

**Facultad de educación de Palencia**

**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**PROPUESTA DE CAMPAMENTO EDUCATIVO SIGUIENDO LA  
METODOLOGÍA SCOUT**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**AUTORA: BERTA PÉREZ GORDO**

**TUTOR: LUCIO MARTÍNEZ ÁLVAREZ**

**PALENCIA, 2022**

## Resumen

En el siguiente Trabajo Fin de Grado podrás encontrar como objeto principal la propuesta de un campamento educativo de 10 días durante el mes de junio basado en la Metodología Scout, que ayude a entender la posibilidad de una mayor interdisciplinariedad entre la Educación Física y el resto de materias. Para ello, por un lado, buscaremos encontrar los puntos de unión entre el Método Scout y el currículum de Educación Primaria para generar una interdisciplinariedad que demuestre la importancia de la Educación Física y de la naturaleza dentro de todas las asignaturas que se imparten en el aula. Y por otro se preparará una actividad de campamento que responda a las necesidades educativas de los escolares y les ofrezca posibilidades que no pueden darse fácilmente en entornos de escolarización habitual.

## Abstract

In the following Final Degree Project, you can find as the main object the proposal of a 10-day educational camp during the month of June based on the Scout Methodology, which helps to understand the possibility of greater interdisciplinary between Physical Education and the rest of the subjects. To do this, on the one hand, we will seek to find the points of union between the Scout Method and the Primary Education curriculum to generate an interdisciplinary nature that demonstrates the importance of Physical Education and nature within all the subjects taught in the classroom. On the other hand, a camping activity will be prepared that responds to the educational needs of schoolchildren and offers them possibilities that cannot easily occur in normal schooling environments.

**Palabras clave:** Medio Natural, Metodología Scout, Educación Física, Campamento, Programación, Pequeños Grupos.

**Key words:** Natural Settings, Scout Methodology, Physical Education, Camp, Programming, Small Groups.

# ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN .....	6
<b>1. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>7</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>11</b>
<b>3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>12</b>
3.1. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL MEDIO NATURAL .....	12
3.2. ¿QUÉ ES EL ESCULTISMO? SUS INICIOS.....	14
3.3. EL MÉTODO SCOUT MSC .....	16
<b>4. METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>24</b>
<b>5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>26</b>
5.1. Objetivos .....	26
5.2. Elección de la zona y estudio de la misma .....	26
5.3. Datos de interés sobre la zona .....	28
5.4. Elección de la época del año .....	30
5.5. Previsión de material.....	31
5.6. Previsión del equipo individual y colectivo .....	32
5.7. Sistema de alimentación.....	32
5.8. Sistemas de ayudas y socorro.....	32
5.9. Permisos y autorizaciones necesarias.....	33
5.10. Presupuesto económico .....	33
<b>6. PROGRAMACIÓN .....</b>	<b>35</b>
HORARIOS (ANEXO 5).....	35
AMBIENTACIÓN .....	36
AMBIENTACIÓN DÍA A DÍA (ANEXO 6) .....	37
NOMBRES LUGARES CAMPAMENTO.....	37
PROGRAMACIÓN .....	38
ACTIVIDADES CONJUNTAS.....	38
ACTIVIDADES EN PEQUEÑOS GRUPOS .....	43

MOMENTOS CORPORALES .....	58
<b>7. CONCLUSIONES</b> .....	60
<b>8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA</b> .....	63
<b>9. ANEXOS</b> .....	67
ANEXO 1- PLAN DE EVACUACIÓN .....	67
ANEXO 2- INSCRIPCIÓN Y FICHA ALÉRGICOS .....	72
ANEXO 3- TABLA ALÉRGICOS MENÚ.....	74
ANEXO 4- INSPECCIÓN SANITARIA.....	75
ANEXO 5- HORARIO .....	78
ANEXO 6- AMBIENTACIÓN DÍA A DÍA.....	80
ANEXO 7- VELADA INICIAL .....	83
ANEXO 8- RUTA.....	84
ANEXO 9- BARRACAS .....	85
ANEXO 10- VELADA DE GRUPO .....	88
ANEXO 11- GRAN JUEGO.....	90
ANEXO 12- REGLAS ILLRA .....	95
ANEXO 13- HIMNO ILLRA .....	97
ANEXO 14- VELADA DE CANCIONES Y JUEGOS .....	98
ANEXO 15- INICIO OLIMPIADAS .....	99
ANEXO 16- GUARROLIMPIADAS .....	102
ANEXO 17- VELADA FINAL .....	105
ANEXO 18- JUEGOS.....	107
ANEXO 19- SALÓN RECREATIVO .....	110
ANEXO 20- TALLER CONSTELACIONES .....	112
ANEXO 21- UNO GRAMATICAL .....	113
ANEXO 22- PREGUNTAS .....	114
ANEXO 23- DINÁMICA ESCULTISMO .....	115
ANEXO 24- EXPERIMENTOS MATERIA.....	119
ANEXO 25- KIM.....	121
ANEXO 26- OCA ORTOGRÁFICA.....	122

ANEXO 27- UN TABLERO CON MUCHA ORTOGRAFÍA .....	123
ANEXO 28- RISOTERAPIA.....	124
ANEXO 29- CUENTACUENTOS.....	127
ANEXO 30- DINÁMICA DEBATE .....	129
ANEXO 31- RASTREO NOCTURNO .....	130
ANEXO 32- PREGUNTAS TEATRO EDAD MEDIA, EDAD MODERNA .....	131
ANEXO 33- MISS Y MISTER.....	132
ANEXO 34- CUÑAS MOTRICES CATÁRTICAS.....	133
ANEXO 35- CUÑAS MOTRICES DE DESARROLLO .....	134
ANEXO 36- CUÑAS MOTRICES COMPLEMENTARIAS .....	136

# 0. INTRODUCCIÓN

Educar en el medio natural dentro del área de Educación Física es de suma importancia, pues la combinación de ambas ayuda a generar una armonía entre el desarrollo físico e intelectual de los niños y niñas.

En la actualidad esto se comienza a conocer más dentro del aula, lo que ha conllevado a una mayor utilización de los medios que nos ofrece. Sin embargo, sigue siendo un tema al que la mayoría de los profesores le tienen respeto, pues el desconocimiento genera miedo. Y no me refiero solo a dentro del área de Educación Física, pues esta es la que más ha evolucionado en este aspecto, sino también a todas las demás áreas de enseñanza que se desarrollan en el ámbito escolar. Me explico tenemos la suerte de que la naturaleza nos proporciona un montón de recursos que, si sabemos aprovechar de manera adecuada, nos pueden servir para aprender más y mejor que sentados en un aula.

Educar a los niños en este ambiente natural es fundamental, no solo para su propio desarrollo, sino porque esto puede derivar en un sentimiento de atención y cariño hacia la madre naturaleza que tan necesario es en estos momentos; y la posibilidad de que, a medida que vayan creciendo y madurando, este respeto lo haga con ellos, puede acarrear en un sinfín de beneficios tanto para su evolución como para la de la humanidad y el planeta.

Es en estos tiempos en los que las energías renovables se están intentando hacer un importante hueco en nuestro día a día. En donde el planeta pide a gritos que le cuidemos, cuando los niños y niñas tienen la posibilidad de aprender ahora para generar un cambio notorio mañana.

Para llevar a cabo esta evolución me voy a aprovechar de mis conocimientos sobre la metodología scout y lo que esta ofrece, pues considero que el movimiento impulsado por Baden Powell es un claro ejemplo de cómo se puede educar a niños y niñas manteniendo un continuo contacto con la naturaleza y todo lo que eso conlleva.

# 1. JUSTIFICACIÓN

Para poder justificar por qué he elegido este tema creo que es necesario hacerlo desde dos puntos de vista. Desde un punto más académico, donde desarrolle las competencias que aparecen en este trabajo; y desde uno más personal, en el que mi propia experiencia ha fomentado con creces que lleve este trabajo por un camino concreto y no por otro.

Podemos definir la palabra competencia como aquello que posibilita a una persona o institución a hacer de su poder de decisión y acción.

Para llegar a esta conclusión me baso en el análisis que realiza Lévy-Leboyer (2003) sobre la palabra competencia. Él saca dos conclusiones de esta:

- *Por un lado, lo define como el poder decidir sobre algo, hace referencia a un conjunto de acciones o decisiones que puede adoptar una persona o institución.*
- *Por el otro, es el poseer un saber, es decir, el modo en que las decisiones que una persona o institución ha tomado son buenas.*

Teniendo esto claro, y basándome en las competencias básicas que vienen marcadas en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (pg. 19352). Puedo decir que, si bien no todas se trabajarán en su totalidad, las competencias presentes en la propuesta realizada son:

- Competencia comunicativa lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

Sin embargo, en este no viene reflejada la competencia motriz como una competencia básica, sino específica del área de Educación Física. A pesar de que, como ya sabemos, y se ha ido demostrando a lo largo de los últimos años, la educación física y el cuerpo son una parte fundamental del aprendizaje de los alumnos, tanto en la escuela como fuera de ella. Tanto es así que en el artículo 1 de la Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte aparece reflejado: “La práctica de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte es un derecho fundamental para todos” (pg. 2). Como recogen Vargas Pérez, P. y Orozco Vargas, O. (2003) La actividad física en la etapa escolar crea hábitos de vida saludable que previenen tanto la obesidad como la posible aparición de enfermedades degenerativas. Además de que el niño o niña es capaz de expresar y fomentar su creatividad, así como le permite conocerse, respetarse y valorarse para, de esta forma, poder hacerlo también con los demás.

Según la ORDEN EDU /519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, debemos trabajar la “Toma de conciencia, interiorización y representación de las posibilidades y limitaciones motrices de las partes del cuerpo. Valoración de la propia realidad corporal, respetando la propia y la de los demás” a lo largo de la Educación Primaria.

También en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, se destaca la importancia de la presencia del cuerpo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin embargo, esto pasa desapercibido en muchas ocasiones por los maestros, que se olvidan de la presencia del cuerpo en el aula.

Y, a pesar de este aumento de su importancia, las horas que marca el currículum de Educación Primaria, reflejado en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, para impartir el área de Educación Física se alejan desde mi punto de vista de la necesidad real. Siendo estas:



1º curso	2º curso	3º curso	4º curso	5º curso	6º curso
2,5	2,5	2	2	2,5	2

Con esto no quiero decir que considere necesario sustituir por esta las horas destinadas a otras áreas, pero, es posible que, aplicando una mayor interdisciplinariedad, el cuerpo y el movimiento estén más presentes y fomenten el aprendizaje de los contenidos de las diferentes materias.

Para que esto sea posible pueden existir varias alternativas que lo permitan, pero en la que me voy a centrar yo en este trabajo es en la posibilidad de realizar un campamento didáctico en donde esta interdisciplinariedad tenga lugar.

“El campamento es con mucho la mejor escuela para dar a los muchachos las cualidades de carácter”. (Baden Powell)

Dentro de esta opción, además, podemos utilizar otro buen recurso como son las cuñas motrices, que ayudan a buscar una mayor concentración y motivación. Pues estas son actividades físicas que sirven para que los niños y niñas se liberen de la necesidad de movimiento pudiendo trabajar a su vez contenidos curriculares.

Para completar esta idea, como monitora scout me parece muy interesante la metodología que utilizamos para, como decía Baden Powell, “crear personas útiles para la sociedad”. Esta ofrece una experiencia extraescolar que bajo mi punto de vista puede ser aplicada para los objetivos y finalidades de lo escolar.

Dentro de mi experiencia como monitora he podido observar como, por un lado, todas aquellas enseñanzas camufladas en actividades que suponen un reto o dinamismo para los niños y niñas, generan que inconscientemente aprendan el mensaje con una mayor facilidad.

Por otro lado, sobre todo en las edades tempranas, el hecho de ambientar el

contexto en el que se encuentran, creando otra realidad en la que ellos ya no son niños y los monitores no son personas, supone para ellos un aumento notable de la motivación pues con cada actividad pueden ir aprendiendo nuevos detalles de lo que les rodea.

Curiosamente en parte mantiene un gran parecido con las finalidades del sistema escolar, como por ejemplo en la búsqueda de la autonomía, la interdisciplinariedad de diferentes acciones o la búsqueda de una educación en valores adecuados para la sociedad.

Además, intentamos trabajar siempre en relación, ya sea en mayor o menor medida, con la Naturaleza. Pues esta nos proporciona un montón de oportunidades y experiencias que ayudan a madurar y a conocernos a nosotros mismos y a los demás.

Esto es algo que, de otra manera, busca la Educación Física, educar a los alumnos y alumnas en una vida sana y en armonía con su cuerpo. Por ello, me resulta muy interesante combinar estas dos formas de educar, que, aunque persiguen objetivos similares, utilizan formas bastante diferentes; para conseguir unos mejores y más efectivos resultados en el desarrollo de los alumnos y alumnas. Y no solo hablo de combinar esta área con el método scout, sino también de aprovechar esto para sacar el mayor partido posible al resto de materias que, de normal, solo se imparten en el aula. Porque, tal vez, con un poco de aire libre y aprovechando los recursos que la Madre Naturaleza nos ofrece, podemos conseguir no solo que sean más llamativas para ellos y ellas, sino que también más productivas y eficaces.

Y, ¿cómo puedo adaptar este método dentro del aula? Al fin y al cabo, aunque la finalidad scout no sea educar en las áreas que marca el currículo de primaria, sí que lo es educar en valores a los niños y niñas para crear jóvenes útiles para la sociedad. Y esto se puede aprovechar para llegar a una combinación de ambas que suponga un gran provecho para el desarrollo de los alumnos y alumnas.

## 2. OBJETIVOS

Los objetivos que puedo diferenciar dentro de la propuesta pueden ser divididos en dos tipos:

Objetivos de profundización en el Método Scout como una metodología aplicable en la educación formal:

- Realizar una revisión bibliográfica de la evolución de la educación en el medio natural a lo largo de la historia.
- Analizar las similitudes y diferencias entre el currículo de Educación Primaria y el Método Scout.
- Valorar el potencial de la actividad física como eje en el aprendizaje significativo.
- Conocer la compatibilidad del Método Scout, y en algunos casos incompatibilidad con el entorno escolar para que contribuyan a una educación en valores y a una educación ambiental.

Objetivos para la elaboración de una propuesta concreta:

- Proponer interdisciplinariedad, demostrando que las actividades físicas pueden ser beneficiosas para todas las áreas de Educación Primaria y no solo trabajarlas dentro del área de Educación Física.
- Realizar una programación que sea capaz de cubrir todas las necesidades que les puedan surgir a los alumnos tanto educativas como personales.
- Plantear una programación que sea llamativa para todos los alumnos y alumnas incluyendo los diferentes gustos y aficiones que puedan tener.
- Diseñar una propuesta que aproveche las ventajas de un entorno natural para que sea diferente de lo realizado en la escuela.

### 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 3.1. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL MEDIO NATURAL

El cuerpo y la mente deben ir a la par en todos los aspectos de la vida, no solo en el educativo. Y no me refiero simplemente a los ejercicios que implican un esfuerzo físico, sino también a aquellos que están relacionados con el conocimiento del propio cuerpo y del movimiento, pues, como ya sabemos, el centrar esta área solo en actividades físicas de alto rendimiento puede generar un rechazo hacia ella por parte de aquellos alumnos y alumnas que no sean capaces de alcanzar los objetivos impuestos. Por ello, es necesario tratar otros puntos de la educación física, aquellos que puedan captar su atención y demostrarles que, aunque no se puede ser bueno en todo, ellos son capaces de hacer infinidad de cosas.

Como he comentado arriba, no existe una competencia motriz básica, sin embargo, Pérez-Pueyo y colaboradores en “¿Es posible una (verdadera) competencia clave relacionada con lo motriz?” (2016) estableció una competencia corporal clave dentro de la cual podemos diferenciar 6 dimensiones que pueden ser trabajadas de forma transversal por el resto de materias:

DIMENSIONES	EJEMPLOS	MATERIAS
Educación postural, ergonomía y orientación espacial.	Pupitre.	Todas.
	Orientación, manejo y transporte de pesos.	Biología, Física, Tecnología, Geografía y Ciencias Naturales (CCNN).
Comunicación no verbal.	Expresión corporal en exposiciones.	Todas.
	Teatro.	Todas aquellas en las que

		se desarrolle el lenguaje.
Coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos. Precisión.	Escritura.	Todas.
	Manejo del entorno, aparataje de laboratorio, de taller, escultura, tocar instrumento.	Tecnología, Plástica, Química, Física, Música, CCNN, Biología.
Ritmo corporal.	Bailar.	Música.
Descanso corporal, relajación, concentración y liberación de tensiones.	Técnicas de relajación, concentración, lecturas en diferentes espacios, masajes.	Todas.
Estilo de Vida Activo: Cuidado y mejora corporal. Salud OMS (física, psíquica y social).	Funcionamiento cardiaco, muscular, digestivo, respiratorio. Estilo de vida activo, Educación sexual.	CCNN, Biología, Filosofía, Ética, Ciencias Sociales (CCSS).

Podemos hablar también de muchos educadores y pedagogos que a lo largo de la historia han tratado el tema de la enseñanza en la naturaleza como de suma importancia para el desarrollo infantil. J. J. Rousseau (S. XVIII) escribió en su obra “Emilio” *“La naturaleza instruye mejor que el hombre, de aquí que la mejor educación sea aquella que se limita a seguir el curso de la naturaleza”*, y defiende también educar mediante la acción, el descubrimiento y la libertad del niño, sentando de esta forma las bases del naturalismo. Para este, el educador debe dirigir al educando en la solución de problemas y orientar sin que este se percate de ello, es decir, ejerciendo sobre él una influencia indirecta educando mediante la acción. Esta última idea era también defendida por Piaget, quien veía al alumno como constructor de su propio conocimiento a partir de sus conceptos y experiencias previas.

Más tarde, Pestalozzi incluyó dentro de sus principios pedagógicos la naturalidad

*“Un niño debe experimentar y tener contacto directo con todo lo que le rodea, ser libre en explorar el medio y así el niño obtendrá un mejor aprendizaje”*. Además, incluyó la educación física como medio de fortaleza y resistencia corporal, reforzando la idea de una educación integral, que va desde lo más espiritual a lo puramente corporal.

Hasta que Guts-Muths, considerado como el padre de la Gimnasia Pedagógica, se centra en los ejercicios naturales y en el placer y disfrute. Para que después Hébert termine creando su método Natural en el que predomina el ejercicio en el medio natural.

## 3.2. ¿QUÉ ES EL ESCULTISMO? SUS INICIOS

Baden Powell era un general inglés de clase social media-alta.

Fue durante sus años en el ejército destinado en África cuando nace el escultismo. La tribu zulú le dio el sobrenombre de Impeesa que significa “el lobo que nunca duerme”.

Durante un ataque a la ciudad de Mafeking (Sudáfrica), evacuó a más de la mitad de la población para ponerles a salvo, tras lo que se convirtió en héroe nacional.

Baden Powell decidió coger a los jóvenes del lugar que estaban deseando luchar y les sacó del campo de batalla dándoles diferentes tareas para ayudar a la ciudad (de tal manera que sus vidas no corriesen peligro). Para diferenciarse iban vestidos con uniformes caquis, una banda y una pañoleta.

Entre 1906 y 1907 escribió “Escultismo para muchachos” una manual de instrucción en buena ciudadanía donde a mayores nombró a San Jorge como el patrón del movimiento pues representa a una persona que no evita las dificultades y que es ejemplo de esfuerzo.

“Tenían por patrón (los Caballeros de la Mesa Redonda) a San Jorge, porque éste era el único santo a caballo. Es el santo patrón de la Caballería y de Inglaterra. También

es el santo patrono universal de los Scouts, por tanto, todos ellos deben conocer su historia” Baden Powell.

Del 1 al 9 de agosto de 1907 tuvo lugar el primer campamento scout y educativo del mundo en el que 24 muchachos de todos los lugares y de entre 12 y 17 años se agruparon en 4 patrullas denominadas “lobos”, “chorlitos”, “toros” y “cuervos”.

En 1910 Agnes la hermana de Baden Powell fundó las Muchachas Guías.

En los siguientes años tuvo lugar la fundación de nuevas ramas (unidades) como los Lobatos en 1916 (con un marco simbólico basado en el Libro de la Selva). O los Robers o Rutasen 1922 para incluir también a niños de los 17 a los 24 años.

A partir de entonces el escultismo arrasa en el mundo, y siguió haciéndolo después de la muerte de su fundador en 1941 hasta la actualidad, en la cual, según fuentes de la OMMS (Organización Mundial del Movimiento Scout) actualmente hay más de 36 millones de scouts en 163 países del mundo.

## EL ESCULTISMO

Para entender la forma de actuar que defiende el escultismo podemos centrarnos en lo que hizo Baden Powell; observó que los problemas que enfrentaba la sociedad en el momento eran, sobre todo, el éxodo rural y el descuido infantil (explotación, guerras...); una vez identificados actúa en consecuencia para solucionarlos.

Con el paso de los años ha de adaptarse pues las situaciones van cambiando, y para ello crea las patrullas, añade la vida en la naturaleza y la educación por la acción.

