CAMPAMENTO DE VERANO

EN BUSCA DEL REINO DE DIOS

# EL TEMA DEL CAMPAMENTO

Hemos escogido como tema del campamento **El Reino de las Bienaventuranzas.**

El Reino de Dios es el tema fundamental del mensaje de Jesús. Y las Bienaventuranzas son como “el texto constitucional” de ese Reino

Las **Bienaventuranzas** son recogidas, en versiones distintas, en los evangelios de Mateo y de Lucas. Nosotros seguimos la versión más extensa, que es la de Mateo 5, 1- 11.

*Bienaventuranza* significa *dicha, felicidad*. El adjetivo *bienaventurado* significa, por tanto, *dichoso, feliz*.

Las ocho bienaventuranzas de Mateo son la introducción al **Sermón del Monte**, que ocupa los capítulos 5, 6 y 7 del evangelio, y que recoge las enseñanzas básicas de Jesús y de la vida cristiana, y cuyo centro literario y teológico se encuentra en lo referente a las prácticas de la limosna, la oración y el ayuno (Mt 6, 1-18), teniendo como lugar central el Padrenuestro(Mt 6, 9-13).

El **Padrenuestro** constituye el centro de todo el Sermón del Monte, y es la clave desde la que han de entenderse sus enseñanzas éticas, las exigencias de la vida cristiana de cada día. Lo que se propone en el Padrenuestro no es un camino de esfuerzo voluntarista, que yo consigo gracias a mi esfuerzo personal, sino un estilo de vida que sólo Dios puede conceder, como un don, un regalo suyo y que, por tanto, debe ser suplicado en la oración y aceptado con gratitud.

Como introducción al Sermón del Monte, que son las Bienaventuranzas, estas constituyen la proclamación solemne del **Reino, como buena noticia para los pobres**. Son el preámbulo del discurso inaugural y programático de la predicación y de la vida de Jesús: no solo las predica, sino que las vive. Son un ideal, no una utopía irrealizable: podemos y debemos vivirlas. Jesús así lo hizo.

Las bienaventuranzas no son mandamientos, preceptos imperativos, sino que se enuncian como promesa e invitación, como oferta de un estilo de vida que te lleva a la auténtica felicidad. No procede, pues preguntarse si son o no “obligatorias”… Es como si Jesús te preguntara: “¿Quieres ser feliz? ¡Seguro que sí! Pues ahí tienes el camino…”.

Para ayudarnos a profundizar en el mensaje de las Bienaventuranzas, recurrimos al libro de

**OCTAVIO HIDALGO, *Las Bienaventuranzas en versión popular*, PS Editorial, Madrid 2005.**

PRIMERA

***Dichosos los que eligen ser pobres,***

***porque esos tienen a Dios por Rey*** *(Mt 5,3)*

SEGUNDA

***Dichosos los no violentos,***

***porque esos heredarán la tierra*** *(Mt 5,4)*

TERCERA

***Dichosos los que sufren,***

***porque ellos recibirán consuelo*** *(Mt 5,5)*

CUARTA

***Dichosos los que tienen hambre y sed de justicia,***

***porque  esos van a ser saciados*** *(Mt 5,6)*

QUINTA

***Dichosos los que tienen compasión de los demás,***

***porque también Dios la tendrá con ellos*** *(Mt 5,7)*

SEXTA

***Dichosos los limpios de corazón,***

***porque esos van a ver a Dios*** *(Mt 5,9)*

SEPTIMA

***Dichosos los que trabajan por la paz,***

***porque a esos los va a llamar Dios hijos suyos*** *(Mt 5,8)*

OCTAVA

***Dichosos los perseguidos por ser justos,***

***porque de ellos es el Reino de los Cielos*** *(Mt 5,10)*

El último día del campamento lo hemos titulado **El Rey Jesús**, porque él es el Rey del Reino de las Bienaventuranzas.

Un Rey “extraño”, como son “extraños” los criterios de felicidad de las Bienaventuranzas. ¿Dónde radica la “extrañeza”? Lo dijo él mismo a Pilatos en el juicio en que este lo condenó a muerte:

***Mi reino no es de este mundo. Si lo fuera, mis seguidores hubieran luchado para impedir que yo cayes en manos de los judíos. Pero no, mi reino no es de este mundo*** *(Jn 18, 36)*

No es de este mundo significa que no es como los reinos de este mundo, porque de haberlo sido, hubiera usado la violencia para defenderse, la prepotencia para imponerse, el dinero y la riqueza para triunfar, la defensa de sus intereses a costa de lo que sea.

Los valores de su Reino, los criterios de felicidad, subvierten los valores y los criterios de los reinos de este mundo:

Felices

***los que eligen ser pobres***, no los que ponen su confianza en las riquezas;

***los no violentos***, no los prepotentes;

***los que sufren***, no los que disfrutan y ríen insolidariamente;

***los que tienen hambre y sed de justicia*,** no los satisfechos, los cobardes, los cómodos;

***que tienen compasión de los demás***, no los duros, los que marginan y condenan;

***los limpios de corazón***, no los mentirosos, los retorcidos, los desconfiados, los egoístas;

***que trabajan por la paz***, no los violentos;

***los perseguidos por ser justos***, no los insolidarios no comprometidos.

Por eso, el Reino de Jesús ***no es de este mundo.***

## ¿Por qué hacemos el campamento?

* + Podemos educar en valores a los chavales y en otra serie de aspectos de la vida cotidiana que nos son imposibles abordar en la catequesis por el poco tiempo y por el temario que tenernos que dar.
  + Los chavales fomentan la formación entre ellos.
  + Los catequistas nos conocemos mejor y también fortalecemos nuestra relación.
  + Se continúa con el proceso de educación catequética, esta vez en un espacio diferente.
  + Los catequistas somos modelos de referencia cristianos cercano para los niños
  + No hay que olvidar que el campamento es también un espacio lúdico para los chavales.
  + Cosas a tener en cuenta:
    - ¿Somos un reflejo de los valores cristianos en los que creemos?
    - Tenemos que evitar la competitividad porque no es evangélico.
    - Tenemos que cuidar más las oraciones.
    - El campamento también es educativo por lo que tenemos que evitar el “total..por 8 días no vamos a educarles”.

## Decisiones

* **Cuando haya que tomar una decisión siempre se intentará llagar a un consenso, si no es posible se hará una votación.**
  + De esta forma todos los catequistas podemos participar en las decisiones.
  + Consideraremos las opinión de la mayoría como la más acertada.
* **Para decisiones comprometidas que entrañen un riesgo para el correcto funcionamiento del campamento, o el diálogo no sea viable, la decisión será tomada por el director del campamento (Paco)**

Motivaciones

* El director es el representante de la parroquia y por tanto tiene la última decisión a la que todos estamos supeditados.
* **Las decisiones que se tomen en la reunión son irrevocables (excepto por el director del campamento)**

Motivaciones:

* + Evitamos duplicar esfuerzos.
  + Hacemos que se cumpla la voluntad de la mayoría.
* **Todos los catequistas aceptamos la decisión de la mayoría.**

Motivaciones:

* + Fomentamos la igualdad entre los catequistas, no hay catequistas con más voz que otros.
  + Todos tenemos el mismo criterio y los chavales no nos “buscan las vueltas”.

## Funciones de los miembros del campamento.

*Director del campamento.*

* No decide sobre el funcionamiento del campamento, excepto en el caso de que se altere su marcha normal.
* Es el último responsable del campamento, por lo que el grupo de monitores acatará su decisión.
* Cuando no sea posible el diálogo entre los monitores se acudirá al director del campamento.
* No vota en las decisiones que tome el grupo de monitores, pero sí opina.
* Atiende las llamadas de los padres.

*Coordinador.*

* Su principal labor es coordinar, antes del campamento, a todos los monitores, y velar porque cada monitor haya preparado su día y que todo esté listo para el campamento. Representa al resto de los monitores y anima el consenso.
* Debe estar siempre disponible a las necesidades de los monitores (excepto en el caso de que haya que salir a ejercer alguna de sus funciones fuera del campamento).
* Actúa como moderador en las reuniones de la noche.
* Atiende las llamadas de los padres.
* Puede votar en las decisiones que tome el grupo de monitores, y su voto vale igual que el de cualquier monitor.
* No tomará decisiones que afecten al campamento sin consultar con el grupo de monitores.
* Toma acta de las evaluaciones.
* Es un puesto rotativo, es decir, cada año se cambiará de coordinador.

*Responsable de materiales.*

* Será un responsable por día.
* Está encargado de que todos los materiales comunes estén preparados para el campamento.
* Es el responsable del orden y mantenimiento de la sala de materiales

*Responsable de día*

* No decide hasta hablar con todo el grupo de monitores.
* Tomará una decisión si no hay posibilidad de hablar con el grupo de monitores, esta decisión deberá ser acatado por todo el grupo.
* Es responsable de que se cumpla el horario establecido.
* Estará en contacto con el coordinador (por el tema de los materiales).
* Tiene que velar porque se devuelvan todos los materiales a la sala de materiales.

## Responsabilidades

*Responsable de comedor.*

* Será el encargado del desayuno, almuerzo y cena.
* Se encargará de ponerse en contacto con la cocina, de que no falte nada en las bandejas.

