

Manual de Recursos

Usted es libre de:

copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Remezclar — transformar la obra

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).



No comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Entendiendo que:

Renuncia — Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Dominio Público — Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

Otros derechos — Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

- Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
- Los derechos morales del autor.
- Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.






Aviso — Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Edita: Juniors Moviment Diocesà.

Colabora: Secretaria Diocesana d' Animació.

Valencia, Octubre 2014

Índice

Índice	Página
—	—
Motivación	4
Cómo se estructura	5
Materiales y recursos	13
 DINÁMICAS DE GRUPO.	14
 AMBIENTACIONES.	42
 DANZAS.	67
 JUEGOS.	114
 TALLERES.	160
Bibliografía	210
Agradecimientos	211

motivación

1. MOTIVACIÓN PARA REALIZARLO

Juniors Moviment Diocesà, desde la Secretaría Diocesana de Animación ha iniciado la elaboración y recopilación de toda una serie de recursos para ponerlos al servicio de todos los Centros Juniors.

En Juniors M.D. evangelizamos a nuestros niños, adolescentes y jóvenes desde un Proyecto Educativo propio (PEJ) que a todos integra. La riqueza de la intervención educativa que podamos realizar estará condicionada en gran parte por las herramientas que poseamos para llevar el evangelio al corazón de cada niño. Todos conocemos la necesidad de formación que requerimos los educadores, no obstante, muchas veces ésta queda relegada a temas de crecimiento espiritual y a la animación de actividades, pero damos poca importancia a la formación en dinamización de las mismas o en diferentes recursos que puedan completar nuestra tarea educativa.

Es por ello, que movidos para fortalecer y enriquecer la animación en el tiempo libre en nuestras actividades, campamentos, convivencias y un sin fin de actividades más, un grupo de educadores Juniors se ha puesto manos a la obra para crear, recopilar, redactar, mostrar, grabar... diferentes ambientaciones, juegos, talleres, danzas y dinámicas grupales.

Este material, además de ser un gran baúl de herramientas, no contiene solo danzas, sino una pequeña formación sobre ellas, cómo componer unas nuevas, cómo clasificarlas..., juegos, con sus variantes y tipologías, y talleres, no sólo como recursos manuales, sino que se les ha dado un significado y un uso a cada uno de los talleres hechos, para intentar que cumplan los objetivos y metodología planteados en el Proyecto Educativo Juniors (PEJ), formando así parte íntegra de

nuestras programaciones y pudiéndose emplear como forma de acercar el mensaje de Jesús a nuestros niños, adolescentes y jóvenes.

Este Manual se complementa con un buscador On-Line que permite un diseño eficiente de las actividades. Se puede acceder a él aquí, permitiendo así escoger de entre todos los recursos del manual el más adecuado para nuestras actividades, basándose en unos parámetros que nosotros podemos ajustar en función de nuestras necesidades. Se debe recordar que este buscador no crea las actividades, sino que el propio educador es la mejor y más poderosa herramienta con la que se cuenta para el diseño de las actividades con unos objetivos propios y un contexto único.

En último lugar, presentar este manual como propiedad de todos y para todos, así que ayúdanos a enriquecerlo, manda tus danzas, juegos, dinámicas, ambientaciones o talleres a creaccio@juniorsmd.org.

Secretaría Diocesana
de Animación, 2014

estructura

2. CÓMO SE ESTRUCTURA

Este manual como bien se ha indicado anteriormente, pretende dotarnos a todos los educadores juniors de un aformación básica en animación y es por ello que se ha dividido en cinco bloques según el tema a desarrollar.

Estos cuatro bloques son:

2.1 DINÁMICAS DE GRUPO

2.2 AMBIENTACIONES

2.3 DANZAS

2.4 JUEGOS

2.5 TALLERES





dinámicas de grupo

2.1 DINÁMICAS de GRUPO

¿Qué son?

Las dinámicas grupales son un instrumento que posibilita el intercambio de experiencias. Permiten conocer mejor a las personas. Implica además un desarrollo de habilidades de expresión y de transmisión, lo que repercute gratamente en la capacidad comunicativa.

El encuentro que se da en las dinámicas grupales, favorece el diálogo y la generación de climas de confianza y aceptación, lo que hace que sea de buena ayuda a la formación de una escucha crítica, de sentimientos y empatía.

Clasificación

Existen varios tipos de dinámicas grupales, dependiendo de los objetivos que se pretendan conseguir.