La pedagogía que seguía Baden Powell venía marcada en su libro “Escultismo para muchachos”. J. Acuña (2016) nos cuenta que la principal diferencia existente con la pedagogía actual aparte de la correspondiente a la adaptación de los tiempos, es que uno de los pilares era la patrulla, grupos de unos 6-8 scouts que se dividían la responsabilidad en diferentes cargos.

Estaba basada en el juego y en la aventura pues resultaba atractivo para los chavales, y, aunque iba acompañado de algún contenido teórico, siempre estaba enfocado a la práctica.

Siguiendo sus pasos los scouts defienden que la mejor forma de saber cómo ayudar a la sociedad es analizando la situación y actuando en consecuencia, así como adaptándose a cada posible circunstancia que surja.

El fin último del escultismo es ser feliz haciendo felices a los demás y dejar el mundo en mejores condiciones de cómo lo encontramos.

### 3.3. EL MÉTODO SCOUT MSC

Antes de empezar cabe destacar que dentro del escultismo de España podemos encontrar dos vertientes: por un lado, MSC, que es el Movimiento Scout Católico. Y por el otro ASDE, que es la Federación de Scouts de España, y es la vertiente del movimiento laica.

El método del MSC es el reglamento o guía en la que se basan para la realización de sus actividades y este defiende la implicación infantil, su participación y que el liderazgo comienza en el individuo.

Debe capacitar a los niños y niñas para ser líderes y promover su empoderamiento.

Algunas de las herramientas que utiliza son la imaginación, la acción, la aventura y la diversión; así como el trabajo en equipo, el reparto de papeles, las reglas y los objetivos.

Busca fomentar una autoeducación progresiva en la que cada vez el niño es más participativo y el responsable menos.

Se trata de un método de programas y proyectos en donde los primeros fomentan



un progreso individual, tiene objetivos a largo plazo y trabajan una línea de trabajo concreta; mientras que los segundos buscan un progreso comunitario y realizan actividades complejas basadas en acción-reflexión-acción.

### **Elementos del método.**

#### **1) LEY Y PROMESA**

La Ley Scout son un conjunto de valores guiados por el método scout y por el escultismo. Estos deberíamos aplicarlos día a día, pero si lo haces de forma rígida no sirve de nada.

Fue recogida por Baden Powell, y según ella el scout es:

1. Digno de confianza.
2. Leal.
3. Útil y ayuda a los demás.
4. Hermano de todos.
5. Respetuoso.
6. Reconoce en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
7. Termina lo que empieza.
8. Afronta las dificultades con alegría.
9. Sano, sincero y honrado.

La promesa se trata de un compromiso voluntario del niño o niña, es personal y comprende un conjunto de valores ligados a lo que el scout hace y lo que quiere hacer.

Siempre presenta unos objetivos que se van adaptando a las diferentes edades, es uno de los principales textos ideológicos Scout, así como un elemento central de su método. Supone la aceptación de una forma de vida.

## 2) EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LA ACCIÓN

En el escultismo se aprende lo que se vive.

“El niño no aprende lo que los mayores dicen, sino lo que ellos hacen” (Baden Powell).

Los niños y niñas adquieren conocimientos, destrezas y actitudes mediante la vivencia de experiencias educativas a las que se exponen mientras persiguen sus intereses. La finalidad de estas experiencias es que cometan errores e incluso que no alcancen el éxito en algunos casos.

Las actividades responden activamente a sus centros de interés porque son parte activa del proceso que se lleva a cabo desde que se expone la propuesta hasta que se celebra la acción.

Los niños y niñas comprenden mejor lo que decimos si son capaces de relacionarlo con experiencias adquiridas previamente, estas se vuelven significativas gracias al mecanismo de reflexión-acción-reflexión que permite interiorizar respuestas consecuentes del proceso.

“Nuestro método de formación es educar desde dentro, en lugar de instruir desde fuera: ofrecer juegos y actividades que además resulten atractivos para el muchacho, lo eduquen seriamente en el aspecto moral, mental y físico”. (Baden Powell)

Actualmente la intención es animar a reflexionar y construir sobre sus experiencias siguiendo un aprendizaje auto dirigido.

## 3) PEQUEÑOS GRUPOS

Las experiencias contribuyen al desarrollo personal. Se busca que los niños y niñas sean protagonistas y responsables de su propio desarrollo, y que de esta forma la

responsabilidad el pequeño grupo sea de todos los que lo forman.

Dentro de estos grupos lo que se produce es un juego institucional basado en:

- Asociación de amigos.
- Colaboración.
- Asumir responsabilidades (las cuales sean útiles ante necesidades).
- Espacios democráticos.
- Representar y ser representado.
- Igualdad de derechos.

#### **4) ACOMPAÑAMIENTO ADULTO**

Los acompañantes están para orientar, apoyar y confiar a los niños y niñas en su proceso de maduración y evolución.

Es necesario que el adulto se identifique con la propuesta de valores y se comprometa a llevarla a cabo.

El acompañamiento es una alianza entre la experiencia del adulto y el entusiasmo de los niños y niñas; de esta forma podemos decir que el escultismo es un movimiento apoyado por adultos, pero no gestionado.

Estos tienen 3 roles que necesariamente deben complementarse entre sí:

- El adulto es coeducador.
- El adulto sirve de apoyo a la actividad.
- El adulto es facilitador del grupo.

#### **5) EL PROGRESO PERSONAL**

Comienza el primer día que entras en Scout y sirve para ayudar a los escultistas a

sacar su motivación interior para alcanzar sus propios objetivos.

- Es relativo a cada persona.
- Es autorregulado por cada individuo.
- No es competitivo, es decir, no se basa en objetivos comunes a los cuales tienen que intentar llegar.
- Es valorado y reconocido por cada scout y por su grupo (no solo por el responsable).
- Tiene en cuenta la evolución.

La labor no es llegar, sino el proceso mediante el cual lo consigue.

Así mismo, el progreso personal se encuentra también estimulado por la búsqueda del progreso comunitario. Cuyas etapas son la integración, el compromiso y el servicio.

## **6) VIDA EN LA NATURALEZA**

En ella es más fácil percibir y valorar lo esencial. Es el marco privilegiado de la actividad scout para todas las partes del Movimiento.

El uso de la Naturaleza implica el desarrollo de un contacto constructivo con ella, haciendo pleno uso de todas las oportunidades de aprendizaje que nos brinda para aportar al desarrollo de los sentidos, habilidades y sensibilidad de los niños y niñas.

También es un medio de socialización y solidaridad, que contribuyendo al acercamiento personal y permite crear vínculos de confianza y adquirir responsabilidad individual y grupal.

## **7) MARCO SIMBÓLICO**

Conjunto de símbolos que fomenta una comunicación adaptada a cada edad. Su

finalidad es desarrollar la imaginación y creatividad de los niños y niñas para, de esta forma, estimular su desarrollo, ayudarles a identificarse dentro del Movimiento y promover la relación dentro del grupo.

Formado por un lenguaje propio (pañoleta, colores, flor de lis, ceremonias, tradiciones, canciones), elementos cuyo significado ayuda a formar una atmósfera repleta de valores que acompañan a la propuesta del Movimiento; y de esta forma se encuentra más accesible a los niños y niñas.

Los símbolos se ajustan a cada rango de edades y se centra en sus necesidades específicas.

En definitiva, permite trasladar los valores del escultismo de un juego a la vida real.

## **8) COMPROMISO CON EL ENTORNO**

Se basa en aplicar el método dentro de la comunidad, buscando ser ciudadanos activos y que a su vez esto les ayude en su progreso personal.

El entorno está formado por las circunstancias que influyen tanto en su estado como en su desarrollo (entorno socio-político, histórico-cultural; y ecológico-ambiental).

El método scout busca el enriquecimiento mutuo a través de este compromiso, cuya importancia viene marcada por:

- Valores y principios compartidos con el Movimiento Scout: el hecho de que el Método ocurra principalmente en el contexto local, puede ayudar a tomar conciencia sobre las iniciativas y los retos que se afrontan mundialmente y de qué forma pueden unirse a la acción global.
- La influencia del entorno de donde provienen los scouts en su desarrollo personal: las actividades y el ciclo de acción y reflexión permiten que los niños y niñas

desarrollen una comprensión más profunda de sí mismos, a la vez que llevan a cabo una labor de transformación positiva del mundo en el que viven.

A demás, todo esto les permite relacionarse con personas de diferentes diversidades abordar problemas medioambientales, conocer sus tradiciones...; para, de esta forma ampliar sus horizontes y que así tengan en cuenta el entorno para poder construir un mundo mejor, pues este no se puede crear en soledad.

Como conclusión o síntesis de lo visto en el marco teórico en el que se basa la propuesta podemos comenzar hablando de lo que aparece en el documento “La educación encierra un tesoro” informe de la UNESCO de la Comisión Internacional sobre Educación para el Siglo XXI; podemos decir que los cuatro pilares fundamentales de la educación son:

**Aprender a conocer:** no se trata de adquirir muchos conocimientos sin sentido, sino de aprovechar la educación para generar una base de conocimientos generales que te sirvan toda la vida.

**Aprender a hacer:** se debe enseñar al alumno a poner en práctica los conocimientos aprendidos para adquirir una competencia que le capacite para hacer frente a innumerables situaciones diferentes y para trabajar en equipo.

**Aprender a vivir:** la misión de la educación en este aspecto es la de hacer conocedores a los seres humanos de sus semejanzas y de su interdependencia. Y para ello es innato comenzar por el conocimiento de uno mismo. Solo cuando el educando sepa descubrir quién es, podrá ponerse en el lugar de los demás y comprender sus necesidades y reacciones.

**Aprender a ser:** su principal finalidad es la de desarrollar mejor la propia personalidad para poder obrar con capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal. Aprovechando para esto que la educación confiere la libertad de pensamiento,

de juicio, de sentimientos y de imaginación para dejar florecer sus talentos.

Podemos decir que tanto el currículo de Educación Primaria y el Método Scout distan mucho de ser iguales, y se diferencian en muchas cosas como la finalidad de cada uno. Sin embargo, podemos encontrar algunas similitudes que, combinadas, pueden servirnos para sacar un mayor provecho de ellas.

Podemos observar que las tres mencionadas anteriormente pueden aprovechar las ventajas que les brinda la naturaleza para llevarse a cabo. Siendo su nivel de implicación diferente en cada una de ellas.

Ambas también comparten que, aunque tienen la capacidad de adaptarse a las situaciones y de hacer uso de la imaginación, en su mayoría llevan una preparación y organización previa para obtener unos mejores resultados. Por otro lado, podemos decir que todos buscan adquirir unos conocimientos, capacidades y destrezas, aunque estas sean diferentes en cada una de ellas.

“Las personas que aprovechan los conocimientos de la escuela para educarse a sí mismas, son las que triunfan”. (Baden Powell)

## 4. METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA

Partiendo de la base que las AFMN, una vez realizado un estudio de lo que son y cuando se llevan a cabo, van implícitas dentro de la mayoría de las actividades scout, en especial las que se desarrollan durante los campamentos de verano, puedo basar mi metodología en el Método Scout teniendo en cuenta la programación curricular, así como diferentes momentos en los que se priorizará el bienestar corporal y su conocimiento; como son por ejemplo los momentos de amanecer, las cuñas motrices...

El curso al que va dirigido esta propuesta es 5º de Primaria, y los niños y niñas de este tienen 10 y 11 años. Por lo que dentro de la metodología scout, los objetivos son los referentes a la rama de Lobatos.

Durante el campamento estarán divididas los dos 5os siguiendo en cierta manera la rutina establecida para que las clases sean más productivas, y se juntarán en parte del resto de veladas, juegos y actividades.

Para la programación de las lecciones que tendrán lugar durante el campamento me he basado en los libros de texto de la editorial SM pertenecientes al curso 5º de Primaria de las asignaturas de Matemáticas, Lengua, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. Y en los de la editorial Macmillan para el curso 5º de Primaria de Inglés.

Por otro lado, para entender mejor la presencia del cuerpo dentro de las actividades desarrolladas en las propuestas, se realizará un análisis en cada una de ellas de las dimensiones pertenecientes a la competencia corporal clave (Pérez-Pueyo 2016)

Por último, para el desarrollo de la metodología que voy a seguir me voy a centrar en los aspectos y situaciones del método scout que me van a servir de cara a mi propuesta adaptándolos a una visión más curricular:

- 1- Ley scout: son valores que debemos tener todos los días presentes, sino en el desarrollo de las rutinas para que los alumnos los interioricen y los trasladen, al acabar el campamento, a su vida cotidiana. Por ello, estos serán los que se van a



- desarrollar en la educación que se va a llevar a cabo en este campamento.
- 2- Educación a través de la acción: considero que sobre este punto es todo importante de trasladar al campamento, y ya no solo en el aprendizaje de conocimientos del currículo, sino también en el de rutinas; como por ejemplo momentos de reflexión corporal, de actividad física, dieta saludable y aprender a comer de todo, higiene, descanso...
  - 3- Pequeños grupos: dentro de cada clase serán divididos en pequeños grupos de unos 6 integrantes cada uno llamadas seisenas, buscando un trabajo más centralizado y cooperativo, asumiendo mayores responsabilidades y respetando a sus compañeros.
  - 4- Acompañamiento adulto: el educador busca que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje. Él se encuentra de apoyo y guía, no como agente que lo gestiona.
  - 5- Progreso personal: los alumnos llevarán un cuaderno de progresión durante el campamento que estará formado por dos partes:
    - La primera de ellas un diario sobre lo que hacen cada día, sus gustos, emociones y opiniones (para que vayan viendo su evolución).
    - La segunda parte constará de objetivos, acciones y valores que pueden proponerse llevar a cabo y por los cuales se les incentivará con diferentes insignias.
  - 6- Vida en la naturaleza: contacto constante. Se dará también la importancia que se merece a las actividades físicas dentro del aula, y no solo en Educación Física, pues sirven de ayuda en la concentración de los alumnos al liberarse de la continua quietud del cuerpo.
  - 7- Marco simbólico: aunque dentro del Método Scout, en este rango de edad, se ambienta todo en el Libro de la Selva, siendo los niños y niñas lobatos. Ya que la ambientación del campamento trata sobre el Rey León, serán (cada 5º) una manada de leones.
  - 8- Compromiso con el entorno: mantendrán contacto con la comunidad y se apoyarán en ella para continuar con su aprendizaje y progreso personal.

# 5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA

## 5.1. Objetivos

- Buscar una mayor relación y compañerismo entre los alumnos y alumnas de ambas clases, debiendo ser estas comprometidas, respetuosas y sanas.
- Aumentar la sensibilidad con el entorno, ser capaces de comunicarse con él.
- Trabajar en equipo y ayudar al que lo necesita.
- Desarrollar las capacidades de imaginación, análisis crítico, innovación, deducción y resolución.
- Reconocer y asumir el significado espiritual de las experiencias propias.
- Mantener la ilusión de los alumnos y profesores durante el campamento.
- Fomentar la autonomía haciendo hincapié en valor de la higiene y la salud, y en la responsabilidad.
- Mejorar la atención a las necesidades de cada niño.
- Utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

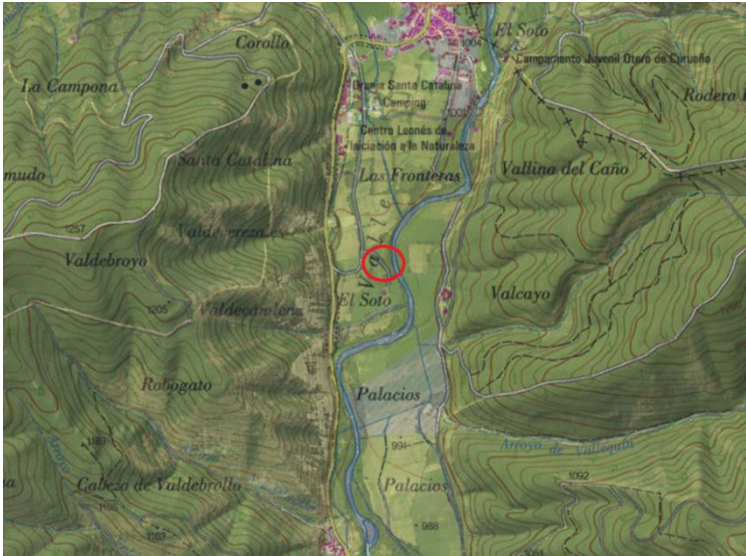
## 5.2. Elección de la zona y estudio de la misma

Se ha elegido realizar el campamento en una zona de campa con instalaciones fijas (que incluyen cocina, baños y duchas). De esta forma se facilita el montaje, además de que resulta más económico que un albergue teniendo en cuenta que el campamento va a durar 10 días.

El lugar elegido por el Colegio Marista Palencia para la realización de su campamento es una instalación privada situada en la localidad de La Vecilla, perteneciente al ayuntamiento con el mismo nombre, en la provincia de León. El nombre de la instalación es “La Granja Santa Catalina”, en concreto se desarrollará la actividad

en el recinto “El Cercao”.

Dicha zona se corresponde con las coordenadas  $X=42^{\circ} 22' 22,72''$ ;  $Y= 5^{\circ} 24' 31,12$ . La parcela pertenece al polígono N° 19, el número de parcela el 86.



La distribución de las diferentes instalaciones para el desarrollo del campamento es la abajo detallada, siendo la misma que se debe proporcionar a la Confederación

## Hidrográfica del Duero.



Dicha distribución ha sido realizada con el fin de cumplir con lo que indica el artículo 41 de la ley 11/2002, de 10 de julio de Juventud de Castilla y León y con la adecuada utilización de cada una de las infraestructuras, siendo estas:

- Tiendas: destinadas para el uso de las personas acampadas y para su descanso.
- Botiquín: para atender a aquellos que lo necesiten durante el desarrollo del campamento.
- Cocina, baños y fregaderos fijos pertenecientes a la instalación contratada Granja Santa Catalina.
- Comedor.
- Pabellones: para la realización de actividades y resguardarse de la lluvia.
- Tienda Covid: destinada al aislamiento en caso de síntomas o infectados.

### 5.3. Datos de interés sobre la zona

- Toma y tratamiento del agua

El agua destinada al uso en duchas y fregaderos es el suministrado por la propia instalación. Dicha agua es llevada a la zona de acampada por tuberías y gestionado por la Granja Santa Catalina.

El agua que se usará para cocinar y para consumo humano también proviene de la misma instalación y es potabilizado mediante el uso de lejía y controlado con medidor del PH.

- Tratamiento de basuras y desechos del campamento

El tratamiento de basuras será realizado por la propia instalación, de tal forma que se situarán papeleras con tapa y bolsas de basura en las zonas de más uso del campamento, zonas de sombra y fuera de la cocina, siendo recogidas por los operarios de la Granja Santa Catalina.

Tanto fregaderos como duchas son instalaciones fijas y gestionadas por La Granja Santa Catalina, exceptuando su limpieza y desinfección durante los días que dure la actividad. Dos veces al día, tanto los baños como los fregaderos serán desinfectados.

- Cocina

La infraestructura destinada a la cocina es una edificación que cuenta con fogones y varias mesas. Una mesa destinada a la manipulación de alimentos crudos, otra a la organización del menaje utilizado, otra destinada a los alimentos cocinados y otra a la instalación de fogones auxiliares.

La instalación cuenta con ventilación y techo, pudiendo también cerrarse con llave.

Se situará en la misma edificación un extintor de incendios con la revisión pasada y en regla, además de las garrafas de agua de 20 y 25 litros destinadas a cocinar y evitar algún posible accidente. La cocina se sitúa al lado del bidón de 100 litros que suministra agua potable al resto del campamento.

- Plan de evacuación (ANEXO 1)

Como toda actividad de esta índole el campamento consta de un plan de evacuación basado en las recomendaciones de la prevención de riesgos de dicho campamento. Este plan de evacuación tiene como fin evitar accidentes y organizar una actuación frente los posibles accidentes que se puedan dar.

Está compuesto, entre otros apartados, por una serie de medidas como la forma de evacuación del campamento en caso de incendio, la situación de puntos de reunión para los chavales en caso de emergencia, etc.

- Motores y motobomba:

El motor, utilizado por los responsables para abastecer de electricidad al campamento para la iluminación al caer la noche, tendrá una zona específica a la cual solamente los responsables del campamento tendrán acceso y estará debidamente segada y delimitada para evitar accidentes y alejado de otras instalaciones, contando con un extintor cerca para una actuación rápida. Cuenta también con una caja de fusibles para evitar posibles cortocircuitos y otras situaciones problemáticas.

Los depósitos como garrafas para los combustibles serán guardados en depósitos metálicos habilitados para tal función.

- Aviso a las autoridades

Las autoridades pertinentes serán informadas de la localización del campamento, garantizando una actuación rápida en caso de ser necesaria.

- Hidrográfica

Debido a que la actividad se realiza en una instalación contratada y que está destinada para la realización de actividades de esta índole no es necesaria la notificación ni autorización de la hidrográfica, ya que las propias instalaciones ya cuentan con dicho permiso.