*Responsables de tiempo libre*

* serán cinco responsables por día.
* Entre sus tareas están:
  + Sacar y recoger la caja de material de ludoteca y el buzón.
  + Encargarse del buzón, para que ningún niño escriba cartitas anónimas o de remitente falso.
  + Participar, animar y amenizar en el tiempo libre, para que los chavales no se aburran
* Se considera tiempo libre: el tiempo después de comer y el tiempo de duchas, conforme los niños van acabándose de duchar. En el tiempo de piscina el responsable sacará al césped el material de tiempo libre de ludoteca y lo recogerá
* Se llevará la cuenta de a que niño se le da cada cosa.

*Responsable de merienda.*

* Serán dos responsables por día.
* Su tarea es preparar la merienda (a las 17:30h) para que esté lista a las 18:30h. A esta hora se la repartirán a los niños, asegurándose de que todos tomen el zumo o el batido por lo menos.

*Responsable de duchas.*

* Serán 4 responsables por día: 2 chicos y 2 chicas.
* Se encargará de vigilar las duchas, llamando a los niños progresivamente, y por edades, para que se duchen.
* Velará para que los niños se duchen de verdad (nada de “lavado de gato”, y que se quiten el jabón antes de salir.
* Controlará el tiempo que los niños permanecen en la ducha, para que todos los niños puedan ducharse.
* Al acabar, fregará el suelo y recogerá los objetos perdidos para llevarlos a la caja de objetos perdidos

*Responsable de dormir.*

* Serán dos responsables por día. No podrán ser, en ningún caso, ni el coordinador ni el jefe del día anterior ni siguiente.
* Velará para que los niños se vayan a la cama después de cepillarse los dientes, y para que los niños se duerman o, por lo menos, que no armen jaleo.
* Si el responsable tiene que llamar la atención a alguna tienda, lo hará de manera discreta para no molestar a los niños de tiendas adyacentes (a ver si va a ser peor el remedio que la enfermedad).
* Cuando el responsable considere que los niños no arman jaleo o están dormidos podrá incorporarse a la reunión de evaluación. Si en algún momento los niños comienzan a alborotarse, será el responsable quien vaya a calmarlos o advertirlos.
* También se encargará de mandar a la cama a los mayores a las 00:45h, y controlará que éstos se acuesten en silencio para no molestar al resto de los chavales.

## Espacios físicos interiores y exteriores

***Normas de Comedor.***

* En los desayunos los niños se ponen en la mesa que quieran y no habrá monitores en las mesas sólo estarán controlando a los niños los monitores q les toque prepara la merienda. El resto de los monitores desayunaran juntos. La merienda también la realizaran los niños como ellos quieran, debiendo ser obligatorio tomarse el zumo o el batido.
* Para el resto de las comidas los niños se sentarán con su grupo de responsabilidad y su monitor todos los días. Esta norma se revisará el cuarto día si se detectan problemas en el comedor.
* Todos comemos de todo lo que hay. Hay que comer por lo menos la mitad de cada plato, se puede ser flexible en esta norma en el caso especial de que un niño realmente se niegue en rotundo a comerse la comida si consideramos que ha hecho un esfuerzo en comérsela. En este caso se llegara a un acuerdo para que se coma más del otro plato. DEBERAN PROBARLO TODO.
* Controlaremos la cantidad de comida que se echa a los niños en el plato. Es preferible que repitan a que tiren la comida.
* Entramos en el comedor, con las camisetas puestas y sin gorras.
* El monitor de cada grupo controlará el volumen y velará porque los temas de conversación sean adecuados a los de un campamento parroquial.
* El grupo deberá esperar a que toda la mesa acabe de comer para levantarse, salvo en el caso especial de un niño que tarde mucho.
* Los niños limpiaran la mesa y el monitor controlará que se quede bien limpia.

***Normas de Materiales.***

* En ella se guardarán todos los materiales del campamento, siendo el responsable de materiales el encargado de velar por su orden y limpieza.
* Todos los monitores intentarán mantener la sala lo más ordenada y limpia posible.
* Los chavales no pueden entrar en la sala para preparar alguna actividad.

***Normas de ludoteca.***

* Este material que está destinado al tiempo libre estará disponible en la hora de descanso después de comer y en la hora de piscina.
* Los responsables de sacar. Devolver y velar por los materiales serán los responsables de tiempo libre.
* Éstos responsables apuntaran a quien se le ha dejado cada uno de los materiales.

***Normas de Talleres.***

* Los niños se dividirán en tantos grupos como talleres existan. Estos serán rotatorios, realizando cada grupo un taller y completándolos todos al final del campamento.
* Cada taller expondrá sus normas básicas para el buen funcionamiento.
* Los grupos se harán por edades.
* Se pondrá poner música para crear un ambiente distendido y relajado siempre que el volumen sea el adecuado y los niños no se dispersen con ella.
* El monitor de cada taller será el responsable de sacar y recoger la caja de sus materiales, para almacenarlos en la sala de materiales.
* Los chavales deberán ayudar a recoger la mesa aprovechando y cuidando el material.

***Normas de Veladas, Correo Interno y Actividades Nocturnas.***

* Se realizarán en el tiempo después de la cena y serán relacionadas con el día.
* Los monitores serán encargados de amenizar este momento quedando encargados de repartir el correo interno del campamento aquellos monitores que no tengan que preparar nada. Este momento será de 21:30 a 22:00h para evitar que los chavales queden dispersos por el recinto.
* Los niños mayores tendrán derecho a 45 minutos (dependiendo de su comportamiento), más desde la hora de silencio para estar juntos, en cambio los pequeños deberán acostarse tras el juego nocturno. Seremos flexibles tanto como para ampliar como para reducir este horario, si los mayores se portan bien o no.

***Normas de Higiene.***

* Los chavales se ducharán y asearán cada día. Los monitores de cada mesa deberán velar porque los chavales cuiden también su higiene dental tras las comidas.
* Estarán cada monitor responsable de que los chavales tras las duchas se pongan ropa limpia, sobre todo los últimos días de campamento.
* En cuanto a la higiene capilar es necesario vigilarla en el transcurso del campamento, dejando posibles decisiones de aplicación de productos a los niños en las horas de las duchas.

***Normas de Incidencias.***

* No estarán permitidos en el campamento ni alcohol ni drogas. Cualquier miembro del grupo (niños y monitores) que las utilice en estos días quedará en manos del Jefe de Campamento la decisión de que vuelva para Sevilla.
* No estarán permitidos los teléfonos móviles entre chavales, en caso de encontrar alguno se requisará y se guardará hasta el último día de regreso que se devolverá.

***Normas de Visitas.***

* Se evitarán cualquier tipo de visitas familiares ya que pueden interrumpir el funcionamiento del campamento, en caso de que ocurra, el coordinador velará porque los niños no se percaten de la presencia de los familiares para evitar posibles problemas entre los niños (papitis, mamitis…)

***Normas de Marchas.***

* Mucha atención al calzado y materiales de los niños en día de marchas, debiendo insistir mucho en calzado cómodo con calcetines y mochilas para guardar la cantimplora o demás utensilios. Todos los monitores deberemos revisar la noche antes de la marcha que los niños tengan preparadas sus cosas para evitar retrasos de horarios.

***HORARIO***

8:45 Levantar a los niños!!

9:00 Oración

9:00 Desayuno

10:00 Motivación

10:30 Actividad de la Mañana

13:30 Tiempo Libre

14:00 Almuerzo

16:30 Talleres

18:30 Catequesis/preparación velada

20:00 Ducha

21:00 Cena

22:15 Actividad de la noche

23:45 Oración

00:00 A dormir

**AERODESLIZADOR O AIRCRAFT**

**TALLERES**

**[](http://www.ensaimadamalabar.com/img/aircraft/aircraft.jpg)**

**Manual de uso**:  
1º- Sopla a través del tubo para hinchar el globo.  
2º-Después monta la tapa, y colócalo sobre una superficie lisa.  
Veras como flota y si lo empujas con el dedo suavemente veras como se desplaza.

**OJO**: Este aparato no vuela, ya que pesa demasiado, lo que hace es deslizarse sobre superficies planas, sin apenas tocar el suelo pues el aire lo mantiene separado del mismo.

Material necesario :

* Un CD .
* Un globo .
* Una cajita de carrete de fotos.
* Un boligrafo Bic o similar.
* Una goma elástica.
* Pegamento.
* Lo primero es agujerear la cajita en la parte inferior, lo mas centrado posible. Un agujerito pequeñito.
* Ahora insertamos el trozo de tubo o boligrafo en la tapa, tal como se ve en la foto.  
  Pasamos el globo y lo sujetamos con la goma elástica.
* Queda así más o menos, no pegueis la tapa, debe ser desmontable para poder hinchar el globo.
* Ponemos pegamento y colocamos la cajita lo mas centrada posible con el agujero del CD.
* Recordad que el agujerito de la cajita debe estar centrado con el del CD.

**BALERO O BILBOQUET**

**[](http://www.ensaimadamalabar.com/img/balero/balero.jpg)**

Este juguete es una variante del llamado Balero en Mexico, Bilboquet en Francia y Kendama en Japón.

Es de muy facil construccion y el juego consiste en encestar la bola en el cesto.

