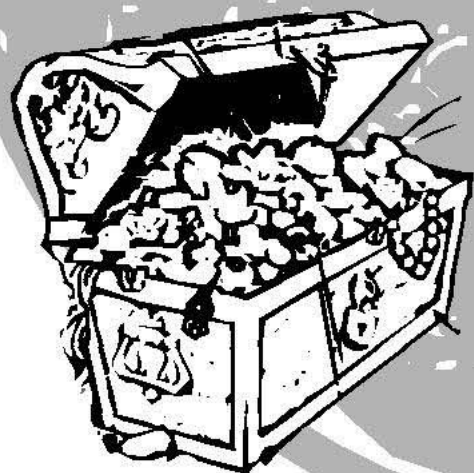
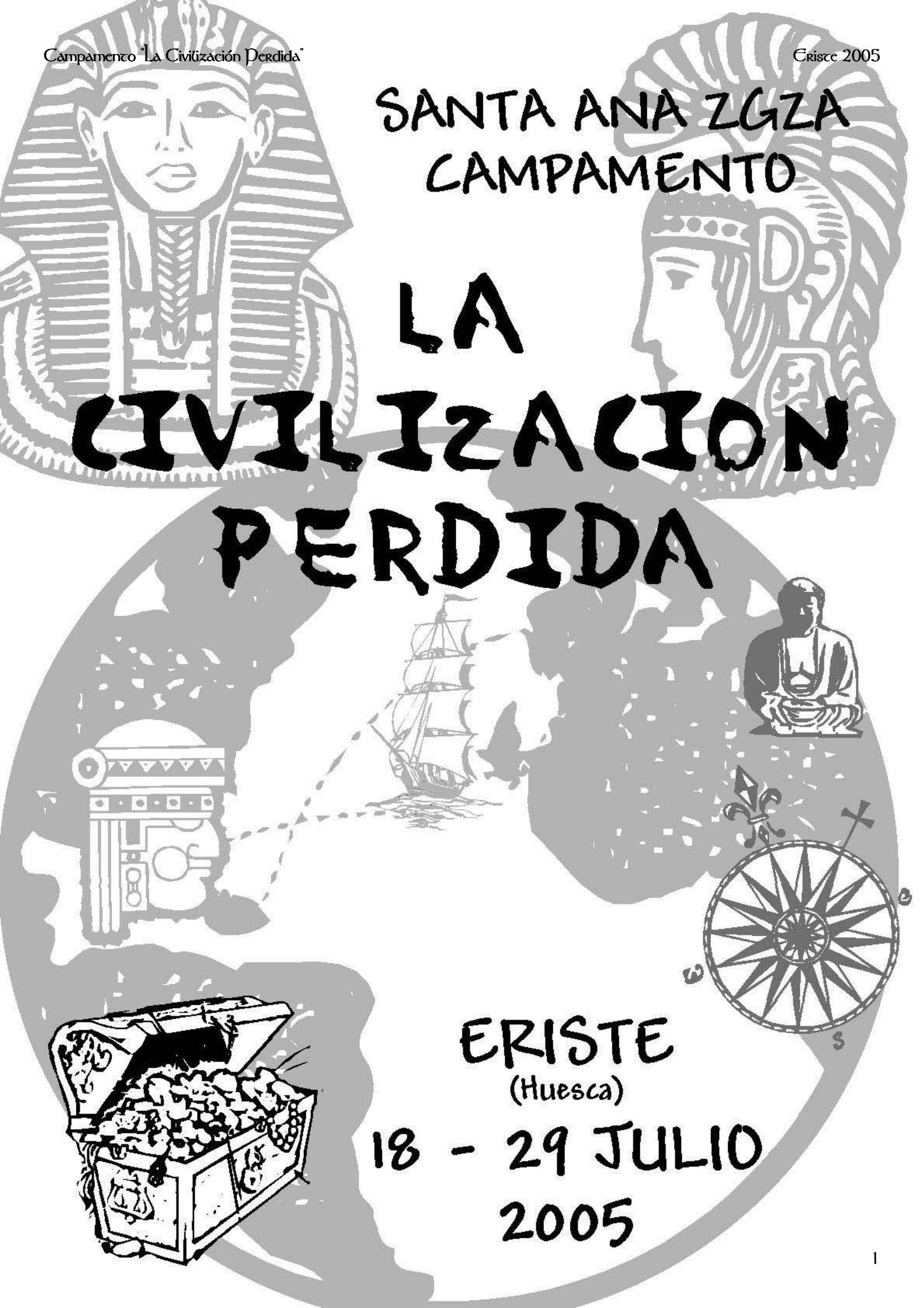


SANTA ANA ZGZA
CAMPAMENTO

LA
CIVILIZACION
PERDIDA



ERISTE
(Huesca)
18 - 29 JULIO
2005



CAMPAMENTO SANTA ANA 2005-04-16

LUGAR: ERISTE (HUESCA)

FECHAS: 18 – 29 JULIO 2005

EJE DE ANIMACIÓN: LAS CIVILIZACIONES

LEMA: LA CIVILIZACIÓN PERDIDA

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.
- **Animadores:**
 - o Arancha Gil.
 - o Maria Jesús Sanjuán.
 - o Patricia Hevia.
 - o Píluca Aznar.
 - o Reyes Olmos.

TAREAS:

- | | |
|---|--|
| - EVALUACIÓN: Dani y David | - DINÁMICA MSA: HERMANAS |
| - JUEGOS DIVERSOS: Dani y David | - EXPO RURAL: Dani |
| - VELADAS: Dani y David | - BAILES: Dani |
| - JUEGOS DE PISTAS: Dani y David | - CUENTACUENTOS: Dani |
| - TALLERES: Arancha – Reyes - Patricia | - FERIA ROMANA: Dani y David |
| - DINÁMICA DIÁLOGO: Arancha – Reyes | - NOCHE DE ESTRELLAS: David |
| - MARCHAS: David | - JUEGOS DEL MUNDO: David |
| - NOCHE DE MIEDO: Dani y David | - EVALUACIÓN: Dani y David |
| - PARAOLIMPIADAS: Arancha – Reyes - Patricia | - JUEGOS ROMPER EL HIELO: Reyes |

SERVICIOS:

- **FREGADERA (SECAR):** MARIA JESÚS
 - **EXTERIORES:** DAVID
 - **BAÑOS:** REYES
 - **CUARTOS:** PATRICIA
 - **CARTELERA:** DANI
 - **ORACIÓN Y MOTIVACIÓN:** JORGE
 - **PONER Y QUITAR MESA:** ARANCHA
 - **SERVIR MESA:** PILUCA
 - **MATERIAL:** DAVID
-

Composición por Grupos:

- *Sacerdote/Místico/Chamán – Casa Dios – RELIGIONES*
 - *Guerrero – Comedor/Cantina – GASTRONOMÍA*
 - *Agricultor – Rincón del mundo (mesas) – IDIOMAS*
 - *Artista/Inventor – Ágora (escaleras exteriores del comedor) - ARTE*
-

MOMENTOS "COMUNES": EL DIARIO DE BITÁCORA.

- *Oración de la mañana.*
 - *Motivación.*
 - **Juegos Diversos:**
 - *Campeonato de Fútbol:*
 - *Campeonato de Badmington:*
 - *Juegos de Mesa:*
 - *Celebrities.*
 - *Ajedrez.*
 - *Damas.*
 - *Parchís.*
 - *La Oca.*
 - *Cartas.*
 - *...*
 - *Juegos variados: lista de Juegos.*
 - *Oración de la Tarde*
 - *Asamblea de Historiadores.*
-

HORARIO BASE:

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

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
18 SALIDA Presentación Distribución Normas Ambientación	19 PREHISTORIA TALLER CAMISETAS Y ESTANDARTES JUEGO DE PISTAS	20 MOSOPOTAMIA DINÁMICA: <i>Diálogo</i> TALLER MEDIO AMBIENTE	21 VIKINGOS MARCHA (<i>Guayente y Pozas</i>) NOCHE DE MIEDO (<i>Momias</i>)	22 GRECIA PARAOLIMPIADAS P. ACUATICAS VELADA <i>Entrega Medallas</i>	23 ROMA FERIA VELADA	24 PRECOLOMBINA EUCARISTÍA EMBALSE
25 ARAGÓN TRIVIARAGÓN EXPO RURAL BAILES TRADICIONALES CUENTACUENTOS	26 SANTA ANA DINÁMICA: <i>congregación</i> EUCARISTÍA EMBALSE	27 ASIA MARCHA JUEGO NOCTURNO	28 AFRICA JUEGOS DEL MUNDO TALLER: <i>Postal</i> VELADA FINAL	29 VUELTA <i>Recoger Limpieza</i>		

ACTIVIDADES POR DÍAS

LUNES 18:

- 9.30h salida de Zaragoza (Noviciado Sta. Ana)
 13.00h Parada para comer en el parque de Villanova
 16.30h llegada al campamento: Presentación del campamento a través de un museo de la historia en el comedor. Todo a oscuras y el guía va iluminando las fases de la aparición de la vida en la Tierra.
 - reparto de habitaciones
 - talleres de ambientación y preparación velada (ESTANDARTE, HIMNO, NOMBRE)
 22.30h velada de presentación

MARTES 19:

CIVILIZACIÓN: PREHISTORIA

VALOR: BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN

- 8.30h levantarse
 9.00h desayuno
 9.30h servicios
 10.30h oración - motivación
 11.15h TALLER DE CAMISETAS
 13.00h JUEGOS Y BAILES
 14.00h comida
 16.30h GRAN JUEGO DE PISTAS.
 18.30h merienda *
 19.00h TALLER: CARPETA
 19.30h eucaristía (voluntaria)
 20.15h oración de la tarde
 21.00h cena
 22.30h asamblea de historiadores
 00.00h ¡a dormir!