Estos son:

- Dinámicas de presentación: Buscan crear un acercamiento basado en la confianza de los participantes, sirven para romper barreras, para romper el hielo y las tensiones del primer momento de los grupos nuevos. Permiten que todos los participantes sean tomados en cuenta y se presenten. Estas sirven para presentar a todos los componentes del grupo, para aprender sus nombres lo más rápido posible, así como gustos, experiencias y otros datos que pueden resultar interesantes acerca de las personas que forman el grupo con nosotros.
- Dinámicas de conocimiento de sí mismo: Permiten a los participantes conocer sus propias características ya sean emocionales, psicológicas, o cognitivas. En algunas ocasiones sirven para darlas a conocer al resto.
- Dinámicas de formación de grupos: Permite formar grupos de acuerdo a criterios previamente definidos. También sirven para, de manera amena y lúdica, formar grupos al azar y así crear confianza y un buen ambiente.
- Dinámicas de estudio y trabajo: Facilitan un intercambio de ideas y el análisis de ciertos contenidos. Fomentan la argumentación, la síntesis, las conclusiones y la toma de decisiones.



ambientaciones

2.2 AMBIENTACIONES

¿Qué son y para qué sirven?

Una ambientación es una herramienta de animación que otorga a los educadores la capacidad de involucrar a los niños en una historia, ya sea real o imaginaria, en la que disfrutarán y vivirán experiencias como si fueran el propio protagonista de ésta. Permite enlazar las actividades, talleres, juegos, de una sesión, día, convivencia, campamento o incluso un curso completo, es decir, mantener un hilo conductor. Así, con ellas, los educadores pueden sacar el máximo partido al disfrute de estos días y hacer que para el niño sea un momento muy especial.

Las ambientaciones pueden prepararse a partir de películas, libros, series de televisión, etc., incluso ser historias inventadas por los mismos educadores dejando así volar nuestra imaginación.

Pueden desarrollarse mediante representaciones teatrales, pero no hay que olvidar nunca la importancia de un buen decorado, disfraces o carteles, entre otros, ya que permite con mayor facilidad adentrarse en la historia y no perder la atención y motivación necesarias para cumplir con los objetivos de la actividad.



danzas

2.3 DANZAS

¿Qué son?

Las danzas suelen ser un mero juego o recurso que usamos para animar los tiempos libres en nuestros centros o en actividades de Zona o Vicaría pero en realidad, podemos sacarles mucho más partido y conseguir diferentes objetivos con ellas. Para esto, es conveniente tener un amplio repertorio de danzas y saber cómo y cuándo debemos usar cada una de ellas.

¿Para qué sirven las danzas?

También podemos emplear las danzas antes de comenzar una actividad y buscar alguna que tenga relación con el tema a trabajar, así seguro que cambia la perspectiva que tenían antes de comenzar, incluso su estado de ánimo. Por tanto observan la reunión, formación... con otra actitud y otra forma de reaccionar ante la actividad en sí.

Otro caso donde se aprecia la unión entre danza y educación, es a la hora de bendecir una mesa. Se trata de un acto en el que sin una canción y a veces una serie de movimientos, sería muy difícil de conseguir entre los niños la atención y el respeto que deben mantener en la mesa.



Clasificación

La recopilación de danzas presentada está clasificada en tres grupos atendiendo al momento en el que podemos usar cada danza:

- **“Danzas de calentamiento”**: son danzas fáciles, conocidas por la mayoría del grupo y en las que sus

participantes no se han de involucrar demasiado. Deben ser sencillas de ejecutar y fáciles de recordar.

- **“Danzas de mantenimiento”**: son aquellas que implican un grado mayor de dificultad y que se pueden usar cuando ya hemos realizado alguna danza de calentamiento con el grupo.

- **“Danzas de resolución”**: son aquellas que se usan para terminar la sesión. Han de ser las más animadas, en las que más se grita o se hace más el ridículo.

Cómo podemos observar esta es una clasificación general que como buenos educadores juniors debemos saber adaptar a nuestro grupo.

Creación de danzas

¿Qué es esto? ¿Crear danzas? Ya sabemos que las danzas tienen una validez pedagógica, pero haciendo a un lado la teoría, ¿somos capaces de ponerlo en práctica? ¿En qué situaciones con nuestros niños podemos inculcarles esa educación? ¿Dónde encuentro esas danzas educativas, pedagógicas y que a la vez sigan siendo lúdicas?

Ahí es donde entra la figura del animador/a y su creatividad. Es la persona que tiene que configurar nuevas danzas con mensaje educativo a partir de las danzas que más éxito tengan entre sus niños y jóvenes; de los movimientos que repiten con más facilidad y de las melodías que se le guardan en la memoria; a partir de todos esos elementos.

Por ejemplo no hace falta que todo sea invención, también es válido unir danzas ya creadas. Se puede crear un menú sano: empezamos con la danza vamos por el campo veo un gusanito, como muestra de comida basura; seguimos con la danza de la taza, para poner la mesa antes de empezar; luego la del tallarín, como fuente de energía de hidratos de carbono y acabamos con la de la fruta para recordar su importancia.

Así que por último, es obvio que se puede transmitir un mensaje constructivo, la cuestión es mirar lo que nos rodea y dar rienda suelta a la imaginación. Eso sí, no sin olvidar, que es para niños, por tanto no se puede perder los ritmos pegadizos, palabras que se repiten y pasos fáciles de aprender. ¡ÁNIMO!



juegos

2.4 JUEGOS

¿Qué son?