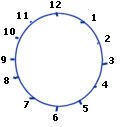


Material necesario :

* + Un tarro de plastico de yogurt o un tapón de botella de detergente o suavizante.
  + Palo de madera de unos 20 cm.
  + Una pelota (hueca) que quepa en el bote .
  + Un trozo de hilo o de cordón .
* Destornillador, cutter , barrena y pegamento.
* Lo primero hacemos un agujero con la barrena en el palo.
* Y ahora el fondo de uno de los botes.
* Atornillamos el bote al palo.
* Ahora anudamos un trozo de palillo al cordón y le ponemos una gota de pegamento.
* Despues de hacer un agujerito en la pelota, metemos el palillo anudado al cordón, esto evitara que la cuerda se suelte de la pelota.
* Pegamos el otro extremo del cordón a la parte baja del palo.
* Solo falta encintar el mango, tapando el trozo de cuerda que hemos pegado y ya esta.

**ATRAPASUEÑOS**



Materiales:  
  
1 alambre de metal de 50 centímetros.  
2 plumas grandes de colores.  
1 madeja de lana del color que mas te guste.  
5 tubos de metal plateados de diez centímetros de largo, que se conocen como campanas tubulares.  
Cuentas y abalorios.  
  
Como se hace:  
  
1= Comenzaremos formando el aro con el alambre. Para que nos salga mas redondo, podemos ayudarnos con un objeto cilíndrico, un cubo o una botella, doblando el alambre alrededor de este. Enrollamos la parte que nos sobra sobre el propio aro para cerrarlo.  
2= Envolvemos el aro con la lana por completo para que el alambre no se vea. Marcaremos con un hilillo fino doce puntos equidistantes en el aro, como si de un reloj se tratara. Los numeraremos del uno al doce.  
  
[](http://2.bp.blogspot.com/_bTzascmWxyA/SjDfk63AUlI/AAAAAAAADbY/0krjk6UHI64/s1600-h/2_72.jpg)  
  
3=Sujetamos la lana por el numero 12 con un nudo. Pasamos la lana hasta el numero 5 y la sujetamos con un nudo. Luego, continuaremos la secuencia de esta forma:  
  
Del punto 5 al punto 10.  
Del punto 10 al punto 3  
Del punto 3 al punto 8.  
Del punto 8 al punto 1.  
Del punto 1 al punto 6.  
Del punto 6 al punto 11.  
Del punto 11 al punto 4.  
Del punto 4 al punto 9.  
Del punto 9 al punto 2.  
Del punto 2 al punto 7.  
Del punto 7 al punto 12.  
  
A continuaciÃ³n, partimos de nuevo del punto 12 con la lana hacia el 3.  
Del 3 al 6.  
Del 6 al 9.  
Del 9 al 12.  
Cortamos la lana.  
Anudamos en el punto 1 y la pasamos al 4.  
Del 4 al 7.  
Del 7 al 10.  
del 10 al 1.  
Cortamos la lana.  
  
Anudamos en el 2 al 5.  
Del 5 al 8.  
Del 8 al 11.  
del 11 al dos.  
Cortamos la lana.  
  
Es necesario que las zonas dentro de la red donde se producen cruces de hilos las amarremos donde se cruzan, para evitar que la red quede floja y se vean capas. En el punto doce anudamos un hilito de lana azul a manera de anillito para colgarlo.  
  
En el punto 3 y en el punto 9 sujetamos las plumas de colores una en cada punto con un hilo y aseguramos con silicona o pegamento fuerte. para que no queden movibles.  
  
Aparte, debemos sujetar los tubos de metal a hilos de lana separadamente. Los hilos deberán tener diez centímetros de largo. En medio de cada uno de estos hilos colocamos dos cuentas o abalorios. Por último estos cinco hilos con sus tubos los colgamos respectivamente en los puntos 4, 5, 6, 7 y 8 del aro.  
  
Visto así­ parece complicado, pero veras como cuando hagas uno ya te resultara más fácil.

**Taller de ciencias experimentales**

El objetivo principal de este taller es que los chavales pasen un rato divertido y sobre todo curioso, trabajando un campo que la mayoría de ellos desconoce, como es el de la física y la química.

*¿Alguien sabe por qué en el agua flota un cacho de madera y en cambio una piedra se hunde?*

Todo lo que hagamos será totalmente casero, es decir, no usaremos nada que los niños no tengan en su propia casa, ni por supuesto haremos nada que no pudieran hacer sin peligro ellos solos. El taller se compondrá de 4 experimentos en los que jugaremos con las densidades de tres líquidos: agua, aceite y alcohol; y una última actividad (sujeta a la disponibilidad o no de tiempo) centrada además de en las consecuencias de las diferentes densidades, en el magnetismo: la construcción de un barquito-brújula.

Todos los experimentos serán realizados simultáneamente por todos los chavales, disponiendo cada uno de sus materiales (o en caso de ser muchos niños, los harán por parejas).

A continuación, paso a detallar los experimentos:

**Ex 1: ¿Se mezclan?**

Para este primer experimento de la tarde necesitamos **agua, aceite, alcohol** y una botellita transparente de agua, vacía y con su taponcito para cerrarla.

Primero añadimos un poco de agua a la botellita. Seguidamente, sobre el agua añadiremos aceite. ¿Qué ocurrirá? Pues que el aceite queda flotando sobre el agua, ¡No se mezclan!  
Luego añadimos, con cuidado, un poco de alcohol sobre el aceite. ¿Y ahora? El alcohol permanece flotando sobre el aceite sin mezclarse ni con el agua ni con el alcohol. Tenemos tres líquidos claramente separados sin mezclarse.

Por último, cerramos y agitamos un poco. ¿Se mezclará todo? ¿Permanecerá todo como está? Vemos que los tres líquidos se han convertido en dos.

**La explicación *(que adaptaré al nivel de la tropilla en concreto para que más o menos se enteren, que no es lo mismo explicar algo a un niño de 8 que a uno de 13)* de por qué no se mezcla todo está** enla naturaleza de las moléculas que forman el agua, el aceite y el alcohol.

El agua y el alcohol son líquidos polares y el aceite es un líquido apolar. ¿Y esto qué significa? Pues para que nos entendamos, una molécula polar tiene una pequeña carga eléctrica positiva en un extremo de la molécula y otra negativa en el otro extremo. Las moléculas apolares no tienen de eso. Como regla general, los líquidos polares se mezclan con otros líquidos polares, porque para unirse sus moléculas necesitan enganchar su lado negativo a otro positivo. Por este motivo el aceite **(líquido apolar, por tanto no tiene “enganches”**) no se mezcla ni con el alcohol ni con el agua **(líquidos polares, que sí que tienen enganches y por tanto entre ellos sí se pueden mezclar).**  
En nuestro experimento, la capa de aceite impide el contacto entre el agua y el alcohol, por eso de primeras no se puede mezclar ninguno. Al agitar el frasco con los tres líquidos, el agua y el alcohol se mezclan, formando una disolución que permanece debajo del aceite.

**Ex 2: El trasvase**

*¿Por qué en el experimento de antes, el aceite flotaba en el agua y el alcohol en el aceite?*

Ahora necesitamos un par de copas pequeñas**, agua, aceite** y un naipe de una baraja de cartas. Vamos por pasos:

1. Llenamos hasta el borde una copa con agua y la otra con aceite.

2. Colocamos la carta sobre la copa llena de agua y luego, sujetando la carta con cuidado, colocamos la copa boca abajo. Si soltamos la carta permanecerá “pegada” a la copa sin caer (la **presión atmosférica** sobre la carta impide que caiga y se derrame el agua, aunque ese es otro tema)  
3. Ponemos la copa llena de agua sobre la copa llena de aceite.

4. Retiramos la carta un poquito, con mucho cuidado, y vemos como se empieza a trasvasar el aceite desde la copa inferior a la copa superior sin derramarse nada. El aceite, que es menos denso, se coloca sobre el agua ocupando totalmente la copa superior y el agua la copa inferior.  
5. Volvemos a colocar con cuidado la carta entre las dos copas y podemos retirar la copa superior con el aceite sin que se derrame.

Ya vimos por qué no se mezclaban el agua y el aceite, La explicación de que uno quede arriba y el otro abajo es que el aceite es menos denso que el agua, y por tanto flota en ella. Ya podemos responder a la pregunta de por qué la madera flota en el agua, y una piedra en cambio se hunde

**Ex 3: El deshielo anaranjado**

Para realizar éste nuestro tercer experimento necesitamos una botellita o un vaso transparente, **aceite,** agua,colorante alimenticio, un tapón de corcho y una cubitera.

En primer lugar tenemos que haber puesto un poco de agua con colorante en los compartimentos de la cubitera junto con un tapón de corcho. Luego metemos la cubitera en el congelador y esperamos que esté congelado para la hora del taller.

Llenamos el vaso con aceite y luego añadimos uno de los **cubitos de hielo** que hemos preparado. El tapón de corcho garantiza que el cubito de hielo flote en aceite.

Pasado unos minutos el **cubito de hielo** empieza a **fundirse** y el agua cae al fondo del vaso en forma de bolitas de colores.

Al derretirse el hielo, vemos como el agua, que ya sabemos que es más densa que el aceite, cae al fondo, dando el colorante un toque gracioso al asunto

**Ex 4: La gota submarina**

Para este último experimento necesitamos un vaso, un taponcito transparente (de estos de los jarabes, por ejemplo), aceite, alcohol, agua, una monedita de 5cent, por ejemplo, pegamento y una cuchara.