* Si es necesario, se dará la merienda durante el juego, y se retrasará el Taller.

MIERCOLES 20:

CIVILIZACIÓN: MESOPOTAMIA

VALOR: DIÁLOGO

8.30h *levantarse*
9.00h *désayuno*
9.30h *servicios*
10.30h *oración - motivación*
11.15h *DINÁMICA (Comunicación)*
13.00h *JUEGOS Y BAILES*
14.00h *comida*
16.30h *TALLER DE MEDIO-AMBIENTE.*
18.30h *merienda*
19.00h *TALLER: MALABARES.*
19.30h *eucaristía (voluntaria)*
20.15h *oración de la tarde*
21.00h *cena*
22.30h *asamblea de historiadores*
00.00h *¡a dormir!*

JUEVES 21:

CIVILIZACIÓN: VIKINGOS

VALOR: ATENCIÓN A LAS NECESIDADES DE LOS DEMÁS

8.30h *levantarse*
9.00h *désayuno*
9.30h *servicios*
10.00h *MARCHA CORTA (Eriste – Guayente – Pozas)*
14.00h *comida*

18.30h *merienda*

20.15h *oración de la tarde*
21.00h *cena*
22.15h *asamblea de historiadores*
22.30h *NOCHE DE MIEDO: Las Momias*
00.00h *¡a dormir!*

VIERNES 22:**CIVILIZACIÓN: GRECIA****VALOR: TOLERANCIA**

8.30h	levantarse
9.00h	désayuno
9.30h	servicios
10.30h	oración - motivación
11.00h	PARAOLIMPIADAS
14.00h	comida
16.30h	PARAOLIMPIADAS ACUÁTICAS
18.30h	merienda
19.00h	manguerada
19.30h	TALLER: MÁSCARAS I
19.30h	eucaristía (voluntaria)
20.30h	oración de la tarde
21.00h	CENA – VELADA DE LOS DIOSES
22.15h	ENTREGA DE MEDALLAS
22.30h	asamblea de historiadores
00.00h	¡a dormir!

SABADO 23:**CIVILIZACIÓN: ROMA****VALOR: PACIENCIA Y CREATIVIDAD**

8.30h	levantarse
9.00h	désayuno
9.30h	servicios
10.15h	oración
10.45h	Preparación del FORO ROMANO
11.15h	APERTURA DEL FORO
14.00h	COMIDA – CANTINA
18.30h	MERIENDA – CANTINA
19.00h	Preparación de la velada.
19.30h	eucaristía (voluntaria)
20.15h	oración de la tarde
21.00h	CENA – VELADA
23.30h	asamblea de historiadores
00.00h	¡a dormir!

DOMINGO 24:**CIVILIZACIÓN: PRECOLOMBINA****VALOR: CONFIANZA**

8.30h	levantarse
9.00h	désayuno
9.30h	servicios
10.30h	motivación
11.00h	TALLER DE BARRO I
12.30h	Preparación Eucaristía
13.00h	EUCARISTÍA
14.00h	comida
16.30h	EMBALSE
18.30h	merienda (EN EL EMBALSE)
19.00h	TALLER: TALLER DE BARRO II
20.15h	oración de la tarde
21.00h	cena
22.30h	asamblea de historiadores
00.00h	¡a dormir!

LUNES 25**CIVILIZACIÓN: ARAGÓN****VALOR: SENTIDO DE PERTENENCIA**

8.30h	levantarse	18.30h	merienda
9.00h	désayuno	19.00h	BAILES TRADICIONALES
9.30h	servicios	19.30h	eucaristía (voluntaria)
10.30h	oración - motivación	20.15h	oración de la tarde
11.15h	TRIVIA ARAGÓN	21.00h	cena
13.00h	JUEGOS Y BAILES	22.15h	asamblea de historiadores
14.00h	comida	22.30h	CUENTA CUENTOS.
16.30h	EXPO RURAL	00.00h	¡a dormir!

EXPO RURAL (Exposición de cada pueblo de origen)

- Cada "grupo" podrá hacer lo que más le guste, pero se tiene que poder exponer luego: mural, trajes (con diversos materiales), banderas y/o escudos, figuras de barro (desde estatuas a gastronomía...).
- Acabarán dando una "charla" sobre su pueblo: lo que más les gusta, cosas que hay que ver... Como en Gran Prix, vaya.

MIERCOLES 26:

CIVILIZACIÓN: SANTA ANA

VALOR: SENTIDO DE PERTENENCIA

8.30h *levantarse*
9.00h *desayuno*
9.30h *servicios*
10.30h *motivación*
11.00h *DINÁMICA MSA*
12.00h *Preparación Eucaristía*
12.30h *EUCARISTÍA*
14.00h *comida*
16.30h *EMBALSE*
18.30h *merienda EN EL EMBALSE*
19.00h *TALLER: LLAVERO*
20.15h *oración de la tarde*
21.00h *cena*
22.30h *asamblea de historiadores*
00.00h *¡a dormir!*

MIERCOLES 27:

CIVILIZACIÓN: ASIA

VALOR: ATENCIÓN A LAS NECESIDADES DE LOS DEMÁS

HORARIO PENDIENTE DE AUTOBUSES Y CONFIRMACIÓN DE LA MARCHA.

5.45h *levantarse*
6.00h *desayuno*
6.30h *Salida desde el Campamento*
7.30h *BENASQUE: Salida del Autobús*
8.30h *Comienzo de Día de Marcha*
19.00h *Vuelta en Autobús*
20.00h *Duchas, Piscina...*
21.00h *cena*
22.15h *asamblea de historiadores*
23.00h *¡a dormir!*

JUEVES 28:

CIVILIZACIÓN: AFRICA

VALOR: ENCUENTRO ENTRE CULTURAS.

8.30h *levantarse*
9.00h *désayuno*
9.30h *servicios*
10.30h *oración – motivación*
11.15h **JUEGOS DEL MUNDO**
14.00h *comida*
16.30h **TALLER: TARJETA FINAL DE CAMPAMENTO**
18.30h *merienda*
19.00h **PREPARACIÓN VELADA FINAL**
20.15h *oración de la tarde*
21.00h *cena*
22.15h *asamblea de historiadores*
22.30h **VELADA FINAL DE CAMPAMENTO**
00.00h *¡a dormir!*

VIERNES 29:

CIVILIZACIÓN: ACTUALIDAD

VALOR: EL DESCANSO.

MAÑANA: *Recoger. Limpieza.*

Comida.

Evaluación.

Salida de Eriste (13.00)

TARDE: *Llegada a Zaragoza (17.30)*

ΑΠΕΧΘΕΣ

FIGHAS DE ACTIVIDADES

Martes 19

GRAN JUEGO DE PISTAS

EL TESORO DE LA HISTORIA

Participantes:

- 4 Grupos de 6 personas.

Objetivos:

- Empezar a crear lazos entre personas del campamento.
- Fomentar la confianza en la persona
- estimular el trabajo en equipo

Materiales:

- Texto en cirílico (con un alfabeto cirílico - español)
- 5 pañuelos.
- Botellín de agua.
- Cucharilla.
- Tiza.
- Hojas de árbol.
- Baraja.
- Diversas Piedras Medianas.
- Mochila: linterna, cuerda, bolígrafo, cantimplora, biblia, cuaderno, pañuelo, postal, piedra, papel con el acertijo.

Lugar:

- Todo el pueblo.

Duración:

- Por la tarde, desde las 16.30.

Desarrollo:

- Por la Mañana ya se han establecido los grupos, en los que se han establecido los cantos, estandartes y camisetas del grupo.
- Se les explica el desarrollo del Juego.
- A lo largo del pueblo hay cuatro puestos, en los que el animador tendrá dos pruebas.
- Con cada prueba, el grupo recibirá un acertijo que les llevará a la siguiente prueba.
- Todas las pruebas son iguales para todos excepto la última. En esta última prueba, cada equipo se enfrentará a su Habilidad especial, de manera que a la consecución de este juego, puedan tener ventaja sobre el resto en esta Habilidad Especial.
- Además, en esta última prueba recibirán un instrumento especial, acorde con su Habilidad Especial:

- **Sacerdotes:** Fuego: **Vela.**
 - **Agricultores:** Agricultura: **Agua.**
 - **Artisanos:** Rueda: **Coche.**
 - **Guerreros:** Herramientas: **Palanca.**
- Ya sólo les queda llegar hasta la Sala de la Historia, en la que se tendrán que enfrentar a una Prueba Final.
 - Sólo entre todos conseguirán abrir el cofrecito que guarda la Llave del Gran Cofre de la Historia.