- Limpieza y mantenimiento del prado

Se realizarán batidas de la zona de acampada cada tres días y al final del campamento con todas las instalaciones móviles desmontadas, de esta forma se dejará el prado donde acampamos en las mismas condiciones en las que se encontró.

## 5.4. Elección de la época del año

El campamento se realizará durante las últimas semanas del curso (del 10 al 19 de junio) y servirá para realizar un repaso de todas las materias aprovechando la educación física y el movimiento.

## 5.5. Previsión de material

Se le solicitará el material necesario al Grupo Scout Castilla, puesto que disponen tanto de las tiendas de campaña como del material de cocina y limpieza que vamos a necesitar.

Material necesario:

- Tiendas de campaña.

5ºA- 4 tiendas.

5ºB- 4 tiendas.

Staff- 1 iglú.

Profesores- 1 tienda.

Monitores + coordinador- 1 tienda.

TOTAL TIENDAS: 10 grandes + 1 iglú.

Tablones: 30.

Listones: 40.

Estructuras.

- Botiquín: tienda botiquín + mesa + cajoneras.
- Menaje.
- Pabellones (actividades, comedor y material).
- Bidón de agua y garrafas.
- Mástil y palos largos.
- Mesa y caballetes para material.
- Mesas y bancos.
- Herramientas.
- Banderas (colegio, CyL y España).
- Doble techos (olimpiadas).
- Palets.
- Cuerda Pita.
- Electricidad (bombillas pabellones, alargaderas, cables...).
- Altavoz.

- Estanterías despensa.
- Mantas.
- Generador.
- Placas solares.

## 5.6. Previsión del equipo individual y colectivo

Coordinador + monitores de tiempo libre, así como profesores de las asignaturas.

- Tutores de cada clase (suponemos que las materias de las que se hacen cargo con sus alumnos son lengua, matemáticas, CCNN, CCSS y plástica).
- Profesor/a inglés.
- Profesor/a música.
- Profesor/a Educación Física.
- 4 monitores.
- 1 coordinador de nivel.
- 2 personas de Staff.

## 5.7. Sistema de alimentación

Deberá rellenarse una ficha de alérgicos (ANEXO 2), así como una plantilla donde señalar cuáles son los alérgenos del menú del campamento (ANEXO 3).

En caso de una inspección de sanidad revisarán los puntos reflejados en el ANEXO 4.

## 5.8. Sistemas de ayudas y socorro

Se deberá llevar con el resto de documentos, uno en donde vengan reflejados los diferentes teléfonos de contacto de la zona (guardia civil, servicio de ambulancia o de



urgencias, policía, bomberos...)

## 5.9. Permisos y autorizaciones necesarias

Al realizar el campamento en una campa con instalaciones fijas, podemos ahorrarnos la solicitud de algunos permisos ya que se encarga la empresa dueña de tenerlos en regla, como por ejemplo son los documentos de: plan de evacuación, documentos de la hidrográfica

- Evaluación de riesgos.
- Comunicación administrativa de alta de actividad de tiempo libre.
- Solicitud de actividades turísticas o deportivas organizadas.
- Plan de evacuación.
- Autorización del ayuntamiento correspondiente.
- Plan de entorno.
- Hoja de incidencias de actividades de aire libre.
- Solicitud al Servicio Territorial de Medio Ambiente.
- Solicitud de campamento.
- Solicitud de certificado de sanidad para campamentos y acampadas.
- Solicitud de derivación temporal de aguas para uso doméstico de acampada.
- Solicitud de autorización de acampada colectiva en zona de policía de cauces.

## 5.10. Presupuesto económico

- Bus: 800€
- Camión: 900€
- Alimentación: 4560€
- Gasolina generador: 150€
- Material actividades: 1000€

Gastos totales: 7410€

Precio campamento por alumno: 155€

## 6. PROGRAMACIÓN

A lo largo del campamento se realizarán diferentes actividades y éstas pueden ser divididas en actividades conjuntas, en las que participarán ambas clases a la vez para una mayor convivencia; actividades por separado, en las cuales estarán divididos por clases y, además, dentro esta, trabajarán divididos en los pequeños grupos adaptándose así a una parte de la metodología scout; y por último momentos corporales, en los cuales los alumnos entraran en mayor conciencia sobre su cuerpo y el momento.

Para una mayor organización, cada día habrá un jefe de día cuyas funciones serán:

1. Levantar a la gente a tiempo para saludar al día. Ahí dar los avisos pertinentes durante todo el día.
2. Revisión de las tiendas después del desayuno.
3. Asegurarse del cumplimiento de horarios durante todo el día. Avisar de que se pongan las canciones de comida y dientes o ponerlas directamente.
4. Estar pendiente del relleno de bidones de agua para letrinas y ducha, (suministro de papel para letrinas). También del agua potable.
5. Supervisar patrulla de limpieza. Despertar antes a los que tengan que fregar por la mañana. Esto incluye fregadero y letrinas. Patrulla de limpieza tendrá turnos antes y después del desayuno y tras la comida).
6. Encendido de bomba y motor cuando corresponda.
7. Sacar la basura, echar la cal por la noche y encargar pan para el día siguiente.
8. Asuntos de ambientación de ese día.
9. Revisión del estado de limpieza de la cocina al acabar los turnos de comida.

### HORARIOS (ANEXO 5)

**8:00-** Se levanta el jefe de Día.

**8:30-** Se levantan los niños.

**9:00-** Saludamos al nuevo día.

**9:30-** Nos lavamos la cara y ¡a desayunar!

**10:00-** Revisión de tiendas.

**10:30-** Clase.

**13:30-** Ducha.

**14:00-** Comida.

**16:30-** Clase.

**18:00-** Merienda.

**18:30-** Actividades.

**20.30-** Oración y despedimos al Sol.

**21:00-** Cena.

**22:00-** Veladas o actividades nocturnas.

**00:00-** A dormir.

## AMBIENTACIÓN

La ambientación trata sobre “El Rey León” y se llevará a cabo durante las diferentes actividades de grupo del campamento y no avanzará todos los días. A pesar de que todos los días no haya ambientación, cada día tendrá un nombre.

Cada día nos levantaremos con la canción del *Ciclo de la Vida* (<https://www.youtube.com/watch?v=M7TRx8MoXAc>). Durante el despertar, el/los jefe/s de Día serán Zazú y darán los avisos del día (<https://www.youtube.com/watch?v=f9RgwzzkDBY>) disfrazados de este. Cada vez que

aparezcan Timón y Pumba sonará de fondo el principio de *Hakuna Matata* ([https://www.youtube.com/watch?v=RqCSut3kj\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=RqCSut3kj_E)). Además, para ir a comer sonará la canción *Yo voy a ser el Rey León* (<https://www.youtube.com/watch?v=EatC3E8AmwI>). También, en el momento de Fe, el que vaya a leer la lectura/reflexión se disfrazará de Rafiki. Estos momentos de Fe se realizarán siguiendo las pautas marcadas por el colegio Marista al que pertenecen los niños, y servirán de reflexión sobre lo vivido durante el día.

## AMBIENTACIÓN DÍA A DÍA (ANEXO 6)

10/06	11/06	12/06	13/06	14/06
La presentación del Rey y la lucha por el poder.	La búsqueda.	Hakuna Matata.	El ataque de las Hienas.	Tranquilidad en la Selva.
15/06	16/06	17/06	18/06	19/06
Recuerda quién eres.	La fuerza de los más jóvenes.	Aprendiendo a cazar.	Ocupando tu lugar en el ciclo de la vida.	El único y verdadero Rey.

## NOMBRES LUGARES CAMPAMENTO

- Parcela Kraal: La Roca del Rey.
- Botiquín: El árbol de Rafiki.
- Duchas: Cataratas Banzai.

- Fregaderos: Manantial Shenzi.
- Letrinas: Las Tierras Oscuras.
- Rincón de Oración: Rincón de los Ancestros.
- Pabellón de material: Cementerio de Elefantes.
- Cocina: La Guarida de Timón y Pumba.
- Comedor: La Llanura de los Suricatos.

## PROGRAMACIÓN

La programación del campamento se va a dividir en tres partes: actividades conjuntas, actividades en pequeños grupos (que engloban tanto las horas de clase como diferentes talleres, dinámicas y veladas que se van a celebrar) y momentos corporales (como los amaneceres por la mañana o cuñas motrices).

A su vez, en cada una de las actividades iré señalando las dimensiones de la competencia corporal clave de Pérez-Pueyo (2016) que se trabajan. Partiendo de la base de que durante todo el campamento se trabaja la sexta dimensión “Estilo de Vida Activo: cuidado y mejora corporal. Salud OMS (física, psíquica y social)” (6); así como la de “Descanso corporal, relajación, concentración y liberación de tensiones” (5) presente en los momentos de los diferentes tipos de cuñas motrices que se desarrollan a lo largo del día.

### ACTIVIDADES CONJUNTAS

#### ◆ VELADA INICIAL- LUNES NOCHE 10/06 (ANEXO 7)

La velada comenzará haciendo entrar a todos los integrantes en el pabellón.

Posicionados de manera circular, se les comenzará a pintar un círculo rojo en la frente simulando la presentación de Simba. Mientras se pinta a los niños se pondrá la canción del *Ciclo de la Vida* y los profesores irán cantando «*Quién me llama, quién me da la vara*». Después de la canción se ejecutará el bautizo de Simba y se dará la bienvenida de todos al campamento presentando a Simba.

Tras la introducción se realizarán varios juegos, pero previamente se les dividirá en 6 grupos mezclando las clases y cada grupo tendrá que crear una oración y un grito de guerra para el nuevo príncipe.

A continuación, les decimos que hay que enseñar a Simba cómo ser un león y por ello se harán los siguientes juegos y canciones.

En esta actividad las dimensiones de Pérez-Pueyo que tienen lugar son: educación postural, ergonomía y orientación espacial (1) ya que los alumnos deben estar sentados en el suelo y si no mantienen una buena postura terminarán cansándose, además de que durante algunos de los juegos se trabaja la orientación espacial; y el ritmo corporal (4) que tiene lugar en las canciones con bailes que se realizan.

◆ RUTA- SÁBADO MAÑANA Y MEDIA TARDE 11/06 (ANEXO 8)

Antes de la marcha se rellenarán las cantimploras, se pondrán la gorra y se darán crema todos los integrantes del grupo; así como también se informará a la guardia civil del lugar la ruta definitiva.

Las dimensiones de Pérez-Pueyo que tienen lugar son las correspondientes a la Educación Postural, ergonomía y orientación espacial (1) tanto en el saber orientarse por los caminos transitados como en la postura que deben llevar para cansarse menos; y la del descanso corporal, relajación, concentración y liberación de tensiones (5) que se desarrolla por una vez terminado la ruta cuando los niños estiran y se relajan.

◆ BARRACAS- SÁBADO TARDE 11/06 (ANEXO 9)

A las 18:30 dará comienzo la guerra de aislantes, en la que competirán todos contra todos. Mientras los profesores preparamos las barracas, que son varios puestos donde podrán ganar “dinero”. Inicialmente se les dará 7 monedas del Rey León.

En las barracas trabajamos dimensiones como la educación postural, ergonómica

y orientación espacial (1) presente en la posición que deben tomar los niños y niñas para lanzar de una manera más certera; la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos. Precisión (3) presente en por ejemplo en el clavar los clavos; y por último la de ritmo corporal (4) que aparece en aquellos momentos en que los niños y niñas realizan alguna acción física como el acto de lanzar o correr de una prueba a otra.

◆ VELADA DE GRUPO- SÁBADO NOCHE 11/06 (ANEXO 10)

La velada va a consistir en un remix de varios programas de TV.

Hay 4 grupos que se colocarán sentados en filas. Si uno no lo sabe, pasa el turno al siguiente pero el premio disminuye, y así sucesivamente.

Si van acertando y superando pruebas, recibirán un premio, pero si no es así recibirán un castigo.

Aquí trabajaremos el descanso corporal, relajación, concentración y liberación de tensiones (5) presente en la concentración de reacción durante las pruebas.

◆ GRAN JUEGO- DOMINGO MAÑANA Y MEDIA TARDE 12/06 (ANEXO 11)

El juego estará dividido en dos partes: mañana y tarde.

Este comenzará cuando aparezcan Timón y Pumba en el desayuno y les cuenten a los niños que durante el tiempo que ha estado fuera Simba ha estado con ellos y le han enseñado la filosofía *Hakuna Matata vive y deja vivir, Hakuna Matata vive y sé feliz*. A continuación, les dicen que, para aprender a vivir así, deberán pasar por una serie de pruebas y conseguir todos los sellos del Hakuna Matatas's Book que conseguirán muy pronto. Tras esto, le dan a cada niño un pequeño acertijo que tendrán que resolver para saber dónde comenzarán esta aventura.

Las dimensiones que tienen lugar aquí son la coordinación de acciones propias y en la manipulación de instrumentos. Precisión (3), el ritmo corporal (4) en el acto de lanzar o correr de una prueba a otra; y el descanso corporal, relajación, concentración y



liberación de tensiones (5) presente en la concentración de reacción en las pruebas.

◆ DIA DEL REVÉS- DOMINGO MEDIA TARDE 12/06

Durante las dos horas que dura los alumnos se cambiarán el puesto con los docentes y comerán en su sitio, se vestirán como ellos, llevarán la oración...

◆ CEREMONIA INAUGURACIÓN ILLRA- DOMINGO NOCHE 12/06

Por la noche haremos una ceremonia de inauguración de la ILLRA (Institución Lobatil de Lucha de Lagartos Amateur), en la que les contaremos las normas de esta (ANEXO 12), les enseñaremos el himno (ANEXO 13) y, a continuación, haremos algunos combates: un combate de muestra entre monitores y algunos combates aleatorios entre los lobatos para prepararlos.

La única dimensión presente en esta actividad es la de educación postural, ergonomía y orientación espacial (1) pues como marcan las normas, deben mantenerse en una postura determinada durante toda la acción.

◆ VELADA DE CANCIONES Y JUEGOS- MARTES NOCHE 14/06 (ANEXO 14)

Tras la cena nos reuniremos todos en el lugar donde haremos la velada y alternaremos canciones y juegos durante las dos horas de velada.

En esta trabajamos la dimensión de educación postural, ergonomía y orientación espacial (1) cuando los niños y niñas en el juego de luciérnaga deben orientarse en la oscuridad para llegar a las tiendas; por otro lado, se trabaja el ritmo corporal (4) con los bailes que se realizan.

♦ INICIO OLIMPIADAS- VIERNES MEDIA TARDE Y NOCHE 17/06 (ANEXO 15)

Nos van a atacar las hienas así que hay que construir un vivac. Estamos en un poblado, y debemos conseguir oro para poder construir los vivacs con los materiales que compremos.

En el poblado habrá tiendas donde podrán comprar los materiales y la comida. A parte habrá oficios y artesanos en los cuales podrán trabajar a cambio de oro.

Les diremos que hay pepitas de oro que luego van a tener que cambiar al final del juego por material.

Las dimensiones de Pérez-Pueyo que se trabajan en esta actividad son la educación postural, ergonomía y orientación espacial (1) presente en momentos como cuando deben coger un banco entre dos, acción en la que también aparece la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos. Precisión. (3); y el ritmo corporal (4) cuando corren en las diferentes acciones.

♦ GUARROLIMPIADAS- SÁBADO MAÑANA Y MEDIA TARDE 18/06 (ANEXO 16)

Aunque puede parecer que esta actividad carece de algún sentido pedagógico que pueda servir a los niños y niñas en su desarrollo, la realidad es, que, aunque sea un sentido diferente al habitual sí que está presente. Desde pequeños a los niños se les dice que no. No se pueden manchar, no se pueden salir de las líneas del dibujo, no pueden comer con las manos, no, no, no. Y todo esto, en los momentos adecuados ayudan a formar a ciudadanos que encajen en la idea de sociedad que viene impuesta. Sin embargo, también acarrea una serie de efectos en los niños y niñas que arrastran toda la vida, entre los que predomina la vergüenza, sobre todo a ser juzgados. Les da reparo hablar en público,

cambiarse delante de otros compañeros, e incluso a veces que les vean comer. Con esta actividad lo que se busca es que los alumnos y alumnas aprendan a perder la vergüenza por lo que hacen, pues durante ella todos nos manchamos, todos nos comemos con las manos, nadie juzga a nadie por hacerlo y no pasa nada.

Antes de empezar se les quitará en el desayuno los cubiertos y se les atará las manos.

Se van a juntar todos los leones de la manada para demostrar cada uno de ellos todas sus habilidades. Se dividirá a los leones en 6 equipos y pasarán por las diversas pruebas.

En pruebas como en la pista americana deberán hacer uso de la dimensión corporal de coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos. Precisión (3); así como la de ritmo corporal (4) a la hora de trepar el árbol en otra.

#### ◆ VELADA FINAL- SÁBADO NOCHE 18/06 (ANEXO 17)

En la velada final será la coronación de simba, pero antes deberán buscar a Rafiki ya que ha desaparecido del campamento. Se dividirán al campamento en 4 equipos.

Durante la caza del oso tiene lugar la dimensión de educación postural, ergonomía y orientación (1), así como la de comunicación no verbal (2); por otro lado, se trabajan también en otros de los momentos la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3) y el ritmo corporal (4).

### ACTIVIDADES EN PEQUEÑOS GRUPOS

#### ◆ CONSTRUCCIONES Y JUEGOS VARIOS- VIERNES 10/06

- **Portada:** Dos mástiles grandes unidos en la punta con cordino y atados retales de telas desde arriba hasta abajo.
- **Papelera:** Palos, clavos y cordino.

- **Potero:** Palos, clavos y cordino.
- **Valla:** Palos pequeños y están unidos con retales de telas de diferentes colores y grosores.

o **MATERIAL:**

- 4 rollos de cordino.
- Retales de tela de colores.

Juegos varios en el (ANEXO 18).

Tanto durante las construcciones como en los juegos se desarrollan las dimensiones de educación postural, ergonomía y orientación espacial (1), la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3). Por otro lado, la de ritmo corporal (4) tiene lugar también dentro del momento juegos.

◆ REPASO 1º TRIMESTRE CCSS- LUNES 13/06

“DEL UNIVERSO A LA TIERRA Y EL CLIMA”

La primera parte de la hora Realizaremos primero un recordatorio de los planetas y astros que pertenecen al Sistema Solar, así como de lo qué son las galaxias y cuál es la nuestra: se repartirá a cada uno un papel en el que vendrá escrito el nombre de un planeta, astro o satélite y, sin hablar, deberán colocarse en el orden correcto. Una vez ordenados, comenzarán a realizar los movimientos que ejecutan lo que les ha tocado ser. (Esta lección va a completarse con el taller de constelaciones de por la tarde y con la velada de estrellas que haremos por la noche).

Para la segunda parte se dividirán en pequeños grupos y nos ayudaremos de varios mapas (peninsular, europeo y mundial). En cada uno de ellos vendrá marcado un punto diferente de España y con ello, deben contestar a las siguientes preguntas:

- ¿En qué parte de la Tierra nos encontramos (meridiano y paralelo)?
- ¿En qué zona climática nos encontramos dentro de las que existen en el planeta Tierra? ¿Y dentro de las de España?

- En función de la pregunta anterior, ¿cuál puede ser el clima predominante de la zona marcada?

◆ REPASO VOCABULARIO LENGUA- LUNES 13/06

“SALÓN RECREATIVO”: por pequeños grupos van a ir rotando por diferentes juegos en donde trabajarán el vocabulario (ANEXO 19).

- Scrabble gigante
- Gestos
- Hedbanz
- Tabú

Durante la actividad de “gestos” trabajan la dimensión de comunicación no verbal (2) al tener que hacer uso de ella para comunicarse.

◆ REPASO 1º TRIMESTRE CCNN- LUNES 13/06

“PLANTAS Y ECOSISTEMAS”

Esta clase se constará de dos partes o acciones y estarán divididos en pequeños grupos:

- 1- Buscar diferentes plantas y clasificarlas en: con-sin flor señalando el recorrido de fabricación del alimento; de reproducción sexual o asexual y por qué; y en natias y tropismos.
- 2- Diferenciar los componentes del ecosistema en el que nos encontramos para, después, deducir a cuál corresponde. Indicar también que cambios humanos han observado en el medio natural.

Hacen uso de la dimensión de ritmo corporal (4) cuando andan por la campa

buscando las plantas.

◆ REPASO 1º TRIMESTRE MATE- LUNES 13/06

“NUMEROS NATURALES, MÚLTIPLOS Y DIVISORES, FRACCIONES Y OPERACIONES CON FRACCIONES”

Montaremos diferentes puestos que harán de tiendas. Por turnos unos venden y otros compran.