Como el taponcito éste será de plástico, le pegamos la monedita al culo, para que no flote. Llenamos el taponcito de aceite y lo ponemos en el fondo del vaso. En el vaso se echa con cuidadito alcohol hasta cubrir por completo el taponcito. Luego, con una cuchara, se va añadiendo poco a poco agua de manera que escurra por la pared del vaso

La superficie del aceite del recipiente pequeño se irá haciendo cada vez más convexa, hasta que, cuando la cantidad de agua añadida sea suficiente, el aceite se desprenda de dicho recipiente y forme una esfera que quedará suspendida entre de la mezcla de alcohol y agua.

Ya sabemos por qué ocurre esto. ¿No? Las densidades de los tres líquidos son: agua (1 g/ml), aceite (0,92 g/ml) y alcohol (0,79 g/ml). El aceite flota en el agua porque es menos denso, pero se hunde en el alcohol porque es más denso. Por consiguiente, podemos preparar esta mezcla de agua y alcohol, en la cual el aceite ni flote ni se hunda.

**Actividad final: El barquito brújula**

Los materiales que necesitamos son un poco de corcho, un alfiler (o una aguja, o un clip, o…), cinta aislante, un imán y un recipiente con agua donde flotará nuestra brújula. Para el barquito en sí, podemos usar palillos de dientes para el mástil, fieltro para las velas, pegamento y unas tijeras para cortar todo.

El barquito será la parte bonita de la brújula, que no es más que un metal (la aguja) imantado. Con un poquito de cinta aislante vamos a cubrir la mitad de la aguja. El extremo que no tiene cinta aislante lo vamos a frotar un ratito (unas 20 veces) con un imán. De esta manera, ese extremo se imantará, permitiéndonos saber dónde están los polos magnéticos terrestres.

Ahora cortamos el corcho, y en la base del barquito clavamos el alfiler por la superficie lateral. La punta imantada será la proa (la cabecita) del barco. Ahora lo ponemos bonito con su mástil y sus velas, y hala, lo colocamos en un recipiente que tenga agua, y el barquito señalará al polo norte magnético terrestre.

*Alternativamente se podría hacer una brújula también imantando un alfiler, pero en vez de clavarlo al corcho y echarlo a que flote, se puede atar con un cordelito a un lápiz, apoyando éste en el borde de un vaso vacío, y dejando que el alfiler quede colgado suspendido en su interior. Igual que pasa con el barco, el alfiler también se alineará con los polos magnéticos terrestres. Es lo que se conoce como brújula china, y está también muy chulo, pero bueno, como se supone que el taller se ha centrado en cosas que flotan sobre otras, pues hacemos un barquito.*

Taller “Abalorios de fieltro”

”

**ACTIVIDADES**

## Día 1: EL REINO DE LOS POBRES.

*Dichosos los que eligen ser pobres, porque esos tienen a Dios por Rey (Mt 5,3)*

8:30- Salida desde Sevilla

10:30- Llegada y organización.

11:00- Motivación inicial.

11:30- Actividad de la mañana.

14:00- Comida y tiempo libre.

16:30- Talleres.

18:30- Merienda.

19:00- Normas/Ocio alternativo.

20:00- Duchas.

21:00- Cena.

21:45- Correo.

22:15- Actividad de la noche.

23:45- Oración de la noche.

00:00- ¡A la cama los niños! / Reunión de Evaluación.

**BIENAVENTURADOS LOS POBRES, POR QUE DE ELLOS ES EL REINO DE DIOS.**

- El ¨ pobre¨ para Jesús, no es aquél que no tiene cosas, sino más bien aquél que no tiene su corazón puesto en las cosas.

- Fíjate la diferencia: Puedes ser una persona que no tenga cosas materiales pero que no más estás pensando en lo que no tienes y en lo que quieres tener. Entonces no eres ¨*pobre de corazón*¨. En cambio puedes ser una persona que sí tenga cosas pero que tu mente está puesta en agradar a Dios, en trabajar por El, en ayudar a otros, en dar tu tiempo y compartir tus bienes.

- Cuando no vives ocupado de lo que tienes, cuando no eres ambicioso, envidioso, presumido, cuando confías en Dios y no en el dinero, entonces ¡eres LIBRE, eres FELIZ!

**MOTIVACIÓN**

Llegamos a un “mundo” nuevo… donde nos encontramos con un viajero que nos llevará al Reino de los Pobres. Donde nos encontraremos con oriundos del reino. Uno de ellos nos explicará a que se debe lo de “pobres” y nos preguntara si hacemos algo… para merecernos entrar… o si x el contrario… deberemos hacer algo para poder pasar x la aduana. Además… nos pedirá el carnet de viajero ya que sin él no podremos seguir viajando.

**Actividad de la Mañana:**

Se les repartirá a los niños una cartulina con una serie de casillas que corresponderán a cada prueba. Los niños irán individualmente pasando por las pruebas habrá pruebas en las que tendrán que aliarse con otros niños para poder superarlas los que las superen obtendrán el sello y los que no deberán volver a realizarlas. Una vez conseguidos todos los sellos canjearan la cartulina por el respectivo pasaporte con el que podrán entrar en el reino y en los demás posteriores.

Pruebas a realizar:

1. varios niños se les da un pequeño papel y un bolígrafo y se les enseña un folio con una figura abstracta y ellos han de escribir lo que ven… los que escriban lo mas inverisímil… serán los que se lleven el sello.
2. individualmente… han de hacer un monologo durante el tiempo establecido atendiendo a como se ha realizado se les dará o no el sello.
3. hacer un castillo humano cuantos más sean… mejor también se tendrá en cuenta la “arquitectura” del castillo.
4. “Croqueta cuesta”.
5. al matar.
6. pañuelitos.
7. balón torre.
8. trabalenguas… contar un chiste
9. coreografía
10. se les venda los ojos al niñ@ y se les hace meter la mano en un cubo q tendrá una mezcla… el niño ha de averiguar qué es lo q que hay en el interior.

**Normas/Ocio alternativo:**

Tuneado de normas y decoración del campamento

Los niños se dividen por grupos y escriben las normas de cada uno de los espacios, aquí van algunas, pero lo importante es hacerles reflexionar a los niños y que sean ellos mismos los que lo vayan diciendo:

Piscina:

No empujar a nadie en la piscina

No saltar dando volteretas

No correr

Atender a la indicación de los monitores y el socorrista

Es obligatorio al menos ducharse y mojarse la cabeza

Ducharse antes de entrar en la piscina

No se entra en el recinto de la piscina hasta que no lleguen los monitores responsables de la piscina

Comedor:

Hay que comer de todo y, por los menos, la mitad del plato

No gritar en el comedor

Entrar con camiseta y sin gorra

No nos levantamos hasta que toda la mesa haya terminado

Tiendas:

Hay que mantener las tiendas limpias y ordenadas

No meter comida en las tiendas (entran hormigas)

Por las noches hay que estar en silencio y respetar el sueño de los demás

Sólo estaremos en las tiendas a la hora de las duchas y por la noche a la hora de dormir

Baños:

Nos duchamos sin el bañador puesto (evitamos ladillas)

Las escobillas sirven para algo más que para adornar el baño ¡no dejes tu resto marrón!

¿Sabías qué? La cisterna del váter tiene un tirador, si tiras de él ¡Sorpresa! Sale agua! Y se lleva tu mierda!!

Los urinales son para adultos, si eres peque y no llegas no mees al estilo fuente y vete al váter

Nos lavamos los piños detrás de cada comida

Entorno

Usamos las papeleras

Respetamos las plantas y mobiliarios del camping

**Después** cuando se hayan hecho los carteles se ponen en común y se colocan en su sitio. También puede haber algún grupo encargado de adornar el camping, colocar el lema del campamento, poner papeleras etc

Se les da a escoger a los niños entre: (cdo lleven un rato pueden cambiar)

* Un partido de… (Futbol, rugby,…)
* Aerobic
* Yoga y masajes

**Actividad de la noche:**

Una especie de “cranium” en lo que se vayan enfrentando de 2 en 2 de forma que solo quede uno.