Explicación:

- A lo largo de la Historia, el Hombre ha conseguido desarrollar multitud de inventos, ha hecho innumerables descubrimientos que le ha hecho la vida mucho más fácil y agradable (ha conseguido más calidad de vida).
- Sin embargo, todos esos avances no se han conseguido así como así, el Hombre ha necesitado de toda su Fuerza, Agilidad, Imaginación y Sabiduría para conseguir salir adelante.
- De todos los inventos, hay cuatro que se han considerado claves: el Fuego, asociado desde antaño a los sacerdotes, la dominación de los ciclos de la vida (agricultura y Ganadería) gracias al dominio del Agua, la rueda, tan usada por artesanos, y la palanca, tatatatatarabuela de las máquinas de hoy en día.
- Hoy, los Dioses han querido que vuestro recorrido empiece recogiendo un Fantástico Cofre en el encontraréis unos fabulosos regalos muy útiles para este viaje.
- Sin embargo, el camino hasta ese Fantástico Cofre no será fácil, no. Varios dioses menores se han hecho con la llave que abre el Gran Cofre de la Historia, y las han escondido con unas difíciles piezas, buscadles por el Mundo de Grist para recuperar la llave y no temáis, desde aquí os vigilaré y os cuidaré...
- Nada más queda por decir, utilizar todas vuestras armas de Sacerdotes, Agricultores, Artesanos y Guerreros para haceros con el Botín...

Pruebas:

Grupo	Orden	Responsable	Prueba	Lugar	Acertijo	Instr.
Sacerdotes	8-7-6-5-	A	1	La Poción		Vela
	4-3-2-1		5	El Guía		
Guerreros	1-8-7-6-5-	B	2	Leer Runas		Palanca
	4-3-2		6	Sigilo		
Agricultores	2-1-8-7-6-	C	3	Memoria		Agua
	5-4-3		7	Puentes		
Artistas	3-2-1-8-7-	D	4	Construcción		Coche
	6-5-4		8	Cruzar el Río		
		David	9	Prueba Final		

LA POCIÓN

"Medicinas, Pociones, Embrujos, Encantamientos... Pfff... El hombre siempre ha necesitado de nuestra hermana naturaleza para remediar sus males. Da igual el método: medicina tradicional, los remedios de la abuela, budú o neurocirujanos... el principio siempre es el mismo, un mal, una enfermedad, que el hombre quiere curar. Y necesita de hiervas, plantas, minerales, sangre de ranas calvas del kurdistán... es decir, de nuestra querida naturaleza. Hoy tenéis que encontrar esos remedios que tantas veces nos han hecho sentir mejor... y no tenéis mucho tiempo, la salud no espera, y cuanto más tiempo tardéis, más despacio tendréis que ir... Suerte Investigadores!"

Tienen que encontrar los ingredientes de una poción curativa en el lugar en el que se encuentran: Agua, cucharilla mágica, tiza machacada y hojas de árbol.

Se supone que empezarán corriendo, pero cada poco tiempo se les tiene que hacer andar más despacio... je je je.

Una vez conseguidas, se les proporciona el acertijo.

EL GUÍA

"El hombre, muchas veces, ha caminado en las tinieblas de la incertidumbre, el desconocimiento, la incultura... Y siempre ha nacido un Sabio, un Guía, un Gurú, que le ha llevado por senda inquieta hasta su objetivo, hasta salir de la oscuridad y el ostracismo cultural. Ahora os toca reconocer ese trabajo callado, quedo, de esos grandes hombres. Sentid vosotros mismos cómo se han sentido ellos a lo largo de la Historia..."

Se les tapa los ojos a todos, excepto uno de ellos. Se ponen en fila india, con las manos apoyadas en los hombros del siguiente. Antes de montar la fila se les da unas vueltas a cada uno, para desorientar. El que lleva los ojos destapados se pone el último. Éste irá guiando al resto con las manos: pretar mano derecha, giro derecha. Pretar mano izquierda, giro izquierda. Tiene que ir hacia un lugar y volver.

Al final, cuando regresen, se les dará el acertijo.

LEER RUNAS

"A lo largo de la historia, el hombre se ha encontrado con que su mayor tesoro ha sido el idioma, la capacidad de comunicarse con sus semejantes. Sin embargo, los idiomas pueden ser a veces una traba. Para empezar vuestro viaje a lo largo de la Historia deberéis dominar una de las primeras escrituras, el cirílico. Tendréis alguna pista, pero cuanto más tardéis, más tarde encontraréis la Gran Llave, ánimo!"

Para conseguir el acertijo deben traducir un texto del cirílico al castellano.

Cada uno una frase. Una vez que traduzcan el suyo pueden ayudar a otros compañeros.

Una vez todos traducidos deben leerse en orden.

SIGILO

"La música, la pintura, la arquitectura, la gastronomía... Sin embargo, la arquitectura es el arte que más me ha inspirado en estos cinco mil años. ¡Qué estampa la del Moisés! ¡Qué sencillez la de la Dama de Elche! ¡Qué maravilla la Pietá de Miguel Ángel! ¡Qué dulzura las monas de pascua! ¡¡Qué destrozo la Venus de Milo!!..."

[... Te quedas quieto mientras vas murmurando cosas como qué bonito, qué elegancia, que maravilla, que preciosidad, que asombrosidad, que maravillosidad... silencio... etc, para perder tiempo.

Así hasta que:

- *os interrumpan y mostréis enfado (¿por qué me interrumpís?...).*
- *si no, pues levantáis la cabeza y os los quedáis mirando ¿qué queréis? ...]*

Queréis un acertijo, ¿verdad? Sin embargo, me habéis interrumpido, y eso me pone de mal genio. Así que, para conseguir ese acertijo, deberéis hacerme una estatua...

... Ya? Pues ahora debéis esperar a que me complazca con vuestra visión...

... Si os movéis, deberéis empezar de nuevo."

Tienen que permanecer estáticos y en total silencio durante tres minutos. Si no, empiezan de nuevo.

Al final, otro acertijo.

MEMORIA

"Yo no sé que opinaréis vosotros, pero si algo define a los hombres es la capacidad de recordar, ahh, el recuerdo, qué fantástico album de fotos, de vídeos, de alegrías y de penas... verdad que sí? ... pausa... Pues sí que el recuerdo, la memoria, le ha servido al hombre para mucho, además de para aprobar exámenes. A podido pasar historias de padres a hijos; ha podido tener amigos (sin memoria estaríamos todo el día presentándonos, no?); ha podido celebrar sus cumpleaños y felicitar a sus amigos en los suyos; y sobre todo, ha podido contar cosas que ha visto en sus viajes... Ahora emprendéis un viaje maravilloso, y me tenéis que demostrar que tenéis el don del recuerdo.

Para ello, os mostraré ciertas cosas importantes que tengo aquí para vuestro viaje. Os las mostraré durante un minuto, y después, las tendréis que apuntar, sin hablar ni ayudaros, en un papel. Luego os las mostraré durante medio minuto, y después durante quince segundos. Sólo tendréis el acertijo cuando cuatro de vosotros tengan la lista completa... A por ellos!"

En una mochila hay una serie de cinco objetos. Se sientan en círculo con papel y boli.

Se sacan todos los objetos y se les muestra durante un minuto.

Tienen que apuntar todos los objetos que recuerden.

Se repite la operación, pero se va bajando el tiempo a la mitad (30', 15').

Ganan la prueba cuando tienen la lista por lo menos cuatro de ellos.

Al final, acertijo.

PUNTES

"El Mar... Qué bonita postal en un amanecer, qué impresionante cuando está calmo, qué miedo cuando está enfadado, qué fresquito cuando te bañas, que ocupado en Benidorm... No sé que tiene el Mar, que hasta los Ríos quieren llegar todos hasta él.

Colón, Elcano, los Vikingos, ____, el Almirante Nelson, todos ellos amaron el mar, y lo surcaron hacia nuevas metas, nuevos continentes, nuevas aventuras.

Ahora lo tenemos fácil, vamos a la Agencia de viajes y nos encargamos un crucero por el Mar del Caribe, o por el Mediterráneo... y a disfrutar. Pero no siempre ha sido así. Los primeros marinos tuvieron que luchar contra corrientes marinas, vientos alíseos asesinos,

remolinos, enormes monstruos asesinos. Poco a poco fueron transmitiendo su experiencia, y las fueron poniendo en cartas marinas, los mapas del mar, para que otros lo tuvieran más fácil. Fueron los Exploradores del Mar.

Hoy sois vosotros esos primero navegantes.

¿Veis esas piedras? Es lo que os separa del continente donde está el acertijo. Tenéis que pasar por ellas, pero cuidado, hay piedras inestable, que no son más que esas corrientes, remolinos, vientos... que hicieron naufragar tripulaciones enteras. Si alguno de vosotros cae, deberá volver al principio y dejar el timón al siguiente. Vamos, grumetillos!"

Tienen que ir de un continente a otro por mar. Pero el mar encierra varias trampas: remolinos, corrientes marinas, vientos aliseos asesinos...

Tienen que encontrar el camino. Cuando pisen una piedra inestable, debe empezar otro del grupo.

El objetivo es crear una "ruta marítima" con la experiencia de los propios compañeros.

Pueden indicarse entre ellos.

Ganan el acertijo cuando todos han pasado hasta el otro lado.