- Tienda de ropa (prendas y accesorios): 2 encargados de vender y anotar las ganancias.
- Tienda de campamento (platos, potos, cubiertos...): 2 encargados de vender y anotar las ganancias.
- Tienda de tartas (dibujos): cada producto debe estar marcado a mayores con lo que cuesta una ración. 1 encargado de venta y anotar las ganancias y 1 encargado de cortar y repartir las tartas.
- Tienda de manualidades: cada collar que encontramos está a medio hacer y tiene al lado una fracción asignada y un nº, x, de macarrones del que está formado en total. A los que lleguen se les entregará una carta con fracciones diferentes y deben encontrar el collar a completar y añadir los macarrones correspondientes. 1 encargado de entregar cartas, 1 encargado de cobrar y apuntar ganancias y 1 encargado de reponer collares a medias y macarrones.
- Puesto de juego: dirigido por solo un niño y solo podrán pasar de 1 en 1 los demás, al entrar entregará lo que considere de dinero y si gana se le devolverá el doble. Reparten toda la baraja, al acabar el primer jugador saca una carta y el segundo jugador debe tirar todas aquellas que sean divisores de la colocada en la mesa. Cuando acabe saca otra carta para que el otro jugador haga lo mismo. Gana el que acabe antes con las cartas. Si no tienen divisores, pierden turno.

Todas las tiendas menos el puesto de juego deben tener los objetos etiquetados con

dos precios: cuánto costó comprarlo o elaborarlo y a cuánto se vende.

A lo largo de esta clase trabajan tanto la coordinación en acciones propias y manipulación de instrumentos (3) a la hora de hacer los collares, como el ritmo corporal (4) al moverse de un lado a otro.

#### ◆ CLASE PLÁSTICA- LUNES 13/06

Se une con el taller de después ya que va en relación a lo trabajado por la mañana.

#### ◆ TALLER CONSTELACIONES- LUNES MEDIA TARDE 13/06 (ANEXO 20)

Cada niño creará las constelaciones más importantes que se ven en el mes de julio. Para ello usarán un trozo de cartulina pequeña con un trocito de cinta adhesiva y pequeñas estrellas luminosas.

Durante esta actividad tiene lugar la coordinación de acciones propias y la manipulación de instrumentos (3) al realizar las manualidades.

#### ◆ VELADA ESTRELLAS- LUNES NOCHE 13/06

Cada lobato llevará las constelaciones que ha creado por la noche y se juntarán por tiendas, cada tienda tendrá que colocar las constelaciones según las vean en el cielo, primero tendrán que localizarlas y luego colocarlas, si alguna lo consigue y bien le enseñarán al resto donde se encuentran. Tanto en este caso como si nadie las localiza nos pondremos en el suelo tumbados y con las cabezas puestas en las barrigas del resto de los lobatos y de esa forma iremos viendo las distintas constelaciones e iremos contando algún fragmento del Rey León.

Se trabaja la dimensión de descanso corporal, relajación, concentración y liberación

de tensiones (5).

#### MATERIAL:

- Cuentos impresos.
- Constelaciones hechas por la tarde.

#### ◆ REPASO N<sup>OS</sup> DECIMALES Y OPERACIONES CON N<sup>OS</sup> DECIMALES MATE- MARTES 14/06

Divididos en pequeños grupos realizarán las dos siguientes actividades:

- Salta, mide y ordena: deberán saltar con los pies juntos, medir la distancia saltada y anotarla. Una vez recogidas todas las marcas, ordenarlas de menos a mayor y realizar un mural en donde reflejen en una recta numérica las distancias conseguidas.
- Decidir el precio de un billete de bus: deben elegir una localidad de la lista que se les proporcionará que se encuentran a diferentes distancias. Marcado que el precio del gasoil es de 1'89€/l, y teniendo en cuenta que el bus tiene una capacidad de 55 pasajeros y consume 32 l cada 100km, tienen que poner precio al billete para obtener beneficio y después diseñar el tiquet. Por último, todos los grupos lo pondrán en común.

En la acción de saltar tiene lugar la dimensión de ritmo corporal (4).

#### ◆ REPASO GRAMÁTICA LENGUA- MARTES 14/06

Primero haremos un repaso general de lo dado a lo largo del curso, se les preguntará de qué se acuerdan y, por turnos, irán diciendo. Después se dividirán en pequeños grupos para jugar al UNO Gramatical (ANEXO 21) e irán rotando para jugar



con todos.

Mientras los niños están sentados jugando se desarrolla la educación postural, ergonomía y orientación espacial (1).

♦ CLASE EDUCACIÓN FÍSICA- MARTES 14/06

Primera ronda de clasificación de la ILLRA.

Después de un tiempo de “entrenamiento” en el que calentaremos y practicarán rotando unos con otros. Jugarán por turnos formando parejas de manera aleatoria 12 parejas (se saca de un cuenco los nombres al azar). Los que ganen pasarán a clasificarse para la segunda ronda.

Al igual señalé en el apartado de presentación de la ILLRA (pg. 49), se desarrolla la educación postural, ergonomía y orientación espacial (1).

♦ REPASO 2º TRIMESTRE CCSS E INGLÉS- MARTES 14/06 (ANEXO 22)

Combinaremos esta clase con la de inglés de le sigue para tener más tiempo y poder trabajar todo lo que queremos.

Se les entregará una batería de preguntas de CCSS, algunas de las cuales deberán contestar ellos previamente para, después, caminar hacia el pueblo y hacer las preguntas a los habitantes que encontremos (a los cuales habremos puesto en preaviso anteriormente).

Para la parte de inglés deberán preguntar a los habitantes que elementos electrónicos suelen utilizar y con qué frecuencia.

Cuando estemos de vuelta a campamento cada pequeño grupo expondrá la información que ha recopilado de ambas asignaturas y realizará una pequeña exposición.

Durante la última parte del tiempo se le entregará a cada grupo una historieta en

inglés en la que aparecerá diferente vocabulario tanto de la unidad “Sport scene”, como de la de “Awesome animals”. Y mientras uno hace de narrador, el resto deben dividirse los personajes protagonistas y hacer lo que se va leyendo.

Las dimensiones corporales que se trabajan a lo largo de estas dos lecciones son la comunicación no verbal (2) a la hora de realizar la historieta de inglés, el ritmo corporal (4) cuando caminan por el pueblo; y por último el estilo de Vida Activo: cuidado y mejora corporal. Salud OMS (física, psíquica y social) (6) al relacionarse con los habitantes del pueblo.

◆ DINÁMICA DE ESCULTISMO- MARTES MEDIA TARDE 14/06 (ANEXO 23)

Los alumnos y alumnas aprenderán distintas técnicas, orientación cabuyería, supervivencia... Técnicas que se usan cuando pasan largas temporadas en la selva. Haremos dos equipos para hacer dos cosas a la vez.

Se trabaja la educación postural, ergonomía y orientación espacial (1), la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3) y el ritmo corporal.

◆ REPASO 2º TRIMESTRE CCNN- MIÉRCOLES 15/06

“EL CUERPO HUMANO Y LOS MATERIALES”

La clase estará dividida en 4 dinámicas por las que irán rotando los grupos:

- Deberán descalzarse, cerrar los ojos y centrarse en lo que perciben de cada sentido. ¿Qué función de los seres vivos estamos llevando a cabo?
- Encontrarán en una caja papelitos en los que vendrán escritas diferentes acciones y, por equipos, 1 debe representarlo con mímica y el resto debe adivinar, que hace,

de qué tipo de movimiento se trata, las articulaciones que utiliza (si son fijas, semi móviles o móviles), y, por último, si se acuerdan, el nombre de el/ los huesos y músculos (aprovechando de esta forma repasar esto de una forma más gráfica y visual).

- Realizaremos diferentes experimentos (ANEXO 24).
- Realizaremos un Kim (ANEXO 25) y deberán recopilar en grupos que han visto y clasificarlo según las propiedades de los materiales.

En esta lección de desarrollan la comunicación no verbal (2) con la mímica y la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3) al realizar los experimentos.

#### ◆ CLASE EDUCACIÓN FÍSICA- MIÉRCOLES 15/06

Segunda ronda de clasificación de la ILLRA.

Como el día anterior habrá un tiempo de práctica del que formarán parte todos los alumnos, aunque ya hayan sido eliminados; para después dar paso a la competición entre las 6 parejas que quedan.

Tiene lugar la dimensión postural, ergonomía y orientación espacial (1).

#### ◆ CLASE MATE- MIÉRCOLES 15/06

“LOS ÁNGULOS Y LAS FIGURAS PLANAS”

Se le entregará a cada grupo un cacho de papel continuo con una cuadrícula 12x12, deberán hacer el diseño de una mansión utilizando los objetos que les proporcionaremos (tablas de madera, pelotas, tuercas...), podrán hacerla de la forma que quieran, pero teniendo en cuenta que la biblioteca debe pasar por el punto (2,8), la cocina por (6,4), y la sala de juegos por el (10,10). Una vez terminado, deberán clasificar los diferentes polígonos que formen las habitaciones según sus lados y sus ángulos.

Tiene lugar la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3).

◆ REPASO ORTOGRAFÍA LENGUA- MIÉRCOLES 15/06

Haremos un rápido repaso al principio para que todos recuerden lo que hemos dado a lo largo del curso, después, divididos, alternaran entre dos juegos.

- Oca Ortográfica. ANEXO 26.
- Un tablero con mucha ortografía. ANEXO 27.

A la hora de escribir ponen en práctica la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3).

◆ CLASE MÚSICA- MIÉRCOLES 15/06

Realizaremos dos actividades a lo largo de la hora:

- El mundo de los sonidos: las seisenas anotarán un listado de los sonidos naturales que escuchan. Después lo reproducen delante de los demás y deben descubrir de que sonido se trata.
- Dibujando canciones: escuchan una canción, comentan por grupos la letra y que quiere decir, en un papel continuo deben representar lo escuchado con cosas que encuentren por el campo para después exponerlo y explicarlo.

Se desarrolla la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3) durante la escritura.

◆ RISOTERAPIA- MIÉRCOLES MEDIA TARDE 15/06 (ANEXO 28)

Empezamos preguntando qué piensan que es la risoterapia.

### ¿Qué es la risoterapia?

Técnica psicoterapéutica que busca generar beneficios mentales y emocionales a través la risa. Suele llevarse a cabo mediante actividades en grupo que tienen el objetivo de que los participantes salgan de estas sesiones sintiéndose más positivos y contentos.

- **Di tu nombre**
- **Caminando**
- **Las vocales**
- **Se perdió Simba**
- **Los globos**
- **Teatrillo improvisado**

Trabajamos aquí la educación postural, ergonomía y orientación espacial (1), la comunicación no verbal (2) durante el teatrillo y el ritmo corporal (4) al caminar.

#### ◆ CUENTACUENTOS- MIÉRCOLES NOCHE 15/06 (ANEXO 29)

Después de la cena se dividirán por tiendas y elaborarán cada una de ellas un cuento con los personajes y objetos (impresos, menos el lobato/a imaginario) que les daremos.

Al deber hacer una pequeña representación trabajan la comunicación no verbal (2).

#### ◆ CLASE MATE- JUEVES 16/06

“MEDIR LONGITUDES, CAPACIDADES Y MASAS, TIEMPO Y DINERO, Y SUPERFICIES”

Como primera dinámica deberán colgar con pinzas en diferentes cuerdas atadas entre árboles las unidades de medida y temporales que les proporcionaremos en el orden correcto.

Para acabar, entre todos marcarán en el suelo una figura cualquiera (con cuerda y piquetas) y la llenarán de balones de diámetro similar, sin salirse de los bordes. Después, por grupos, deberán contar cuantos hay y calcular el área de los balones para poder estimar el área de la figura en  $\text{dm}^2$  y  $\text{m}^2$ .

◆ REPASO EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA LENGUA- JUEVES 16/06

Rotarán por los siguientes juegos compitiendo de dos en dos grupos:

- Adivina la película: 1 del equipo saca una película y debe describirla sin decir el título para que el resto la adivine.
- Alargar la frase: uno comienza con una frase, el siguiente debe repetirla y añadir otra, y así sucesivamente para inventar una historia. Gana punto un equipo cuando alguien del equipo contrario se equivoca al repetir.

Tiene lugar la educación postural, ergonomía y orientación espacial (1) al mantener una postura adecuada y saludable para los alumnos.

◆ CLASE PLÁSTICA- JUEVES 16/06

Paisaje collage con elementos que encuentren de la naturaleza.

Durante la realización de la actividad se trabaja la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3) y el ritmo corporal (4).

◆ REPASO 3º TRIMESTRE CCNN- JUEVES 16/06

“LA ENERGÍA, LAS ESTRUCTURAS Y LAS MÁQUINAS”

Comenzaremos preguntándoles qué energías puedes observar en la campa y cuáles faltan de las que hemos estudiado, para después hacer una rápida clasificación.

Después, por grupos deberán plasmar en un papel continuo las medidas de ahorro que creen que debemos utilizar en el campamento.

Por último, realizaremos haremos un recordatorio de cómo montamos el primer día las tiendas y la parcela, de las diferentes estructuras que creamos y que materiales utilizamos.

Trabajamos la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3) a la hora de escribir.

#### ◆ CLASE INGLÉS- JUEVES 16/06

“PEOPLE AND PROFESSIONS Y PAST TIMES”

Cada uno pensará en 2 figuras famosas (una presente y otra pasada) y lo escribirán en un papel seguido de que hace o hacía esa persona por la que se le reconoce.

Después, divididos de uno a uno can sacando un papel y preguntan a los demás “¿quién es...?, o ¿quién es el que hizo/hace...?, conjugando los verbos adecuadamente cuando se trate de una acción pasada.

Trabajamos la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3) a la hora de escribir.

#### ◆ DINÁMICA DEBATE- JUEVES MEDIA TARDE 16/06 (ANEXO 30)

La dinámica debate será sobre la sensibilización en las discapacidades, lo haremos sobre las discapacidades físicas ya que para ellos es más fácil de visualizar y entender. Se harán diversos juegos y en cada uno de ellos se podrán poner en el lugar de una persona que tenga alguna discapacidad.

Después de los juegos se imprimirán una serie de frases que leeremos entre todos

en alto que harán pensar a los alumnos, cuando hayamos leído todas las frases pondremos en el centro un papel continuo para que cada lobato pueda escribir y decir en alto: como se ha sentido, emociones, algo que ha aprendido...

Para acabar si da tiempo aprenderemos el estribillo de la canción HECHO CON TUS SUEÑOS con signos.

◆ RASTREO NOCTURNO- JUEVES NOCHE 16/06 (ANEXO 31)

Les dividiremos en varios grupos por tiendas. Se realizará un rastreo en el cual tendrán que seguir cintas fluorescentes que habrá en un recorrido alrededor de la campa. Tendrán que ir de cinta en cinta siguiendo el rastreo con las linternas. Llevará cada grupo un silbato por si en algún momento llegan a perderse. Saldrán los equipos de manera que tendrán entre medias 5-8 minutos. Mientras esperamos el resto de los lobatos jugaremos una partida de pueblo duerme.

Tiene lugar la educación postural, ergonomía y orientación espacial (1), así como el ritmo corporal (4).

◆ CLASE EDUCACIÓN FÍSICA- VIERNES 17/06

Tercera ronda de clasificación de la ILLRA, semifinal y final.

Después del tiempo de entrenamiento tendrá lugar la tercera ronda de clasificación de la que saldrán los 3 semifinalistas. Estos deberán competir entre ellos y los dos con más victorias competirán en la final por el puño de mono.

Trabajamos la educación postural, ergonomía y orientación espacial (1).



◆ CLASE MATE- VIERNES 17/06

“GEOMETRÍA”

Cada grupo por turnos saca un papelito en el que viene escrito una figura. Deben representarla entre todos para que el resto la adivine.

Trabajamos la comunicación no verbal (2) con la interpretación.

◆ REPASO LITERATURA LENGUA- VIERNES 17/06

Por grupos jugarán un trivial con preguntas de todo lo dado en literatura durante el curso, sin embargo, podrá haber alguna pregunta otras categorías.

◆ CLASE INGLÉS- VIERNES 17/06

“FRUIT AND VEGETABLES Y HOLIDAY IN THE CITY”

- Para empezar, haremos una especie de carrera de relevos: habrá pegado en un papel continuo diferentes comidas. Deberán correr de uno en uno a pegar el nombre (o nombres si está hecho de más de una cosa). Hasta que no vuelve el que está poniendo, no sale el siguiente.
- Por último, jugaremos a ¿qué hay en mi mochila?: colocaremos otro papel continuo con un dibujo de una mochila de campamento. Se les entregarán diferentes fotos de prendas y objetos y ellos deben decir cómo se llaman y pegarlas en qué parte de la mochila se colocan.

Se trabaja en este caso la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3), así como el ritmo corporal (4).

◆ REPASO 3º TRIMESTRE CCSS- VIERNES 17/06

## “EDAD MEDIA Y EDAD MODERNA”

Dividiremos a los alumnos en dos grupos para realizar un teatrillo. Tendrán 30 minutos de preparación y 15 minutos de exposición cada grupo como máximo.

Ambos deberán poder contestar a una serie de preguntas con su representación, pudiendo, por supuesto, añadir más datos y giros a su historia. (ANEXO 32)

Con la representación, como ya hemos visto anteriormente, trabajamos la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3).

### ◆ MISS Y MISTER- SÁBADO MEDIA TARDE 18/06 (ANEXO 33)

Esta actividad consiste en hacer un detalle que servirá como “premio” y los alumnos decidirán entre todos, la categoría y para quién va dirigido (el objetivo es que todos los alumnos y alumnas tengan ese recuerdo del campamento).

Se desarrolla la coordinación en acciones propias y en la manipulación de instrumentos (3) al realizar la manualidad.

## MOMENTOS CORPORALES

### ◆ CUÑAS MOTRICES CATÁRTICAS (ANEXO 34)

Alternaremos los diferentes días entre varios amaneceres que realizaremos por las mañanas nada más levantarnos para despertar el cuerpo y entrar en contacto con el día y el entorno en el que nos encontramos.

### ◆ CUÑAS MOTRICES DE DESARROLLO (ANEXO 35)

Estas servirán de paso entre las clases de algunas materias a otras cuyo desarrollo haya sido corporalmente más estático y serán de gran ayuda para que los niños se muevan y estimulen el cuerpo para poder rendir mejor en la siguiente hora.

Dentro de las cuñas motrices también podemos diferenciar las complementarias que son una batería de juegos de repaso (ANEXO 36) para algunas clases. Estos juegos se llevan a cabo con unas tarjetas de preguntas de lo dado durante el curso en cada asignatura; y se usarán en las lecciones en las que se acabe antes del tiempo establecido. Una vez enseñado todos los juegos de la batería, dejaremos que los alumnos decidan cada vez a cuál quieren jugar o si se les ocurre alguno diferente.

## 7. CONCLUSIONES

Tras realizar una revisión de lo que son las AFMN y de su trayectoria a lo largo de la historia, así como los antecedentes del Método Scout y todo lo que este representa, he podido, para empezar, llegar a la conclusión de que la primera se encuentra implícita en muchas ocasiones dentro de la segunda. Por ello, para la realización de la metodología a seguir a lo largo de la propuesta, he aprovechado las ventajas que ambas me proporcionan para que sirvan de ayuda en el proceso de desarrollo de los alumnos y de su autonomía, pues como defendía María Montessori, formando en el niño una personalidad autónoma podemos lograr cubrir sus necesidades, esta he querido trabajarla sobre todo aprovechando el acompañamiento adulto que marca método en dónde los alumnos son guiados pero son ellos los que se construyen su conocimiento a medida que van realizando las diferentes actividades; por otra parte el hecho de tener unas rutinas (como las marcadas en el horario de la pg. 43 y 44) genera que poco a poco sean ellos los que sin necesidad de que nadie se lo diga vayan a lavarse los dientes, recojan las tiendas o frieguen los platos. Además, he intentado promover lo que el Método Scout busca, que es educar en los valores que vienen marcados en la Ley Scout mencionada en el apartado 3.4 en las páginas 24 y 25, y contribuir en los alumnos a tener una educación ambiental que les ayude a respetar lo que les rodea, tanto el entorno como las personas, y buscando fomentar la iniciativa de aprendizaje sobre sus tradiciones, cultura, y sobre todo lo que conlleva ser ciudadano del planeta Tierra.

He querido que a lo largo de toda la programación se siga como eje principal la actividad física, desarrollándose a lo largo de todo el campamento en forma de competiciones, actividades o juegos, pero también como momentos de reflexión corporal en los que los alumnos aprendan sobre lo que su cuerpo les dice y lo que necesita. El conocimiento del cuerpo es una cuestión de suma importancia en la vida del ser humano y es algo que no se trabaja lo suficiente. A través de la educación física los niños y niñas son capaces de fomentar y expresar su creatividad, así como conocerse, respetarse y

valorarse, para, de esta forma poder hacer también con los demás.

Para conseguir una mayor conexión entre cuerpo y mente he querido incluir diferentes actividades físicas tanto dentro de la programación del aprendizaje curricular como fuera de ella, de esta forma es posible conseguir una mayor motivación por parte de los alumnos en los contenidos impartidos, generando así un mayor arraigo de estos en su conocimiento. Pero las actividades físicas no son lo único que puede generar que esta propuesta sea llamativa para los niños y niñas, sino que el uso de otras actividades que les hagan poner en funcionamiento su creatividad, lo ya aprendido; y en las que ellos son los protagonistas y lleven, más o menos, el ritmo de trabajo, puede ser atractivo para todos los alumnos y alumnas, buscando de esta forma una adecuada inclusión.

