR:** ERISTE (HUESCA)

**FECHAS:** 23 JULIO – 2 AGOSTO

**EJE DE ANIMACIÓN:** LA MÚSICA

**LEMA:** VAMOS A DAR LA NOTA!

**VALORES:** Valor General – **CORRESPONSABILIDAD**

- Búsqueda del bien común.
- Diálogo.
- Sentido de pertenencia.
- Atención a las necesidades de los demás.
- Tolerancia.
- Confianza.
- Esfuerzo.
- Cooperación.
- Paciencia.
- Creatividad.

**EQUIPO TÉCNICO:**

- **Director del Campamento:** David Zabalza.
- **Coordinador del Campamento:** Daniel Latorre.
- **Consiliario:** Jorge Domínguez.
- **Cocina:** Margarita Villa, Mariví, Piluca, Pilar Lahuerta.
- **Animadores:**
  - o Toña Pellejero.
  - o Ana Aguilera.
  - o Laura.
  - o Reyes Olmos.
  - o Virginia.

**TAREAS:**

- **EVALUACIÓN:** DANI Y DAVID (D&D)
- **JUEGOS DIVERSOS:** BORJA (THE BORJA GIRLS)
- **VELADAS:** (D&D)
- **JUEGOS DE PISTAS:** DAVID Y ANA
- **TALLERES**
  - o **CAMISETAS Y POSTER:** (THE BORJA GIRLS)
  - o **HILOS:** (THE BORJA GIRLS)
  - o **VELAS:** (THE BORJA GIRLS)
  - o **TRAJES BAILES:** TOÑA Y VIRGINIA (THE CANAL TEAM)

- DINÁMICA DIÁLOGO: REYES
- MARCHAS: EQUIPO ANIMACIÓN
- JUEGOS NOCTURNOS: (D&D)
- MULTIFESTIVAL: (D&D)
- DINÁMICA MSA: TOÑA Y VIRGINIA
- EXPO RURAL: (THE BORJA GIRLS)
- BAILES: (THE CANAL TEAM)
- CUENTACUENTOS: DANI
- NOCHE DE ESTRELLAS: DAVID
- JUEGOS DEL MUNDO: (D&D)
- EVALUACIÓN: (D&D)
- JUEGOS ROMPER EL HIELO: (THE CANAL TEAM)
- BAILES TRADICIONALES: DANI
- JUEGOS TRADICIONALES: DANI
- CANCIONERO: TOÑA Y DAVID

#### TAREAS:

- FREGADERA: TOÑA
- EXTERIORES: VIRGINIA
- BAÑOS: REYES
- CUARTOS: ANA Y LAURA
- CARTELERA: DANI
- ORACIÓN Y MOTIVACIÓN: JORGE Y DAVID
- PONER Y QUITAR MESA: PILAR LAHUERTA
- SERVIR MESA: PILUCA
- MATERIAL: REYES

## HORARIO BASE:

8.30h	levantarse	18.30h	merienda
9.00h	desayuno	19.00h	taller
9.30h	servicios	19.30h	eucaristía (voluntaria)
10.30h	oración - motivación	20.15h	oración de la tarde
11.15h	actividad de la mañana	21.00h	cena
13.00h	juegos y bailes	22.15h	asamblea de historiadores
14.00h	comida	22.30h	actividad de la noche
16.30h	actividad de la tarde	00.00h	¡a dormir!

## COMPOSICIÓN POR GRUPOS:

- 1) Cuerda; violín, viola, Violoncelo, Contrabajo, Arpa, guitarra.
  - 2) Viento: Trompeta, trombón, tuba, corneta, flauta travesera, saxofón.
  - 3) Viento madera: clarinete, oboe, fagot, dulzaina, flauta de pico, flautín.
  - 4) Percusión: timbal, bombo, clave, bongos, tambor, platillos.
  - 5) Aragoneses: Bandurria, laúd, mandolina, chicotén, zampona, gaita de boto
- 
- a. Periodistas: Animadores
  - b. Compositor: Dani
  - c. Duende de la música: David.

## MOMENTOS "COMUNES": EL DIARIO DE BITÁCORA.

- Oración de la mañana.
- Motivación y Cartelera.
- Juegos diversos.
  - o Deporte.
  - o Manualidad: El Monumento Reciclado.
  - o Mesa con Juegos del Mundo.
- Oración de la tarde.
- Liceo Musical: Pasar la Batuta.
- Canción de despedida de día.

## ESPACIOS COMUNES.

- Liceo Musical.
- Paraninfo (hall)
- Casa Dios.
- Zona Mixta (Comedor)
- Sala de Prensa / Bambalinas (Animadores – Material)
- Pabellón Multiusos: Juegos del Mundo (Mesa de Piedra)
- El Rincón de las Musas (para el liceo...)

Recuerdo: Una Melodía Distinta (Foto de Grupo)

## ACTIVIDADES POR DÍAS.

### DOMINGO 23:

- 9.30h salida de Zaragoza (Noviciado Sta. Ana)
- 14.00h Parada para comer en el parque de Villanova y Comida.  
Juegos de romper el hielo. (El Canal Team)  
Juegos para hacer los grupos. (El Canal Team)
- 18.00h Llegada al campamento:  
- reparto de habitaciones  
- Normas (D&D Productions)
- 19.30 Preparar velada (D&D Productions)  
Cena
- 22.30h velada de presentación y Cuento del Silencio. (D&D Productions)

# LUNES 24:

## LA CLAVE DE SOL

8.30h	levantarse
9.00h	desayuno
9.30h	servicios
10.30h	oración - motivación
11.15h	GRAN JUEGO DE PISTAS (David)
13.00h	JUEGOS Y BAILES
14.00h	comida
16.30h	TALLER: Camisetas Pintadas y Póster. (The Borja Girls)
18.30h	merienda
19.00h	TALLER
19.30h	eucaristía (voluntaria)
20.15h	oración de la tarde
21.00h	cena
22.15h	liceo musical
22.30h	Juego Nocturno (D&D Productions)
00.00h	¡a dormir!

MAÑANA: GRAN JUEGO DE PISTAS: "Montando el Macroconcierto": tienen que encontrar todo aquello necesario para montar el mejor Macroconcierto posible. Al final conseguirán una parte de un puzzle, y hasta que no se junten todos, no podrán acabar el Regalo Final: El Cartel del Macroconcierto.

TARDE: TALLER DE CAMISETAS PINTADAS: En las camisetas se reflejarán tanto el escudo del grupo al que pertenecen como el nombre, además del instrumento de cada uno.

NOCHE: Juego Nocturno: "El Tentón". Tienen que escapar de los cazadores.

# MARTES 25:

## LATIDO (DÍA DE ARAGÓN)

8.30h	levantarse
9.00h	desayuno
9.30h	servicios
10.30h	oración – motivación
11.15h	GYMKHANA: juegos aragoneses (Dani)
13.00h	FIN DE JUEGO: GLOBOTEGATO
14.00h	comida
16.30h	EXPORURAL (The Borja Girls)
18.30h	merienda
19.00h	BAILES ARAGONESES
19.30h	eucaristía (voluntaria)
20.15h	oración de la tarde
21.00h	cena
22.15h	asamblea de historiadores
22.30h	Bailes Tradicionales (Dani)
00.00h	¡a dormir!

MAÑANA: GYMKHANA ARAGONESA: Diversos juegos, agrupados por familias, donde tendrán que demostrar habilidad, fuerza y destreza.

TARDE: EXPO – RURAL.: Exposición de los bailes, cantos, bailes tradicionales de nuestros pueblos de origen.

NOCHE: Bailes Tradicionales: Todos juntos aprenderemos bailes tradicionales aragoneses.

# MIÉRCOLES 26:

## SOLIDARIDAD (DÍA DE SANTA ANA)

8.30h	levantarse
9.00h	desayuno
9.30h	servicios
10.00h	motivación (Toña)
10.30h	salida hacia Conques
11.00h	DINÁMICA MSA (El Canal Team)
12.00h	Preparación Eucaristía
12.30h	EUCARISTÍA
14.00h	comida
16.30h	EMBALSE: Taller (The Borja Girls)
18.30h	merienda EN EL EMBALSE
19.00h	EMBALSE: Taller (The Borja Girls)
19.30h	eucaristía (voluntaria)
20.15h	oración de la tarde
21.00h	cena
22.30h	asamblea de historiadores
00.00h	¡a dormir!