CONSTRUCCIÓN

"¿Quién no conoce la Gran Muralla China? ¿Y Machu-Pichu? ¿Y la Pirámide de Keops? ¿Y la Catedral de San Pedro? ¿Y la Torre Eiffel? Cada época ha tenido su gran Construcción, su Edificio emblemático, que hace recordar una época concreta: las pirámides Egipcias, el Coliseo de los Romanos, el Panteón de los Griegos, los Castillos de los Reyes, las cuevas de los Hobbits... bueno, sí, grandes arquitectos. Y claro, vosotros tendréis que demostrar que domináis la Arquitectura para poder recorrer la Historia, no? Tenéis que intentar construir una sencilla torre de tres pisos... de cartas, claro, que el ladrillo está muy caro... je je je. Ánimo!"

Tienen que construir, cada uno, un castillo de cartas.

Cuando lo consigan por lo menos tres de ellos, se les dará el acertijo.

CRUZAR EL RÍO

"El hombre siempre se ha ayudado de la naturaleza para sobrevivir y progresar. Sin embargo, a veces propia naturaleza se lo ponía difícil al hombre... Ríos, Gargantas, Precipicios, Mares... inmensas murallas que impedían que el hombre se desplazara de un lugar a otro. Pero... el hombre, con imaginación y fuerza, ha sabido salvar estos escollos... Tenéis delante un enorme río que tenéis que pasar... Todavía no habéis inventado los puentes, y tenéis sólo dos piedras... Lo conseguiréis? Vuestro viaje depende de ello... Suerte"

Tiene que llegar de un punto a otro sólo con dos piedras. Poniendo una delante de la otra, y moviéndolas poco a poco y de una en una... Si se caen al río, a empezar de nuevo.

Acaba el grupo que consiguen pasar por lo menos la mitad.

Al final, otro acertijo...

Miércoles 20

DINÁMICA

EL DIÁLOGO

Participantes:

- 4 Grupos de 6 personas.

Objetivos:

- Conocer distintas formas de comunicación.

Materiales:

- Juego del Trivial
- Fotocopias del texto en cirílico
- Fotocopias del alfabeto en morse.
- 4 silbatos.
- Cuerda para atar a las parejas.
- Poemas para recitar.
- Cartulinas de colores.
- Rotuladores.
- Tijeras y pegamento.
- Lapiceros y gomas.

Lugar:

- Sin definir (lugar fuera del pueblo).

Duración:

- Mañana.

Desarrollo:

- Se crean 6 equipos de 4 personas cada uno.
- Cada equipo será un número que coincidirá por la prueba por la que van a comenzar.
- Cada equipo debe llevar papel y bolígrafo o lapicero.
- Cada equipo llevará una tarjeta donde en cada prueba el animador correspondiente le escribirá la puntuación obtenida, que será sumada al final para conocer al equipo ganador de esta dinámica.
- Los equipos no compiten con otros equipos sino con ellos mismos para obtener la puntuación.
- Los animadores se distribuirán a lo largo de 6 espacios diferentes que los chicos deberán encontrar para realizar la prueba que les toca.
- Las pruebas se realizarán en el orden que a continuación se establece y no se puede hacer una prueba que no sea la que corresponda por más que hayan encontrado aun animador cuya prueba no han hecho.
- La dificultad también reside en encontrar al monitor correspondiente que no tiene porque estar siempre en un lugar fijo, sino que puede estar moviéndose a lo largo del pueblo, un bosque o el lugar que se elija para realizar esta actividad.

ORDEN DE LAS PRUEBAS:

Equipo 1: 1-2-3-4-5-6

Equipo 2: 2-3-4-5-6-1

Equipo 3: 3-4-5-6-1-2

Equipo 4: 4-5-6-1-2-3

Equipo 5: 5-6-1-2-3-4

Equipo 6: 6-1-2-3-4-5

La Prueba 7 se realizará en el Campamento, entre todos.

TARJETA PARA CADA EQUIPO:

GRUPO																
CAPITÁN																
<table border="1"> <tr> <td>Prueba 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prueba 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prueba 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prueba 4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prueba 5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prueba 6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prueba 7</td> <td></td> </tr> </table>		Prueba 1		Prueba 2		Prueba 3		Prueba 4		Prueba 5		Prueba 6		Prueba 7		
Prueba 1																
Prueba 2																
Prueba 3																
Prueba 4																
Prueba 5																
Prueba 6																
Prueba 7																
PUNTUACIÓN TOTAL																

Miércoles 20

JUEGO NOCTURNO

LAS MOMIAS

Participantes:

- 4 Grupos de 6 personas.

Objetivos:

- Fomentar el trabajo en Equipo.
- Trabajar la orientación.
- Trabajar la resistencia y la velocidad.

Materiales:

- 6 pañuelos azules.
- 6 pañuelos amarillos.
- 6 pañuelos rojos.
- 6 pañuelos verdes.
- Gran Foto con papel que cubra, en cuatro partes.

Lugar:

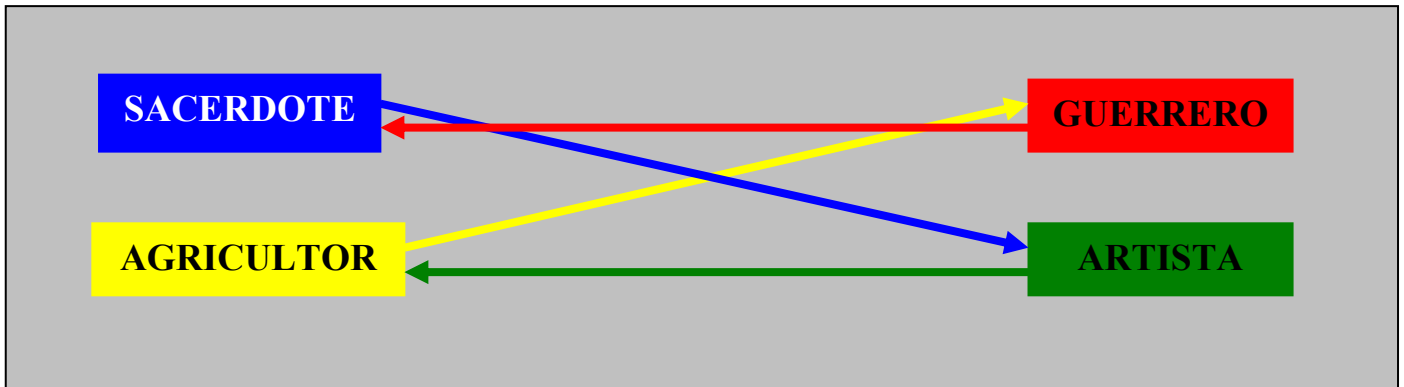
- Todo el pueblo.

Duración:

- 2 horas máx.

Desarrollo:

- Cuatro Equipos:
 - Sacerdote – Agricultor. Cuartel de Ra: (**Sabiduría** – **Habilidad**).
 - Guerrero – Artista. Cuartel de Mon: (**Fuerza** – **Imaginación**).
- Juego de Misterio y Aventuras, el objetivo consiste en tratar de llevarse el tesoro de Tutankaimán, Secreto de la Juventud Eterna.
- El Tesoro está dividido en cuatro partes (**Sabiduría**, **Fuerza**, **habilidad** y **Imaginación**).
- Las cuatro partes se guardarán en los Cuarteles Generales de Grist, Mundo de las Momias (Dos en cada Cuartel, Ra y Mon).
- Es necesario tener las cuatro partes para que el Secreto tenga efecto. Sólo los equipos que consigan las cuatro partes entrarán al Paraíso de la Juventud Eterna.
- Durante el Juego se pueden matar a los contrarios, pero no todos pueden coger a todos:
 - Un Guerrero necesita de la **Imaginación** de un Artista para poder apresar a un Sacerdote, y un Artista necesita de la **Fuerza** de un Guerrero para poder reducir a un Agricultor.
 - Así mismo, el Sacerdote necesita de la **Habilidad** para hacerse con un Artista, y un Agricultor tiene que contar con la **Sabiduría** de un Sacerdote para engañar a un Guerrero.
 - Así, los equipos se necesitan de dos en dos para hacerse con el Control del Tesoro.



- Una vez que se ha cogido a alguien se le lleva al Santuario de Tutankaimán, donde, después de un tiempo vagando por las tierras oscuras (5 min.) se le resucitará.
- Gana el Equipo que consiga las otras dos partes del Secreto y lo entregue a los Monjes del Santuario de Tutankaimán.

Viernes 22

OLIMPIADAS

PARAOLIMPIADAS (Y ACUÁTICAS)

Participantes:

- 4 Selecciones Nacionales de 6 participantes.

Objetivos:

- Fomentar el trabajo en Equipo.
- Trabajar la aceptación de los distintos.
- Hacer que los chavales se pongan en el lugar del otro (Empatía).

Materiales:

- | | | |
|-------------------------------------|------------------------------|-----------------------|
| - Balón de voleibol. | - Cuerda pita o sacos. | - Globos normales. |
| - 8 cucharas. | - Cinta de embalar. | - Crema de afeitar. |
| - 4 huevos, mandarinas, piedras,... | - Globos con arroz o tierra. | - 4 cuchillas. |
| - Diana con un burro dibujado. | - Cartulinas. | - Globos de agua. |
| - Una cola de burro con lanas. | - Cuerda. | - Folios de colores. |
| - Un balón normal de fútbol. | - Piedras planas. (24) | - 4 pistolas de agua. |
| - Un balón de plástico. | - 4 baldes. | - 4 velas altas |
| | - Harina. | - 4 botellas vacías. |

Lugar:

- Campa de la Casa.