Programar un campamento no es nada sencillo, hay que tener en cuenta infinidad de cuestiones como la zona en la que te encuentras; los posibles riesgos, cómo prevenirlos y cómo actuar si suceden; el menú y las alergias; el material necesario; el equipo necesario, la elección de la zona...; y hay que comenzar a prepararlo con mucho tiempo de antelación para que haya margen para solucionar las posibles complicaciones que puedan surgir.

La realización de este trabajo me motivó desde antes de comenzar, ya iba a poder hacer uso de mis conocimientos sobre el tema y aprovechar todo lo que pertenecer a un grupo scout me brinda; sin embargo, al llegar al momento de comenzar la programación me he ido encontrando con diversos problemas. Comencé planteando un campamento de 15 días, pero dado a su gran prolongación en el planteamiento y a que excedía mucho de programación, decidí acortarlo a 10 para que los alumnos solo estuviesen fuera del aula una semana y disfrutasen dos fines de semana en él. Lo siguiente que me encontré fue la elección de la época del año, pues hacerlo a mitad de curso puede ser interesante, pero al realizarlo en una campa (pues sale más económico), no se puede ir en invierno por las bajas temperaturas; así que finalmente decidí que fuese en verano y lo más cercano al final, así que serviría como repaso de lo aprendido. La elección del lugar y el conocimiento sobre todo lo que hay que hacer antes no me supuso tanto

problema ya que he elegido la campa a la que fuimos el verano pasado con el grupo y con la ayuda de mis compañeros he sacado todos los documentos y cuestiones que hay que tener en cuenta antes de la preparación.

Lo que más tiempo me ha llevado ha sido la programación, pues tenía que plantear 10 días con actividades por la mañana, la tarde y la noche. Para la adaptación de los contenidos curriculares que tenía que preparar para repasar durante los días de campamento he utilizado unos libros de texto del curso de 5º de Primaria que he pedido prestados al colegio, para de esta forma poder ser más específica en lo que se va a hacer y plantearme el cómo, estos libros son los pertenecientes a la editorial SM y son los pertenecientes a todas las áreas del curso a excepción de música, educación física y plástica. El resto de actividades han sido más sencillas pues tirando un poco de memoria he podido sacar fácilmente juegos y talleres para hacer.

La parte de las cuñas motrices y los momentos corporales me parecen de suma importancia y un pilar en esta programación, pues comienzan y terminan el día, y ayudan a los alumnos a cambiar de actividad para que puedan estar más centrados. La idea de los juegos de repaso es algo que se me ocurrió el año pasado en las prácticas y que, si bien la batería de juegos no era tan amplia, me pareció una muy buena forma de aprovechar la actividad física para aprender.

A modo de conclusión me gustaría exponer que la realización de este trabajo, no supone el fin de mi carrera de estudiante de Educación Primaria, sino que ha supuesto poder indagar sobre el campo que me gusta que es el de la Educación Física, y ha sido todo un reto de planificación, constancia y trabajo del que me siento totalmente orgullosa. Espero que en el futuro me sirva para poder plantear algo similar, y que me ayude a seguir creciendo como maestra.

## 8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Referencias profesionales:

- Acuña Ramírez, J. (2016). *El escultismo en España. Estudio del Programa de Jóvenes del Movimiento Scout Católico y propuesta de implantación*.  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26268/TFG-L1684.pdf>
- Baden Powell, R. (1908). *Escultismo para muchachos: Manual para la educación de buenos ciudadanos*. The Scout Association.
- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Jiromas, O. (2021, 9 junio). *Competencia motriz en educación física*. Mundo Entrenamiento. <https://mundoentrenamiento.com/competencia-motriz-en-educacion-fisica/>
- Juárez Mínguez, I. (2017). *Las cuñas motrices en Educación Primaria*.  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/22375/TFG-G2309.pdf?sequence=6>
- Levy-Leboyer, C. (2003). *Gestión de Las Competencias*. Gestión 2000.
- *Los orígenes del escultismo*. (s. f.). Grupo Scout Mikael.  
[http://www.scoutmikael.com/?page\\_id=90](http://www.scoutmikael.com/?page_id=90)
- ORDEN EDU /519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación evaluación y desarrollo de la educación primaria en la

Comunidad de Castilla y León.

- Pérez-Pueyo, A., García Busto, O., Hortigüela Alcalá, D., Aznar Cebamanos, M., & Vidal Valero, S. (2016). *¿Es posible una (verdadera) competencia clave relacionada con lo motriz?* Revista Española de Educación Física y Deporte, 415, 66.
- *¿Qué son las cuñas motrices?* (s. f.). La clase de la profe Gabi.  
<https://www.educa2.madrid.org/web/gabriela.melerocanete/cunas-motrices>
- REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- UNESCO. (2014). *Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409_spa)
- UNESCO. (1996). *La educación encierra un tesoro*.  
[https://www.academia.edu/31570767/La\\_educacion\\_encierra\\_un\\_tesoro\\_PDF](https://www.academia.edu/31570767/La_educacion_encierra_un_tesoro_PDF)
- Vargas Pérez, P. y Orozco Vargas, O. (2003) *La importancia de la Educación Física en el currículo escolar*.  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intersedes/article/view/826/887>

#### Referencias de los recursos utilizados:

- *¡15 experimentos científicos para Primaria!* (s. f.). Educación 3.0.  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/experimentos-cientificos-primaria/>



- *Alto y siga.* (s. f.). Fichero de Juegos. <https://ficherodejuegos.es/tecnicas-de-animacion-y-calentamiento/alto-y-siga/>
- *Amanecer en la Jungla.* (s. f.). Fichero de Juegos. <https://ficherodejuegos.es/juegos-en-la-naturaleza/amanecer-en-la-jungla/>
- *El Bum.* (s. f.). Fichero de Juegos. <https://ficherodejuegos.es/tecnicas-de-animacion-y-calentamiento/el-bum/>
- *El cable pelado.* (s. f.). Fichero de Juegos. <https://ficherodejuegos.es/tecnicas-de-animacion-y-calentamiento/el-cable-pelado/>
- *Como aprender gramática jugando al UNO.* (s. f.). Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/aprender-gramatica-jugando-al-uno/>
- *Cuadernillo de ortografía.* (0000). [Diapositivas]. Blog de Paqui Roca. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/frocpad/files/2021/05/cuadernillo-ortografia-2.pdf>
- *Cuento Vivo.* (s. f.). Fichero de Juegos. <https://ficherodejuegos.es/tecnicas-de-animacion-y-calentamiento/cuento-vivo/>
- *Cuerpos expresivos.* (s. f.). Fichero de Juegos. <https://ficherodejuegos.es/tecnicas-de-animacion-y-calentamiento/cuerpos-expresivos/>
- *Presión del aire: experimento del huevo y la botella.* (s. f.). Educa con BigBang. <https://educaconbigbang.com/2014/05/presion-del-aire-experimento-del-huevo-en-la->

[botella/#:~:text=Introduce%20un%20trozo%20de%20papel%20ardiendo%20en%20la,se%20sit%C3%BAe%20en%20el%20cuello%20de%20la%20botella.](#)

- *Se murió Chicho*. (s. f.). Fichero de Juegos. <https://ficherodejuegos.es/tecnicas-de-animacion-y-calentamiento/se-murio-chicho/>
- *Top 5 Juegos para Clase*. (2019, 10 diciembre). En nuestra clase de Primaria. <http://www.ennuestraclasedeprimaria.es/2019/12/top-5-juegos-para-clase.html>

## 9. ANEXOS

### ANEXO 1- PLAN DE EVACUACIÓN

#### Concepto

El **Plan de Evacuación** debe **fundamentarse** en las **condiciones del riesgo**, las **características de la zona y su uso**, y en la **estructura de la organización de los responsables de la actividad**.

Se impone la **obligatoriedad**, con carácter periódico y habitual, de **ejercicios prácticos de evacuación de emergencia en las actividades de tiempo libre**. Debe convertirse en una actividad más dentro de las programaciones de estas actividades.

Un aspecto muy importante del manejo de amenazas es organizar a la población potencialmente afectada para que sea capaz de enfrentarse eficazmente con los posibles sucesos.

Por todo ello, el Coordinador de la actividad deberá asegurarse:

En la **programación** de la actividad:

- De que las **medidas preventivas propuestas se incluyan en el proyecto de la actividad**:
- + **Controlar la instalación de las estructuras** que la actividad requiera a fin de que cumpla con los requisitos
- + **Disponer de un sistema de control continuo** para garantizar que se respete permanentemente el diseño del proyecto con estas medidas incluidas.
- **Incluir una adecuada financiación** para la puesta en práctica de las medidas

preventivas

- **Priorizar la realización de actividades** con medidas de previsión en la programación. En caso de que haya poco dinero, reducir la cantidad de actividades y no eliminar las medidas de prevención
- **Incluir un mapa de Riesgos** que exprese gráficamente sobre el croquis o mejor un mapa de la zona los posibles Riesgos
- **Establecer rutas de evacuación con anterioridad.**
- Llegado el caso de ser necesaria una evacuación real no podemos entretenernos en dar explicaciones por lo que todas deben estar dadas de antemano. Una evacuación de urgencia es el momento en que no caben las dudas, las votaciones, la participación en las decisiones, la falta de liderazgo... **Todas las decisiones han de estar tomadas de antemano y ser conocidas por todos en forma de instrucciones concretas.**
- En la fase de diseño del Plan de Evacuación caben las discusiones y puntos de vista distintos, en una urgencia NO.

## CONDICIONES DE RIESGO

### CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA Y SU USO

**ZONA:** CAMPA SITUADA EN LA VECILLA, LEÓN. EXACTAMENTE EN LAS INSTALACIONES LA GRANJA SANTA CATALINA, PARAJE EL CERCAO, POLÍGONO 19 PARCELA 86.

- TOMA DE AGUA CORRIENTE, RIO Y POZA CERCANOS, ACCESO MEDIANTE PISTA FORESTAL. A LA ENTRADA DEL PUEBLO POR CARRETERA CL-226.

### LA ESTRUCTURA DE LA ORGANIZACIÓN DE LOS RESPONSABLES DE LA ACTIVIDAD

El equipo de monitores está formado por 10 educadores con edades comprendidas entre los 19 y los 32 años, 4 ellos con titulación de monitor de ocio y tiempo libre y la mitad con amplia experiencia en campamentos y acampadas al aire libre. A mayores se cuenta

con un equipo de 4 personas encargadas de la realización de tareas de cocina e higiene, que también darán apoyo a las actividades del campamento en las que sea necesario ayuda.

### **CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN A EVACUAR**

48 menores de edad con edades comprendidas entre los 10 y los 11 años. El primer día de campamento se realiza una explicación y práctica en caso de simulacro y evacuación. Después se realizan otros dos simulacros con un espacio de cinco días aproximadamente entre uno y otro.

- 10 junio: Explicación al conjunto de monitores y acampados.
- 10 junio: Explicación por rangos de edad y simulacro.
- 12 junio: Simulacro todo el campamento.
- 17 julio: Simulacro todo el campamento.

### **MEDIOS**

Furgoneta de campamento, chalecos reflectantes, megáfono, carteles de punto de reunión

### **TEMPORALIZACIÓN**

Personas encargadas de alertar: coordinador de campamento.

Personas encargadas de controlar los tiempos de evacuación: coordinador de campamento y educadores.

### **ACTIVACIÓN DE MECANISMO DE ALERTA**

#### **MEDIO DE ALERTA**

SE HARÁ LA ALERTA CON UN TOQUE DE SILBATO DE LARGA DURACIÓN Y CON UNA REPETICIÓN DE 3 VECES, SIENDO ESTO EXPLICADO A LOS ACAMPADOS.

### **NOTIFICACIÓN**

Se notificará la alerta por medio del coordinador del campamento.

### **REVISIÓN**

Se realizará una revisión tras cada simulacro por parte del conjunto de educadores junto con el coordinador del campamento.

### **RESPONSABLES ASIGNADOS A CADA GRUPO DE PARTICIPANTES Y FUNCIONES**

#### **EQUIPOS ENCARGADOS**

COORDINADOR DE CAMPAMENTO.

EDUCADORES.

STAFF.

### **FUNCIONES**

Asegurarse de que están todos, tranquilizar y dar instrucciones claras, evitar pánico. Hacer los simulacros debidamente.

### **DELEGACIONES**

CADA PEQUEÑO GRUPO DE PARTICIPANTES CUENTA CON UN RESPONSABLE ENCARGADO DE EFECTUAR EL RECUENTO DE MIEMBROS DE ESE PEQUEÑO GRUPO, Y AVISAR AL EQUIPO DE EDUCADORES EN CASO DE DARSE LA AUSENCIA DE UNO DE LOS ALUMNOS, CUANDO ESTÉN TODOS LOS MIEMBROS DEL PEQUEÑO GRUPO EN EL LUGAR DE ENCUENTRO SALDRÁN DE MANERA TRANQUILA DEL CAMPAMENTO CON UN EDUCADOR DELANTE Y OTRO DETRÁS.

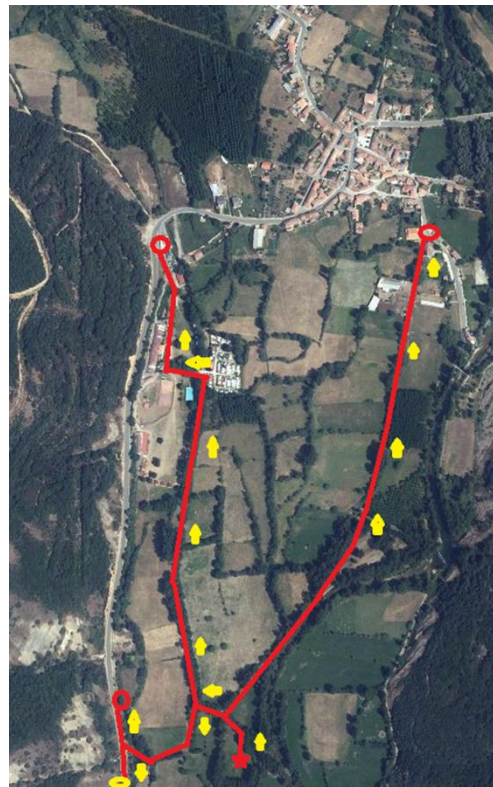
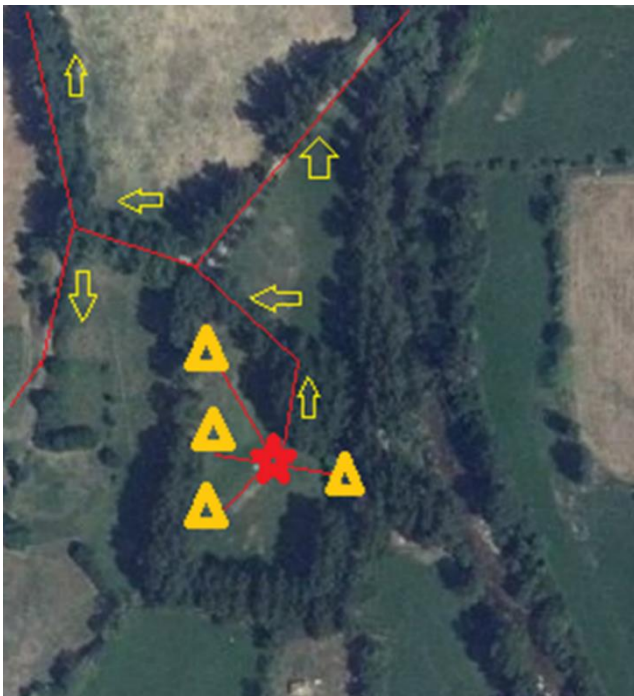
### **ELEMENTOS DISTINTIVOS**

CARTEL PUNTO DE ENCUENTRO CON IMPRESIÓN FOTO LUMINISCENTE. BALIZAS SOLARES INDICANDO TODOS LOS CAMINOS TANTO DE DÍA COMO DE NOCHE. CHALECOS REFLECTANTES.

## VÍAS DE EVACUACIÓN:

Los Puntos de Reunión específicos para cada grupo están representados por triángulos naranjas, el Punto de Reunión General está representado por una estrella roja y las vías de evacuación por líneas rojas cuyas direcciones las marcan las flechas amarillas.

Tras realizar la señal de emergencia cada grupo de acampados se dirigirá a su Punto de Reunión y serán guiados por el grupo de monitores al Punto de Reunión General para seguir las vías de evacuación.



## ANEXO 2- INSCRIPCIÓN Y FICHA ALÉRGICOS

**Colegio Marista Castilla**

|

Nombre:

Nació el                      en,                      provincia de

Nombre del padre:                      Nombre de la madre:

Domicilio:

Teléfonos durante el campamento:

**AUTORIZACION**

Yo                      con DNI nº:

Padre, madre o tutor legal, autorizo a mi hijo/a                      , a

participar en el campamento de verano de la Asociación Juvenil Grupo Scout Castilla de

Palencia en la localidad de                      los días del    al    del

mes                      , del año                      .

En Palencia a,                      de                      de

**Fdo.**
















1. ¿Tiene alergia a algún tipo de medicamento?
2. ¿Es alérgico o asmático? Especificar  
¿Sigue algún tratamiento?  
-Continuo:  
-Crisis:  
¿Qué manifestaciones presenta? Tos, ahogos, ojos rojos, granos...
3. ¿Padece alguna enfermedad con frecuencia?
  - Sangrado de nariz
  - Dolor de barriga
  - Dolor de oídos
  - Dolor de garganta o anginas
  - Lombrices
  - Diarrea
  - Esguinces de algún tipo
  - Otros:
4. ¿Es estreñido?  
¿cuántos días pasa sin hacer de vientre?  
¿Tiene algún tratamiento?
5. Cuando tiene FIEBRE, ¿qué medicina usa para bajarla?
6. ¿Tiene problemas mientras duerme?
  - Se despierta por la noche
  - Tiene pesadillas
  - Se orina en la cama
  - Es sonámbulo
7. ¿Sabe nadar?
8. Observaciones

# ANEXO 3- TABLA ALÉRGENOS MENÚ

MENÚ DE CAMPAMENTO Y ALÉRGENOS

													
LECHE CON COLACAO													
GALLETA S. MAGDALENA S													
CEREALES													
TOSTADAS													
ENSALADA DE GARBANZOS													
SOPA													
PERRITO CALIENTE													
ENSALADA MIXTA													
CARNE GUISADA CON PATATAS													
PESCADO GUISADO CON PATATAS													
MACARRONES CON CHORIZO													
PURÉ DE PATATA													
LOMO													
ENSALADA DE PASTA													
HAMBURGUESA COMPLETA													
COSTILLAS CON PATATAS													
GUISANTES CON BACON Y HUEVO													
NUGGETS													
JUDÍAS VERDES CON PATATAS													
PECHUGAS DE POLLO													
SANDWICH MIXTO													
ENSALADILLA													

													
FILETE DE TERNERA													
ALITAS DE POLLO													
ARROZ CON TOMATE													
SOPAS DE AJO													
SAN JACOBOS													
PATATA S A LA RIOJANA													
REVUELTO PARA TORTILLA													
PECHUGA DE PAVO													
ARROZ TRES DELICIAS													
ALBÓNDIGAS CON PATATAS													
BOCADILLO DE EMBUTIDO													
BOCATA DE NOCILLA													
FRUTA Y CHOCOLATE													
MANTEQUILLA CON AZÚCAR													
HELADO													
NATILLAS													
GELATINA													
MELOCOTÓN/PIÑA EN ALMIBAR													
FLAN													
YOGUR													
BOCATA DE PATÉ													

# ANEXO 4- INSPECCIÓN SANITARIA

Básicamente en una inspección de sanidad (en CYL) van a comprobar estas 4 cosas:

## 1. SEGURIDAD ALIMENTARIA

Comprobarán:

- Que los **alimentos** que se consuman hayan sido **comprados** en establecimientos autorizados.
- Que conservemos los **justificantes de compra** de todos los alimentos, especialmente los que no vengan envasados.
- Que los alimentos perecederos estén conservados en **cámaras frigoríficas** a una temperatura máxima de **5°C** (si no tuviésemos cámara frigorífica, que se adquieran con la mínima antelación posible y que se cocinen de manera inmediata). Para las **cámaras de congelación** la temperatura mínima es **-18°C**.
- Que el **transporte** de los **alimentos perecederos** cuando hagamos la compra lo realicemos de la manera más rápida posible y asegurando no romper la **cadena de frío**.
- Que los miembros del staff o **manipuladores de alimentos** tengan siempre en cuenta las buenas prácticas de higiene en la manipulación de alimentos, bajo la vigilancia del coordinador de TL del campamento.
- Que la preparación del menú se realice de acuerdo con las **prácticas correctas** exigidas por la normativa alimentaria y con la antelación mínima al consumo.
- Que los **locales y espacios** dedicados al almacenamiento/preparación/consumo de alimentos (en nuestro caso, tiendas y comedor) tengan una capacidad proporcional al nº de participantes o cocineros.
- Que el **menaje/utillaje/utensilios utilizados** para preparar y cocinar los platos sea

apropiado, se guarde en lugares específicos que eviten la contaminación y se mantenga en perfecto estado de limpieza.