MAÑANA: DINÁMICA MSA (¿Conocemos los orígenes y vida de nuestros fundadores?)  
EUCARISTÍA

TARDE: EMBALSE: Taller de Goma espuma (1 Marco y un detalle por persona).



# JUEVES 27:

## REGALO

HORARIO PENDIENTE DE AUTOBUSES Y CONFIRMACIÓN DE LA MARCHA.

08.30h	levantarse
09.00h	desayuno
09.30h	servicios
	oración - motivación
	MARCHA CORTA: Forau D'Aigüalluts.
14.00h	comida
18.30h	merienda
19.30h	eucaristía (voluntaria)
20.15h	oración de la tarde
21.00h	cena
22.15h	asamblea de historiadores
22.30h	NOCHE DE MIEDO: El Fantasma de la Ópera (D&D Productions)
00.00h	¡a dormir!

MAÑANA: MARCHA CORTA: El horario queda a expensas de los autobuses.

NOCHE: El Fantasma de la Ópera: Los chicos tienen que escapar del terrible Fantasma de la Ópera y conseguir el amuleto que les inmunice...

# VIERNES 28:

## DONACIÓN

8.30h	levantarse
9.00h	desayuno
9.30h	servicios
10.30h	oración - motivación
11.15h	Dinámica educativa (Reyes)
13.00h	JUEGOS Y BAILES
14.00h	comida
16.30h	Taller: Velas (The Borja Girls)
18.30h	merienda
19.00h	Taller.
19.30h	eucaristía (voluntaria)
20.15h	oración de la tarde
21.00h	cena
22.15h	asamblea de historiadores
22.30h	cuenta – cuentos (Dani)
00.00h	¡a dormir!

MAÑANA: DINÁMICA EDUCATIVA: EL DADO. El amigo invisible con una pequeña variación: el dado es el que marcará qué regalo me quedaré...

TARDE: TALLER: VELAS DE SAL PINTADA Y SILICONA.

NOCHE: CUENTA – CUENTOS.

# SÁBADO 29:

## —FANTASÍA

8.30h	levantarse
9.00h	desayuno
9.30h	servicios
10.15h	oración - motivación
11.00h	Multifestival (D&D Productions)
13.00h	JUEGOS Y BAILES (si es necesario)
14.00h	comida
16.30h	Juegos de agua (The Borja Girls)
18.30h	merienda
19.00h	Juegos de agua.
19.30h	eucaristía (voluntaria)
20.15h	oración de la tarde
21.00h	cena – velada (D&D Productions)
22.15h	asamblea de historiadores
00.00h	¡a dormir!

MAÑANA: MULTIFESTIVAL: Tiendas, Atracciones, Competiciones... todo lo necesario para pasar una fantástica mañana...

TARDE: JUEGOS DE AGUA: Una multitud de juegos al mejor estilo Feria de atracciones...

NOCHE: CENA – VELADA “LA GALA”: Todos juntos cenamos mientras los presentadores de la Gala nos amenizarán la noche con divertidos juegos disparatados...

# DOMINGO 30:

## MÍMO

8.30h	levantarse
9.00h	desayuno
9.30h	servicios
10.30h	oración - motivación
11.15h	BAILES DEL MUNDO (The Canal Team)
13.00h	JUEGOS Y BAILES
14.00h	comida
16.30h	preparación eucaristía
18.00h	EUCARISTÍA
19.30h	Taller de Medioambiente (Dani)
20.15h	oración de la tarde
21.00h	cena
22.30h	asamblea de historiadores
00.00h	¡a dormir!

MAÑANA: BAILES DEL MUNDO. Nos tendremos que diseñar y realizar los trajes necesarios para aprender a bailar Batuka, Tai Chi, Capoeira...

TARDE: Eucaristía

Taller de Medioambiente. Aprenderemos de una manera muy divertida a prepararnos para una marcha de dos días, comparándonos con los demás habitantes de la naturaleza (¿somos más fuertes que una hormiga, más rápidos que una pulga y más ágiles que un elefante?)

# LUNES 31:

## SILENCIO

06.30h	levantarse
07.00h	desayuno
07.30h	MARCHA LARGA oración – motivación comida
18.00h	merienda
18.30h	JUEGO DE LA OCA MUSICAL (Ana)
20.15h	oración de la tarde
21.00h	cena
22.00h	asamblea de historiadores
22.30h	Descubierta de estrellas juego nocturno.
00.00h	¡a dormir!

MAÑANA: MARCHA LARGA. Nos vamos a los Ibones de Batisielles. Dormiremos en el Valle.

TARDE: Juego de la Oca Musical. Adaptación del juego de la Oca donde demostraremos nuestras dotes y conocimientos musicales.

NOCHE: Descubierta de Estrellas: descubriremos cuántas estrellas conocemos, sus historias...

# MARTES 01:

## EL CONCIERTAZO

HORARIO PENDIENTE DE AUTOBUSES Y CONFIRMACIÓN DE LA MARCHA.

08.30h	<i>levantarse</i>
09.00h	<i>desayuno</i>
09.30h	<i>oración - motivación</i>
10.00h	<i>vuelta al campamento</i>
13.00h	<i>duchas y manguerazo</i>
14.00h	<i>comida</i>
16.30h	<i>Preparar Velada Final</i>
18.30h	<i>merienda</i>
19.00h	<i>preparar velada final</i>
20.15h	<i>oración de la tarde</i>
21.00h	<i>cena</i>
22.15h	<i>asamblea de historiadores</i>
22.30h	<i>VELADA FINAL: FIN DEL MULTIFESTIVAL</i>
00.00h	<i>¡a dormir!</i>

MAÑANA: MARCHA. Volvemos de nuestra marcha.

NOCHE: VELADA FINAL: El Conciertazo: Como si de una auténtica clausura se tratara, tendremos todos los estilos musicales actuales para disfrutar y cerrar el Multifestival de una manera magistral.

# MIÉRCOLES 02:

## LA VUELTA A CASA

MAÑANA: Recoger. Limpieza.  
Comida.  
Evaluación.  
TARDE: Llegada a Zaragoza.-

# CAMPAMENTO ERISTE 2006

Domingo 23: Salida de Zaragoza

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
24 LA CLAVE DE SOL	25 LATIDO	26 SOLIDARIDAD	27 REGALO	28 DONACIÓN	29 FANTASÍA	30 MIMO
JUEGO DE PISTAS: "Montando el Macroconcierto"	GYMKANA ARAGONESA Globotegato	Marcheta a Conques DINÁMICA MSA EUCARISTÍA	MARCHA: Forau D'Aigüalluts	DINÁMICA "EL DADO"	MULTIFESTIVAL	TALLER: TRAJES Y BAILES DEL MUNDO
TALLER: Camisetas y Póster	EXPO - RURAL	EMBALSE: TALLER Gomaespuma		TALLER: VELAS	JUEGOS ACUÁTICOS	EUCARISTÍA Taller Medioambiente
JUEGO NOCTURNO	BAILES TRADICIONALES		NOCHE DE MIEDO: El Fantasma de la Ópera	CUENTACUENTOS	CENA - VELADA: "La Gala"	
31 SILENCIO	01 EL CONCIERTAZO	02 VUELTA A CASA				
MARCHA LARGA: Batisielles	MARCHA LARGA: Vuelta a Casa	RECOGIDA				
JUEGO DE LA OCA	PREPARACIÓN VELADA FINAL	LLEGADA A ZARAGOZA				
DESCUBIERTA DE ESTRELLAS	VELADA FINAL: "El Concierto"					



**ANEXO**

**FICHA DE  
ACTIVIDADES**

## Domingo 23

### Dinámica

# Romper el Hielo

**DURACIÓN:** 1 hora aproximadamente (5 minutos por juego).

Tenemos que pensar que deben quedar 5 grupos: cuerda, viento, viento madera, percusión, aragoneses.

Se pueden hacer tantos juegos de romper el hielo como notas musicales tiene la escala y con el valor que se quiere trabajar con cada una de ellas...