El juego es una actividad que se utiliza en general para la diversión y el disfrute de los participantes pero en muchas ocasiones es un recurso que podemos usar como herramienta educativa.

Clasificación

En esta recopilación encontraremos multitud de juegos clasificados según su uso habitual para que nos sea más fácil encontrar el juego que buscamos, pero podemos usar casi cualquier juego en cualquier momento.

- **“Juegos de presentación”**: Este tipo de juegos, como su nombre indica, sirven para presentar a un grupo de personas que no se conocen propiciando un primer acercamiento de una manera sencilla y divertida. Suelen preceder a otras actividades cuya duración es mayor. También se llevan a cabo al iniciar una convivencia, un campamento o un curso.
- **“Juegos de veladas”**: La velada es una actividad que busca momentos de reunión, convivencia y comunicación. En estos juegos se relacionan técnicas de expresión y animación, haciendo que los participantes muestren una actitud activa en la realización.
- **“Juegos de exterior”**: Son todos aquellos en los que es necesario un espacio amplio para realizarlos, esto implica que exigen una mayor actividad física y pueden tener muchas variantes.
- **“Juegos de noche”**: En este tipo, la oscuridad es protagonista, ya que con la luz del día pierden sentido. Suelen ser del tipo escondite y pillar (cárcel, banderas,...), también podemos optar por integrar la luz (rally de luces y sonidos, tótem,...) y en la mayoría de los campamentos se realiza “la noche de terror”.
- **“Juegos cooperativos”**: Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo. Pretenden que todos tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión/discriminación el punto central del juego. Evitan el estereotipo del “buen” o “mal” jugador, ya que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.
- **“Juegos de afirmación”**: Son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo, tanto internos (autoconcepto, capacidades,...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales,...).
- **“Juegos de confianza”**: Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Pretende fomentar las actitudes de solidaridad para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.



- **“Juegos de distensión”**: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento,... etc. El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Los juegos de distensión pueden tener diferentes finalidades: “calentar” al grupo, tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, el paso de una actividad a otra o como punto final de un trabajo en común.

- **“Juegos de conocimiento”**: Son aquellos juegos destinados a permitir a los participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

- **“Juegos de comunicación”**: Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,...) para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.

- **“Juegos de resolución de conflictos”**: Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder/sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros, etc. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

- **“Juegos ambientales”**: Son juegos que tienen como objetivo:

- Concienciar y sensibilizar sobre el medio ambiente global o local y su problemática.

- Ofrecer conocimientos para lograr una comprensión del medio y sus problemas.

- Potenciar una actitud de valoración e interés por el medio ambiente y motivación para la acción dirigida a su mejora y protección.

- Crear aptitudes para determinar y resolver los problemas ambientales.

- Animar a participar en las tareas destinadas a su solución.



talleres

2.5 TALLERES

¿Qué son?

Los talleres son una herramienta que tenemos los educadores juniors para realizar actividades o utilizarlos como complementos de las mismas.

Son realizados con las manos con o sin ayuda de herramientas.

Los talleres se realizan no solo en los colegios, sino también en nuestros centros juniors. Van encaminados a mejorar la educación, el desarrollo de la motricidad, la coordinación, el trabajo en equipo, etc.

¿Para qué sirven los talleres?

Sirven para desarrollar la creatividad personal, para adquirir destreza, para desarrollar las habilidades del niño o del joven. Permite despertarles cierto interés por nuevos materiales, mejoran la concentración, al mismo tiempo que se diviertan. Tal vez con este medio, los educadores podamos llegar mejor a nuestros chavales en la evangelización, así que los emplearemos para motivar acerca de un tema antes de trabajarlo, o después para concluir, para hacer partícipe al equipo y para crear esa identidad propia.

Además de que esta actividad nos permite obtener un objeto producto del esfuerzo, es un buen momento para compartir con ellos, hablar de forma más distendida, etc.

Consejos para realizar talleres

Para poder realizar talleres, necesitamos:

- Un espacio despejado donde trabajar. Si es una mesa, deberemos cubrirla con periódicos o bolsas para evitar que se manche.
- Tener todos los materiales necesarios al alcance.
- Si empleamos pinceles, moldes... tenemos que recordar que después de emplearlos, los lavaremos. Además taparemos las pinturas para evitar que se sequen y poder volverlas a emplear.
- Evitar el desperdicio de materiales, aprovechando todo al máximo.
- Emplearemos también ropa vieja o un delantal para poder trabajar con comodidad, sin importar si se mancha o se ensucia.
- Es importante que valoremos todo el trabajo que el niño o joven realice para motivarlo y que siga esforzándose para mejorar su habilidad manual.
- Además recuerda que las manualidades son un obsequio, un regalo que debemos aprovechar como educadores cristianos en la misión que tenemos encomendada.



materiales y recursos



dinámicas de grupo

Encontraréis cada una de las dinámicas grupales con un mismo formato.