POR LO TANTO, MUY IMPORTANTE:

COCINA	ARMARIOS	DESPENSAS/INTENDENCIA
FRIGORÍFICOS	CÁMARAS CONGELACIÓN	MESAS Y ENCIMERAS
MENAJE	COMPRA	STAFF

## 2. SUMINISTRO DE AGUA APTA PARA CONSUMO

Comprobarán:

- Que aseguremos un **suministro continuo de agua potable** a los niños y que el agua potable provenga de una red de abastecimiento público (en nuestro caso, del pueblo más cercano).
- Que garanticemos la **salubridad** del agua contenida en el **depósito o tanque** de almacenamiento mediante la analítica oportuna y tal y como establece la normativa vigente.
- Que mantengamos un **registro** de los valores obtenidos en las **analíticas** de nivel de cloro y pH del agua de bebida.
- Que siempre **se cocine con agua potable.**
- Que durante las actividades los monitores **evitemos** que los niños consuman agua de suministros sin garantía sanitaria (por ejemplo, fuentes naturales, caños o pozos en pueblos...).

### 3. ELIMINACIÓN DE BASURAS

Comprobarán:

- Que depositemos la basura en **contenedores** fácilmente limpiables y desinfectables que tengan capacidad suficiente de acuerdo con el ritmo de recogida de basura del campamento.
- Que los contenedores estén ubicados a la **sombra**, dispongan de **tapa** y se encuentren lejos de la cocina o zonas frecuentadas por los niños.
- Que hagamos lo necesario para transportar diariamente las basuras al **punto de recogida**

evitando la acumulación de basura en el campamento.

### 4. ELIMINACIÓN DE EXCRETAS

Comprobarán:

- En nuestro caso: que dispongamos de **letrinas** excavadas en el suelo y que no estén ubicadas en las proximidades de ríos o arroyos, preferiblemente en zona de sombra.
- Que rellenemos las letrinas con **cal y tierra** a medida que sean utilizadas.
- Que dispongamos de una **zona de lavado de manos** próximo a las letrinas.

## ANEXO 5- HORARIO

		<b>CAMPAMENTO HA</b>				
		<b>VIERNES 10</b>	<b>SÁBADO 11</b>	<b>DOMINGO 12</b>	<b>LUNES 13</b>	<b>MARTES 14</b>
<b>M</b>	<b>10:30</b>	LLEGADA	RUTA	GRAN JUEGO	CCSS	MATE
	<b>11:30</b>				LENGUA	LENGUA
	<b>12:30</b>				CCNN	EF
	<b>13:30</b>				DUCHA	DUCHA
<b>T</b>	<b>16:30</b>	CONSTRUCCIONES RUTINAS CAJAS JUEGOS	BARRACAS	DÍA DEL REVÉS	MATE	CCSS
	<b>17:30</b>				PLÁSTICA	INGÉS
	<b>18:30</b>				TALLER	DINÁMICA DE
	<b>20:30</b>				ORACIÓN	ORACIÓN
<b>N</b>	<b>22:30</b>	VELADA INICIAL	VELADA	CEREMONIA INAUGURACIÓN ILLRA	VELADA DE ESTRELLAS	VELADA CANCIONES

<b>AKUNA MATATA</b>						
<b>MIÉRCOLES 15</b>	<b>JUEVES 16</b>	<b>VIERNES 17</b>	<b>SÁBADO 18</b>	<b>DOMINGO 19</b>		
CCNN	MATE	EF	GUARROLIMPIADAS	DESMONTAJE Y VUELTA A CASA	<b>10:30</b>	<b>M</b>
EF	LENGUA	MATE			<b>11:30</b>	
MATE	PLÁSTICA	LENGUA			<b>12:30</b>	
DUCHA	DUCHA	DUCHA			<b>13:30</b>	
LENGUA	CCNN	INGLÉS	DUCHA		<b>16:30</b>	<b>T</b>
MÚSICA	INGLÉS	CCSS	<b>17:30</b>			
RISOTERAPIA	DINÁMICA DE DEBATE	INICIO OLIMPIADAS	MISS Y MISTER		<b>18:30</b>	
ORACIÓN	ORACIÓN	ORACIÓN	ORACIÓN		<b>20:30</b>	
CUENTACUENTOS	RASTREO NOCTURNO	NOCHE OLIMPIADAS	VELADA FINAL		<b>22:30</b>	<b>N</b>



# ANEXO 6- AMBIENTACIÓN DÍA A DÍA

## **10/06- La presentación del Rey y la lucha por el poder.**

- o Al llegar, Timón y Pumba presentan los lugares que hay en la Selva y les hacen un recorrido; también, les dicen que las estampidas son frecuentes y que tienen que estar atentos. Cuando estén los niños comiendo se va a producir la primera estampida (los profesores apareceremos corriendo con corchopanes/aislantes/balones).
- o Velada Inicial: Presentación de Simba (momento con Rafiki en la Roca del Rey); lo ideal sería hacer marcas rojas en la frente a todos los niños para simbolizar la entrada en la manada.
- o Por la tarde habrá una actividad (después de la merienda) en la que compiten el bando de Mufasa y el de Skar que acabará con la muerte de Mufasa y la huida de Simba.

## **11/06- La búsqueda.**

- o Durante la ruta, tendrán que descifrar una serie de enigmas para encontrar a Simba (al cual buscarán al acabar la despedida de ese día y antes de cenar).
- o Velada de grupo: En esta ganarán diferentes objetos que les servirán para hacer frente a los ataques de las hienas las noches del 13 y 16 de junio. En esta velada podrán dividirse ya en los mismos grupos que para las Olimpiadas o no.

## **12/06- Hakuna Matata.**

- o Gran Juego: Simba intenta enseñar a todos, la filosofía de vida de *Hakuna Matata*.
- o Barracas: Los premios de las barracas tendrán que ser cosas relacionadas con el Rey León y, en el caso de que haya un quiosco, en él debería haber



gominolas que sean bichos (entre otras cosas varias).

### **13/06- El ataque de las Hienas**

- o Como los leones se han quedado solos en la selva se producirá el ataque de las hienas (que somos los monitores siendo el equipo del mal- grupo que se encarga de entorpecer a los niños durante los juegos) y así demostrarán lo aprendido hasta ahora (Bulldog (como la araña) y, el último que quede se enfrentará al jefe de las hienas en una lucha de lagartos en la que perderemos las hienas).

### **14/06- Tranquilidad en la Selva.**

### **15/06- Recuerda quién eres.**

### **16/06- La Fuerza de los más Jóvenes.**

- o Olimpiadas: Explicar al inicio de estas que, durante la noche se producirán diferentes ataques de hienas y que tienen que hacer el mejor refugio (vivac / en este momento sí estaremos con ellos) posible para así protegerse de ellas mientras duermen (por la noche no va a suceder nada).

### **17/06- Aprendiendo a Cazar.**

### **18/06- Ocupando tu lugar en el ciclo de la vida.**

- o Guarrolimpiadas: Ya que todos son leones, durante estas aprenderán cómo cazar a diferentes animales en la selva para poder subsistir. Ese día para comer lo harán por grupos y comerán algo que tengan que comer con las manos.
- o Velada final: Simba es coronado como el rey y para acabar, cantamos todos juntos la canción *Eres Clan*.

<https://www.youtube.com/watch?v=L6DKpJGVaug>

### **19/06- El Único y Verdadero Rey.**

- o En la comida aparecen Timón y Pumba y agradecen a la manada el haber ayudado a Simba a ser rey.

## ANEXO 7- VELADA INICIAL

- **Para demostrar la destreza y los reflejos del León:** Canción *Willy ma Willy*.
- **Para demostrar la velocidad:** Se jugará un pañuelito a 4 patas en el cual los niños deberán ir gateando a por los pañuelos y cogerlo con la mano volviendo a su sitio.
- **Para demostrar la coordinación:** Canción de *Ivanov el cosaco* cambiada la letra «*es Skar el típico león que juega con su hermano, aunque parezca que no*»
- **Para demostrar la fuerza del León:** Una mofeta a cuatro patas
- **Para demostrar la sabiduría:** *Bichito tropical* con la letra cambiada: «*En la sabana africana había una leona singular... con la garra así...*»
- **Lucha de lagartos carretilleros:** Todos contra todos; cuando un lagarto se caiga, se cambian; tendrán 2 vidas.

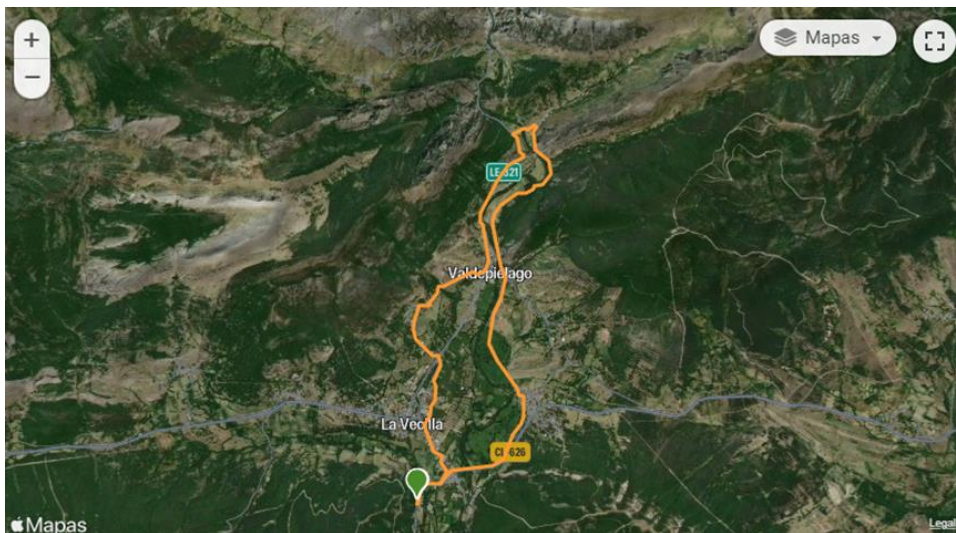
### MATERIAL:

- 3 juguetes de perro pequeños tipo filete-hueso... (DEL CHINO Y SIN USAR).
- Tempera roja.
- Canción *Ciclo sin fin* (Descargar).
- Dos cocos de comer.

## ANEXO 8- RUTA

La Ruta será:

Salir de La Vecilla hacia Campohermoso por pista, de ahí a La Mata por pista y a Valdepiélago por pista. De Valdepiélago cogeremos otra que va a la derecha del río hasta Montuerto donde comeremos, y desde ahí tendremos que volver por carretera hasta llegar de nuevo a Valdepiélago donde cogeremos una última pista que nos lleve de vuelta a La Vecilla (la campa).



## ANEXO 9- BARRACAS

- **1° Tiro al mono:** que tiren los tres bolos con las tres pelotas.

Apuesta: 2 monedas. Gana 4.

- **2° Siete y media:** Se da una carta boca abajo a cada uno de la mesa. El objetivo es llegar a siete y media sin pasarse. Las figuras valen medio punto, y el resto el valor que tengan. Se pueden pedir todas las cartas que se quiera, y estas se darán al contrario de cómo tenga la última carta el jugador (nunca dos seguidas hacia arriba o hacia abajo). Juego de cartas en el que tienen que acertar o ganar a la banca.

Apuesta: 1-3. Si gana se dobla lo apostado.

- **3° Ruleta:** juego de la ruleta. Orden de los premios, si apuestan a color doblan. Si apuestan a número multiplican por 7.

Apuesta: lo que quieran.

- **4° Patos:** en un balde con agua habrá patos. Cada uno de ellos tendrá un valor en la parte inferior que será el premio. Estos valores serán 1, 2, 3, 4 y en especial de 10.

Apuesta: 2 monedas para jugar. Gana lo que le toque en el pato.

- **5° Encestar aros en botellas:** tienen que encestar los aros en las botellas. Según se encesten se les dará monedas.

Apuesta: 1. Ganan 1, 2 o 3.

- **6° Madera con las puntas:** tienen que clavar un clavo de 5 golpes.

Apuesta: 1. Ganan 3.

**Comodín:** Será uno o varios monitores. Su objetivo es que los niños sin monedas puedan conseguir más y sigan jugando. Las pruebas serán las que ellos vean, a poder educativas y que beneficien al campamento.

**Tienda:** una persona se encargará de los trueques. Los objetos que habrá serán los siguientes:

- Gominolas de animales (Mercadona): 1 moneda.
- Vaso de refresco: 2 monedas.
- Cucurucho de patatas: 5 monedas.
- Cucurucho de palomitas: 4 monedas.

El quiosco se abrirá a partir de las 19:30, para que no vayan de primeras a por las chuches.

Se deja capacidad de innovación al encargado de estar ahí para que introduzca nuevos productos.

- **MATERIAL:**
  - 3 pelotas pequeñas.
  - 6 botellas de Coca-Cola vacías.
  - 1 baraja de cartas española.
  - 1 ruleta de casino.
  - 1 balde grande de plástico.
  - 12 patitos de goma.
  - Cuerda pita (10m).
  - 3 aros.
  - 100 puntas.
  - 2 martillos.
  - Madera para clavar las puntas.

- Gominolas de animales (2 cajas del Mercadona).
- 3 Kas de naranja y 2 Kas de limón.
- 3 bolsas de patatas fritas.
- 1 bolsa palomitas grande.
- 4 periódicos.
- 60 vasos de plástico.
- Monedas del Rey León (hacer).

## ANEXO 10- VELADA DE GRUPO

- **Premios:**
  - Si los 4 primeros aciertan, todos reciben un osito de goma (que, a su vez será la puntuación del equipo).
  - Si los 4 siguientes aciertan, solo reciben osito ellos y los primeros.
  - Si los 4 últimos aciertan, solo reciben osito los primeros.
  - Si kraal acierta, nadie recibe premio.
  - Si nadie acierta hay castigo.
  
- **Castigos:**
  - Niños: chupar una raja de limón.
  - Kraal: cayena.
  - En caso de que algún grupo haga trampas, el kraal será castigado.

Los programas serán los siguientes.

- **FUROR:** consiste en que se dice una palabra y cada equipo debe catar una canción en la que esta aparezca hasta que uno se quede sin ideas. Palabras que deben contener las canciones: amor, colores, nombres propios, corazón, animales, verano.
- **PRECIO JUSTO:** uniforme, roomba, rotulador permanente, donut, balón de baloncesto, tienda de campaña, camiseta de CR7.

Se dará un papel a cada grupo y tendrán que escribir el precio que consideren. En función de quien se aproxime más, así recibirán premios o castigos.

- **BOOM:** cada grupo tendrá que desactivar 2 bombas que explotarán si cortan el cable equivocado. Se hace una pregunta y 4 posibles respuestas.



- **RULETA:** se les pondrá en 4 círculos diferenciados. 3 de niños y kraal. Cada uno de ellos jugará una ruleta y en ella un líquido bueno y otro malo. Tendrán que adivinar que es. Empezarán los integrantes de los grupos que menos hayan acertado y los que más acierten ganan.
  - Niños: líquido de encurtidos / Kas de manzana.
  - Kraal: wasabi / guacamole con pajitas cortadas.
  
- **MATERIAL:**
  - Ositos de gominola (bolsa grande o varias bolsas pequeñas, unas 5).
  - Limones (3-4).
  - Cayenas (2 botes).
  - Líquido de encurtidos.
  - Kas de manzana.
  - Wasabi.
  - Guacamole.
  - Pajitas gordas negras.
  - Tarjetas Concursos.
  - Fotos Precio Justo.
  - Papel y bolis para los grupos.
  - Preguntas Boom.
  - Globos (1 bolsa).
  - Nata montada (3 botes).
  - Cables.
  - Tenazas.
  - Mecanismo pincha bombas.
  - Vasos flúor de plástico.

# ANEXO 11- GRAN JUEGO

Los acertijos son:

- Azul: Equipo escarabajo.
  - o Acertijo: ardiendo templado y frío, no hay tiempo si para decir “pio”.
  - o Solución: Duchas.
- Verde: Equipo saltamontes.
  - o Acertijo: Dos bancos sin patas, siempre mojadas las tablas.
  - o Solución: Letrinas.
- Rojo: Equipo mariquita.
  - o Acertijo: Da techo de noche y sombra de día, los vientos no duran ni con un as de guía.
  - o Solución: Comedor.
- Naranja: Equipo escolopendra.
  - o Acertijo: Ondeando al viento, vigila el campamento.
  - o Solución: Mástil.
- Amarillo: Equipo gusano.
  - o Acertijo: Cantamos y hablamos, tocamos y disfrutamos.
  - o Solución: Oración.
- Rosa: Equipo mariposa.
  - o Acertijo: Sucio entra y limpio se va, agua, jabón y nada más.
  - o Solución: Fregaderos.

Para acabar, les dirán que cuando escuchen 3 veces Hakuna Matata deberán reunirse con su equipo en el lugar que les revela el acertijo (esto se hará una vez que se vea que ya han colocado las tiendas) y que el cuaderno de progresión que se les entregará les ayudará en algún momento.

Cuando ya han llegado a su lugar de inicio ahí encontrarán detrás del cartel del

lugar (o directamente pegado al mástil en este caso) una funda de plástico con dos bolígrafos, pintura de cara de su color y el Hakuna Matata's book, en el cual según abren se encontrarán una serie de instrucciones tales como que tienen que pintarse la cara con la pintura y deben inventarse una canción con Hakuna Matata y el nombre de su equipo; además verán que en el resto de páginas aparecerá un título «x» que será lo que van a aprender en cada prueba y un gran espacio para pegar la pegatina que les den en la prueba cuando la hayan superado. En la primera prueba el profesor que se encuentren va a decirles que es de su equipo y les va ayudar, mientras que al resto de equipos intentará crearles problemas.

Una vez hecho todo esto comenzarán las pruebas en el mismo lugar y la forma de rotar será todos hacia la derecha, pero para saber dónde van recibirán el acertijo que los lleve a ese sitio (como han hecho para ir al lugar de inicio).

Las pruebas con sus lugares, su aprendizaje, sus beneficios y maldades son: (de 10:30/11h a 12:30h; cada prueba durará aproximadamente 15 minutos; cuando escuchen una vez *la llamada de la selva* [pitido del silbato] la prueba se habrá acabado y el monitor de la prueba les dará la pegatina y les dirá el siguiente acertijo y a la segunda *llamada de la selva* podrán irse ya a la siguiente prueba):

- **Duchas:**

- Nombre: Uno para todos y todos para el cubo.
- Prueba: es una carrera de relevos, pasar agua de un cubo a otro con la mano.
- Beneficio: uso de un cucharón por turno.
- Maldad: uso de una espumadera por turno.

- **Letrinas:**

- Nombre: Reírse de uno mismo.
- Prueba: Tendrán letras en morse desperdigadas alrededor de letrinas (una dibujada en un folio que estará pegado dentro de letrinas, otra hecha con bolas de papel mojado, otra con piedras, otra con otra cosa o repetir) y

deberán encontrarlas y unir las para que les dé la palabra REÍR. Cuando acaben podrán dejar un mensaje en morse al siguiente equipo en un folio que les dará el monitor.

- Beneficio: explicación de lo que tienen que hacer en la prueba.
- Maldad: suerte, deben adivinar qué prueba es por lo que ven (si tras un buen rato no lo consiguen se les acaba ayudando).

- **Comedor:**

- Nombre: Capacidad estomacal.
- Prueba: harán una carrera de relevos en la que tendrán que ir corriendo a la mesa y comer las chuches que están colocadas en fila lo más rápido posible (cereales).
- Beneficio: uso de alimentos más pequeños que se comen mejor.
- Maldad: Se colocan más galletas y aspitos.

- **Mástil:**

- Nombre: Supercalifragilístico.
- Prueba: escribir el nombre del equipo entre todos con un bolígrafo atado a varias cuerdas que deben mover a la vez.
- Beneficio: rotulador con una cuerda más corta (también pueden no escribir el nombre entero).
- Maldad: bolígrafo con cuerdas más largas.

- **Oración:**

- Nombre: Peso de seso.
- Prueba: acertijos y adivinanzas.
- Beneficio: acertijos más sencillos.
- Maldad: acertijos más complicados.

- **Fregaderos:**

- Nombre: Bailando bajo la lluvia.
- Prueba: Un par de personas del equipo serán una diana (se colocarán un folio a la altura del pecho) y el resto de sus compañeros deberán darles con una pistola de agua y los ojos cerrados; los que tienen la diana deberán

darles las indicaciones.

- Beneficio: pueden recibir ayuda de los monitores.
- Maldad: la diana puede moverse en algún momento.

Aproximadamente a las 12:30h se acabarán todas estas pruebas y se hará una prueba final que consistirá en una guerra de agua con témpera de su color que tendrán en un balde y que se tirarán unos a otros con los potos (que posteriormente lavarán para comer) y posiblemente con una (o dos) pistola (pistolas) de agua por equipo.