Horario Especial:

11.00h En la Motivación, después de la Oración, se presentan los Dioses Paraolímpicos y les invitan a participar en las I Paraolimpiadas de la Era Actualísima. Para poder participar, deberán inscribirse en la sede oficial del Comité Intertemporal Olímpico, en Lusán (Asamblea de Historiadores).

11.15h Comienzan los Juegos con las Inscripciones y el Desfile Inaugural (con sus estandartes y sus camisetas oficiales).

11.30 a 14.00 Durante toda la Mañana se realizan todas las pruebas, terminando un momento antes de Comer, para limpiar el sudor de los Jugadores.

16.30 a 18.30 Se Abren las Paraolimpiadas Acuáticas.

18.30h Fin de los I Juegos Paraolímpicos de la Era Modernísima.

19.00h ¿Qué mejor para limpiarnos todos que una buena manguerada en condiciones?

20.15h Oración de la tarde.

21.00h CENA – VELADA de los Dioses Paraolímpicos. Entrega de Medallas.

19.00h ¿Qué mejor para limpiarnos todos que una buena manguerada en condiciones?

23.45h Asamblea de Historiadores

Desarrollo:

Una vez presentados los juegos, se van a apuntar a Lusán, donde el COI les indicará las diversas pruebas a las que tienen que apuntarse. Posteriormente se rellenará el Cuadro Olímpico.

A partir de ahí, seguir el horario.

CUADRO OLÍMPICO

	JUEGO	EQUIPO	ATLETAS	
1	Fashion Victim	Sacerdotes	☞	☞
		Guerreros	☞	☞
		Artistas	☞	☞
		Agricultores	☞	☞
2	Ovo Relevos	Sacerdotes	☞	☞
		Guerreros	☞	☞
		Artistas	☞	☞
		Agricultores	☞	☞
3	Tiro al Burro	Sacerdotes	☞	☞
		Guerreros	☞	☞
		Artistas	☞	☞
		Agricultores	☞	☞
4	Bolos Ciegos	Sacerdotes	☞	☞
		Guerreros	☞	☞
		Artistas	☞	☞
		Agricultores	☞	☞
5	Hípica	Sacerdotes	☞	☞
		Guerreros	☞	☞
		Artistas	☞	☞
		Agricultores	☞	☞
6	Relevos Australianos	Sacerdotes	☞	☞
		Guerreros	☞	☞
		Artistas	☞	☞
		Agricultores	☞	☞
7	Achicar Balones	Sacerdotes	TODOS	
		Guerreros		
		Artistas		
		Agricultores		
8	Fútbol ONCE	Sacerdotes	TODOS	
		Guerreros		
		Artistas		
		Agricultores		
9	Mono Voleibol	Sacerdotes	TODOS	
		Guerreros		
		Artistas		
		Agricultores		
10	Transporte en Grupo	Sacerdotes	TODOS	
		Guerreros		
		Artistas		
		Agricultores		

RESULTADOS

	JUEGO	ORO	PLATA	BRONCE	DIPLOMA
1	Mono Boleibol				
2	Ovo Relevos				
3	Tiro al Burro				
4	Transporte en Grupo				
5	Bolos Ciegos				
6	Relevos Australianos				
7	Fashion Victim				
8	Hípica				
9	Achicar Balones				
10	Fútbol ONCE				

	JUEGO	ORO	PLATA	BRONCE	DIPLOMA
1	Buceo a pulmón				
2	Sincronizada				
3	Limpieza de Casco				
4	Water Globo				
5	WaterLoo				
6	Tiro al Blanco				
7	Buco Relevos				
8	Tiro al Careto				

MEDALLERO OLÍMPICO

EQUIPO	ORO	PLATA	BRONCE	DIPLOMA
Sacerdotes				
Guerberos				
Artistas				
Agricultores				

EXPLICACIÓN DE JUEGOS

JUEGO	Explicación	Normativa.	Puntaje
1 Mono Voleibol	Juego del Voleibol, pero con una mano en cabestrillo, atada a la espalda, pegada al pecho...	Tres Sets a cinco puntos. Puntuación según reglamento.	Partido Ganado: Semis, consolación y final.
2 Ovo Relevos	Clásico juego del relevo de cucharas. El primer chaval va hasta un punto en el que le pasa el huevo al siguiente.	Recorrido: lado corto del campo de Fútbol.	Por orden de llegada.
3 Tiro al Burro	Poner la cola al burro. Un chaval ciego y el otro indicándole.	Puntos según la Diana.	Se suman los puntos de cada miembro del equipo.
4 Transporte en Grupo	Grupo completo. Cada grupo de pie en círculo, tocando espalda con espalda y el balón medicinal en medio. Tienen que ir hasta la baliza y volver.	Recorrido: Medio Campo de Fútbol	Orden de llegada.
5 Bolos Ciegos	Juego de los Bolos Humanos, pero con la variante de que el que tira la bola está "ciego". Después de ordenar los bolos se tapan los ojos del lanzador, se le da vuelta de cortesía. Los bolos palmearán para que el lanzador se oriente. Se requiere silencio del respetable.	Cuando el balón toca algún bolo, se tira al suelo. Si al caer tira a otros, también se cuentan. Dos tiradas cada participante.	Número de bolos tirados por los dos.
6 Relevos Australianos	Carrera de Sacos de toda la vida. Las reglas de siempre. El que se cae, vuelve a empezar.	Recorrido: lado corto del campo de fútbol.	Orden de llegada del segundo corredor del equipo.
7 Hípica	Carreras de Caballos y Carretillas. Variaciones: El Caballo y el Carretillero van "ciegos".	Vuelta al campo de fútbol en dos turnos: 1ª portería: Caballos. 2ª Portería: Carretillas.	Orden de llegada.
8 Fashion Victim	Antes de empezar el juego se les ha pedido una prenda. Se dejan las prendas en el medio del campo de fútbol. Por orden, y en forma de relevos, se va hasta el centro, se pone la prenda completamente y se va a por el compañero. El juego termina cuando el segundo vuelve.	Campo de Fútbol. Variación: Se les "ata" los dedos con celo o cinta aislante.	Orden de llegada.
9 Achicar balones	Un Grupo en cada mitad de Cancha. Se reparten gran número de balones. Echar balones a la otra cancha hasta que se pita el final. Objetivo: quedarse sin balones en la cancha propia.	Se cuentan el número de balones que han quedado en cada cancha. Tres tandas. Se cuenta el número total.	Eliminatorias.
10 Fútbol ONCE	Buen partido de Fútbol con variaciones: - Cono "pollo". - Parche. - Dos Atados por un pie. - Pies atados. - Manos atadas a la espalda.	Dos tiempos de 5 minutos.	Partido Ganado. - Semifinales. - Consolación. - Final.

EXPLICACIÓN DE JUEGOS

JUEGO	Explicación	Normativa.	Puntaje
1	Buceo a pulmón	Buscar las piedras en un pozal con agua y harina.	Por número de piedras cogidas.
2	Sincronizada	Bailar con un globo de agua sin que se rompa ni se caiga.	El que más aguante.
3	Limpieza de Casco	Afeitarse un globo sin que se rompa.	Los que menos han roto.
4	Water Globo	Balón prisionero con globos de agua.	Eliminatorias.
5	Water Loo	Hay que hundir la flota del contrario. Se dispara por turnos.	Eliminatorias.
6	Tiro al Blanco	Apagar las velas con pistolas de agua.	Número de velas apagadas entre todos.
7	Buco Relevos	Llenar un pozal con la boca. El agua se recoge también con la boca.	Por orden de llegada.
8	Tiro al Careto	Tirar a la cara del compañero con pan mojado. Sólo cuentan los "blancos".	Número de blancos conseguidos por el equipo.
Se contabilizan el total de medallas y se calcula el total: - Oro: 4 ptos. - Plata: 3 ptos. - Bronce: 2 ptos. - Diploma: 1 pto.			
PUNTUACIÓN FINAL			

Sábado 23

FERIA – VELADA

EL FORO ROMANO

Participantes:

- Todo el Campamento.

Objetivos:

- Pasar un día divertido compartiendo nuestra alegría de un modo festivo.

Materiales:

- Pinturas de mano de varios colores.
- 6 sobre techos para hacer los stands.
- 6 retales grandes para los manteles.
- "Cuaderno" de preguntas y respuestas.
- Cantimploras.
- 2 almohadas.
- Cuerda.
- Canicas y tiza.
- Palo.
- Objetos varios sin mucho valor.
- 6 latas con arena.
- 3 pelotas de tenis.
- Abalorios.
- Hilos.
- Baraja.
- Picoteo y chuches.
- Bolígrafo "de tatuaje".
- Zapatilla.
- Radio – casete.
- Dracmas.
- Bolsas, cartones y pintura para disfraces.
- Sábanas para el disfraz de los Emperadores.
- Coronas (laurel, oro, plata...) para los Emperadores.
- Focos halógenos.

Lugar:

- Toda la camp de la casa.

Duración:

- Todo el día.