Cada ficha de cada dinámica se colgará de manera individual, y encontraréis un documento en pdf para cada una de ellas.

Cada dinámica se presentará en una ficha como la que se muestra a continuación:

Fichas

En dichas fichas podemos encontrar el título de la dinámica y la tipología de la misma, los objetivos, así como la edad de los participantes a los que va dirigido, la duración. También se puede ver el material necesario para su realización y una breve explicación del desarrollo y las reglas de la misma. Y si hubiese alguna variante, también se indicará.

dinámicas de grupo

001. ¿Quién soy?
002. Orden.
003. El Greco.
004. Tres verdades y una mentira.
005. Encuentra a alguien vestido de...
006. ¿ Estamos unidos ?
007. El cerdito.
008. Subasta de valores.
009. El escudo.
010. Todos somos iguales.
011. ¿Cómo conoces a los demás?
012. El Rey del Buchi Buchi.
013. El Tesoro.
014. El Zoo.
015. Ese Soy Yo.
016. Fiesta en el Mercado.
017. Cesta de Frutas.
018. Conóceme.
019. El Bingo de Presentación.
020. Llama a ...
021. Que no caiga.
022. El Barquero.
023. Las Verdaderas Estrellas del Poker.



¿Quién soy?

TÍTULO	¿QUIÉN SOY?
OBJETIVOS	Fomentar el conocimiento del grupo.
PARTICIPANTES	15 participantes.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 minutos.
DESARROLLO	<p>En primer lugar, se pone a los participantes cada uno en un lugar a solas, para que estén separados todos los miembros del Equipo y puedan concentrarse.</p> <p>El educador les explicará que deben escribir en un folio las siguientes preguntas y contestar a las mismas:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Quién soy?- ¿Qué quiero ser?- ¿Cómo actúo yo para llegar a ser lo que quiero ser? <p>A los 15 minutos de haber formulado las preguntas y piensen bien qué es lo que van a contestar.</p> <p>Cuando todos los participantes hayan terminado de escribir las respuestas, cada uno leerá lo que ha puesto y explicarán al grupo por qué razón han escrito eso y cómo se sienten al escribirlo y contarlo.</p>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">- Folios.- Bolígrafos.



Orden

TÍTULO	ÓRDEN
OBJETIVOS	Trabajar la cooperación en el grupo.
PARTICIPANTES	Entre 5-15 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	15 minutos.
DESARROLLO	<p>En primer lugar, se les pedirá a todos los miembros del Equipo que se suban a los bancos y se coloquen en fila. En caso de no tener bancos, se puede pintar una línea en el suelo o hacerlo con las baldosas.</p> <p>Cuando estén colocados, se les pide que se ordenen según unos patrones que el educador dictará: Edad, Estatura, fecha de nacimiento, nº de teléfono móvil... Los participantes deben hacer esto sin hablar.</p>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">- Bancos.- Tizas.
VARIANTES	Si los niños son muy pequeños pueden hacerlo hablando.



El Greco

TÍTULO	EL GRECO
OBJETIVOS	Fomentar la cohesión de grupo.
PARTICIPANTES	10 participantes.
TIEMPO	Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	45 minutos.
DESARROLLO	<p>Los participantes se ponen en parejas espalda con espalda. Se le reparte una imagen a un miembro de la pareja que debe describirle la imagen al compañero.</p> <p>La otra persona, con la descripción del compañero (sin ver la imagen) debe dibujarla.</p> <p>Cuando todos hayan acabado se pueden cambiar la función.</p> <p>Se reflexiona para que entiendan que no todos tenemos la misma visión sobre las cosas y podemos interpretarlas de manera diferente, por ello debemos ser empáticos y comprensivos con los demás.</p>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">- Folios.- Bolígrafos.- Imágenes.



Tres verdades y una mentira.

TÍTULO	TRES VERDADES Y UNA MENTIRA.
OBJETIVOS	Conocer a los integrantes del grupo. Fomentar la cohesión del grupo.
PARTICIPANTES	Entre 5 y 15 participantes.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	15 - 20 minutos.
DESARROLLO	<p>Para empezar todos escriben en un folio su nombre, tres verdades y una mentira sobre ellos. Pueden ser acerca de sus aficiones, sus rasgos físicos, asignaturas que del colegio, etc.</p> <p>Cuando todos han acabado, el grupo intenta adivinar qué cosas son verdad y que cosas son mentira, de los demás compañeros.</p> <p>Tras la dinámica, podemos reflexionar acerca de la importancia que hay en ser sinceros y decir la verdad, porque la mentira trata de engañar y hace que la gente no pueda conocernos como realmente somos.</p>
MATERIALES	- Folios. - Bolígrafos.



Encuentra a alguien vestido de...