#### **Material:**

- Cassette con pilas y música concreta.
- Pañuelos para tapar los ojos
- Cartulinas, tijeras, pegamentos; ceras, rotuladores, témperas...;revistas, propagandas...
- Folios, clips y bolígrafos.

#### **INTRODUCCIÓN**

Empezamos nuestro campamento y como VAMOS A DAR LA NOTA, no podemos comenzar de otra manera que no sea cantando una canción (la del encuentro general):

DO, dorado como el Sol,  
RE, reluce alrededor  
MI, mira que bello es,  
FA, fantástico color,  
SOL, que al mundo da calor  
LA, vida que bella es  
SI, la sabes disfrutar  
y otra vez empieza el DO, DO, DO, DO...

¿Cuál es el lema de nuestro campamento? VAMOS A DAR LA NOTA.

¿Quién se acuerda de las notas musicales?

Con cada una de las notas de la escala musical, vamos a ir haciendo unos juegos. Pero tenemos algún pequeño problema... Lo primero, es que nuestras notas están desordenadas... pero es que además se han “camuflado” entre palabras. Esperemos que al final del campamento seamos capaces de ordenarlas y formar la escala musical que de la nota.

## DINÁMICA DE DIÁLOGO PARA IR ADIVINANDO LAS NOTAS Y LAS PALABRAS.

**MImo:** Nos sentamos en círculo. Sale uno al centro y con mimo, tiene que expresar lo que más le gusta hacer. Los demás tienen que adivinarlo. El que lo adivine sale al centro.

**REgalo:** se sientan todos en círculo y escuchan una música. Cuando la música pare tienen que darle a su compañero de la derecha algo de lo que lleven encima.

**SOLidaridad:** Se hacen grupos (según características comunes que veamos) Ponemos una música africana, que sonará todo el tiempo de fondo. Por grupos y con materiales de la naturaleza tienen que intentar acompañar ese mismo sonido.

**FANTasía:** Se hacen grupos 1, 2, 3, 4, 5, aleatoriamente. Se les da una cartulina, tijeras, pegamento, rotuladores, papel de revista... y tienen que realizar un cuadro y ponerle un nombre. De fondo ponemos música.

**SIlencio:** Les vendamos a todos los ojos. Los distribuimos por el espacio. Cuando suene la música tienen que caminar intentando encontrar a otra persona. Cuando la encuentren se paran. (Atención a los monitores, parejas que ya estén hechas, ir desviando a la gente que se va acercando). Al que más silencio ha guardado se le destapan los ojos. Se explica en qué consiste el juego. Se juega en silencio a mudos y ciegos. Cambiamos a los 5 minutos.

**DOnación:** Nos ponemos un folio en la espalda con un clip. Todos los niños tienen que llevar un bolígrafo. Durante el tiempo que dure la música tenemos que escribirnos en la espalda unos a otros, donar, buenos sentimientos en forma de palabras.

**LATido:** Bailar escuchando el latido de la música (el ritmo). Vamos introduciendo variables: solos, por parejas, por tríos, a la pata coja, los pelo recogido... intentado hacer lo más heterogéneo posible el grupo. Al final todos juntos al mismo compás.

Finalmente para hacer los grupos, podemos utilizar las imágenes de los instrumentos. Cada uno de ellos debe salir al centro y empieza a cantar una canción. El grupo le tiene que seguir; si no le siguen, tiene que buscar otra canción. Después se le da el instrumento que nos interese.

Daremos por finalizada la dinámica con una canción: "Somos una familia".

Lunes 24

Juego de Pistas

## Montando el Multifestival

### 1.- TEMA:

Hacer un multifestival no es nada fácil, se tiene que preparar muy bien, pues hay muchas cosas que hay que preparar y tienen que salir bien.

Nuestra labor será hoy la de organizar el festival. Para ello, vamos a ir consiguiendo todas aquellas cosas necesarias.

Al final, nos habremos ganado el premio del Macroconcierto...

### 2.- CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:

El juego se realiza por todo el pueblo. Se hace con los grupos de instrumentos. El objetivo es recorrer el itinerario y superar todas las pruebas hasta llegar a la última prueba.

En cada prueba se nos entregará aquello que conseguimos (el mensaje de la SGAE, el grupo de seguridad, una mochila, el escenario, los instrumentos y los grupos).

En la última prueba nos darán un sobre que contendrá el premio final. El premio consistirá en una pieza de un puzzle: entre todos conseguirán el CARTEL DEL MACROCONCIERTO.....

### 1.- MENSAJE DE LA SGAE:

La SGAE ha mandado un mensaje cifrado para daros el permiso del concierto. Si no se aciertan más de la mitad de las preguntas, no se está capacitado para descifrar el mensaje y no se puede celebrar el concierto.

1. ¿De qué color es el caballo blanco de Santiago?

Blanco.

2. ¿De qué color son las mangas del chaleco de Juan?

Los chalecos no tienen mangas.

3. Unos meses tienen treinta días y otros treinta y uno. ¿Cuántos meses tienen veintiocho días?

Los doce meses del año tienen 28 días.

4. ¿Cuál es el número que si le quitas la mitad vale cero?

El ocho.

5. ¿Puede un hombre casarse con la hermana de su viuda?

No, los muertos no se casan.

6. Tres medias moscas y mosca y media ¿Cuántas medias moscas son?

Seis medias moscas.

7. ¿Cuántas moscas volando son tres medias moscas más mosca y media?

Una mosca, las medias moscas no vuelan.

8. El médico te receta tres pastillas y te dice que te tomes una cada media hora, ¿cuántos minutos te duran las pastillas?

Sesenta minutos. Te tomas la primera, treinta minutos después la segunda y treinta minutos más tarde la tercera.

9. ¿Qué animal está siempre en medio del purgatorio?

El gato.

10. Si estás participando en una carrera y adelantas al segundo, ¿en qué posición terminarás la carrera?

El segundo.

11. ¿Cuál era el monte más alto antes de que se descubriera el Everest?

El Everest.

## **2.- SEGURIDAD DEL CONCIERTO:**

Con tanta gente, es necesario contratar a un buen grupo de seguridad.

Deberán atravesar una maraña de cuerdas sin tocar. Cuantos más toques hagan, peor será la puntuación.

## **3.- MONTANDO LA MOCHILA PARA EL CONCIERTO:**

Se encuentran con un monitor rodeado de objetos varios. Durante dos minutos el monitor cuenta qué se va a llevar al macroconcierto. Luego les hace darse la vuelta y han de responder a unas preguntas sobre lo que rodeaba al monitor. Se les indica luego la ruta a seguir.

## **4.- CONSTRUCCIÓN DEL ESCENARIO:**

Habéis visto alguna vez un macroconcierto sin escenario? Pues ha llegado la hora de montarlo!

Se monta un castillo de naipes de al menos tres alturas.

SE ENTREGA:

## **5.- LOS INSTRUMENTOS:**

Tienen que encontrar los diversos instrumentos, que se han perdido y se encuentran repartidos por el espacio de la prueba: guitarra, batería, micro, bajo, piano...

## **6.- LOS GRUPOS:**

Por último, tienen que convencer a los mejores grupos de música para que vengan a actuar, sin ellos no habrá conciertos.

Tienen que demostrar sus dotes de convicción, y la mejor manera es recitar un trabalenguas todos juntos....

Una cacatrepa con cuatro cacatrepitos,  
cuando la cacatrepa trepa,  
trepan los cuatro cacatrepitos.

## **7.- PRUEBA FINAL, EL PUZZLE:**

Para terminar, tendrán que hacer, entre todos, un puzzle, que resultará ser el cartel oficial del macroconcierto: si alguien falla, no se puede hacer: todos somos importantes y necesarios...

# Lunes 24

## Juego Nocturno

# El Tentón

### PRINCIPIO GENERAL

Por todo el pueblo se distribuyen los dos grupos, por una parte los cazadores (animadores) y por otro las liebres (los chavales), enfrentados en un juego de persecución, captura, custodia y rescate.

Los cazadores deben capturar a todas las liebres por simple toque.