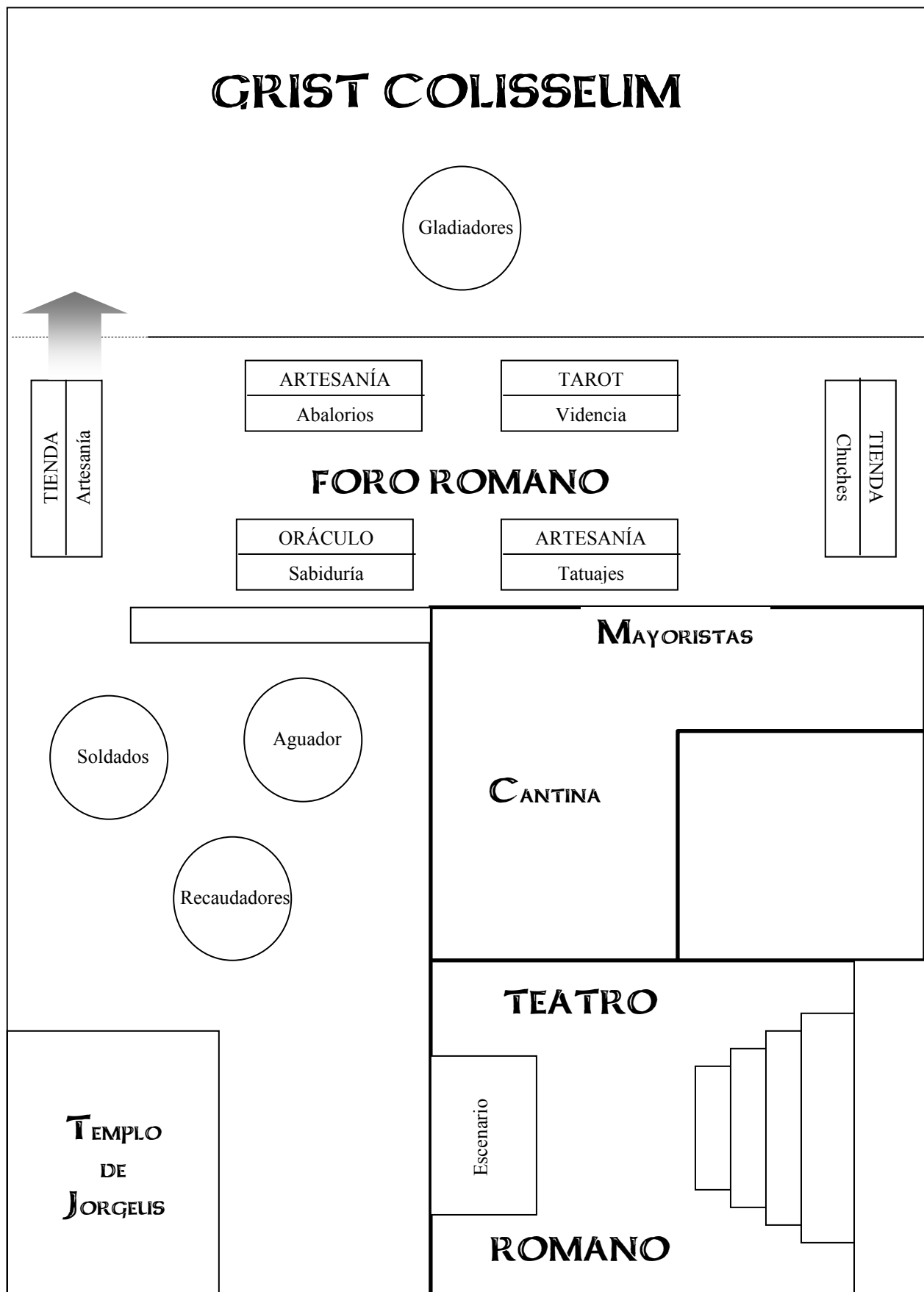
Horario especial:

- 10.45h Los Emperadores convocan a sus súbditos al FORO ROMANO. Deberán apuntarse a un empleo, y preparar su personaje y su puesto de trabajo.
- 11.30h Los Emperadores abren, solemnemente, el I FORO ROMANO de la era moderna.
- 14.00h Se abre la Cantina. Todos a degustar los exquisitos platos de los cocineros particulares de los Emperadores.
- 19.00h Se cierran los Comercios. Los ciudadanos romanos se deberán reunir y preparar un espectáculo para los emperadores. (Durante este tiempo los Emperadores prepararán el lugar del Banquete Imperial, en el lugar del FORO).
- 21.00h Comienza el Banquete Imperial, donde los Emperadores agasajarán a los ciudadanos libres.
- 22.30h Da comienzo el Espectáculo, al final del cual se dará comienzo a la Asamblea de Historiadores.

Desarrollo:

- Diversos stands que se podrán montar como grupo o individualmente.
- Se empezará en la ambientación, presentando el día del FORO ROMANO. Aquí se explicará el proceso que se va a llevar durante todo el día.
- Habrá Diversos empleos, que serán repartidos al principio de la mañana:
 - o Tendero (2): Cuches
 - o Tendero (2): Artesanía
 - o Cantinero (4): Comida y merienda. Mayorista de tentempié y refrescos.
 - o Artesano (2): Tatuajes.
 - o Artesano (2): Abalorios.
 - o Tarot (1): Leer el Futuro.
 - o Oráculo (1): ¿Cuánto sabes? / Demuestra tu sabiduría.
 - o Aguador (2): Agua fresquita
 - o Recaudador (2): Recauda las entradas de los juegos y el impuesto de comercio.
 - o Gladiador (4): Se retarán, en los Juegos Romanos, contra los valientes
 - o Soldados (2): Garantía del buen orden de la ciudad.
 - o Operación Bardo (---): En busca de Bisbalix y Rosae.
 - o El Objetivo es que todos puedan pasar por todo, y que el dinero vaya corriendo, teniendo garantías de que nadie se queda sin él, o que en ese caso, se pueda buscar la vida.
- A primera hora de la mañana se distribuirán los empleos, dependiendo de las necesidades de los Emperadores, que serán los que decidan en último lugar la conveniencia de cada súbdito...
- Se empezará con una tanda de Juegos Romanos. Otra tanda al final de la mañana, y otra por la tarde.
- La moneda es el dracma, que se repartirá por igual a cada chaval.
- Se abrirá un turno para la comida, que cada uno tendrá que pagar. Los cantineros serán los encargados de tener el comedor a punto y servir, recoger y limpiar después.
- La merienda será igual.
- El FORO ROMANO concluirá con la cena – velada en el campo de bádminton. La cena la serviremos los emperadores ("servicio al pueblo").

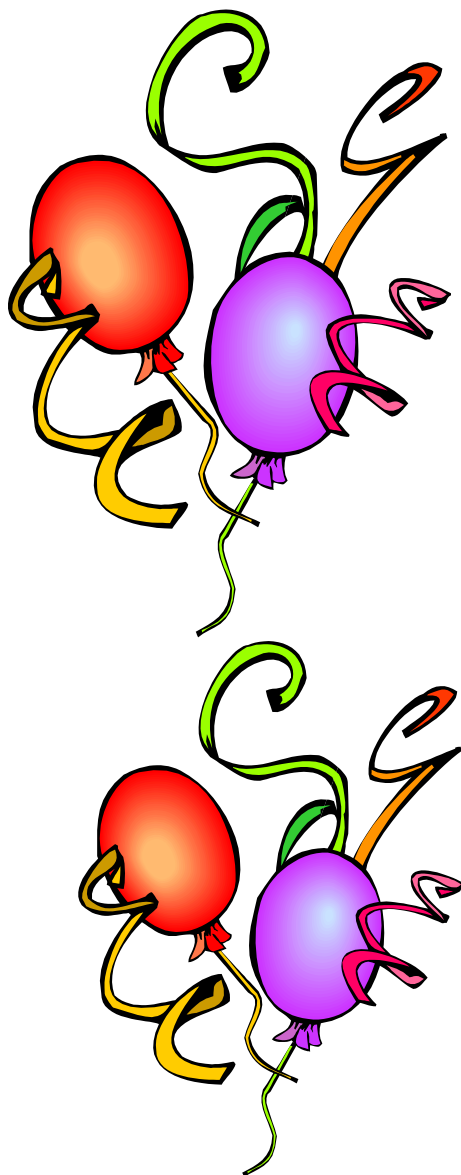
DISTRIBUCIÓN DEL FORO ROMANO



- Explicación de los Stands:

STAND	Nº Pers	Rol	Otros	Precio
Tendero I	2	Chuches.	Tiene que comprar los productos a los Cantineros.	Los proponen ellos.
Tendero II	2	Recuerdos, Artesanía...	Los traemos de casa.	Los proponen ellos.
Arte I	2	Abalorios hechos por encargo o ya hechos.	Dependerá el precio.	Los proponen ellos.
Arte II	2	Tatuajes personalizados.	Tatoo-rottrin.	Los proponen ellos.
Tarot	1	Lectura del futuro en diversos soportes (manos, cartas, posos...!).	Él tiene que elegir los soportes.	Los proponen ellos.
Oráculo	1	Retar al sabio del poblado.	Se le dotará de preguntas y respuestas.	Los proponen ellos.
Aguador	2	Agua fresca para el gazarate.	El agua lo recoge gratis.	Los proponen ellos.
Recaudador	2	Mantienen el nivel de vida de los emperadores.	Recauda en los Juegos Romanos y de las tiendas...	El 10% de los recaudado (El Diezmo Romano) en tiendas. Más las apuestas de los Juegos.
Soldados	2	Mantener el Orden de la Ciudad.	Mal pagados, se las tienen que ingeniar.	Sólo 5 Dracmas más el 10% del diezmo, el resto es cuestión suya...
Gladiadores	4	Los Forzudos de Roma: pulso gitano, garrocha, pelea sobre barra, lanza canicas, pulso de pulgares, sogá tira, pelea de jinetes...	Sin sueldo fijo, ganan de las apuestas y los combates.	3 Dracmas por apostar, más el 10% de lo apostado.
Cantineros	4	Comida, Merienda y Mayoristas.	Proveen de Chuches y Artesanía.	5D por comida. 3D por Merienda. 1D por producto.
Operación Bardo	---	Los Emperadores necesitan un Daud Bisbalix y a una Rosae.	Pagar por	3D por inscripción...