TÍTULO

ENCUENTRA A ALGUIEN VESTIDO DE ...

OBJETIVOS

Fomentar la cohesión de grupo.

PARTICIPANTES

10 - 15 participantes por casa educador.

TIEMPO

Pacto.

DURACIÓN

30 minutos.

DESARROLLO

Se les pide a los participantes que caminen dispersos por la estancia o lugar en el que nos encontramos, sacudiendo sus extremidades y relajando el cuerpo al mismo tiempo que caminan. Después de unos segundos, el Educador grita: "Encontrar a alguien vestido de..." y dice el tipo de prenda de vestir y el color. Los participantes tienen que darse prisa para tocar el color de la prenda descrita de aquellas personas que lo lleven puesto.

VARIANTES

Los disfraces permiten crear variedad en el abanico de prendas. No debe descartarse la posibilidad de utilizar esta dinamica para crear grupos con consignas más personales como "Tocar tocar... alguien que tenga los ojos azules" ó "Tocar tocar a alguien que tenga el pelo de color oscuro", este tipo de variante es buena para romper el hielo al inicio de una sesión.



¿Estamos unidos?

TÍTULO	¿ESTAMOS UNIDOS?
OBJETIVOS	Cohesión de grupo. Resolución de problemas.
PARTICIPANTES	10 - 20 participantes.
TIEMPO	Estilo de Vida.
DURACIÓN	45 minutos (Pudiendo ser aumentado o reducido el tiempo dependiendo de las características del grupo).
DESARROLLO	<p>El educador, en primer lugar, explica que se trata de buscar actitudes que unen y aquellas que desunen al Equipo. Esas actitudes se pondrán en común en grupos reducidos, y se anotarán en un folio.</p> <p>Se forman grupos reducidos de 4/5 adolescentes para realizar la dinámica. Después de un tiempo, se reunirán todos los grupos, comentando las actitudes que han anotado. El educador evaluará la dinámica lanzando preguntas: ¿Cuál de estas actitudes se da más en nuestro grupo? (positiva y negativa). ¿Cuál de ellas se da menos?</p> <p>Una vez analizado lo que sucede dentro del propio Equipo, el educador les motivará para que lleguen a un acuerdo sobre aquellas actitudes que pueden mejorar en su Equipo.</p> <p>Cada adolescente anotará en una cartulina grande a aquellas actitudes que se compromete a mantener o evitar.</p>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">- Folios.- Cartulina grande.- Rotuladores.



El cerdito

TÍTULO	EL CERDITO
OBJETIVOS	Perder la vergüenza.
PARTICIPANTES	10 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	15 - 20 minutos.
DESARROLLO	<p>En primer lugar, nos sentaremos en círculo y les diremos a los participantes que nos vamos a pasar un cerdito (imaginario) unos a otros, pero que antes de pasarlo tenemos que darle un besito al cerdito donde queramos.</p> <p>Cada niño debe decir: “Yo le doy un besito a mi cerdito... en la patita”, y así cada uno en un lugar distinto. Cuando todos hayan realizado esta acción, el educador les dirá que deben darle el beso que le han dado al cerdito a la persona que tiene sentada a la derecha.</p>



Subasta de valores

TÍTULO	SUBASTA DE VALORES
OBJETIVOS	Fomentar el conocimiento del grupo.
PARTICIPANTES	15 participantes.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 - 45 minutos.
DESARROLLO	<p>En primer lugar explicaremos que es una subasta y de qué manera han de participar. El educador es el subastador y tiene un número determinado de valores (Constancia, ternura, caridad, esperanza...) que es menor al de participantes.</p> <p>Los adolescentes tienen un billete de 100 euros, que deben gastárselo. (Podemos jugar también con distintos valores de billetes)</p> <p>Los valores que se subastan serán serios y alguna cosa sin sentido.</p> <p>Los participantes pujan por el valor que ellos prefieran o les identifique, y no saben que no hay valores para todos.</p> <p>Cuando acabe la puja les preguntaremos porque han pujado por esos valores y a los que no, por qué motivo no se han arriesgado.</p>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">- Valores cristianos o humanos.- Dinero (Impreso).



El escudo

TÍTULO	EL ESCUDO
OBJETIVOS	Fomentar el conocimiento de grupo.
PARTICIPANTES	10 - 15 participantes.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 - 45 minutos.
DESARROLLO	<p>El educador colocará a los miembros formando un círculo y empezará explicándoles la dinámica. El educador les explica que vamos a dividir el tiempo de vida de una persona en 4 etapas o periodos diferentes, con sus propias características.</p> <ul style="list-style-type: none">- Nacimiento/ 5 años.- 6/12 años.- Presente.- Porvenir/futuro. <p>Cuando sepan en que etapas se divide la vida se les reparte un folio, donde tienen que dibujar un escudo o se les puede dar ya dibujado. A continuación se les dice que tienen que dividir el escudo en 4 partes, y hacer lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">- En la parte superior escriben un lema o palabra que les identifique.- En cada parte del escudo deben hacer un dibujo que represente cada una de las etapas.- Cuando han terminado explicarán que han dibujado y que significa.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">- Folios.- Bolígrafos.- Rotuladores.