Pruebas:

* Mímica, imitación y tatarear
* Dibujo ojos cerrados con una mano ajena y plastilina
* Preguntas de contestar y verdadero y falso
* el topatras (decir la palabra con acentuaciones d atrás para delante y adivinanzas

## Día 2: EL REINO DE LOS NO VIOLENTOS.

*Dichosos los no violentos, porque esos heredarán la tierra* *(Mt 5,4)*

8:45 A levantarse y de paso asearse

9:00 Oración

9:15 Desayuno todos a uno

10:00 Motivación

10:30 *Marcha*

14:00 Almuerzo

Tiempo libre

15:30 Distribución grupos velada

16:00 Ghymkhana

17:30 Vuelta al camping

19:00 Taller

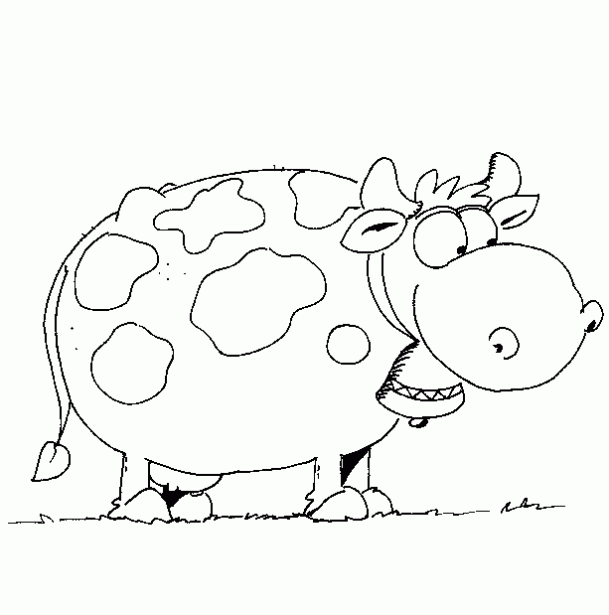
20:00 Ducha que hacen falta muchas

21:00 Cena

22:15 Velada: Juego de estrategia: Master and Comander

23:45 Oración

00:00 A la cama

Bienaventurados los mansos porque ellos poseerán la tierra

(Los que humilde y mansamente se inclinan a Dios poseerán la Tierra)

**Motivación**

Protagonistas: una vaca, er tonto y er listo

En esto llega er tonto ve a la vaca y empieza a hacerle reverencias a quitarle las moscas y lavarle detrá de las orejas y empieza a charlar con ella y le dice

* “bueno vaca ya que te estoy cuidando un cachito tierra me darás ¿no?”.

La vaca aunque no sabe de qué habla er tonto le sigue la corriente con tal de que le siga alabando y le dice (la vaca habla en cani)

* “aro cabeza yo te doy tó er cacho que tú quieras pero si me rascas el lomo primero habe”

y er tonto se pone a rascarle el lomo

- “illo cabesa ahora me va a rascar tor culo que yo no soy como la lechera y con er rabo no mato ni una mosca”

y er tonto con cara de compungido se dispone a rascarle la trasera cuando de repente aparece el listo (que habla en cubano)

-¿qué hases huevo?

Y dice er tonto

- “ná aquí a ver si me camelo un poco a la vaca porque dijo Dios que los mansos heredarán la tierra y a ver si cuando se la dé me da un cachito de tierra pá hacerme un chalesito”.

Er listo le dice

-“ay! La noche te confunde tonto. Tú no ves que lo que quiere decir es que los humildes y mansos que se inclinan a Dios son los que heredarán la Tierra”

en esto er tonto empieza a inclinarse tipo Torre de Pisa pero como se cae lo intenta muchas veces. Er listo le dice

-“qué hace tonto?”

y er tonto le dice

- “inclinándome jefe”

-. Uf! Tú eres más tonto de lo que pensaba

Y er listo le da un paseo y ve a una persona ayudando a otra ciega ayudando a cruzar (varios ejemplos de personas humildes, buenas y mansas) y después del paseo le dice er listo ar tonto

* ¿ves tonto? estos son los que heredarán la tierra porque son mansos y si todos fuéramos así la tierra sería más feliz, por eso Dios dijo y los mansos poseerán la tierra”

Y dice er listo

“ah! Ciego! Vente pá cá que te va a jartá de cruzar carreteras conmigo! Y ya verás tú er piso que me voy a hasé con jacusi y tó”

Entonces er listo empieza a darle collejas al tonto y los dos se van corriendo

**Marcha al Área Recreativa “Los Llanos del Campo”**

Duración de la marcha: 2 horas

La marcha se hará niños contra niñas, para ello se hará una prueba inicial y el que gana saldrá con una ventaja de 5 minutos. La marcha comienza en un sendero que sale de la parte alta del pueblo, por lo que cuando salga el grupo habrá una gymkhana de pistas y orientación (con una brújula) hasta dar con el sendero.

Prueba inicial: todos los niños se ponen en un grupo y en otro grupo las niñas y se ata con fixo a cada grupo como un manojo de espárragos, tienen que hacer una carrera de obstáculos, el grupo que llegue primero a la meta gana. El ganador saldrá 5 minutos antes

Gymkhana: hasta el comienzo del sendero: los grupos competirán por encontrar lo antes posibles mediante las pistas que se van encontrando

Sendero: El sendero es ascendente pero no es muy largo hay dos problemas: a) la primera parte está llena de zarzas y, en ocasiones se estrecha el sendero, así que tenemos dos opciones terminar el sendero como los nazarenos que se autoflagelan en la semana santa de Cuenca o decirle a los niños que se pongan un pantalón largo para esa parte del sendero, b) el tramo final es por carretera que aunque pasan pocos coches tendremos que estar pendientes los monitores de ir bien atentos porque la carretera tiene muchas curvas y hay tramos donde no hay arcén.

Llegada a los Llanos del Campo, esto un área recreativa con merenderos, amplia pradera, hay dos porterías de fútbol. Hay una casa del ayuntamiento que se usa para romerías y poco más por lo que intuyo que estará cerrada, y tiene un amplio porche donde se puede celebrar la misa. El problema está en que no sé cuánta gente habrá y si será un sitio apropiado para hacer la misa.

Propongo que celebremos la misa en función de cómo esté aquello y si no es idóneo lo dejemos para la tarde en el camping (creo que es el punto más importante del campa y no me gustaría que los niños se distraigan con otra gente o cosas)

Si hay misa genial y si no partido de fútbol niños contra niñas!!!

**Ghymkhana de los mansos niños contra niñas**

Se harán 5 grupos de niños y 5 grupos de niñas, cada grupo comenzará con 10 puntos (es decir, con 10 tarjetitas que ponga “1punto”) se harán 5 pruebas, de forma que coincidan en cada prueba un grupo de niños y otro de niñas, al grupo que pierda se le quitará un punto. También habrá algunos monitores encargados de hacer perrerías a los niños (tirarle cubos de agua, asustar…) el grupo que se queje (es decir, que no sea manso) perderá otro punto.

Cuando termine la gymkhana se hará recuento total de puntos entre niños y niñas, el que conserve más puntos será el equipo ganador.

Pruebas:

* **El crucero:** un niño en una bici tendrá que pasar al grupo entero de una zona A a una zona B sin que sus compañeros toquen el suelo
* **Los cohetes:** los grupos tendrán que preparar un cohete de vinagre el que consiga tirar el cohete primero gana
* **Tensión superficial:** el que consiga meter más gotas de agua dentro de una moneda de 5 céntimos gana
* **El puzzle:** un jugado tiene un dibujo, ese mismo dibujo ampliado está dividió a modo de puzzle en varias fichas. Cada miembro de su grupo que está con los ojos vendados tendrá una ficha en su cabeza. El equipo que consiga armar antes el puzzle gana
* **La batalla:** se tapará una portería con telas y cada grupo se pondrá a cada lado de la portería en una zona delimitada, tendrán que tirarse globos de agua por encima del larguero. Lógicamente los grupos no se ven, gana el grupo que menos miembros hayan sido “bombardeados”

**Velada: Juego de estrategia: Master and Comander**

El campamento va a ser atacado por las tropas rebeldes (monitores). los niños son dividiso en comandos (grupos de 6 miembros) todos los comandos luchan para salvarse ya que no habrá materiales suficientes para que se puedan salvar todos y sólo hay una manera pidiendo SOS en una zona determinada con una bengala. Para ello tendrán que recoger varios elementos que le permitan hacer una bengala y llegar hasta la zona indicada en el mapa y construir la bengala.

No hay materiales para todos los comandos, por lo que hay que ser rápido y astuto para conseguirlos antes de que se acaben.

Cada grupo estará formado por 6 miembros 4 soldados, 1 sargento y 1 capitán. Cada grupo contará con 15 balas de pintura. Si el capitán es “herido” por una bala de pintura, el grupo no podrá salvarse.

Se les dice a los chavales que se pongan ropa de camuflaje y se viste a cada niño con una bolsa de basura.

## 

## Día 3: EL REINO DE LOS QUE SUFREN.

*Dichosos los que sufren, porque ellos recibirán consuelo* *(Mt 5,5)*

8:30 A levantarse

8:45 Oración

9:00 Desayuno

10:00 Motivación

10:30 Actividad de la Mañana

13:30 Tiempo Libre

14:00 Almuerzo

16:30 Talleres

18:30 Preparación de la Velada

20:00 Ducha

21:00 Cena

22:15 Actividad de la noche

23:45 Oración

00:00 A dormir

Hay personas que tienen muchos sufrimientos en esta vida y todos pensamos ¡ Pobrecito ! Pues Cristo dice: Feliz el que sufre, porque ese dolor bien llevado le ayudará a llegar más fácilmente al cielo. Si unes tu sufrimiento a de Cristo, ayudas a tu propia salvación y a la de otros hombres.

**Actividad de la Mañana** JUEGOS CON AGUA

80 niños. Los niños se dividen en grupos de 8. Son 5 actividades.

BOTELLA DE COCACOLCA VACIA – CUCHARAS – CUBO CON AGUA: Juego que durará X tiempo. Se coloca la botella a unos 5 metros del cubo de agua y con cucharas hay que ir poco a poco sacando agua del cubo para rellenar la botella. Pasado el tiempo gana el que haya conseguido llenar más la botella.

PISCINA – MUCHOS TRAPOS – CUBO VACIO: Se tiran los trapos en la piscina tienen que estar hundidos y serán de distintos tamaños. El objetivo es bucear para sacar los trapos de la piscina y escurrirlos en el cubo para ir llenándolo. Una vez escurridos tendrán que tirar el trapo de nuevo al agua y lanzarse a por otro. El cubo no debe estar cerca de la piscina. Ganará el equipo que pasado el tiempo haya llenado mas el cubo.