Tres cazadores, que llevan la boina, son los que van por todo el pueblo apresando liebres, el resto de los cazadores permanece custodiando a las liebres cazadas, en las salidas del pueblo, y capturando a las que intentan hacer "salvo" o rescatar a las prisioneras.

### Terreno

Se juega por todo el pueblo, dejando las salidas a la carretera como "cárceles".

Es conveniente trazar una recta que una las esquinas de cada calle, a esta línea la llamamos «línea de prisión».

### Material

Una boina, gorra o pañuelo.

### Número de Jugadores

Todos los acampados.

### EL JUEGO COMIENZA

Una vez establecidos los guardianes en sus cárceles, las liebres se disponen a escapar de los cazadores.

### DESARROLLO DEL JUEGO

Las liebres se repartirán por el pueblo y un cazador, el que lleva la boina, intentará atraparlas. Las que sean atrapadas pasarán a las calles, que servirán de cárcel.

También pueden ser apresadas y encarceladas por los cazadores vigilantes, siempre y cuando no atraviesen la línea de prisión (se les permite tener un pie dentro y otro fuera de la prisión).

Las liebres prisioneras serán rescatadas cuando cualquiera de las otras liebres, logrando burlar a los cazadores vigilantes, llegue a ellas atravesando la línea de prisión sin ser tocada por cazador alguno. La salvadora y la o las salvadas saldrán de la cárcel inmediatamente y el vigilante les dejará vía libre.

Si una liebre se ve acosada por el cazador y logra rebasar al vigilante sin ser atrapada, la misma calle le servirá de "salvo", por lo que no podrá ser capturada allí y se le deberá permitir salir a la plaza cuando quiera.

## **EL JUEGO FINALIZA**

Finaliza la partida bien cuando los cazadores atrapan a todas las liebres.

### **Precisiones**

- Cuando el cazador con boina captura a una liebre, debe llevarla cogida por el brazo a una prisión (a la que quiera). Hasta que deposita la liebre en la prisión, el cazador es invulnerable, pero no puede coger a otras liebres.
- Una liebre se considera capturada cuando es tocada por un contrario.
- Si una liebre está en una zona de prisión habiendo hecho “salvo” y otra es hecha prisionera posteriormente y llevada a la misma prisión, la que había hecho salvo, si quiere liberar a su compañera, tendrá que salir a la plaza para poder volver a entrar en la misma prisión y rescatarla.

# Martes 25

Gymkhana

## Gymkhana Aragonesa

Juegos Tradicionales Aragoneses Agrupados por Familias.

**Terreno de juego para todos:** El campo de fútbol

**Materiales:**

- Zapatilla o alpargata
- Pelota blanda (tipo balón prisionero)
- Bate de béisbol
- Pelota de tenis
- Harina (para marcar las líneas de los juegos)
- Piedras pintadas de colores

### LA COLICA DEL ABADEJO

Se colocan todos los jugadores en un círculo y el que la paga va dando vueltas con la zapatilla y diciendo la frase: «a la cólica del abadejo aquí la pongo y aquí la dejo, mirad p'arriba que caen judías, mirad p'abajo que caen garbanzos, que si, que no que caiga un chaparrón, que rompa los cristales de la estación » y tiene que dejar la zapatilla detrás de un jugador el cual cuando se dé cuenta que la tiene detrás se levantará e irá a atraparlo dando la vuelta al círculo por el exterior/ mientras el que la paga correrá a sentarse en el sitio del que se ha levantado antes de que lo coja.

### EL PASILLO

Se colocan dos equipos/ uno en la zona de lanzamiento y otro en las zonas de salida. Los atacantes deben pasar por un pasillo uno a uno e intentar coger un tesoro que se encuentra en una zona determinada/ y volver con él a la zona de salida. Si lo consigue, son dos puntos. Mientras los defensores deben intentar tocarlos con la pelota. Si es así éstos quedan eliminados. Los defensores no pueden desplazarse por la zona de lanzamiento pero sí pueden pasarse la pelota para conseguir una mejor zona de tiro. Gana el equipo que roba más tesoros. Cuando pasan todos los jugadores de un equipo hay un cambio de roles.

### CA Y MOIX

---

Se designan dos jugadores (Ca y Moix). El resto se coloca en círculo cogidos por las manos y con los brazos estirados. Ca tiene que coger a Moix pasando por los mismos sitios por donde ha pasado éste. Moix puede ser relevado en cualquier momento cambiándose por uno de los del círculo.



## **EL REY**

---

Se pintan en el suelo dos líneas paralelas separadas 15 metros. Detrás de cada línea se coloca un grupo. En uno de los grupos a cada miembro se le adjudica un número. Los componentes del otro equipo se colocan con los brazos extendidos y las palmas de las manos hacia arriba.

Se dice un número y el jugador que lo tiene sale en dirección al otro grupo y debe golpear sobre la mano de uno de los componentes, el cual saldrá en su persecución intentando pillarlo antes de que llegue a su zona de origen.

## **PICHI o ESTORNIJA**

El terreno de juego es un polígono con tantas puntas como jugadores de ataque, cada esquina es una base señalada por una piedra.

En una esquina se sitúa el bateador, frente a él, dentro del polígono, el Pichi o lanzador. El bateador debe golpear la pelota que le ha lanzado el Pichi y alejarla lo más posible del polígono. Los compañeros del Pichi, distribuidos por el terreno, intentan coger la bola lo, antes posible.

Una vez bateada la bola el bateador sale corriendo hacia la 1ª base (a su derecha) y tras el todos los de su equipo que puedan.

Si los defensores cogen la pelota antes de que toque el suelo, pasarán a ser bateadores. Si no, deben pasar la bola al Pichi. Cuando el Pichi recibe la bola todos los atacantes que no estén en una base vuelven a la salida.

El objetivo es que todo el equipo atacante recorra todas las bases. Si el bateador falla tres veces seguidas el bateo se cambian los roles de los equipos.

## **URDA**

El que la paga sale de su casa (urda) al grito de: URDA; mientras el resto grita: LA BURRA. El que la paga intenta tocar a cualquiera en el terreno de juego. Cuando lo consigue ambos regresan a casa. Luego, salen los dos cogidos de la mano a coger un tercero, vuelta a casa y salen en cadeneta... así hasta que sólo quede uno, el ganador del juego.

Sólo pueden tocar a los jugadores “vivos” los dos que ocupan los extremos de la cadeneta.

La cadena puede regresar a la urda en cualquier momento y, una vez allí, colocar a sus componentes en el orden que quiera. Pero siempre en una única cadeneta.

Los vivos pueden romper la cadena, de manera que tenga que volver a la urda a formarse.

# Martes 25

## Gran Juego

# Expo - Rural

### FINALIDAD DEL JUEGO

Con esta actividad se pretende que los chicos nos enseñen la música, bailes e instrumentos típicos de la zona de donde provienen.

### DESARROLLO DEL JUEGO.

#### 1ª Parte: Preparación y Presentación

Los chicos se juntarán por grupos de origen y se les repartirá a cada grupo información acerca de la música bailes, dances, instrumentos... propios de su zona.

Con este material, cada grupo deberá preparar una pequeña presentación en el formato en el que quieran (baile, canción, exposición...).

Una vez realizado el trabajo, tendrán un tiempo de presentación al resto de grupos, mostrando en todo momento la información que se les ha proporcionado.

Tiempo: 75'.

#### 2ª Parte: Ruleta de la Fortuna.

Tras la exposición, se realizará una ruleta de la fortuna con preguntas sobre el material que se les ha proporcionado previamente y que habrán escuchado en las presentaciones de sus compañeros.

Se les motivará en la primera parte a estar muy atentos para poder llevar a cabo esta segunda parte. Se participará nuevamente por grupos de origen. Se basará en juego de preguntas que deberán responder.

Tendrán 30" para responder y deberá hacerlo el capitán del equipo. Si acierta la pregunta recibirá la puntuación otorgada por la ruleta. Si no responde bien, pasará el turno al grupo siguiente.

Tiempo: 45'

## Miércoles 26

### Dinámica

## Dinámica M.S.A.

Antes de la gymkhana, es necesario que cada grupo nombre un encargado que guarde todas las piezas del puzzle que tendrán que montar. Por cada prueba que superan se les da un trozo de puzzle, al final de la gymkhana, deben tener 5 trozos y montarán el puzzle, pegado en alguna cartulina personalizada con el instrumento identificativo de cada grupo.