Todos somos iguales

TÍTULO	TODOS SOMOS IGUALES
OBJETIVOS	Fomentar la cooperación entre los miembros del grupo. Esta dinámica intenta que los participantes se pongan en la piel de personas con diversidad.
PARTICIPANTES	10 - 15 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	20 - 30 minutos.
DESARROLLO	<p>En esta dinámica los participantes deberán de ir pasando por distintas pruebas. Cada prueba estará coordinada por un educador, y cada una tendrá un significado diferente.</p> <p>Pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none">- Los penaltis: El portero está sentado en una silla y debe intentar parar los tiros que le lanzan sus compañeros. Se hace una cadena, es decir, el que tira primero luego se pone de portero y así sucesivamente.- El mudo: se pone un abecedario en una cartulina, y el “mudo”, que será uno de los miembros del Equipo. Se le dirá una palabra o frase, y tendrá que ir indicándola al resto de compañeros en el abecedario con un bolígrafo en la boca.- El ciego: Un participante se pone una venda en los ojos, e intenta encestar el balón en la canasta. <p>Esta dinámica intenta que los participantes se pongan en la piel de personas con discapacidad.</p>
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">- Balón- Cartulina- Canasta- Silla- Vendas de ojos
VARIANTES	En caso de hacerse en interior, la prueba del ciego se puede sustituir por otra con los mismos objetivos. Intentar dibujar algo tan sencillo como una casa con los ojos cerrados.



¿Cómo conoces a los demás?

TÍTULO	¿CÓMO CONOCES A LOS DEMÁS?
OBJETIVOS	Simbolizar que los amigos siempre cargan con los problemas, alegrías, ilusiones.
PARTICIPANTES	A partir de 10
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	Alrededor de 15 minutos
DESARROLLO	Se juntarán los niños por parejas y se subirán a caballito, de modo que el que esté arriba debe contar su vida (aficiones, gustos, problemas) al de abajo y al sonido de un pito cambiarán. Así hasta que el educador crea conveniente o se creen más parejas.
MATERIALES	Pito



El Rey Del Buchi Bucha

TÍTULO	EL REY DEL BUCHI BUCHA
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Integrar a los miembros del grupo.- Perder la vergüenza.
PARTICIPANTES	Ilimitado.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	10 minutos.
DESARROLLO	<p>Se coloca a los niños en un círculo y se cogen de las manos.</p> <p>El educador se coloca dentro del círculo.</p> <p>Deberán todos ir dando vueltas siempre cogidos de las manos y cantando: “Eo Eo Eo ...” (como los indios) hasta que el educador dice: “Alto”.</p> <p>Los niños deberán parar inmediatamente y contestar: “¿Qué pasa?”</p> <p>El educador dice: “El rey Buchi Bucha ordena...”</p> <p>Responden: “¿Qué ordena?”</p> <p>El educador dice:</p> <p>-“Que la mano derecha coja el hombro izquierdo del compañero de la derecha”.</p> <p>Los niños deberán pararse y hacer lo que el rey Buchi Bucha ordene. Tras esto deberán seguir dando vueltas y cantando.</p>
MATERIALES	Espacio exterior o sala grande.
VARIANTES	<p>El educador puede volver a repetir las órdenes anteriores pero modificándolas, haciendo que cada vez sean más complicadas hasta que los niños no puedan seguir, por ejemplo:</p> <p>-Mano izquierda coge el tobillo izquierdo del segundo compañero de la derecha.</p>



El Tesoro

TÍTULO	EL TESORO
OBJETIVOS	Fomentar el conocimiento del grupo.
PARTICIPANTES	10 - 15 participantes.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 - 40 minutos.
DESARROLLO	<p>Los participantes se ponen en círculo y se pasan una caja que guarda en su interior un espejo.</p> <p>Todos los participantes abrirán la caja sin hacer ningún tipo de comentario. Cuando todos la hayan abierto, el educador pregunta qué tesoro han visto y de esta forma se abre una reflexión sobre nosotros mismos.</p> <p>La dinámica continuará poniendo a los miembros del equipo por parejas y comentándose las cosas buenas que tienen cada uno de ellos.</p> <p>Por último, lo que compartan en parejas se pondrá en común con los demás, pero esta vez será la pareja la que hable sobre las virtudes del compañero.</p>
MATERIALES	Caja y espejo.