Martes 26

DINÁMICA**EL JUEGO DE LA HOSPITALIDAD****JUEGO DE LOS GLOBOS****MOTIVACIÓN****"DOS GLOBOS QUE SE ENCUENTRAN"**

Había una vez **un globo...**
 Como todos los globos, empezó su existencia sin experiencia.
 Como todos los globos, empezó su vida "deshinchado".
 Pero, eso sí, con unas enormes ganas de "llenarse",
 con grandes deseos de "crecer"...
 Algo, Alguien, en su interior, le decía que estaba hecho para las alturas, para elevarse, para "volar".
 ¿Qué había de hacer para conseguir esas metas?
 ¿De qué había de llenarse?.....

Lo que más le llamaba la atención, lo que más le inquietaba, era ver a los otros globos que, sin hacer ruido, liberándose de las fuerzas de la gravedad, subían y subían.... y llenaban el ambiente de bailes y colores, y parecían movidos por el mismo "duendecillo", y sembraban el ambiente de paz y de alegría.
 Todo aquello parecía un sueño, algo irrealizable.
 Un buen día descubrió el secreto y se desveló para él aquel misterio:

Encontró otro **globo....** alguien que anunciaba un producto sutil y transformante. ..

Nuestro Globo, debería sacar el aire propio y llenarse de aquel otro Aire.....

Nuestro Globo, no sin temor, empezó a hacer la prueba.

Al principio hizo mezclas de "lo suyo" y "del otro"

Al final experimentó que, cuanto más se llenaba de aquel

ESTRATEGIAS PARA JUGAR

- 1- La motivación. Se lee la historia de los globos y se comenta, aplicándola a la historia de Madre Rafols y Padre Juan Bonal.
- 2- Tener los globos inflados, con sus respectivas preguntas dentro.
- 3- Invitar a los (as) participantes a tomar cada uno(a) un globo.
- 4- Ir al centro intercambiar los globos de modo dinámico (queda a creatividad del que dirige).
- 5- La persona que coordina, invita a los participantes a explotar el globo, Se puede hacer de diversas maneras:
 - Con un alfiler.
 - Abrazándose dos personas con el globo a nivel torácico o espalda con espalda.
 - Sentándose bruscamente sobre el mismo.
 - Lo importante, es hacerlo dinámico, que se diviertan, según el grupo con que se juegue, tomando en cuenta las edades.
- 6- Al explotar el globo, queda la pregunta y cada uno le dará respuesta, (por supuesto, se hace de uno en uno o por parejas), para que el juego tenga un tiempo de duración.
- 7- Al final se premiará con algo sencillo a quien haya respondido bien la pregunta.

PREGUNTAS (para recortar)

- 1- ¿En qué año nace el Padre Juan Bonal y en que pueblo?
- 2- ¿Cuándo muere el Padre Juan Bonal y donde?
- 3- ¿Cuántos días de nacido tenía el Padre Juan Bonal, cuando lo bautizaron y en que fecha?
- 4- ¿Nombres completos de Padre Juan Bonal?
- 5- ¿Qué edad tenía el Padre Juan cuando lo confirman, en que fecha y junto a que hermano lo confirmaron?
- 6- ¿Quiénes fueron los padres del Padre del Padre Juan Bonal nombres completos?
- 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?
- 8- ¿En qué Universidad estudia la Filosofía el Padre Juan Bonal?
- 9- ¿Dónde y con qué religiosos comienza la Teología el Padre Juan Bonal?
- 10- ¿En qué Universidad termina su Teología y estudia Historia Eclesiástica?
- 11- ¿Qué Cátedra ejerció en Villas de Ripoll y San Pedro?
- 12- ¿Cuáles son los títulos que se le dan al Padre Juan Bonal?
- 13- ¿Quién funda o instala la comunidad de Huesca y en que año?
- 14- ¿En qué fecha comienza la asistencia efectiva de los enfermos en el Hospital Nuestra Señora de Gracia por los Hnos. y las Hnas?
- 15- ¿A partir de que año comienza Juan Bonal las veredas fuera de Zaragoza?
- 16- ¿Menciona algunas regiones que recorrió el Padre Juan Bonal?
- 17- ¿Cuál fue la ultima vereda que recorre el Padre Juan Bonal?
- 18- ¿Nombres completos del Padre Juan Bonal y Madre Rafols?
- 19- ¿Cuándo comienza el primer sitio de Zaragoza y que general comandaba estos batallones franceses?
- 20- ¿Cuándo fue el segundo sitio de Zaragoza y quien lo comandaba?
- 21- ¿Quiénes fueron los padres de Madre Rafols, nombres completos?
- 22- ¿Qué nombre recibe Madre Rafols al nacer?
- 23- ¿En qué fecha fue bautizada Madre Rafols y cuantos días de nacida tenía?
- 24- ¿Cuántos años tenía Madre Rafols cuando la confirmaron y en que fecha fue?
- 25- ¿En qué año va a la cárcel Madre Rafols?
- 26- ¿En qué año destierran a Madre Rafols a la comunidad de las Hnas de Huesca, cuanto tiempo se queda con ellas y cuando regresa a Zaragoza?
- 27- ¿En qué fecha fueron aprobadas las constituciones siendo la Congregación de Derecho Pontificio?
- 28- ¿Cuántas Hnas. hacen los primeros votos y en que fecha?
- 29- ¿Quiénes hacen el voto de estabilidad y que fecha?
- 30- ¿En qué año es reconocida la Congregación de derecho Diocesano?
- 31- ¿Qué Papa le da a la Congregación la aprobación de Derecho Pontificio y en que año?
- 32- ¿Cómo se llamaba el que acompañaba al Padre Juan en las veredas, que lo acusaba y le daba malos tratos?

RESPUESTAS :

- 1- El 24 de Agosto de 1769, en Terradas (Gerona)
- 2- El 19 de Agosto de 1829, en el Salz de Zuera
- 3- 3 días de nacido, el 27 de Agosto de 1769
- 4- Juan José Jaime, Bonal Cortada.
- 5- Antes de cumplir los 3 años, recibe el sacramento de la Confirmación, el 1 de Julio de 1772, junto a su hermano, Jaime Bonal
- 6- José Bonal y Francisca Cortada
- 7- 12 Hermanos y 12 Hermanas
- 8- En la Universidad Sertoriana de Huesca
- 9- En el Colegio de los Dominicos de Barcelona, cursa tres años de la Teología
- 10- Termina sus estudios en la Universidad de Zaragoza, con un curso sobre Teología e Historia Eclesiástica
- 11- La Cátedra de Gramática
- 12-
 - Pasionero -Apóstol de la caridad
 - Limosnero - Fundador
 - Penitenciario - Caminante-Peregrino
 - Héroe de los Sitios - Misionero
- 13- La Hna. Teresa Calvet junto al Padre Juan Bonal y 12 Hermanas, el 19 de Mayo de 1807
- 14- El 01 de Enero de 1805
- 15- A partir de 1814, aproximadamente el 31 de Octubre del mismo año
- 16- Aragón, Navarra, las dos Castillas, el País Vasco, León, y algún pueblo de Valencia
- 17- La de Rioja en 1829, mientras que sus ayudantes andaban por tierras de Castilla y hasta puntos del País Vasco.
- 18- Juan José Jaime Bonal Cortada y María Josefa Rosa Rafols Bruna.
- 19- El 15 de Junio de 1808 al 14 de Agosto de 1808, el General Lefevre.
- 20- En Enero y Febrero de 1809, por el General Lannes
- 21- Cristóbal Rafols y Margarita Bruna
- 22- María Josefa Rosa Rafols Bruna.
- 23- El 7 de Noviembre de 1781 a los dos días de su nacimiento.
- 24- Antes de cumplir los 4 años el 27 de Mayo de 1785
- 25- El 11 de Mayo de 1834
- 26- En Mayo de 1835, por 6 años y regresa a Zaragoza el 1 de Junio de 1841.
- 27- El 11 de Marzo de 1904, 100 años después de la fundación.
- 28- Los 1º votos los hicieron 13 Hermanas, el 16 de Julio de 1825, aprobadas ya las Constituciones de 1824.
- 29- Lo hacen 4 Hnas: Tecla Canty, Madre Rafols, Raimunda Torrellas y Teresa Perú , el 15 de Noviembre de 1825.
- 30- En 1824, pero no se sabe la fecha exacta
- 31- El Papa León XIII, el 16 de Febrero de 1898.
- 32- El ayudante de Vereda, Mariano Sanclemente, que lo acusaba con el contador del Hospital, Francisco Santolaria, ambos para el Padre Bonal resultaron ser una autentica pesadilla.