La gymkhana consta de 5 pruebas, necesitamos al menos un monitor en cada una de las pruebas, el cual se encargará de introducir dicha prueba mediante una rima y explicará en qué consiste la misma. También serán los encargados de dar el trozo de puzzle al finalizarla.

### ORDEN DE LAS PRUEBAS

Instrumentos de cuerda: 1, 2, 3, 4, 5

Instrumentos de viento: 2, 3, 4, 5, 1

Instrumentos de viento madera: 3, 4, 5, 1, 2

Instrumentos de percusión: 4, 5, 1, 2, 3

Instrumentos aragoneses: 5, 1, 2, 3, 4

### PRUEBA 1.

*María Ràfols y Juan Bonal se conocieron,  
y juntos, muchas cosas hicieron.*

*Si esta prueba queréis pasar,  
bien unidos debéis estar.*

*Si la pieza del puzzle queréis conseguir,  
no sólo unidos tenéis que ir,  
también deberéis pintaros la nariz,*

*Al veros juntos y de colores,  
para nuestros fundadores,  
seréis los niños de sus amores.*

**Desarrollo:** El monitor pone pintura de dedos en la nariz de un componente del grupo. A partir de ahí, tienen que pintarse unos a otros, nariz con nariz, y sólo en la nariz. No hace falta que quede perfecta, pero sí que se note que se ha pintado.

Cuando todos tengan la nariz pintada, con una cuerda se tienen que atar y recorrer el espacio donde se realiza el juego, todos atados a la vez que cantan una canción (se han tenido que poner de acuerdo antes).

### Material:

- Pintura de dedos
- Una cuerda para que los chavales puedan atar sus manos.

## PRUEBA 2.

*Para poder continuar, unas frases tendréis que ordenar.*

*No es tan fácil como puedas pensar,*

*unos globos hay que romper,*

*si las frases queréis entender*

*pero solo con vuestro cuerpo lo podéis hacer.*

*Cuando las ordenéis correctamente*

*las debéis pegar cuidadosamente,*

*así de los fundadores, más sabréis*

*y algo nuevo, seguro, aprenderéis.*

**Desarrollo:** Los diferentes mensajes están mezclados y por piezas, dentro de los globos inflados. Son tres mensajes que colocaremos en tantos globos como participantes haya en el grupo, para que cada uno se encargue de explotar un globo. Cada uno de los mensajes, estará impreso en un folio de un determinado color, pero los trozos estarán indistintamente de su color en los diferentes globos. Tienen que explotar los globos, montar los mensajes y pegarlos en papel continuo.

### **Material:**

- Tantos globos como participantes.
- Los tres mensajes tendrán que estar impresos tantas veces como grupos haya. Se pueden personalizar los globos (escribir el nombre del grupo para los que serán) para agilizar un poco el montaje.
- Pegamento y papel continuo, o similar, para pegar los mensajes.

Los mensajes son los siguientes:

- No les importan los peligros ni las dificultades
- Escuchaste la voz del que sufre
- Fundadores de las Hermanas de la Caridad de Santa Ana

## PRUEBA 3.

*Si esta prueba queréis pasar,*

*a los enfermos tendréis que ayudar.*

*No será fácil pues obstáculos habrá.*

*El recorrido con cucharas y pelotas deberéis realizar  
y los enfermos deberán encestar.*

*Pero como hicieron nuestros fundadores,*

*con esfuerzo y alegría*

*todo se conseguirá.*

**Desarrollo:** Los chavales se colocan de tres en tres, dos son los enfermeros y uno el enfermo. El enfermo debe llevar en la boca la cuchara y la pelota. Los tres deben hacer el recorrido sin que se caiga la pelota, en caso de que se caiga, se vuelve a empezar. Una vez encestada la pelota, volvemos a empezar, pero el enfermo debe ser otro. Los tres integrantes deben de encestar una pelota cada uno, como mínimo.

En caso de que no llegue para hacer grupos de tres, se puede hacer la carretilla y el que lleva la carretilla debe llevar la cuchara o a corderetas.

### **Material:**

- Una cuchara y una pelota de ping pong por cada enfermo/niño.

- Un cubo al final del recorrido para encestar las pelotas.
- Objetos que obstaculicen el recorrido de la prueba (troncos, piedras, cuerdas para delimitar, para pasar por encima...)

#### PRUEBA 4.

*Si la gymkhana queréis continuar,  
esta prueba tendréis que realizar.  
Tendréis que ser rápidos y poner atención  
para que las respuestas salgan del corazón.*

**Desarrollo:** Antes de comenzar les dejamos que se lean la hoja con la vida de nuestros fundadores, el tiempo límite es de 5 minutos. Después se van haciendo preguntas a los chavales sobre la vida de María Rafols y Juan Bonal. Cuando acierten la respuesta les vamos dando una tarjeta con una letra; pero cuando se equivoquen uno de los integrantes del grupo deberá quitarse una prenda de vestir, para ello todos llevarán el bañador debajo (o se les quita una letra de las que tienen). Todas las letras juntas formarán la palabra HOSPITALIDAD. Cuando la palabra esté formada, la canjearemos por la pieza del puzzle.

#### Material:

- Una hoja con la vida de María Rafols y Juan Bonal por grupo.
- Preguntas con las respuestas que tendrá el monitor y las letras de la palabra HOSPITALIDAD.

#### PRUEBA 5.

*Un poco de memoria vais a tener que hacer,  
y unos buenos artistas vais a ser.  
De modelos a María Rafols y Juan Bonal debéis tener.  
Elegir las pinturas, las ropas y el momento  
y haced una pequeña representación con mucho fundamento.*

**Desarrollo:** Representar un momento de la vida de María Rafols y Juan Bonal. Les damos 5 minutos para que se organicen y se disfracen y... ¡SE ABRE EL TELÓN!

#### Material:

- Diferentes telas o trapos para que se disfracen.
- Pinturas de cara.

Finalmente, todos los grupos montarán su puzzle en una cartulina que tendrá el “distintivo” (instrumento musical) del grupo y lo decorarán como quieran. Podemos colgar estas cartulinas, durante el resto del campamento, en algún lugar visible.

## **POSIBLES PREGUNTAS Y RESPUESTAS A REVISAR**

1. **¿En qué año nace la Madre Rafols y en qué pueblo?** M. Rafols nació el 5 de noviembre de 1781 en Villafranca del Penedés
2. **¿En qué año nace el Padre Juan Bonal y en qué pueblo?** El 24 de Agosto de 1769, en Terradas (Gerona)
3. **¿Cuándo muere el Padre Juan Bonal, a qué edad y dónde?** El 19 de Agosto de 1829, a los 60 años, en el Salz de Zuera
4. **¿Quiénes fueron los padres del Padre del Padre Juan Bonal nombres completos?** José Bonal y Francisca Cortada
5. **¿En qué fecha llegaron a Zaragoza?** El 28 de diciembre de 1804
6. **¿Qué hicieron nuestros fundadores al llegar a Zaragoza?** Se dirigen a la Iglesia para postrarse a los pies de la Virgen del Pilar de Zaragoza
7. **¿Cuántos Hnos y Hnas convoca el Padre Juan Bonal, junto a los pie de la Virgen del Pilar, un 28 de Diciembre del año 1804 donde nos iniciamos como Congregación?** 12 Hermanos y 12 Hermanas
8. **¿Qué edades tenían nuestros fundadores cuando llegaron a Zaragoza?** María Rafols tenía 23 años y P. Juan 35 años.
9. **¿En qué fecha comienza la asistencia efectiva de los enfermos en el Hospital Nuestra Señora de Gracia por los Hnos. y las Hnas?** El 01 de Enero de 1805
10. **¿Quiénes fueron los padres de Madre Rafols, nombres completos?** Cristóbal Rafols y Margarita Bruna
11. **¿Qué nombre recibe Madre Rafols al nacer?** María Josefa Rosa Rafols Bruna.
12. **¿En qué año va a la cárcel Madre Rafols?** El 11 de Mayo de 1834
13. **¿En qué año y a qué edad fallece la Madre Rafols?** Madre Rafols muere el 30 de agosto de 1853, a los 72 años.
14. **¿Hace cuántos años que existe la Congregación?** 201, pasaremos 202
15. **Di el nombre de 5 hermanas de la Caridad de Santa Ana.** Voluntario!!!!!!
16. **¿En qué medio de transporte se trasladaron a Zaragoza?** En carro
17. **¿Qué guerra había en España cuando María Rafols y Juan Bonal fundaron la Congregación?** La guerra de la Independencia (los Sitios).
18. **¿Qué es la Inclusa?** Lugar donde estaban los niños más pobres y huérfanos.
19. **¿Dónde vivía Juan Bonal cuando sintió la vocación?** En Reus.