ROLLO DE PAPEL – CUBO CON AGUA – VENDAS PARA LOS OJOS: De cada equipo eligen a un niño al que se le venda los ojos. Una vez vendados se le hace girar 4 veces sobre sí mismo y los demás miembros del equipo tendrán que guiarlo hasta un cubo lleno con agua y bien sujeto en el suelo. Al lado de este habrá un rollo de papel del que cogerá un poco, lo mojará y, otra vez mediante ayuda tendrá que tirárselo al jugador contrario y acertar. Habrá un rollo de papel y un cubo de agua por equipo. Si aciertan y hay tiempo se escogerá a otro jugador. Todo esto será dentro de un círculo o cuadrado dibujado en el suelo en el que no podrán entrar los otros miembros del equipo.

GLOBOS DE AGUA - CUBOS: Cada equipo tendrá que conseguir el mayor número de globos posible. Cada equipo tiene en un extreme un cubo lleno de globos de agua y en el otro, a unos 10 o 20 metros, un cubo vacio donde deberán llevar los globos. Tienen que llevarlo entre dos niños y sujetándolos solo con la frente. Si en el trayecto lo tocan con la mano ese globo no cuenta como punto. Ganará el equipo que más globos consiga.

LA CROQUETA: MUCHA HARINA Y MUCHA AGUA. Uno de los niños por equipo tendrá que ensuciarse. Se mojará y los compañeros tendrán que cubrirlo con harina. Ganará el niño que, a ojo del monitor, mejor haya quedado.

**Actividad de la noche**. *En busca del tesoro.*

La actividad de la noche será una especie de yincana en los niños en grupos de 8 tendrían que encontrar un tesoro. Cada grupo tendría que ir acompañado de un monitor. Las pistas de la gynkana estarían bien escondidas por el recorrido pero tendría que ver el lugar para situarlas exactamente.

## Día 4: EL REINO DE LA JUSTICIA.

*Dichosos los que tienen hambre y sed de justicia, porque  esos van a ser saciados (Mt 5,6)*

8:30 A levantarse

8:45 Oración

9:00 Desayuno

10:00 Motivación

10:30 Actividad de la Mañana

13:30 Tiempo Libre

14:00 Almuerzo

16:30 Talleres

18:30 Catequesis

20:00 Ducha

21:00 Cena

22:15 Actividad de la noche

23:45 Oración

00:00 A dormir

**Motivación** (Bienvenidos al reino de la justicia, donde aquellos que tengan hambre y sed serán saciados)

**Actividad de la mañana**: *Gymkana*

-Como estamos en el reino de los justos se colocara un monitor con una toga prefabricada simulando ser un juez.

-Cada grupo recibirá dos canica por cada prueba superada el grupo que mas canicas consiga al final de la Gymkana será el ganador.

-La Gymkana constara de 8 pruebas que serán las siguientes:

1. CARRERA DE GUSANOS: Se jugara mediante dos grupos y a cada grupo se le entregara un gran globo de agua de diferente color. Los dos grupos se colocaran en el suelo sentado formando una fila. El globo ira pasando de alante y hacia atrás y el último de cada grupo al llegarle el globo tendrá que colocarse el primero sin que se le caiga el globo. Al grupo que se le rompa o se le caiga el globo tendrá que ir a llenar u coger otro globo. “Si los monitores los hemos llenado antes de la prueba”. El grupo ganador será el primero en llegar a la meta anteriormente estipulada.

2. APAGA LA VELA: Esta prueba consistirá en que dos grupos alcancen trasladar el mayor numero de velas sin ser apagadas. El grupo que no está transportando velas tendrá que apagárselas con un vaso de agua a una distancia determinada. El grupo que mas velas encendidas traslade será el ganador.

3. HACER REIR AL JUEZ: Para esta prueba se necesitara un monitor vestido como de juez al cual el grupo que haga esta prueba tendrá que encontrar al juez y contarle un chiste u otra parrafada para conseguir que este se ría. Este juez les entregara una sonrisa de cartulina y tendrán que entregársela al monitor que explica la prueba.

4. RELATOS JUSTOS: Esta prueba se realizara por grupos individuales, cada grupo tendrá que ir un sabio que se encontrara en una especie de templo “hecho con cartones y celo”, donde tendrán que interpretar una pequeña historia que ellos crean que es justo y lo que no. Si no convencen al sabio con su historieta tendrán que realizar alguna petición que les diga el sabio para pasar la prueba.

5. FORMA PALABRAS: Este juego se jugara con dos grupo, los cuales cogiendo letras recortadas de un cubo tendrán que formar palabras que anteriormente habrá dicho el monitor de dicha prueba. el primero que consiga formar las cinco palabras ganara la prueba y el que no se llevara solamente una canica, con opción a repetir la prueba obteniendo tan solo una canica ya que tiene la otra.

6. RELLENAR LA COPA: En esta prueba cada equipo se colocara un vaso lleno de agua en la cabeza, mientras el equipo contrario les tendrá que hacer cosquillas con una pluma, para conseguir que se les derrame el vaso. Al concluir3 minutos el equipo que más agua haya conseguido acumular ganara la prueba.

7. TIRAR SOLDADOS: Esta prueba consistirá en que cada grupo tendrá colocada varias botellas de plástico con un culo de agua. Cada equipo deberá derribar las botellas del contrario con bolas de papel y agua. El que derribe antes las botellas del contrario ganara la prueba.

8. ADIVINA QUIEN SOY: Esto consiste en que el monitor de esta prueba tendrá palabras colocadas en el cuerpo, que identifiquen a un personaje famoso. Nada más que puede responder si o no, el grupo que adivine quien es habrá pasado la prueba.

**Catequesis**

Mayores:

Proyección del corto “El Circo de la Mariposa” viene el vídeo completo en youtube.

Tras la proyección reflexión con los chavales y relacionar lo visto con las bienaventuranzas.

También se puede enseñar posteriormente un vídeo del protagonista del corto que habla de su vida real.

Aquí os dejo los enlaces

<http://www.youtube.com/watch?v=Iew6A7yC9uE&feature=PlayList&p=F0B490A3F297A2E7&playnext_from=PL&playnext=1&index=5>

<http://www.youtube.com/watch?v=Zs9x0YquxFw&annotation_id=annotation_622043&feature=iv>

<http://www.youtube.com/watch?v=X_XW6Y-K3QE&feature=related>

Pequeños:

Para este día todos los pequeños ya se conocerán entre sí, intentaremos ponerlos por grupos de no más de 15 y que entre sí sean amigos. Cada grupo hará su dinámica por separado (creo que esta dinámica no funcionaría si son más de 15 o 20 niños)

Antes de empezar la dinámica les explicaremos a los niños qué son las bienaventuranzas y cuáles son, poniéndonos en su nivel y con ejemplos claros. Hay que hacer un cartel grande que ponga lo siguiente:

**Bienaventurados los pobres**

Alguien que te prestó algo sin pensárselo

Alguien que no presume de todo lo que tiene

Alguien que se alegre de lo bueno que te pasó

**Bienaventurados los mansos y pacíficos**

Alguien que no se enfadó contigo y sin embargo tenía motivos

Alguien que intenta hablar antes que enfadarse, gritar o llorar de rabia

**Bienaventurados los que sufren**

Alguien que aguanta tus enfados sin molestarse

Alguien que hizo algo que no quería, pero que lo hizo para que tú o los demás estuvierais contentos

**Bienaventurados los justos**

Alguien que repartió lo que tenía entre todos (por ejemplo chuches)

Alguien que intentó que tú hicieras las paces con otra persona

**Bienaventurados los corazones limpios**

Alguien que no dice mentiras

Alguien que te apoya cuando lo necesitas

Alguien que sientes que te quiere de verdad

Después les pondremos un papel en la espalda y con una música de fondo tipo Enya, tendrán que escribir a los compañeros dando gracias a aquellos amigos por haber actuado como “bienaventurados”. Por ejemplo “gracias porque nunca te has enfadado conmigo” (bienaventurados los mansos) o, por ejemplo, “gracias porque me has prestado una camiseta” (bienaventurados los pobres), etc.

Después se nos sentamos en círculo, nos quitamos el papel de la espalda y ponernos en común lo que nos han escrito y lo que hemos sentido.

Terminamos con una reflexión final sobre el sentido de las bienaventuranzas y explicándoles qué podemos hacer para ser “bienaventurados”.

IMPORTANTE: El tiempo es de 1 hora, pero la duración de estas dinámicas depende de lo que dé el grupo de sí, por lo que si dura media hora, no pasa nada. Hay que intentar no alargar el tiempo más de la cuenta porque la dinámica pierde la intensidad y los chavales se dispersan, no mantienen la atención y todo pierde el sentido

**Actividad de la noche:**

Esta noche es la noche del miedo, pero los niños no van a saber nada hasta que estén metidos en el ajo.