Por la tarde después de comer nos reuniremos todos en un círculo por equipos y para empezar las pruebas cantará cada equipo su canción al resto y así inauguraremos nuestro Si-si-si- ¡Simba! que será en plan a Tú sí que vales. Las pruebas las harán todos a la vez y son:

- Hacer el cuadro más divertido y curioso con el cuerpo en un cacho de papel continuo y con témperas.
- Hacer una figura humana con todos los del equipo.
- Poner a una persona del equipo todas las prendas posibles.
- El juego de los tanques: Consiste en que, por equipos, los miembros de cada uno de ellos se pondrán en fila; los pequeños los primeros y los mayores después. Los primeros (pequeños) comenzarán a enrollarse en círculo hasta cerrarse el equipo entero en el círculo quedando los mayores por fuera. Empezarán a chocarse y el tanque que se caiga o se rompa su cadena pierde. Así hasta que solo queda uno.
- La estrella usando el «ven y vete».
- Hacer la merienda más divertida (dándoles a cada equipo dos tabletas de chocolate, una barra, un bote de nocilla para cada dos equipos, una bolsa de gusanos de gominola para cada dos equipos y bolsas de chuches grandes para compartir entre todos).
- Y, finalmente, se darán de comer un equipo a otro con los ojos cerrados y teniendo que resistirse a comer.

**- MATERIAL:**

- o Folios de colores (azul, verde, rojo, naranja, amarillo y rosa).
- o Hakuna Matata's book (comisión).
- o Pegatinas (comisión).
- o 6 tijeras.
- o 6 fundas de plástico.
- o 14 bolígrafos.
- o Dos pinturas de cara azules, verdes, rojas, naranjas, amarillas y rosas.
- o Cuerdapita.
- o Un par de rotuladores.
- o 6 cubos/baldes.
- o Espumadera.
- o Cazo.
- o Folios.
- o Una caja de cereales de chocolate.
- o 3 bolsas de nubes.
- o Aspitos (cantidad a concretar).
- o 1 pack de galletas María.
- o 2 paquetes de galletas de chocolate.
- o 6 metros de papel continuo.
- o Pistolas de agua.
- o Témpera de color azul, verde, rojo, naranja, amarillo y rosa.
- o Merienda: 12 tabletas de chocolate, 6 barras de pan, 3 botes de nocilla, 3 bolsas de gusanos de gominola, 2 bolsas de chuches grandes del Top Cash.



## ANEXO 12- REGLAS ILLRA

Se hará un círculo alrededor del ring (4m de diámetro aproximadamente y en zona de hierba) y para inaugurar la ILLRA (Institución Lobatil de Lucha de Reptiles Amateur) se cantará el himno mientras saludamos.

Las reglas son las siguientes:

- Los contrincantes deben colocarse en posición de plancha con los brazos estirados y pegando cabeza con cabeza. La finalidad es desestabilizar al oponente hasta que se caiga.
- Se pitará en las siguientes situaciones:
  - o No se pueden mover los pies en ningún momento.
  - o No se puede tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo que no sean los pies o manos.
  - o No se puede estar apoyado únicamente en los pies más de 2 segundos.
  - o No se puede agarrar al contrincante.
  - o No se puede hablar.
  - o No se puede “zurrar” al otro hasta que se cae del dolor.
- Se pitará agresividad y pasividad.
- Los derribos son válidos cuando: se toca el suelo con más de 2 partes del cuerpo no permitidas (por ejemplo, codo y rodillas) o con caídas.

MATERIAL:

- Una piqueta (para hacer el ring) / cuerda pita.
- Silbato (viejos lobos).
- Folios.
- Bolígrafos.

- Gorra/ Bolsa.
- Puño de mono (premio al ganador).





# ANEXO 13- HIMNO ILLRA

## 1ª ESTROFA

Juntos marchamos ya,  
listos a competir,  
la ILLRA comenzará,  
Lobatos cantad.

## 2ª ESTROFA

Los brazos firmes están,  
los pies al suelo clavar,  
junto-a un hermano jugar,  
Manada avanzad.

## ESTRIBILLO

Los lobatos siempre listos mostrarán su valor,  
en el ring, frente a su hermano.  
Tras la lucha tenderá su mano el vencedor,  
y-en la luna los aullidos se oirán.  
¡La ILLRA va a comenzar!

## ANEXO 14- VELADA DE CANCIONES Y JUEGOS

- Lista de canciones:
  - Mono banana.
  - Chipi Chipi.
  - Willy Ma Willy
  - Ahí va la Lola.
  - Familia Sapo.
  - Cóctel de frutas.
- Lista de juegos:
  - Marcianito.
  - Calle y avenida.
  - Carrera de caballos.
  - Ameba.
  - El director de orquesta.
  - Luciérnaga (los profesores desde las tiendas y los niños desde el otro extremo tienen que conseguir meterse a las tiendas y ponerse el pijama).

## ANEXO 15- INICIO OLIMPIADAS

- 18:30- búsqueda de pepitas de oro y ubicación de vivacs.
- 19:00- comienza la acción.
  - Herrero:
    - Enroscar tuercas con tornillo, todas las tuercas que puedan en menos de x tiempo (a valorar por el monitor que hace la prueba).
      - Premio: 1 pepita cada vez que lo logren.
    - Conseguir pasar un aro por un alambre sí que lo toque (ira conectada a una bombilla y a una batería).
      - Premio 1: 1 pepita cada vez que lo consigan.
  - Carpintero:
    - Construir un castillo de naipes de 2 o 3 alturas.
      - Premio: 2 alturas 1 pepita, 3 alturas 2 pepitas.
    - Nivelar una mesa de madera. Una vez que crean que esta nivelada se tiene que tirar una bola loca y esta debe dar 4 botes dentro de la mesa.
      - Premio: 4 pepitas.
  - Cura:
    - Aprender una poesía que diga el cura.
      - Premio: 3 pepitas.
    - Aprender un trabalenguas.
      - Premio: 3 pepitas.
  - Chamán:
    - Acertijos.
      - Premio: 1-3 pepitas.
    - Pócimas, adivinar los ingredientes de los vasos (a preparar 3 o 4 vasos).

- Premio: 2-4 pepitas.
- Tabernero:
  - Dados, el más alto gana. (pueden jugar varios grupos a la vez).
    - Premio: doblan lo apostado o lo pierden.
  - Trilero con cartas. Hacen la apuesta poniendo las pepitas.
    - Premio: multiplicas por 4 lo apostado.
  - Siete y media.
    - Premio: si gana dobla el precio.
- Médico:
  - Que cojan un banco entre dos y haga de camilla. Tienen que poner un vaso de agua y no pueden derramar nada.
    - Premio: 1 pepita de oro cada vez que lo consigán.
  - Hacer un circuito con agua en la boca y llenar una jarra.
    - Premio: 5 pepitas de oro.
- 20:45- despedida.
- 21:00- a preparar la cena.
- 22:30- ¡Vienen las hienas!

Se les va a dar unas chuletas que deben esconder. Luego estas chuletas se las van a robar unos a otros. Cada 15 minutos sonará una bocina, tendrán 15 segundos para esconderse y saldrán las hienas a morderles. En ese momento no pueden moverse, las hienas si les cazan les dan un zarpazo (pintar la cara con ceras mandley). Cuando vuelva a sonar se continúa con el juego.

#### MATERIAL:

- Fogones (5).
- Cazuelas (2 – 6).
- Comida (sopa de sobre, pasta de sobre, fabada, sándwich de jamón york y queso y callos o similar) (60-100 en total).
- Lonas (10-20).

- Cuerda de pita (3 el metro).
- Piquetas (5).
- Maza (4).
- Tronzador (6).
- Piquetas de clavar (12).
- Juegos:
  - 2 tornillos.
  - 20 tuercas.
  - Cronómetro.
  - Pila.
  - Bombilla.
  - Alambre.
  - Palo.
  - Escarpia.
  - Cable.
  - Interruptor.
  - 6 trabalenguas.
  - 6 acertijos.
  - 7 cubiletes de dados.
  - Dados.
  - 3 barajas de cartas.
  - Mesa de Trilero.
  - Colorante rojo alimenticio.
  - Bola loca.

## ANEXO 16- GUARROLIMPIADAS

- **Rugido del León:** Se meterán en la boca una cucharada grande de colacao, y deberán decir la palabra que les indiquen.
- **Puntería:** Uno de los miembros del equipo, se pondrá delante de su equipo con un pote lleno de alguna cosa pringosa en la cabeza. El resto del equipo, colocados en una fila, deberán lanzar una pelota de pin pon intentando derribar el contenido. Cuantas más veces logren tirar el pote de la cabeza del compañero, más puntos obtendrán.
- **Pista americana por equipos:** Irán atados de dos en dos, y tendrán que lograr pasar el mayor número de veces la pista americana.
- **Explotar:** Están colocados globos rellenos de diferentes cosas en una cuerda, cada miembro del equipo, debe ir pasando y explotando el mayor número de globos posibles. Los globos estarán rellenos de agua, harina, ketchup, nada, aceite, vinagre.
- **Buscar:** En esta prueba, habrá dos boles, uno de ellos con agua, y otro con harina, primeramente, deberán introducir la cabeza en el bol con agua, y posteriormente en el bol de harina en el que encontrarán caramelos, cuantos más caramelos consigas mejor.
- **Trepar:** Los miembros del equipo, de uno en uno, deberán intentar trepar a un árbol y poner la marca para ver quien ha sido el que más alto ha llegado.
- **Pasar el puente:** Entre dos árboles, estará atada una cuerda. Todos los miembros del equipo deberán pasar de un lado al otro de la cuerda, por encima de ella. Una vez que los miembros han pasado, no pueden volver hacia el otro lado.
- **Obstáculos:** Se preparará un circuito de obstáculos por el que tendrán que pasar todos los miembros del equipo. Cuantas más veces logre pasar cada uno, mejor será su puntuación.
- **Parejas:** Se atarán a los miembros del equipo por parejas, y uno de ellos llevará los ojos vendados. Deberán recorrer un espacio en el que tendrán que recoger

diferentes objetos, y dar el relevo a la siguiente pareja del equipo.

- **Salto:** Un por uno, los miembros del equipo irán saltando para ver quién es el mejor saltador.
- **Clavos:** Con ayuda de un martillo, deberán clavar un clavo en un madero con el menor número posible de martillazos.
- **Kim:** se harán dos dibujos parecidos, en los que haya varias diferencias. Se les dará unos segundos para memorizarlos e intentar averiguar cuáles son las diferencias.
- **El poto:** Sobre un balancín hecho con una tablilla y una piedra, colocaremos un poto lleno de alguna colorante y agua, y pisando el otro extremo de la tablilla deberán coger el poto al aire.

El premio de las olimpiadas, será... sorpresa. Los premios se entregarán en la comida.

## **MATERIAL**

- Cola Cao 1 kg.
- Pelotas de tenis 6.
- Potos 6.
- Cinta aislante 2.
- Globos 100.
- Baldes 2 grandes
- Harina 5 kg.
- Tizas gordas, las que haya en las bases.
- Cuerda pita (de la negra de material 20 m).
- Puntas 75.
- Martillo 2.
- Maderos gorditos 3.
- Papel continuo 2m.
- Masa de modelar, 6 colores diferentes 1 paquetes de cada color.
- Kétchup 1.

- Mahonesa 1.
- Vinagre 1.
- Aceite de girasol 1.
- Colorante alimenticio 1.
- Pimentón dulce 1.
- Orégano 1.
- Espuma de afeitar (2).
- Nata 2.
- Comida sobrante del campá.



## ANEXO 17- VELADA FINAL

- **Cadena alimenticia.** Cada equipo será un alimento, que puede ser pillado por otro equipo y el solo puede pillar a otro. Una vez que alguien es pillado, debe ir a la base del que le ha pillado. Ejemplo: el equipo 1 pilla al 2 y es pillado por el 3. Si alguien del equipo 1 pilla al del 2, debe llevarle a la base del uno. Si alguien del 1 es pillado por el del 3, debe ir a la base del 3. Una vez que te pillan no puedes volver al juego.
- **Canción nueva:** buscan en internet
- **Ven y vete.** Cada equipo estará sentado en el suelo en una fila, y entre todos harán la forma de una estrella. Alguien se la queda, y corre alrededor de la estrella. Cuando esa persona decida tocará la cabeza del último de una de las filas, diciéndole ven o vete. En caso de que le diga ven, la fila deberá correr detrás del que le ha tocado la cabeza, hasta volver a llegar a su sitio; si le dice vete, correrán en dirección contraria. EL último que se siente será la persona que se la quede ahora.
- **Canción Hakuna Matata versionada.**
- **Caza del oso para buscar a Rafiki.** Uno de los pioneros, será Rafiki, e irá haciendo sonar el silbato por el campamento, el resto tienen que ir a buscarle y gana el equipo que antes esté completo al lado de Rafiki.
- **Coronación de Simba y escucharemos la canción eres clan.**
- **Verbena.**

Entre las pruebas y las canciones se darán los premios de la velada final

- **MATERIAL:**
  - o Planchas de gomaeva de diferentes colores más restos de las bases,

10.

- o Tijeras 15.
- o Bolis.
- o Altavoz cargado.
- o Pincho con música (la unidad).
- o Imperdibles.

## ANEXO 18- JUEGOS

- Perro, liebre, cazador: se divide a los chavales en tríos cada trío habrá 1 liebre, 1 perro y 1 cazador. Primero saldrán corriendo todas las liebres y al cabo de 1 minuto se pitará para que salgan corriendo todos los perros. Cada perro tiene que intentar localizar a su liebre, pero no puede pillarla, solamente puede ladrar para que el cazador vaya a donde esté y atrape a la liebre. Los cazadores esperan con los ojos tapados o dados la vuelta y saldrán unos segundos después que los perros, cada uno siguiendo los ladridos de su perro para atrapar a su liebre.
- Piedra, papel tijera combates: se colocan los niños por parejas con los pies en línea uno enfrente del otro y empiezan a hacer combates de piedra, papel o tijera, el que gana mueve uno de los pies hacia atrás y el que pierde tiene que ir juntando su pie más adelantado a los del adversario hasta que finalmente uno de los dos no es capaz de abrir tanto las piernas y cae al suelo/se desequilibra y pierde.
- Gusanito: Se coloca una persona a cada extremo del “campo” que marquemos. Consiste en que una persona pasa el balón a la otra y los niños que están en el medio tienen que saltarlo, esquivarlo, etc..., dependiendo de las diferentes variantes. Por ejemplo, puede que algunas veces solo los chicos tengan que pasar el balón por encima y las chicas esquivarlo. En caso de que no hagan cada uno su parte se eliminan.
- Pi: Una persona se la queda y contará PI1, PI2... hasta X número antes de contar el resto le tendrán que tocar y decir su nombre para poder esconderse, cuando abra los ojos podrá decir los nombres de las personas que ve si no ve a nadie puede dar 3 pasos y si sigue sin pillar a nadie volverá a contar ahora X-5. Y de nuevo todos tendrán que tocarle diciendo su nombre para volver a empezar a jugar.
- Sangre: Una persona se la queda y con un balón dirá declaro la guerra a mi peor enemigo que es, y un nombre en ese momento lanzará el balón hacia arriba y la persona del nombre tendrá que coger el balón e intentar dar a alguien.
- Ninja: Se formará un círculo entre todos a la vez diremos ninja y no podremos

- movernos por turnos tendremos un movimiento y tendremos que intentar dar en la mano de otro compañero para eliminarlo, pero sin que te den a ti.
- Pared, inquilino, terremoto: Todos se colocan en tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha. Una persona queda sin apartamento. Para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino o terremoto. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga terremoto, serán todos los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona que quedó sin sitio.
  - Oso dormilón: Una persona se la queda y es el oso, se hace el dormido el resto de los lobatos tendrán que intentar despertarle tocando, hablando al oído, no siendo agresivos y cuando el oso quiera se despertará e irá a pillarlos si les pilla antes de pasar la línea todos estos debido a la garra del oso se convertirán en osos dormilones.
  - Calles y avenidas: Todos los lobatos se ponen de pie y tienen que formar tres o cuatro filas, cada una con el mismo número de personas, una al lado de otra respetando una distancia de un metro entre ellas. De cada una de las filas se toman las manos así quedan formadas las avenidas. Habrá una persona que será el que moverá las calles y las avenidas, si este dice calles se girarán todos hacia la derecha juntando las manos con los que ahora tendrá al lado y si dice avenidas se pondrán de la misma forma que estaban. Dos personas estarán dentro una es el gato y otra el ratón, el gato tendrá que pillar al ratón, pero el que lleva el juego evitará que esto ocurra. Cuando se le pille al ratón otras personas se la quedarán.
  - Balontiro/ Cementerio: Habrá dos equipos y se dividirá el campo en dos, al final de cada uno de los dos campos estará el cementerio. El objetivo es dar con el balón a los miembros del equipo contrario sin que la cojan en vuelo. Cuando dan a

alguien se irá al cementerio. Se puede jugar con varias variantes con vidas: si alguien la coge en vuelo tendría una vida para salvar a alguien del equipo.

- Tulipán: todos los lobatos pueden correr libremente y 2 o 3 se la quedan, al ir a pillar al resto, para salvarse pueden quedarse quietos y extender un brazo diciendo “tu”, después otra persona puede agarrarse a su brazo diciendo “li” y finalmente para salvarles es necesario que otro pase por dentro del arco formado con sus brazos diciendo “pan”. Al que pillen se la queda y así sucesivamente.
- Balón sentado
- Piedra, papel o tijera: 2 equipos y un campo en el medio con círculos o zonas donde tienen que pisar. Tienen que salir a la vez un miembro de cada equipo y tienen que pisar a la pata coja e intentar llegar lo antes posible a la zona del equipo contrario. Como es el mismo recorrido para los dos se van a chocar, cuando lo hacen entran en combate a un piedra, papel o tijera, el que gane sigue avanzando y el que pierda sale del recorrido y otro miembro del equipo perdedor tiene que salir para intentar que el otro equipo no llegue a su zona.

## ANEXO 19- SALÓN RECREATIVO

- **SCRABBLE GIGANTE:** cada jugador debe conseguir la mayor puntuación posible formando palabras sobre el tablero, siempre y cuando, estas estén recogidas en el diccionario. Las palabras pueden colocarse en vertical y horizontal y pueden cruzarse unas con otras. A parte de trabajar el vocabulario se trabajan también las matemáticas pues cada letra tiene una puntuación y los jugadores deben llevar el conteo teniendo en cuenta las casillas de punteo doble o triple.

### MATERIALES:

- Tablero de Scrabble gigante.
  - Fichas letras.
  - Folios.
  - Bolígrafos.
- 
- **GESTOS:** cada grupo se dividirá en dos y de uno en uno deben adivinar mediante la mímica que hacen sus compañeros el objeto que aparece en la carta antes de que se acabe el tiempo. Es una buena forma de, aparte del vocabulario, trabajar también la expresión corporal.

### MATERIAL:

- Cartas.
- 
- **HEDBANZ:** los alumnos deben adivinar la carta que tienen en la cabeza sujeta con una cinta haciendo preguntas a sus compañeros hasta que acierten o hasta que se les acabe el tiempo. Las preguntas solo pueden ser respondidas con sí o no. Una vez aciertes debes ir entregando las fichas que se te han dado al principio del juego. Gana el que antes se quede sin fichas.

#### MATERIALES:

- Cartas juego.
  - Fichas/puntuación.
  - Cinta para el pelo.
- **TABÚ:** los alumnos deben conseguir que sus compañeros adivinen la palabra que les ha tocado antes de que se acabe el tiempo. Se les puede dar pistas o describirlo, pero eso sí, está prohibido usar cualquiera de las palabras que aparecen en la tarjeta. Cada vez que uno acierta una palabra, va avanzando por el tablero para completar el recorrido.

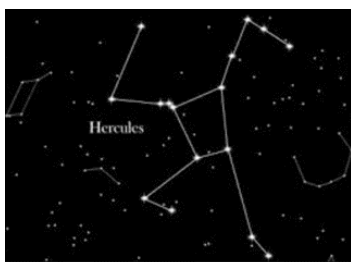
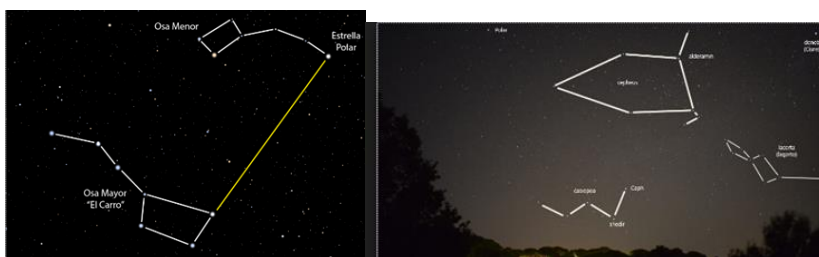
#### MATERIALES:

- Tablero tabú.
- Tarjetas.
- Fichas.

## ANEXO 20- TALLER CONSTELACIONES



Osa Mayor, Osa Menor, Casiopea, Hércules...



### MATERIAL:

- 2 cartulinas A4 azul / niño.
- 2 cartulinas A4 negra / niño.



## ANEXO 21- UNO GRAMATICAL

Tenemos cartas de 4 colores diferentes (amarillo, rojo, verde y azul) y numeradas del 1 al 9.