## Madre Rafols

Catalana de origen, de Vilafranca del Penedès, su aventura empieza el 28 de diciembre de 1804 en Zaragoza, donde llega entre un grupo de doce Hermanas y doce Hermanos de la Caridad. El P. Juan Bonal los ha reunido en Barcelona para servir a los enfermos del Hospital de Nuestra Señora de Gracia.

Viajan en carros, desde Barcelona, dejando atrás para siempre su tierra y su familia. Al atardecer de ese 28 de diciembre llegan a Zaragoza. Una primera visita al Pilar, para poner en manos de la Virgen del Pilar aquella nueva y arriesgada misión. Y desde allí al Hospital, aquel gran mundo del dolor donde, bajo el lema *Urbis et Orbis*, Casa de los enfermos de la ciudad y del mundo, se cobijan enfermos, locos, niños abandonados...

Es un mundo difícil. María Rafols, Superiora de la Hermandad femenina a sus 23 años, tiene que enfrentarse a una difícil tarea: poner orden, limpieza, respeto y, sobre todo, dedicación y cariño a aquellos seres, los más pobres y necesitados de su tiempo.

Y lo hizo muy bien. Dicen las crónicas que “con mucha prudencia y discreción” Las Hermanas se quedan y aumentan en número. M. Rafols sabe sortear las dificultades con prudencia, caridad incansable, y un ánimo heroico que ya empieza a despuntar. Es una mujer decidida, arriesgada, valiente.

En los sitios de Zaragoza, durante la Guerra de la Independencia, su caridad alcanza cotas muy altas, especialmente cuando el Hospital es bombardeado e incendiado por los franceses. Entre las balas y las ruinas expone su vida para salvar a los enfermos, pide limosna para ellos y renuncia a su propio alimento. Y cuando todo falta en la ciudad, se arriesga a pasar al campamento francés, para pedirle al Mariscal Lannes, atención para los enfermos y heridos. Atiende a los prisioneros, e incluso intercede por ellos, logrando en algunos casos su libertad.

Desde 1813, Madre Rafols aparece al frente de la Inclusa, donde vivían los niños huérfanos o sin hogar, los más pobres entre los pobres. Allí pasará prácticamente el resto de su vida, derrochando amor, entrega y ternura. Será la madre atenta de

aquellos niños por los que se desvive hasta su ancianidad. Sigue además los pasos de los niños que se crían fuera, a cargo del mismo Hospital, o se dan en adopción, defendiéndolos y aún recogidos cuando entiende que no son bien cuidados y tratados.

A M. Rafols le alcanzan también las salpicaduras de la guerra, pasando dos meses de cárcel y seis años de destierro en el Hospital de Huesca, a pesar de que la sentencia del juicio la declaraba inocente. Pero cárcel, destierro, humillación, calumnia, sufridos con paz y sin una queja, le hacen entrar de lleno en el grupo de los que Jesús llama dichosos: los perseguidos por causa de la justicia, los pacíficos, los misericordiosos. A su regreso, vuelve sencillamente a la Inclusa, con los niños que no saben de guerras ni odios, pero que intuyen el amor.

Muere el 30 de agosto de 1853, próxima a cumplir 72 años. Su muerte es un reflejo de su vida: serenidad, paz, cariño y agradecimiento a las Hermanas, entrega definitiva al Amor por quien ha vivido y se ha gastado sin reservas, dejando a sus hijas la gran lección de la CARIDAD SIN FRONTERAS, en la entrega día a día. Una caridad que no muere, que no pasa jamás.

## Padre Bonal

Nace en Terradas (Gerona) el 24 de agosto de 1769, en una familia de hondas raíces cristianas. Tiene una buena formación intelectual para su época, encaminada al sacerdocio, a pesar de su condición de heredero, como primogénito de la familia, según la costumbre del país.

Vive en Reus (Tarragona) durante siete años, los cinco últimos ordenado ya de sacerdote. Es allí donde nace esa vocación de caridad y entrega hacia los marginados de su tiempo, hacia las necesidades que palpaba cada día en su entorno. Junto a la enseñanza, realiza una intensa actividad caritativa y apostólica: visita enfermos y encarcelados, atiende a niños y jóvenes abandonados.

La caridad con los más pobres y desamparados de su tiempo le atraerá de tal manera, que llegará a renunciar a la enseñanza para dedicarse de lleno al servicio de los enfermos en el Hospital de la Santa Cruz de Barcelona primero, en el de Ntra. Sra. de Gracia de Zaragoza después, a donde llegara en 1804 para establecer en él una Hermandad de Caridad, con vocación de vida religiosa y dedicación a los enfermos y desamparados, quedando él como capellán del Hospital y director de la Hermandad.

Los trágicos sucesos de los Sitios de Zaragoza, hicieron de aquel centro hospitalario un montón de ruinas y durante muchos años, la miseria presidió la vida del Hospital. Para solucionarlo, el P. Juan dedicará el resto de su vida a mendigar de pueblo en pueblo, por gran parte de la geografía española, como limosnero del Hospital de Zaragoza.

Mendigo de Dios por los pobres, pasó por todas partes haciendo el bien, predicando a las gentes sencillas del mundo rural, animando su fe y caridad, dedicando largas horas al confesionario, impartiendo el perdón y la paz a los que, movidos por su palabra ardiente, acudían a él.

Fueron momentos muy difíciles, pero siguió adelante con humildad, caridad y paciencia hasta su muerte en el Santuario de Ntra. Sra. del Salz, en Zuera (Zaragoza), donde solía retirarse para preparar sus veredas. En sus últimos momentos le acompañaron dos Hermanas de la Caridad, de

aquella Hermandad por él fundada, con la que siempre estuvo en comunión de ideales y afecto. Con plena lucidez y paz recibió los sacramentos de manos del sacerdote de Zuera, y murió el día 19 de agosto de 1829, próximo a cumplir 60 años.



## Jueves 27

### Noche de Miedo:

# El Fantasma de la Ópera

#### PRINCIPIO GENERAL

Se ha escapado el Fantasma de la Ópera, muy disgustado porque no ha podido participar en el Multifestival que hemos preparado.

Justamente por ello, va a buscar a todos los habitantes de esta casa hasta acabar con todos.

El Objetivo es encontrar el amuleto necesario para alejarlo definitivamente de este pueblo.

#### TERRENO.

Jugamos por todo el pueblo, excepto por las calles que van a la carretera.

#### MATERIAL.

- 3 Caretas.
- 3 Pinturas de cera.
- 1 Amuleto.

#### JUGADORES.

Todos los chicos son los buscadores del amuleto.

Aunque a los chicos se les dice que hay un solo fantasma, en realidad serán tres los animadores que harán de Fantasma de la Ópera.

#### COMIENZO DEL JUEGO.

Una vez ambientado el juego, los chavales van en busca del amuleto, bien escondido por el pueblo.

Cuando ya todos los niños se han marchado, salen los otros dos fantasmas.

#### DESARROLLO.

El Fantasma de la Ópera perseguirá a todos los chavales que encuentre. Una vez pillados, les pintará en la nariz y la frente, marcándoles así con su señal.

Una vez pillados, los chicos tienen que ir hasta la Casa de Curación para ser “limpiados” por los Sanadores y volver a jugar.

#### FINAL.

El juego finaliza cuando los chavales encuentran el amuleto.