El Zoo

TÍTULO	EL ZOO
OBJETIVOS	Fomentar la integración y animación en el equipo.
PARTICIPANTES	10 - 20 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	10 minutos.
DESARROLLO	<p>En primer lugar, el educador les dice al oído a los participantes el nombre de un animal a cada uno de ellos (también lo puede repartir escrito en un papel sin que los demás lo lean).</p> <p>Los nombres de los animales deben estar repetidos para realizar esta dinámica.</p> <p>Cuando el educador de la señal, todos los participantes se ponen a representar el animal que tienen y se reúnen según el sonido.</p> <p>Esta dinámica, también sirve para formar grupos.</p>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">- Papeles- Bolígrafos
VARIANTES	Podemos realizar la misma dinámica pero proponiéndoles deportes, imitar famosos, imitar educadores del Centro, etc.



Ese Soy Yo

TÍTULO	ESE SOY YO
OBJETIVOS	Conocer al grupo y a uno mismo.
PARTICIPANTES	20 participantes.
TIEMPO	Identidad y Experiencia.
DURACIÓN	45 minutos.
DESARROLLO	<p>Antes de empezar, se les da a los participantes un cuestionario preparado por el educador.</p> <p>Estos tienen un tiempo para responderlo y una vez hecho esto, se les propone que busquen en las imágenes facilitadas (de revistas y periódicos) por los educadores las que más se identifiquen con sus respuestas.</p> <p>Cogerán, entonces, las imágenes y las pegarán en un cartón y después explicarán al equipo los motivos de haber escogido esta imagen.</p> <p>En el cuestionario se puede poner preguntas más trascendentes con otras que no lo son por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Mi nombre es...- Mis ojos son de color...- De mayor quiero ser... porque...- Lo que más odio es...- Lo que más me gusta es...- Mi película favorita es....- El estilo de música que me gusta es....- ¿Invierno o verano?- Mi animal favorito es- ¿Para quedar bien eres sincero o mentiroso?
MATERIALES	Cartón, cartulinas, rotuladores, recortes revistas.



Fiesta en el Mercado

TÍTULO	FIESTA EN EL MERCADO
OBJETIVOS	Conocerse y mostrar inquietudes en la selección de valores.
PARTICIPANTES	10 - 20 participantes.
TIEMPO	Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 - 45 minutos.
DESARROLLO	<p>Comenzaremos haciendo un círculo en el que cada uno de los miembros ha de presentarse, diciendo su nombre y su alimento favorito.</p> <p>Después se les divide en cuatro grupos, cada uno tiene asignado una parada del mercado que sabrán después de haber solucionado la sopa de letras que les proporcionará el educador.</p> <p>Una vez encontrados los puestos del mercado los dibujaran en un papel. Tras esto, elegirán a un miembro, de cada grupo, que hará de tendero y se encargará de vender los productos que tienen en la tienda.</p> <p>El resto debe de ir de compras por el mercado pero asumiendo distintos roles que les asignará el educador, por ejemplo, un niño pequeño, un perro, una persona mayor, un charlatán, un mudo....</p> <p>Tras la compra-venta ponemos en común los alimentos que han elegido y porque los han elegido.</p> <p>Una vez realizada esta primera parte de la dinámica, volverán a sus grupos y pensarán de nuevo otros puestos de venta, pero esta vez de valores. Los miembros que no hagan de tenderos, deberán pasearse y escoger que valor comprarían de uno de los puestos. Al final se pone de nuevo se realizará una puesta en común.</p>
MATERIALES	Cartulinas, hojas y rotuladores.



Cesta de Frutas

TÍTULO	CESTA DE FRUTAS
OBJETIVOS	Dinámica de presentación.
PARTICIPANTES	Ilimitado.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	10 - 15 minutos.
DESARROLLO	<p>El educador invita a los presentes a sentarse formado un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes. Se designará a cada uno con el nombre de una fruta. Estos nombres los repite varias veces, asignando la misma fruta a varias personas.</p> <p>El educador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de un fruta, las personas que han recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra “canasta”, todos cambian de asiento. La persona que en cada cambio queda de pie se presenta y canta una canción. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos se hayan presentado.</p>



Conócame

TÍTULO	CONÓCEME
OBJETIVOS	Dinámica de presentación.
PARTICIPANTES	Ilimitado.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	15 - 30 minutos.
DESARROLLO	<p>Cada persona escribe en una hoja grande o papel, su nombre y algunos detalles de sí mismo (edad, gustos, frases, etc.).</p> <p>Cada uno se colgará el papel delante del pecho.</p> <p>Todos se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer los carteles de los otros. Se coloca una música de fondo mismo al tiempo.</p> <p>Una vez han terminado de leer la descripción de cada uno se retiran los papeles entregándolos al educador, el cual les dirá que se agrupen con aquellas personas con las que compartan una determinada cualidad, por ejemplo que se agrupen con aquellas personas que tenían la misma edad, o una determinada afición.</p>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">- Música- Cartulinas o papel- Rotuladores- Hilo de lana- Tijeras



El Bingo De Presentación

TÍTULO	EL BINGO DE PRESENTACIÓN
OBJETIVOS	Dinámica presentación.
PARTICIPANTES	8 participantes mínimo.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 - 45 minutos.
DESARROLLO	<p>El educador entrega a cada participante una ficha, les pide que anoten su nombre y que se la devuelvan al educador.</p> <p>Luego se entrega un cartón en blanco donde el educador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el educador va leyendo los nombres de las fichas entregadas. Y serán escritos en el orden que quieran dentro de los diferentes cuadros del cartón. (El número de cuadros variará dependiendo del número de participantes)</p> <p>Cuando todos tengan listo su cartón, el educador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos.</p>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">- Cartulina o folio.- Bolis o rotuladores.- Fichas.
VARIANTES	El ejercicio se puede realizar varias veces y cambiando los nombres de los miembros por colores que cite el educador.