PASOS DEL JUEGO DE LA HOSPITALIDAD

- 1- Seleccionar el número de jugadores y comenzar por orden según la suerte del dado.
- 2- Se comienza a jugar lo mismo que en el juego del Ludo, parchís o la Oca
- 3- Cada casilla que quede bien respondida se avanza un paso y se da oportunidad a la persona que sigue en el juego.
- 4- Si respondes mal retrocede dos casillas.
- 5- Si caes en la estrella que dice P. Juan tu premio es avanzar tres casillas.
- 6- Si caes en la bandera que dice M. Rafols, avanzarás también tres casillas.
- 7- Si caes en la casilla de la cara triste, retrocedes seis casillas para aprender como las primeras Hermanas por el sufrimiento y la obediencia, la humildad.
- 8- Al llegar a la meta y sentirte ganador entona un canto de la Congregación

RESPUESTAS CORRECTAS A LAS PREGUNTAS (PARA QUIEN DIRIGE EL JUEGO)

- 1) R= María Josefa Rosa Rafols Bruna.
- 2) R= M. Rafols nació el 5 de noviembre de 1781 en Villafranca del Penedés y el P. Juan Bonal nació el 24 de agosto de 1769 en Terrades.
- 3) R= Los Padres de María Rafols se llamaban: Cristóbal Rafols y Margarita Bruna. Del P. Juan Bonal: José Bonal y Francisca Cortada.
- 5) R= M. Rafols fue bautizada a los dos días de nacida (7 de noviembre de 1781) y confirmada el 27 de mayo de 1785 cuando tenía cuatro años. P. Juan fue bautizado el 27 de agosto de 1769 a los tres días de nacido y confirmado el 1 de julio de 1772 casia los tres añitos.
- 6) R= Juan José Jaime Bonal Cortada.
- 7) R= 12 años. (estaba próxima a cumplir los 13 años – 10 de Julio 1794)
- 8) R= Fue enviada a los 17 años al Colegio de la Orden de Nuestra Señora de la Enseñanza.
- 9) R= María Rafols tenía 23 años y P. Juan 35 años.
- 10) R= Se dirigen a la Iglesia para postrarse a los pies de la Virgen del Pilar de Zaragoza para “darle gracias por su feliz arribo... pidiéndole protección y amparo para desempeñar con caridad y fervor el destino a que venían”
- 12) R= Su madre Margarita muere el día 21 de junio de 1804 a los 51 años de edad.
- 13) R= Cuatro hermanos: Juan, Margarita, Josefa y Antonia.
- 14) R= El 1 de enero de 1805.
- 15) R= Era de color marrón y les decían las “pardas”
- 17) R= Fue fundado en 1425 por Alfonso V rey de España.
- 18- R= se supone que en 1799
- 19- R= “Hospital General de la Santa Cruz de Barcelona”
- 20- R= En 1808. Los mancebos del Hospital le hacen la vida imposible a los Hermanos desde que llegaron y Cistué realiza lo necesario para que desaparezca provocándose así una crisis profunda que llevó a la desaparición definitiva de la Hermandad.
- 21- R= Era canónigo de la Catedral de Zaragoza, Regidor de la Sitiada del Hospital. Lucha contra la existencia de las Hermandades hasta que logró echar a los Hermanos.
- 22- R= También era Regidor de la Sitiada y lucho porque las Hermandades permanecieran en el Hospital apoyando, alabando y protegiendo siempre su labor.
- 23- R= El primero fue el 15 de junio de 1808 hasta el 14 de agosto del mismo año y el segundo fue desde el 7 de enero de 1809 hasta el 20 de febrero del mismo año.
- 24 R= El 11 de mayo de 1834, luego la destierran a Huesca donde permanece seis años y regresa a Zaragoza en 1841, haciéndose cargo de la Inclusa.
- 25- R= Más de mil quinientos.
- 26 R= El Padre Juan muere el 19 de agosto de 1829, a los 60 años y Madre Rafols muere el 30 de agosto de 1853, a los 72 años.

<p>17 1</p> <p>¿En qué año y por quién fue fundado el Hospital Ntra. Sra. de Gracia de Zaragoza?</p>	<p>18</p> <p>¿En qué año fue ordenado Sacerdote Juan Bonal?</p>	<p>19</p> <p>¿Cómo se llamaba el Hospital del que fue Capellán P. Juan antes de venir a Zaragoza?</p>	<p>20</p> <p>¿En qué año y por qué desaparece la Hermandad masculina?</p>	<p>21</p> <p>¿Quién fue Francisco Cistué y qué tuvo que ver con las Hermandades?</p>	<p>22</p> <p>¿Quién fue el Conde de Sástago y qué significado en la Hermandad?</p>
<p>2</p> <p>¿Cuál es el día, año y lugar del nacimiento de M. Rafols y P. Juan?</p>	<p>3</p> <p>Diga los nombres de los padres de M. Rafols y P. Juan</p>	<p>4</p> <p>¿Qué tiempo de nacidos tenían P. Juan Y M. Rafols cuando fueron bautizados y confirmados?</p>	<p>5</p> <p>Diga los nombres y apellidos completos de nuestro Fundador.</p>	<p>6</p> <p>Diga los nombres y apellidos completos de nuestra Fundadora.</p>	<p>7</p> <p>¿Qué edad tenía M. Rafols, cuando muere su Papá?</p>
<p>8</p> <p>Después de la muerte de su padre, ¿ a dónde envían a María Rafols?</p>	<p>9</p> <p>¿Cuándo se realiza la fundación de la Congregación, ¿que edad tenía M. Rafols y P. Juan?</p>	<p>10</p> <p>Al llegar a Zaragoza, ¿ a dónde se dirigen antes de llegar al Hospital y qué hacen allí?</p>	<p>11</p> <p>¿En qué año muere la mamá de M. Rafols y que edad tenía?</p>	<p>12</p> <p>¿Cuántos hermanos de sangre tenía M. Rafols cuando sale de casa?</p>	<p>13</p> <p>¿Qué día y año comienzan su labor las hermandades en el Hospital de Ntra. Sra. de Gracia?</p>
<p>14</p> <p>¿De qué color era el hábito de nuestras primeras Hermandas y cómo les llamaban por eso?</p>	<p>15</p> <p>¿De qué color era el hábito de nuestras primeras Hermandas y cómo les llamaban por eso?</p>	<p>16</p> <p>¿Qué día y año comienzan su labor las hermandades en el Hospital de Ntra. Sra. de Gracia?</p>	<p>17</p> <p>¿En qué año y por quién fue fundado el Hospital Ntra. Sra. de Gracia de Zaragoza?</p>	<p>18</p> <p>¿En qué año fue ordenado Sacerdote Juan Bonal?</p>	<p>19</p> <p>¿Cómo se llamaba el Hospital del que fue Capellán P. Juan antes de venir a Zaragoza?</p>
<p>20</p> <p>¿En qué año y por qué desaparece la Hermandad masculina?</p>	<p>21</p> <p>¿Quién fue Francisco Cistué y qué tuvo que ver con las Hermandades?</p>	<p>22</p> <p>¿Quién fue el Conde de Sástago y qué significado en la Hermandad?</p>	<p>23</p> <p>En qué fecha y cuántos fueron los Sitios de Zaragoza?</p>	<p>24</p> <p>¿En qué fecha va la Madre a la cárcel. A dónde fue desterrada después y por cuanto tiempo?</p>	<p>25</p> <p>En sus veredas, ¿cuántos pueblos visitó P. Juan aproximadamente?</p>
<p>26</p> <p>¿En qué fecha muere P. Juan y M. Rafols?</p>	<p>27</p> <p>¿En qué año muere la mamá de M. Rafols y que edad tenía?</p>	<p>28</p> <p>¿Cuántos hermanos de sangre tenía M. Rafols cuando sale de casa?</p>	<p>29</p> <p>¿Qué día y año comienzan su labor las hermandades en el Hospital de Ntra. Sra. de Gracia?</p>	<p>30</p> <p>¿De qué color era el hábito de nuestras primeras Hermandas y cómo les llamaban por eso?</p>	<p>31</p> <p>¿Qué edad tenía M. Rafols, cuando muere su Papá?</p>
<p>32</p> <p>Después de la muerte de su padre, ¿ a dónde envían a María Rafols?</p>	<p>33</p> <p>¿Cuándo se realiza la fundación de la Congregación, ¿que edad tenía M. Rafols y P. Juan?</p>	<p>34</p> <p>Al llegar a Zaragoza, ¿ a dónde se dirigen antes de llegar al Hospital y qué hacen allí?</p>	<p>35</p> <p>¿En qué año muere la mamá de M. Rafols y que edad tenía?</p>	<p>36</p> <p>¿Cuántos hermanos de sangre tenía M. Rafols cuando sale de casa?</p>	<p>37</p> <p>¿Qué día y año comienzan su labor las hermandades en el Hospital de Ntra. Sra. de Gracia?</p>



META

LA GIGANTE DE HOSPITALID