**Viernes 28**

**Dinámica:**

## **Midiendo mi GENEROSIDAD!!!!**

### **FINALIDAD DE LA DINÁMICA**

- Descubrir la capacidad de generosidad que tenemos cada uno.
- Experimentar el ser generosos.
- Reflexionar sobre lo desprendidos que nos quiere Dios.

### **DESARROLLO**

#### ***PRIMERA PARTE: EL DADO***

Los dividiremos en dos grupos, más o menos la mitad en cada uno y por edades.

En cada grupo habrá un dado, y ellos tendrán que llevar los pequeños regalos que han llevado para la dinámica. Antes de comenzar, cada uno deberá haberlo envuelto para que no se vea hasta que comiencen a elegir regalos.

Se tira el dado, cada uno y por orden (como están sentados, por ejemplo). Cada vez que el dado saca 6 ó 1, la persona que ha obtenido esta puntuación puede elegir entre los regalos que hay en la mesa. Estaremos tirando el dado, una media hora aproximadamente. Es indiferente que ya se tenga regalo para coger otro. Estos regalos pueden ser tanto los que hay en el centro, como regalos que ya haya elegido otra persona, y nos guste y decidamos quitárselo.

Al final, puede ser que todos tengan regalo, o que alguno tenga varios y los quiera compartir con otros o que alguno no tenga ninguno. Después de terminar, hay que dejar un breve tiempo para ver cómo reaccionan y qué hacen.

Después de ese breve momento, compartiremos en los mismos grupos cuáles han sido las reacciones, cómo se ha sentido cada uno, si ha habido algo que les haya molestado, qué es lo que más y lo que menos les ha gustado.

#### ***SEGUNDA PARTE: Y A MÍ ... ¿QUÉ?***

Antes de comenzar la dinámica, se lee la narración del joven rico que tendrá cada uno fotocopiada y después se realiza la dinámica siguiendo los pasos que se marcan.

La carta, que deben escribir al final de la dinámica, se podrá presentar o leer algún fragmento en la oración.

## Y tú , qué?

### El joven rico...HOY

**NARRADOR:** Sería al anochecer, cuando las calles cambian de color y se inundan de luces y sonidos. Uno de aquellos jóvenes que iba de marcha con su gente descubrió que Jesús le miraba. Y entre risa y canción, y alguna que otra conversación se acercó a Él y le dijo:

**JOVEN:** ¡Oye tío! Que hace tiempo que te conozco, pero hoy me han vuelto a hablar de Ti, y quisiera hacerte una pregunta un pelín personal.

**NARRADOR:** Jesús siguió mirando aquellos ojos vivos, despiertos, inconformistas... y contestó.

**JESÚS:** ¡Venga, dispara!

**JOVEN:** Pues mira, que quería preguntarte que qué es lo que hay que hacer en esta vida para que uno pueda encontrar su lugar en el mundo.

**NARRADOR:** Jesús sonrió.

**JESÚS:** Simplemente, ponte a buscarlo.

**NARRADOR:** Aquella contestación pilló desprevenido al joven e incluso lo decepcionó.

**JOVEN:** ¡Si ya lo hago! Mira, soy un tío legal, supercomprometido. Me he apuntado a la catequesis de confirmación, a veces incluso voy a misa.... Y en el colegio, ¡hasta canto en la Eucaristía! He pensado en hablar con el cura, quizá cuando tenga un par de años más y me haga voluntario... ¡eso de irse de voluntario al tercer Mundo es un pasada!

No veas todo lo que organizamos para sacar dinero y mandarlo para esas tierras... En el colegio somos los que más hemos conseguido para África.... Y eso que ya sabes que siempre están los típicos gilipollas que aprovechan la mínima oportunidad para reírse de lo que hacemos y llamarnos “pringaos o pelotas”... o cosas por el estilo.

**NARRADOR:** Jesús gozaba con el entusiasmo y la ilusión de aquel joven y recordó aquel otro encuentro con un joven muy rico , hace muchísimo tiempo.

**JESÚS:** *Una cosa te falta.... No me des lo que haces, que está muy bien y hace de ti eso que dices, un tío legal.*

*Dame tu persona, tus manos abiertas, tus ojos atentos, tus pies en marcha y dispuestos, el calor de tu sonrisa, tu corazón estremecido por tanto que hacer...*

*Dame tu vida, tus sueños, tus proyectos, que ya sabré yo hacer de cualquier sitio tu lugar, donde tú seas un precioso regalo para los demás.*

**NARRADOR:** El joven siguió su camino...Tarde o temprano eligió. No sabemos si seguirá con sus historias o si se apuntará a la historia de Jesús.

Su final s lo de menos... Lo importante es que hoy hay otro encuentro..... y Jesús te está mirando a ti.

## Y a mí ... ¿QUÉ?

Puede que sepamos que Jesús nos está mirando e incluso podemos haberle oído decir palabras parecidas a las que le dice al joven rico. Sin embargo en nuestra vida, aunque sepamos que queremos llamarnos cristianos, hay muchas cosas que pueden importarnos más que todo esto.....

**Es que yo Jesús, quiero sobre todo.....**

ROPA	MÚSICA (MP 3)
DINERO	PODER SOBRE MIS PADRES, AMIGOS,..
ESTUDIOS	PADRES
VOCACIÓN	AMIGOS
COLEGIO	PRESTIGIO
CHICO /A	CARRERA
DIVERSIÓN	PROFESIÓN
VACACIONES	COMODIDADES
FAMILIA	REGALOS (moto, guitarra,..)
DEPORTES	HACER ALGO POR LOS DEMÁS
TELEVISIÓN	INTERNET (Messenger)
REALIZACIÓN PERSONAL	DIOS
ORDENADOR	ORACIÓN
MÓVIL	PLAY

- ....puedes añadir alguna más.
- Elige esas cinco cosas que crees que deberías regalar.
- De lo que queda.... elige también aquellas cinco sin las que podrías vivir tranquilamente.
- De lo que queda..... ¿qué cinco cosas crees que te quitarían tus padres?
- De lo que queda.... pídeles a tu compañero de la izquierda que te tache cinco cosas de las que él cree que puedes prescindir.
- ¿Te sientes atado por muchas cosas? ¿Qué te queda?
- ¿Cómo te has sentido? ¿Te duele un poco el desprenderte de ciertas cosas?

... Bueno, de todas formas ahora ya has oído que dice Jesús, que quiere de ti... y tú, ¿qué?

Escribe una carta a Jesús diciendo cómo te sientes, que estás dispuesto a darle, que estás dispuesto a hacer tú.... que te has decidido a confiar en Él.

## Sábado 29

### Gran Juego

## El Multifestival

Se reparte a la chavales entre los siguientes Stands:

- Gominolas: Puesto de chucherías
- Abalorios: Taller y venta de abalorios
- Vidente: Tarot, bola de cristal, oráculo...
- Besos: Caminan por toda la feria dando besos a los que se lo han ganado en los stands de premios.
- Aguador: Puesto de refrescos
- Parada de monstruos
- Tatuajes (o globoflexia aunque sólo sabe hacerlo Ana)

En estos otros (también llevados por chavales) los participantes consiguen vales para los stands anteriores:

- Retador (pulsos):
  - o Pulso tumbados en el suelo
  - o Pulso de Loarre. De pie, agarrados de la mano sacar al otro del círculo.
  - o Pulso gitano
- Tómbola de cartas
- Tómbola de sobres: Colgar sobres con premios de cuerdas que pasan por un estrecho aro de manera que no se sabe qué cuerda tira de qué sobre.
- Dardos: Diana
- Tiro de Latas: Tirar una torre de latas con una pelota.

A lo largo de la mañana se pararán los stands para participar todos juntos en las ferias, estas las llevan los monitores:

- Autos de choque: Se tapa los ojos a los participantes, se les da un objeto sonoro y un almohadón. Han de moverse a ciegas por un espacio delimitado, haciendo ruido con el objeto, mientras escuchan el sonido de los otros para localizarlos y golpearles con el almohadón.
- Montaña rusa: Un monitor se coloca en el centro del círculo formado por los participantes. El monitor tiene una cuerda que hará girar a la altura de los tobillos de tal forma que los del círculo deben saltar a tiempo para evitar el latigazo.
- Gusano del amor: Se forma una fila con los participantes agarrados por los hombros, todos ellos con los ojos tapados, menos el último que ha de dirigir la fila sólo a través de los apretones en los hombros del anterior (dcha e izda) que ha de pasar el mensaje hasta el primero.
- Tiro al animador: Detrás de un murete los animadores se esconden y sacan aleatoriamente la cabeza por encima del muro para que los chavales prueben su puntería con globos de agua.