*[Como habrá niños que no quieran hacer la noche del miedo, y no les vamos a obligar, pero tampoco se puede preguntar antes de empezar la actividad (porque los demás sabrían que es la noche del miedo, lo cual restaría mucha gracia al asunto), lo que propongo es que a principio del campamento se pregunte que en caso de que hubiera una noche del miedo, quién no quiere participar. Esos niños se marcan en el dossier y en la noche del miedo ellos formarán uno de los grupos para hacer las actividades, pero en lugar de comenzar a jugar les llevaremos a la cocina o a una cabaña y les pondremos una película de Disney]*

Una vez formados los grupos (¿Nueve? Para que sean impares, o 10 si resulta que son muchos los niños que no quisieron hacer noche del miedo), a cada uno se le dejará llevar una linterna por si hiciera falta, y se le asigna un lugar del campamento donde habrá un monitor por prueba. Sólo habrá dos tipos de pruebas, la prueba A y la B (dos monitores hacen la A y otros dos la B), las cuales son mero trámite y serán totalmente asépticas, sin ningún matiz acongojante ni nada que haga sospechar lo que venga después. Como he dicho antes, el equipo 9 (el de los miedosillos) se les enviará a parte a ver la peli, a contar chistes o a lo que propongáis

Prueba A: ¡¡¡Camarero, una de pingüino!!!

*Equipos 1 y 5, 2 y 6; y luego 3 y 7, 4 y 8*

Los dos equipos se encuentran en el punto de partida de una pista con algún que otro obstáculo (desde árboles, cajas… Lo que sea que haga el circuito más divertido). En ese punto de partida tienen un barreño con agua, vasos de plástico y una bandeja por niño. Cada uno llena un vaso de agua, los coloca en la bandeja y tiene que llevarlo sin que se le caiga hasta la meta, donde cada equipo tendrá una jarra en la que echarán el agua que les quede en el vaso. La gracia es que lo harán con los pies atados, andando como pingüinos. El equipo que antes llene su jarra ganará una tarjetita acreditativa que supuestamente al final tendría que servir para algo…

Prueba B: El Pontesilla

*Equipos 3 y 7, 4 y 8; y luego 1 y 5, 2 y 6*

Los dos equipos se encontrarán con varias sillas, concretamente dos menos del número de niños que compongan el grupo, es decir, que si el grupo es de 10 niños, pues habrá 8 sillas. Las sillas están en fila en el inicio de un recorrido recto, más o menos el doble de grande que la longitud de la fila de sillas, y tendrán que cruzar el trecho que les falta sin pisar el suelo. Para ello tendrán que ponerse de pie sobre las sillas, apretarse unos con otros e ir construyendo in situ un puente. El que esté más cerca de la orilla debe dejar una silla libre (ya digo que hay que apretarse) para cogerla desde arriba, e ir pasándosela unos a otros hasta llegar al último, que la deja en el suelo y avanzan un poquito más. Igualmente, el equipo que llegue antes ganará una tarjetita que no servirá para nada más que para encubrir lo que llega ahora.

Un monitor marcará con un silbato el fin de la prueba (¿5 minutos, 7, 10? Allí lo veremos), y al acabar se les manda a hacer la otra prueba. A la mitad del segundo juego se escuchará un grito (o un petardo previo, una traquilla o algo, porque un grito solo a lo mejor no se escucha bien), pero los monitores que estén haciendo pruebas deben hacer como si no pasase nada, mostrándose intranquilos pero animando a seguir la prueba.

El resto de monitores se supone que están haciendo las demás pruebas, pero en realidad están a parte preparándose. Alguno de los monitores que no se habrá disfrazado, se acercará corriendo a las pruebas, y dirá al oído algo al monitor de prueba, el cual paralizará momentáneamente el juego, mandando a los chavales para que vayan todos (monitor incluido) a un punto donde todos los grupos se encontrarán. Todos los monitores discuten entre ellos, alterados, diciendo hacia dónde ir, hablando de esconder a tantos niños.... Es entonces cuando otro monitor se acerca gritando alertando a todos, justo antes de ser devorado por alguien, o algo…

…

Y aquí comienza la noche del miedo, los monitores tratan de proteger a los niños mandándoles correr de un sitio a otro, guiándoles hacia algún escondite como los baños (donde evidentemente, habrá otro monitor disfrazado que les estará esperando…) y van cayendo como moscas, hasta que finalmente sólo queden los niños corriendo de un lado a otro.

## Día 5: EL REINO DE LA MISERICORDIA.

*Dichosos los que tienen compasión de los demás, porque también Dios la tendrá con ellos* *(Mt 5,7)*

8:30 A levantarse

8:45 Oración

9:00 Desayuno

10:00 Motivación

10:30 Actividad de la Mañana

13:30 Tiempo Libre

14:00 Almuerzo

16:30 Talleres

18:30 Preparación de la Velada

20:00 Ducha

21:00 Cena

22:15 Actividad de la noche

23:45 Oración

00:00 A dormir

**Actividad de por la tarde (18:30-20:00)**

El objetivo de la actividad consiste en conseguir formar la palabra del reino, es decir, MISERICORDIA. Para ello habrá 5 pruebas, los niños tendrán que pasar cada una de las pruebas para conseguir las correspondientes sílabas de la palabra: MI-SE-RI-COR-DIA, cinco sílabas y cinco pruebas.

Tendremos que formar 10 grupos de niños y en cada actividad tendrán que competir dos grupos, el que gane se lleva la sílaba y que el que pierda para poder conseguirla también tendrá que hacer alguna “pollada” que le diga el monitor correspondiente. Debemos intentar que no siempre coincidan los mismos equipos que compiten en las diferentes pruebas.

**1º Prueba “ pasador” Sílaba MI**:

Consiste en pasar con una cuchara que se sostiene con la boca una pelota de ping pong de un compañero a otro del mismo equipo para llevar la pelota hasta un cubo que estará a cierta distancia. Los niños no pueden dar ningún paso con la pelota en la cuchara de manera que hagan una cadena para poder llevarla al cubo. El equipo que tenga más bolas en el cubo es el ganador.

**2º PrueBa “corredor” Sílaba SE:**

Se trata de que un miembro de un equipo realice contra otro miembro del otro equipo una carrera de obstáculos que yo pondré, así hasta que corran todos los miembros uno contra otro. El equipo que más carreras haya ganado será el ganador.

**3º Prueba “tirador” Sílaba RI:**

Hay unos cuantos tirachinas y globos, iguales para cada equipo. El equipo que más globos explote o a más globos le de, ya se verá, será el ganador.

**4º Prueba “saltamontes” Sílaba COR:**

Se basa en que habrá dos combas largas, una para cada equipo, y cuatro monitores moviéndola. Se irán metiendo miembros de cada equipo en sus correspondientes combas, el equipo que en más ocasiones aguante más con el mayor número de miembros será el ganador.

**5º Prueba “pececillos”** **Sílaba DIA:**

Unos cuantos objetos se encuentran dentro de la piscina y en ella se encuentran dos cocodrilos (monitores) uno para cada equipo. Los miembros del equipo deben intentar coger el mayor número de objetos y depositarlos en un sitio, evadiendo al cocodrilo que este en su contra. El equipo que tenga más objetos será el ganador.

**Actividad de por la noche (22:15-23:45)**

Consiste en un juego que jugamos en el campamento que yo fui, es largo de explicar, pero básicamente consiste en dividir el terreno en dos partes, al igual que los niños en dos equipos, cada uno pertenece a un campo. Los dos equipos tienen unas banderas que deben esconder para que no las consiga el equipo contrario, este último debe intentar conseguirlas.

Me faltan algunos detalles del juego por explicar, pero los diré en la reunión, aunque el juego consiste básicamente en lo que he comentado brevemente.

**Materiales**

Pelotas de pinpon, cucharas de plástico, cubos, tirachinas y globos, dos cuerdas largas para comba grande.

## Día 6: EL REINO DE LA PAZ.

*Dichosos los que trabajan por la paz, porque a esos los va a llamar Dios hijos suyos* *(Mt 5,8)*

8:30 A levantarse

8:45 Oración

9:00 Desayuno

10:00 Motivación

10:30 Actividad de la Mañana

13:30 Tiempo Libre

14:00 Almuerzo

16:30 Talleres

18:30 Preparación de la Velada

20:00 Ducha

21:00 Cena

22:15 Actividad de la noche “fiesta hippie”

23:45 Oración

00:00 A dormir

**Actividad de la mañana**

Se divide a los niños en ocho grupos, y van completando las pruebas en grupos de dos en dos de forma rotatoria

1. **Volleyball al agua**

* Necesitas muchos globos llenos de agua, toallas y una red de voleibol. Se forman dos equipos, y se echa a suerte que equipo empieza. Éste debe colocar un globo sobre la toalla e impulsarlo para lanzarlo y el otro equipo no debe dejarlo caer y debe lanzarlo de nuevo al equipo contrario. Si un equipo deja caer el globo y no lo atrapa con la toalla, es un punto a favor del otro equipo, al final gana quien tenga el mayor puntaje.

1. **Globazos**

* Los niños son numerados, y cada uno debe inflar un globo y atárselo al tobillo. Se dice un número y los dos niños con ese número tienen que ir al centro del lugar y tienen que explotar el globo de su oponente. El primero que lo explote gana un punto para su equipo. El equipo con más puntos gana.

1. **Mosqueteros**

* Cada niño tendrá atado un globo a la cintura y un globo de los largos con un pinchito en la mano, el cual le servirá como espada. El propósito del juego consiste en reventarle el globo a todo aquel que no es su compañero de equipo. Al final del tiempo establecido el grupo con más globos intactos será el vencedor.