Las reglas son las mismas que en el UNO popular, se reparten 7 cartas a cada jugador y para deshacerse de ellas, deben hacerlas coincidir con las que se encuentran en la mesa ya sea por número o por color. Sin embargo, en esta versión cada color representa una categoría gramatical diferente y para dejar cada carta deben decir una palabra de esta.

Las categorías son:

- Sustantivo.
- Adjetivo.
- Adverbio.
- Verbo.
- Pronombres.
- Determinantes.

Existen también cartas diferentes que pueden modificar las reglas y agilizar el juego.

## ANEXO 22- PREGUNTAS

Las preguntas serán las siguientes:

- Organización Política.
- Organización Territorial.
- Poderes del Estado.
- Para qué sirve la Unión Europea.
- ¿Cuántos habitantes hay en el pueblo y cuantos había hace 50 años?
- ¿Cuántos jóvenes hay durante el año? ¿Y en verano?
- ¿Hay algún inmigrante? ¿Hay algún refugiado en el pueblo?
- Cuáles son las tradiciones de la zona y su gastronomía.

## ANEXO 23- DINÁMICA ESCULTISMO

EQUIPO 1: **Pan de cazador**: Cada uno en su plato realizará la mezcla de harina, sal y agua para realizar el pan de cazador que se hacía tradicionalmente, tendrán que mezclar las tres cosas hasta conseguir una masa que no se les pegue en los dedos, eso es signo de que está bien realizado. Se les explica a los lobatos que en el tradicional libro de nuestro fundador Baden Powell explica cómo hacer pan de cazador entre otras cosas.

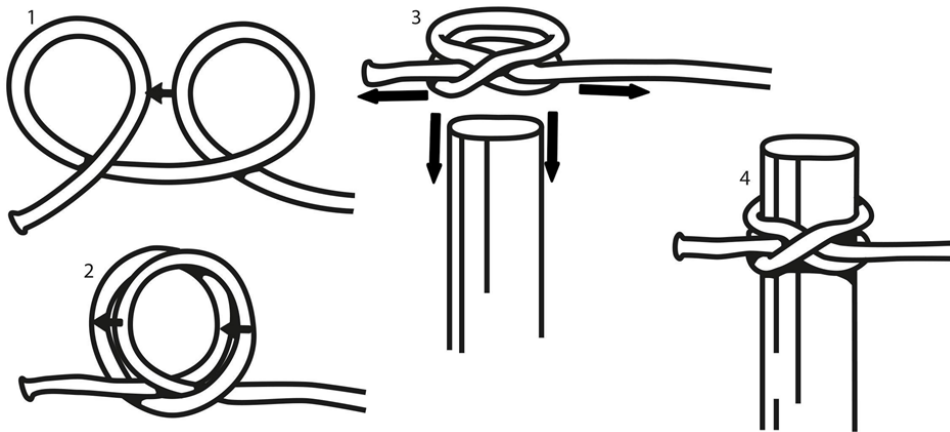
*“Por supuesto que todo Scout debe saber cómo cocinar su propia comida, carne y verduras y hacer pan, sin los útiles ordinarios de cocina” Baden Powell*

Como en la actualidad no se puede hacer fuego, cada lobato pondrá su masa de manera finita alrededor de un palo que previamente los viejos lobos habrán pelado un poco y lo cocinarán alrededor de un lumi dando vueltas al palo y si pegarlo mucho al fuego ya que se quemará por fuera y se quedará crudo por dentro.



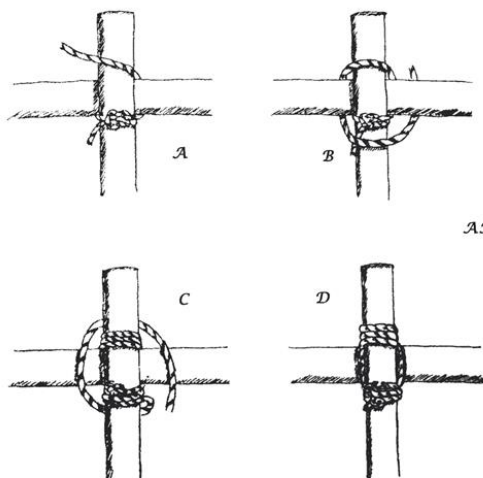
EQUIPO 2: **Nudos**: Para realizar un vivac previamente tendrán que conocer distintos nudos, se les enseñará únicamente un nudo y un amarre para iniciarles en el tema de la cabuyería.

## NUDO BALLESTRINQUE



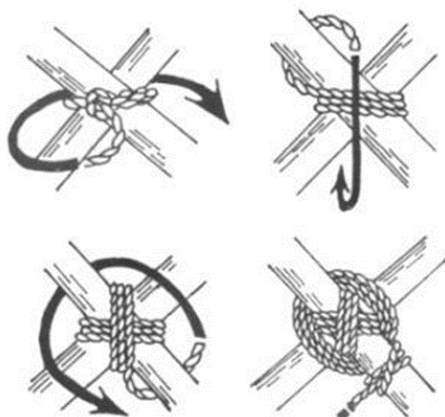
Se utiliza para sujetar un cabo a un poste o mástil, habitualmente como amarre rápido o cuando el cabo está sometido a una tensión constante, ya que el ballestrinque puede aflojarse si cede dicha tensión. (Esta creo es la forma más sencilla de enseñarles a los lobatos)

## AMARRES CUADRADO Y DIAGONAL.



AMARRE CUADRADO

## AMARRE DIAGONAL



Tras hacer las dos rotaciones haremos un cesta y punto sobre un vivac y usaremos las **tarjetas de preguntas friki scout** (las preguntas se trabajarán en el campamento)

¿Qué hay que tener en cuenta para poner un vivac?

¿Es bueno poner un vivac cerca del río?

¿Dónde pondrías la cabeza para dormir en un vivac?

¿Qué elementos de la naturaleza usarías para un vivac si no tuvieses lona?

Tras acabar el juego de las tarjetas el equipo que más respuestas correctas haya tenido comenzará a construir su **vivac** y 2 minutos después empezará el otro equipo, quien acabe antes el vivac y este en un sitio correcto y aguante ganará una bolsa mediana de patatas.

Para finalizar la mañana se les dará a cada grupo un reloj analógico y se les enseñará a **orientarse** con él y se les dará una localización para que encuentre otra sorpresa... unas aceitunas...El almuerzo está asegurado.

- MATERIALES:

- o Harina: 2Kg

- o Sal: Un puñado que haya en cocina
- o Cuerda para aprender los nudos de tender: 2m/niño
- o 2 Doble-techos
- o 2 Alcotanas
- o Cuerda pita: Sobrantes
- o Tarjetas de preguntas
- o 2 relojes analógicos
- o 1 bolsa de patatas fritas
- o 1 Bote mediano de aceitunas

## ANEXO 24- EXPERIMENTOS MATERIA

- EL HUEVO Y LA BOTELLA: con este experimento podemos trabajar como la presión atmosférica influye en los objetos. Colocamos un trozo de papel prendido dentro de una botella de vidrio, y en la boca de esta, posicionamos el huevo, que será succionado hacia el interior.

### MATERIALES:

- Botella de vidrio.
  - Huevo cocido.
  - Mechero.
  - Tira de papel.
- 
- BOTELLA CON PULMONES: para comenzar cortaremos una botella de plástico por la mitad y colocaremos un guante de látex en la parte inferior y sujetado por cinta haciendo de diafragma. Formamos una “Y” con las pajitas y colgamos un globo (pulmones) de cada una de ellas y lo introducimos en la botella tapando el hueco sobrante de la boca. Por último, estiraremos el guante simulando la expansión del diafragma y observaremos como los globos se inflan.

### MATERIALES:

- Botella de plástico.
  - Dos globos.
  - Guante de látex.
  - Dos pajitas.
  - Cinta/celo.
  - Cúter/tijeras.
- 
- PIMIENTA Y JABÓN: mezclaremos en un plato agua con pimienta negra hasta que podamos diferenciar las motas de esta por toda la superficie líquida. Después, con las manos sucias, tocarán el agua observando que no pasa nada, pero que,

cuando se las enjabonan y vuelven a tocar el agua, la pimienta se aparta hacia los lados.

**MATERIALES:**

- Plato.
- Agua.
- Pimienta negra.
- Jabón de manos.

- EXPLOSIÓN DE COLORES: colocamos la leche en un cuenco y echamos gotas de los diferentes colorantes. Después, impregnamos el bastoncillo en jabón y, tocando el tazón con él, podemos observar una explosión de colores gracias a que, gran parte de los colorantes están fabricados con grasa animal y el jabón es un repelente.

**MATERIALES:**

- Cuenco.
- Bastoncillos.
- Leche.
- Jabón.
- Colorantes.



## ANEXO 25- KIM

El Kim es un juego en el cual colocamos en una caja, o cualquier superficie plana una gran variedad de objetos y los tapamos con una manta. Cuando están todos los alumnos posicionados, destapamos durante 10 segundos y deben quedarse con el mayor número de objetos posible.

Este juego no solo sirve para trabajar la memoria, sino que también fomenta el trabajo en equipo, pues si se dividen las zonas en las que deben memorizar, les será más fácil recordar más objetos colocados.

# ANEXO 26- OCA ORTOGRÁFICA

El desarrollo de esta es similar al de la oca popular (contamos con casillas de ocas, puente y pozo), sin embargo, cada una de las otras casillas presentan imágenes de objetos que cumplen las diferentes normas ortográficas dadas; y cuando caigan en cada casilla deben escribirla y explicar por qué se escribe como lo hace.

A continuación, dejo un ejemplo del estilo de tablero que utilizaríamos:



# ANEXO 27- UN TABLERO CON MUCHA ORTOGRAFÍA

Se trata de un tablero de doble entrada y en el que cada dado equivale al número que se le da a la fila y columna.

Cuando tiran los dados deben buscar la imagen que les ha salido en la fila (1° dado) y la columna (2° dado); para escribir qué es y por qué se escribe de esa forma.





es que estamos tan tristes que se nos tiene que notar a la hora de hablar exagerando esa emoción con gestos.

#### Los globos:

Cada uno va a tener un globo hinchado y le dibujara una cara que represente una emoción.

Cuando todos los globos tengan dibujada una cara a la de 3 se lanzaran al aire y cada uno tiene que coger uno de los globos y poner la cara que está dibujada.

En cada ronda se quitarán un par de globos para hacer más emocionante el juego. Si dos lobatos cogen el mismo globo a la vez pueden hacer competición de a ver quién pone mejor la cara dibujada en el globo.

#### Teatrillo improvisado:

Se les divide en grupos y cada uno tiene que hacer un teatrillo donde cada lobato es un personaje y se les plantea una escena por ejemplo, unos ladrones que intentan entrar en un museo o un niño que llega tarde al bus del campamento y no han terminado la mochila. les dejamos tiempo para que se preparen el teatrillo más o menos lo que van a decir y qué personaje es cada uno.

Pero van a tener una serie de restricciones como que no pueden decir “si o no” o tienen que responder con otra pregunta o cosas así (mínimo dos personajes de cada grupo tendrán una restricción)

Sino respetan estas restricciones tendrán una sanción, los viejos lobos les lanzarán balones, telarañas, les pondrán una manta por encima... pero ellos tienen que seguir actuando sin pararse.

Cada actuación durará aproximadamente 5 min.

#### **MATERIAL:**

- Globos normales de colores (50u)
- Bolis / rotuladores
- Manta/doble-techo
- balones blanditos (5u)
- 4 sprays telarañas
- Silbato (viejos lobos)

# ANEXO 29- CUENTACUENTOS

## Personajes tienda 1:

- Lobato/a imaginario/a (Protagonista).
- Leona valiente.
- Jabalí patoso.
- Jirafa con miedo a las alturas.
- Hipopótamo músico.
- Mono sabio.

## Objetos tienda 1:

- Menhir dorado.
- Collar de flores.
- Paraguas volador.
- Amuleto mágico.
- Cuatro bollos.
- Máscara africana.
- Prismáticos.

## Personajes tienda 2:

- Lobato/a imaginario/a (Protagonista).
- León malvado.
- Suricato curioso.
- Hiena enamoradiza.
- Tejón nervioso.
- Pájaro aventurero.

## Objetos tienda 2:

- Hula hoop.
- Bastón de plástico.
- Gran colmillo.
- Pañuelo.
- Cuenco mágico.
- Navaja.
- Djembe.

- MATERIAL:

- 4 folios.
- Bolígrafos.
- Dibujos del cuentacuentos.



## ANEXO 30- DINÁMICA DEBATE

### Juegos:

- **Balón-suelo:** Se harán dos equipos y los miembros de los equipos estarán sentados en el suelo y tendrán los ojos tapados, tendrán que ponerse a lo largo del campo y habrá una portería en cada campo. Habrá uno o dos balones grandes que no sean duros con cascabeles para que puedan oírlos y tendrán que conseguir meter el balón en la portería contraria usando las manos.
- **Dibujo todos juntos:** En un papel tendrán que realizar un dibujo en el que se hayan puesto todos de acuerdo cogiendo cada uno de un trozo de cuerda pita al que irá atado un rotulador, se hará un equipo contra otro, pero cada miembro del equipo se le dará un papel con su discapacidad:  
  
Sordo de un oído/ciego/sin un brazo/mudo/ sin 3 dedos de la mano. Y tendrán que conseguir coordinarse para poder hacer el dibujo.
- **Kim:** Se jugará el juego del Kim y todos los alumnos serán sordo-mudos. Se harán dos Kim a la vez para que compitan entre grupos.
- **Animales:** A los equipos se les dará un papel con distintos animales, tendrán que a través del sonido del animal reconocer a la pareja del equipo contrario que tenga el mismo animal.

### Frases:

“No es la discapacidad la que hace difícil la vida, sino los pensamientos y acciones de los demás”

“Ellos son tan capaces como tú”

“La verdadera felicidad implica el máximo provecho de nuestros talentos únicos”

“Conocerme por mis habilidades, no por mis discapacidades”

“La inclusión de las personas con discapacidad es compromiso de todos”

## ANEXO 31- RASTREO NOCTURNO

Pueblo duerme: Es un juego de cartas dirigido por una persona y se reparte cada uno de los lobatos una carta con un personaje, el objetivo del juego es: lobos-matar a todos, pueblo-descubrir quiénes son los lobos sin ser matados. La persona que dirige el juego dirá pueblo duerme e irá nombrando a cada personaje que sin hacer ruido se despertará y llevará a cabo su papel dentro del juego, cuando han salido todos se despierta todo el grupo se dice quien ha muerto esa noche y se empieza a hacer acusaciones.

Personajes:

- Lobos: Se encargan de decidir a quién matar sin ser descubiertos sobre todo por la niña.
- Pueblo: Intentar sobrevivir y descubrir rápido a los lobos.
- Cupido: Hace una pareja de enamorados que se tendrán que proteger ante todo.
- Niña: podrá mirar cuando están todos dormidos sin que se la descubra.
- Cazador: Cuando le matan tiene un tiro y mata a una persona.
- Bruja: Tiene dos pócimas una de revivir y otra de matar.
- Vidente: Podrá en cada turno mirar las cartas de los jugadores, una por vez.

MATERIAL:

- Cintas fluorescentes (de las que parecen un trozo de chaleco).
- Juego del pueblo duerme.

## ANEXO 32- PREGUNTAS TEATRO EDAD MEDIA, EDAD MODERNA

### 1º GRUPO- EDAD MEDIA

- Ambientación Al-Ándalus y Reinos Cristiano.
- ¿En qué destacaban?
- Años de duración.
- Sistema de gobierno.
- Culturas que convivían durante la guerra.
- Causas del fin de la convivencia.

### 2º GRUPO- EDAD MODERNA

- Causas del inicio y sus etapas.
- ¿Quiénes eran los Reyes Católicos y que hicieron?
- El Imperio Hispánico.
- ¿Qué hicieron sus gobernantes?
- Crisis S.XVII
- Del Siglo de Oro al Siglo de las Luces.

## ANEXO 33- MISS Y MISTER

- Cogemos una anilla y cortamos un gran cacho de lazo fino y le doblamos en torno a la anilla.
- Metemos un abalorio y damos un nudo.
- Para acabar, escribirán a bolígrafo el Miss y Míster «x».



### MATERIAL:

- Lazo fino.
- Una anilla por niño.
- Un abalorio que tenga el agujero grande por niño.
- Bolígrafos.

## ANEXO 34- CUÑAS MOTRICES CATÁRTICAS

- **Amanecer en la Selva:** los profesores y los alumnos se encuentran tumbados en el césped y nos imaginamos que todos somos animales durmiendo en medio de la selva, cuando empieza a amanecer los animales se empiezan a mover. Se estiran, bostezan, se acercan unos a otros, comienzan a moverse, a rugir...

La finalidad es acabar escuchando todos los sonidos de la selva y activar el cuerpo. El jefe de día se irá encargando de marcar (no imponer) los diferentes tiempos de acción.

- **El rugir de los leones:** colocados todos en círculo y con las espaldas mirando al centro, nos concentramos primero en mirar lo que tenemos en frente, tanto lo que hay a primera vista como los pequeños detalles del lugar; para después cerrar los ojos y centrar nuestra escucha en lo que se escucha a nuestro alrededor. Por último, quien quiera podrá poner en común lo que ha visto o escuchado.
- **Cuerpos expresivos:** escribimos en papelitos parejas de animales, es decir en un papel el macho y en otro papel la hembra.

## ANEXO 35- CUÑAS MOTRICES DE DESARROLLO

- CUENTO VIVO: todos los alumnos se encuentran sentados en círculo y el profesor es el narrador. Comienza la historia y a medida que va incorporando personas y animales que realizan diferentes acciones, señala a diferentes alumnos para que representen lo que acaba de decir.
- SE MURIÓ CHICHO: colocados todos en círculo, uno comienza la ronda diciéndole al de su derecha “Se murió Chicho” gesticulando y llorando, y este le debe responder lo que se le ocurra, pero también llorando para después transmitir la noticia al que tiene al otro lado, y así sucesivamente hasta que acabe la ronda. Después se puede volver a empezar, pero cambiando de emoción.
- ALTO, SIGA: se dividen en 4 grupos representando cada uno un punto cardinal y se colocan lo más separados posible unos de otros formando una rosa de viento; el equipo norte frente al sur, y el equipo oeste frente al este. Un compañero hace de policía y otro de vigilante. Deben intercambiarse las posiciones con los de enfrente y la finalidad es que lleguen el mayor número de integrantes del equipo al otro lado. Sin embargo, el policía puede decir cuando quiera ¡alto! Y automáticamente deben pararse todos. Quedarán eliminados los que no se queden quitos perdiendo así los equipos integrantes.
- BUM: se colocan todos sentados en círculo y se les dice que van a tener que numerarse en voz alta, pero que cuando les toque un múltiplo de 3 o un número acabado en tres, deberán decir Bum en su lugar. Se van eliminando los que no lo digan o los que se equivoquen con el número siguiente.
- EL CABLE PELADO: se pide a uno que se aleje de la zona y el resto se colocan formando un círculo y agarrados de los brazos simulando que son un circuito eléctrico en el cual se encuentra un cable pelado, el cual, debe ser desactivado por el compañero que se encuentra lejos tocando la cabeza de todos los integrantes del círculo. Sin embargo, pactarán que al llegar al sexto que toque todos gritarán

bien alto.

## ANEXO 36- CUÑAS MOTRICES COMPLEMENTARIAS

- RELEVOS: les dividiremos en varios grupos y cada integrante deberá colocarse en un punto diferentes de la pista marcada simulando una carrera de relevos de atletismo, sin embargo, en este caso el relevo son las tarjetas. El primero corre hacia el segundo y le hace una de las preguntas, una vez la acierte se le da la tarjeta y pasa al siguiente. Gana el equipo que antes complete la vuelta acertando el primero que hizo pregunta.
- PAÑUELITO: las reglas son como las de pañuelito normal, solo que, en vez de coger un pañuelo, deben contestar a una pregunta, el primero que acierte coge la tarjeta vuelve con su grupo. Gana el equipo que al final del juego más tarjetas haya recopilado.
- BOMBA: simulando la bomba con un balón, les diremos que tiene un límite de 4 fallos antes de explotar en el 5°. Se irán pasando la pelota a medida que vayan acertando la preguntas, pero si se equivocan o tardan mucho en contestar perderán una vida y deberán enfrentarse a otra diferente. Cuando explote la bomba, quedará eliminado el que la tenga en ese momento.
- ESCONDITE INGLÉS: el que se encuentra en la pared irá haciendo preguntas y por turnos irán contestando. Si aciertan avanzan un paso y si fallan retroceden. Una vez llega el último a tocar la pared, todos los demás deben correr para no ser pillados. Al que atrapen será el que se encargue de hacer las preguntas esa ronda.
- VEN Y TOCA EL TIMBRE: por grupos se pondrán en filas mirando al centro y formando una “estrella”. Se les irá realizando preguntas y los primeros de cada



fila deben tocar la campana que se encuentra en el medio para poder contestar (responde el que primero toque y si falla se pasará la palabra en dirección opuesta a las agujas del reloj). Una vez se acierte la pregunta, pasarán a colocarse al final de la fila.