Desarrollo:

- 11 h. Se reparten las personas por stand. 10 min
- 11:10 h. Ambientación de stand. 30 min
- 11:40 h. A jugar. 2h.

No se les facilitan vales más que a los stands que pueden dar. Todos ganan lo mismo y todo cuesta lo mismo.

**Terreno:**

Los stands ocuparán la zona alta de la campa.

Las ferias la zona baja de la campa.

La parada de monstruos en el hall.

**Materiales:**

- 18 latas de refresco
- 9 pelotas pequeñas
- Gominolas
- Refrescos
- Abalorios
- 6 barajas de cartas
- Globos (agua y globoflexia)
- Rotuladores
- Sobres (30)
- Lana
- Diana
- 6 Pañuelos (para los ojos)
- 6 almohadones
- 6 campanillas o sonajeros
- 1 Cuerda de sogá
- Cartulinas (ambientación)
- Pintura
- Celo
- Bolsas de basura.

**Sábado 29**

*Juego*

## **Juegos de Agua**

### **PARTICIPANTES**

Las cinco familias musicales.

### **DESARROLLO**

Ver cuadro Anexo.

### **MATERIALES**

- Música de baile
- Papel de colores (5 colores)
- Bolsas grandes de basura (8)
- 5 jarras.
- Globos de agua (100)
- Corchos (40)
- 5 baldes pequeños
- Cuerda para atar
- Pan duro /Papel mojado
- 5 baldes grandes

# JUEGOS DE AGUA

	JUEGO	EXPLICACIÓN	NORMATIVA	PUNTUACIÓN
1	Voto voto por...	El juego del voto voto, pero con variaciones.	El que la paga lanza el globo de agua hacia arriba mientras dice "voto voto por". La persona nombrada tiene que recoger el globo y gritar "basta!". Todos se quedan quietos, entonces puede dar tres pasos para acercarse y tirar el globo a quien quiera. El "agredido" puede coger el globo y devolverle el "tiro".	Eliminación de jugadores.
2	Sincronizada	Bailar con un globo de agua sin que se rompa ni se caiga.	Manos atadas a la espalda. Tienen que estar bailando hasta que el globo se rompa, momento en el que es eliminado (o cuando se le caiga). Hay que bailar al son de la música. Los jueces pueden eliminar por "parados".	El que más aguante.
3	Water Globo	Balón prisionero con globos de agua.	Bueno, el juego de siempre, pero con sorpresa.	Eliminatorias.
4	WaterLoo	Hay que hundir la flota del contrario.	Dos equipos. Cada uno con unos pozales llenos de agua con barquitos de papel. Hay que hundir los barquitos del contrario, pero cada uno desde su campo. No se pueden parar las piedras.	Eliminatorias.
5	Tiro al Careto	Tirar a la cara del compañero con pan mojado. Sólo cuentan los "blancos".	Pues eso, intentar pringar al compañero.	Número de blancos conseguidos por el equipo.
6	El Puente del Agua	Transportar un cubo de agua sobre las cabezas.	Los equipos se disponen en fila india. El primero llena un cubo y lo pasa a su compañero de atrás por encima de la cabeza. Así hasta el último, que llena su bidón.	Gana el equipo que más llene su bidón en un tiempo determinado.
7	Transporte de Agua	Llenar una jarra con agua.	Los jugadores tendrán que llevar agua de la fuente hasta la jarra con la boca. La jarra la sostendrá un miembro del equipo con las rodillas, situado en el centro del campo.	Gana el equipo que más llene su bidón en un tiempo determinado.



## Sábado 29

Cena – Velada

### La Gala

#### PRESENTACIÓN

El Multifestival cierra sus puertas, y no hay mejor manera que con una gala de cierre.

Cenaremos todos juntos en el patio de la casa.

Durante la cena iremos disfrutando de diversos juegos disparatados animados por nuestros presentadores favoritos.

Para estos juegos irán saliendo los chavales, que serán los auténticos protagonistas de la fiesta.

La cena se ambientará como una gala televisiva, es decir, las mesas separadas, velitas... y todos pendientes de los presentadores y de todos los números musico – cómicos que se vayan presentando.

## Domingo 30

### Bailes

## Bailes del Mundo

### BATUKA Y TAI – CHI

#### Materiales para preparar la ropa:

- Bolsas de basura negras: 3 por cada niño – monitor. Una para la parte de arriba, otra para la de abajo y la última para los accesorios (manguitos, guantes, cinta del pelo...)
- Una bolsa de basura blanca para cada cuatro personas. Para el cinturón del tai – chi.
- Tijeras, pegamento, celo. Hilo y aguja, grapadora con grapas.
- Letras (B, T, K) en grande, tamaño cuartilla. Blancas, para rellenar de amarillo con témperas, rotuladores, ceras.

#### Desarrollo:

Cada niño decide cómo se va a hacer la ropa, teniendo en cuenta que lo que se haga, con pequeñas modificaciones (accesorios, letras de quita y pon, largura que se arregla con celo...) tiene que servir tanto para batuka como para tai – chi.

Empezaremos por la bolsa que será la parte de arriba, tenemos que cortar según queramos el cuello, las mangas, si lo queremos abierto (tipo chaleco) con una tira para poder cerrar (como los kimonos...)

Después haremos la parte de abajo, decidir entre falda o pantalón. En caso de que sea pantalón se une por el medio.

Por último los accesorios: manguitos y letras para batuta y cintas para el pelo o la cinta blanca del kimono para tai – chi.

# Martes 01

## Velada Final

# El Concierto

### PRINCIPIO GENERAL

El Multifestival Eriste'06 llega a su final, y para cerrar todos estos días de diversión y aventura, se han contratado a los 5 mejores grupos internacionales, en representación de toda la cultura musical actual:

- Rap.
- Heavy.
- Folclore.
- Rock & Roll.
- Máquina.

Los chavales se distribuirán en estos cinco grupos, libremente, pero de manera que en cada grupo haya más de cinco personas (qué menos para poder montar un grupo...)

# ANEXO

# LISTADO DE PARTICIPANTES

## **BORJA**

MARCOS IRACHE MONTORIO  
ELISABET ALBACETE CALAHORRA  
ITZIAR MADRID CALAHORRA  
LUIS BENAGES PARDO  
MARTA BENAGES PARDO  
EDUARDO RUBERTE SÁNCHEZ  
CARLOS CELIMÉNDIZ FERRÁNDEZ  
ANA CAROLINA RUBERTE SÁNCHEZ  
IRENE CELIMÉNDIZ FERRÁNDEZ  
PILAR ESCOLANO YOLDI  
MIRIAM SÁNCHEZ SERRANO  
ABEL SÁNCHEZ SERRANO

## **VILLACRUZ**

BEATRIZ GEA ARTIGAS  
BELÉN JIMENO BECERRA  
EVA RECIO CAMPILLO  
MARÍA PÉREZ ERLAC  
NEREA ANDALUZ MOLINER

## **CALATAYUD**

ALBERTO EMBID MARQUINA  
ARTURO HERMOSILLA MORENO  
DAVID JIMÉNEZ SAMPER  
VICTOR MARTÍNEZ DENA  
ADRIAN RUBIO VILLA  
JAVIER SANTANDER GIMENO

## **TARAZONA**

MARÍA LATORRE DELGADO

## **MADRID**

ALBA MARÍA AJO ASENSIO  
HELENA AJO ASENSIO

## **ARÁNDIGA, ZARAGOZA Y GRAJA DE INIESTA:**

LORENA OLMEDA CEBRIAN  
ARANCHA OÑATE GANDIA  
LUCIA CEBRIAN ALFARO  
FRANCISCO J. LARROSA EROLES  
ERNESTO GALINDO ANDRES  
ALEJANDRO POLA GARCIA  
MARIO BLASCO PEREZ