1. **Guerra de trincheras**

* Consiste en lanzarse bolas plásticas entre los equipos. Ganará el equipo el cual al finalizar el tiempo establecido tenga menos bolas en su área designada a proteger.
* En cada prueba se le dará a cada equipo una de las cuatro partes del mapa que necesitarán para la prueba final.
* En las pruebas que ganen como premio obtendrán una pista más que les facilitará la conclusión de la prueba final.
* **Prueba final: La búsqueda de la paz**
* En este juego tienen que encontrar “la paz”. Para ello se les otorgará un mapa con las pistas para hallarla. El primero en encontrarla será el ganador.

**Catequesis**

**Hacer un cubo en 3D de papel (dinámica de representación de un Mundo injusto)**

Haremos 4 grupos de 20 más o menos que harán la dinámica por separado. Está dinámica no la pueden hacer más de 20 chavales a la vez. Estaría bien mezclar mayores y pequeños en los grupos.

Cada grupo se dividirá a su vez en 3 grupos

Grupo 1: a este grupo se le darán todos los materiales necesarios para construir el cubo, papel, reglas, tijeras, pegamento, colores, etc.

Grupo 2: se le dará papel y tijeras

Grupo 3: se le dará sólo el papel

Todos los grupos tienen que intentar construir el grupo. Lógicamente algunos lo harán mejor que otros. Después se pone en común

Después los grupos expondrán lo que han sentido y se hará un paralelismo con la situación del mundo, ricos y pobres.

* La conclusión a la que se debe llegar es que si todos intentáramos hacer lo que se nos dice en las bienaventuranzas seguro que el mundo no estaría tan mal repartido.
* **Actividad de la noche**
* **Fiesta Hippie (Disco)**

## Día 7: EL REINO DE DE LOS CORAZONES LIMPIOS.

*Dichosos los limpios de corazón, porque esos van a ver a Dios* *(Mt 5,9)*

8:30 A levantarse

8:45 Oración

9:00 Desayuno

10:00 Motivación

10:30 Actividad de la Mañana

13:30 Tiempo Libre

14:00 Almuerzo

16:30 Talleres

18:30 Preparación de la Velada

20:00 Ducha

21:00 Cena

21:45 Correo.

22:15 Actividad de la noche

23:45 Oración

00:00 A dormir

**Motivación.**

Hoy el viajero llegará al Reino de los Corazones Limpios. Cuál será su sorpresa cuando ve que los habitantes de este país son “chachas” y limpiadoras cuyos nombres son Bondad, Generosidad, Sinceridad…., que se pasan el día limpiando la suciedad y las cosas malas de los corazones. Estas malas personas se llaman Maldad, Egoísmo, Mentira…Unos monitores tendrán que hacer de limpiadoras y otros de maldades. Al final, las limpiadoras dicen que para tener un corazón limpio, tendrán que currárselo. Ya sabrán cómo….

**Marcha corta**. *“Paseo por el rio Majaceite”*

Visita a piscifactoría, museo del agua y paseo por el río

En el momento de descanso entre la ida y la vuelta habrá tiempo libre, pero aparecerá una de las limpiadoras de antes diciendo que aquello es una porquería, y les dará a cada niño un papel con forma de corazón y un boli para que apunten algo que hayan hecho mal en lo que llevan del campamento (seguro que algo habrá…). Cuando lo hagan, se lo darán a la limpiadora y ésta se irá.

**Actividad de la tarde:** *Mundiales… de Todo Corazón.*

Hola, Corazones. La actividad de la tarde será, pues eso, unos mundiales. Los chavales se dividirán en 10 grupos (suponiendo que sean unos 80 en total). Si van menos niños, pues menos grupos y ya está. Será una gymkhana en la que se enfrentarán un grupo contra otro en distintas y ocurrentes “disciplinas deportivas”, que se desarrollarán de manera simultánea. Todos los niños han de participar en cada prueba.

Los equipos rotarán en sentido inverso uno de otro, a la vieja usanza. Si las pruebas están situadas en círculo, un equipo rotará en el sentido de las agujas del reloj y el otro al contrario. (Con un croquis se entiende mejor). El equipo ganador en cada prueba se le dará un corazoncito de papel, a modo de punto.

Las pruebas finalizarán cuando se toque la corneta, y los equipos rotarán. Cuando todos los equipos hayan hecho las pruebas, irán al centro del campa para el recuento final.

Las competiciones son las siguientes:

1º La Carrera de Sacos: Creo que es bastante explícito, ¿no? Deberán correr hasta un sitio y volver. El que antes llegue gana. Luego la siguiente pareja, y así sucesivamente.

2º La Justa Medieval: Los más grandes y fuertes de cada equipo harán de caballos, y los más peques serán caballeros montados en los caballos. Cada jinete tiene colgando un pañuelo en la parte del culete. El objetivo es quitarle el pañuelo a los caballeros rivales, el cual quedaría eliminado, y obviamente que no te quiten el tuyo. Gana el equipo que más caballeros tengan montados.

3º El Matá: Se trata de que los dos equipos se enfrenten en el clásico juego del “matar”, sólo que en este caso los miembros del equipo que sean golpeados con la pelota serán eliminados. El equipo que al finalizar el tiempo tenga menos miembros eliminados gana.

4º La regata: Se trata de una carrera en la piscina, con tablas de “surf”. Se desarrollará de idéntico modo que la carrera de sacos.

5º Los Cien Metros-Lisiados: Se trata de una carrera de obstáculos, pero con los ojos vendados. La carrera será en fila de uno, y todos estarán ciegos salvo el primero de la fila, que podrá ver los obstáculos. El equipo más rápido, gana.

**En la cena**, al lado de cada plato, tendrá cada niño un corazón limpio, con un imperdible, como si fuera una medalla. Lo guardarán para la oración de la noche.

**Actividad de la noche:** *Dependiendo de…*

El día de hoy es bastante intenso: la marcha corta, la gymkhana…así que no sé cómo estarán de cansados los chavales. De modo que se plantean dos opciones:

1. Si lo niños están agotados, se hará una “noche de las sensaciones” de esas, como la que se hizo el año pasado.
2. Si los niños tienen todavía energías, se hará un…¡¡¡Poli-Ladron!!!

Suponiendo que se dé la opción B, éstas son las reglas:

Como son demasiados niños, he pensado en hacer dos cuerpos de policías, y dos bandas de ladrones, que jugarán en el mismo terreno. De modo que habrá dos cárceles y dos refugios de ladrones. He metido algunas variantes, para que la cosa esté más entretenida.

Un equipo de ladrones será rojo, y el otro azul. Los policías no hacen falta que lleven color, eso sí llevaran una placa roja o azul.

A un cuerpo de policía se le dará placas rojas: tendrá que capturar a los ladrones rojos, y encarcelarlos en la prisión roja. Al otro cuerpo se le dará placas azules: tendrá que capturar a los ladrones azules, y los encarcelará en la prisión azul. Sin embargo, si un policía rojo (encargado de cazar ladrones rojos) se cruza con un ladrón azul, podrá detenerlo, aunque no podrá encerrarlo en la cárcel. Tendrá que encontrar a un policía azul para que, entre los dos, lo puedan meter en la cárcel azul.

Los ladrones podrán refugiarse en cualquiera de los dos refugios, aunque no pueden estar demasiado tiempo en casita (los monitores nos encargaremos de eso). La misión de los ladrones es ir salvando a sus compañeros encarcelados, sean rojos o azules, chocándoles la mano.

Una regla que hay que velar que se cumpla: los policías no pueden hacer “perrito-guardián”, ni en la cárcel ni en el refugio de los ladrones. Para ello, es necesario que haya un monitor en cada refugio y en cada cárcel, para que guarde la distancia de vigilancia que se permite, y vea las placas de los policías, para que no haya trampas.

Por cierto, estaría chulo que los monitores participaran en el juego, ¿a qué sí? :D

**Oración de la noche.**

En la oración de la noche, comentaremos que durante el día nos lo hemos currado: hemos hecho mucho ejercicio, hemos colaborado en equipo…, y gracias también a la ducha, hemos limpiado de “suciedad” nuestros corazones. Por eso vamos a quemar los corazones “sucios” con los pecados, que hicimos en la marcha por la mañana. Y es por eso también que tenemos las “medallitas” de los corazones limpios que dimos en la cena. ☺

## Día 8: EL REINO DE LOS PERSEGUIDOS.

*Dichosos los perseguidos por ser justos,porque de ellos es el Reino de los Cielos* *(Mt 5,10)*

8:30 A levantarse

8:45 Oración

9:00 Desayuno

10:00 Motivación

10:30 Actividad de la Mañana / Preparación de la Velada

13:30 Tiempo Libre

14:00 Almuerzo

16:30 Talleres

18:30 Preparación de la Velada / talleres

20:00 Ducha

21:00 Cena

21:45 Correo.

22:15 GRAN VELADA!!

23:45 Oración

00:00 A dormir

## Día 9: EL REY JESÚS.

*Mi reino no es de este mundo (Jn 18, 36)*

8:45 A levantarse

9:00 Oración

9:15 Desayuno

10:00 Hacer maletas

10:30 Ficha campamento (opinión) / recordatorios y entrega premios

12:30 Vuelta a Sevilla.