Llama a ...

TÍTULO	LLAMA A ...
OBJETIVOS	Dinámica presentación.
PARTICIPANTES	8 participantes mínimo.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	20 minutos.
DESARROLLO	<p>Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Antonio llama a María",</p> <p>María responde "María recibe llamada de Antonio y llama a Juan", Juan dice "Juan recibe llamada de María y llama a Pablo", etc.</p> <p>El que no responda rápido a su nombre o se equivoque paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar, hacer mímica,...</p>
VARIANTES	Numerarse y cantar: "un limón y medio limón, 7 limones (número que te ha tocado) y medio limón". Después se pasa diciendo: "un limón medio limón, 3 limones (el número del siguiente que le toca cantar) medio limón". Y así hasta que se equivoquen.



Que no caiga

TÍTULO	QUE NO CAIGA
OBJETIVOS	Fomentar la presentación entre los participantes del grupo.
PARTICIPANTES	10 - 20 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	10 - 15 minutos.
DESARROLLO	<p>En primer lugar los participantes se ponen formando un círculo y el educador lanza una pelota al aire.</p> <p>Los participantes tienen que intentar que no caiga al suelo, utilizando cualquier parte del cuerpo, manos, pies, cabeza....</p> <p>Cada vez que la pelota sea tocada por algún componente del grupo, esa persona tiene que decir el nombre de otro compañero del grupo.</p> <p>Y esa persona es la encargada de que la pelota no caiga al suelo.</p>
MATERIAL	Pelota.
VARIANTES	<p>El ejercicio se puede realizar varias veces y cambiando los nombres de los miembros por colores que cite el educador.</p> <p>Se puede utilizar en vez de una pelota, globos de agua o globos normales para niños pequeños.</p>



El Barquero

TÍTULO	EL BARQUERO
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Valorar de qué tipo son las relaciones que tenemos con las personas de nuestro entorno.- Trabajar la comunicación y el entendimiento entre los participantes del grupo.
PARTICIPANTES	40 paticipantes máximo.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	1 hora y 15 minutos.
DESARROLLO	<p>Como objetivo del juego tienen que agruparse en “barcas” e ir completando fases, hasta llegar a la última, quien llegue antes, gana.</p> <p>Los participantes subirán, por grupos iniciales, en las barcas con cuidado de no coincidir oficios incompatibles en la misma barca (crear una lista de oficios a representar). Estas barcas podrán ser tripuladas en cada fase por dos oficios que cambiarán a lo largo del juego.</p> <p>Para pasar a las diferentes fases e ir registrando su actividad, mediante los educadores que anotarán en un papel que lleven cada uno de los grupos, indicando en qué fase se encuentran.</p> <p>A cada persona se le entregará una tarjeta con su oficio y unos oficios incompatibles, estas personas se tienen que organizar para “cruzar en barca” de una fase a otra. Para cruzar será necesario que:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tengan un barquero (para cada fase hay uno diferente)- Tenga un nº máximo de ocupantes en la barca (cambia para cada fase)- Estén resueltas las incompatibilidades de la barca (Un pintor no puede estar con alguien en la barca durante todo el juego cuyo oficio sea el de agricultor, si así lo indica su tarjeta) <p><u>Como variables que se han de tener en cuenta se presentan las siguientes:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Niveles o fases: en función del tiempo que se desee jugar, una fase debería de estar completa cada 5 minutos más o menos.- Oficios: serán los roles a partir de los cuales unos dirigirán barca en cierta fase y por los que se presentan incompatibilidades (si son 40p pueden haber 10 oficios diferentes)- Plazas de la barca: en cada nivel puede cambiar el nº de ocupantes máximo, sería ideal porque así no se hacen grupos determinados.



El Barquero

- Incompatibilidades entre personajes: (esto crea una diferencia según el tipo de juego)
- Duro: algunos de los que dirigen la barca (barqueros) presentarán en esa fase muchas incompatibilidades con algunos oficios de la barca, haciendo que sea muy específico el equipo necesario.
- Suave: los barqueros que no tienen incompatibilidades con los de la barca.

Presentamos un dibujo esquemático que ejemplifica el desarrollo del juego:

MATERIAL

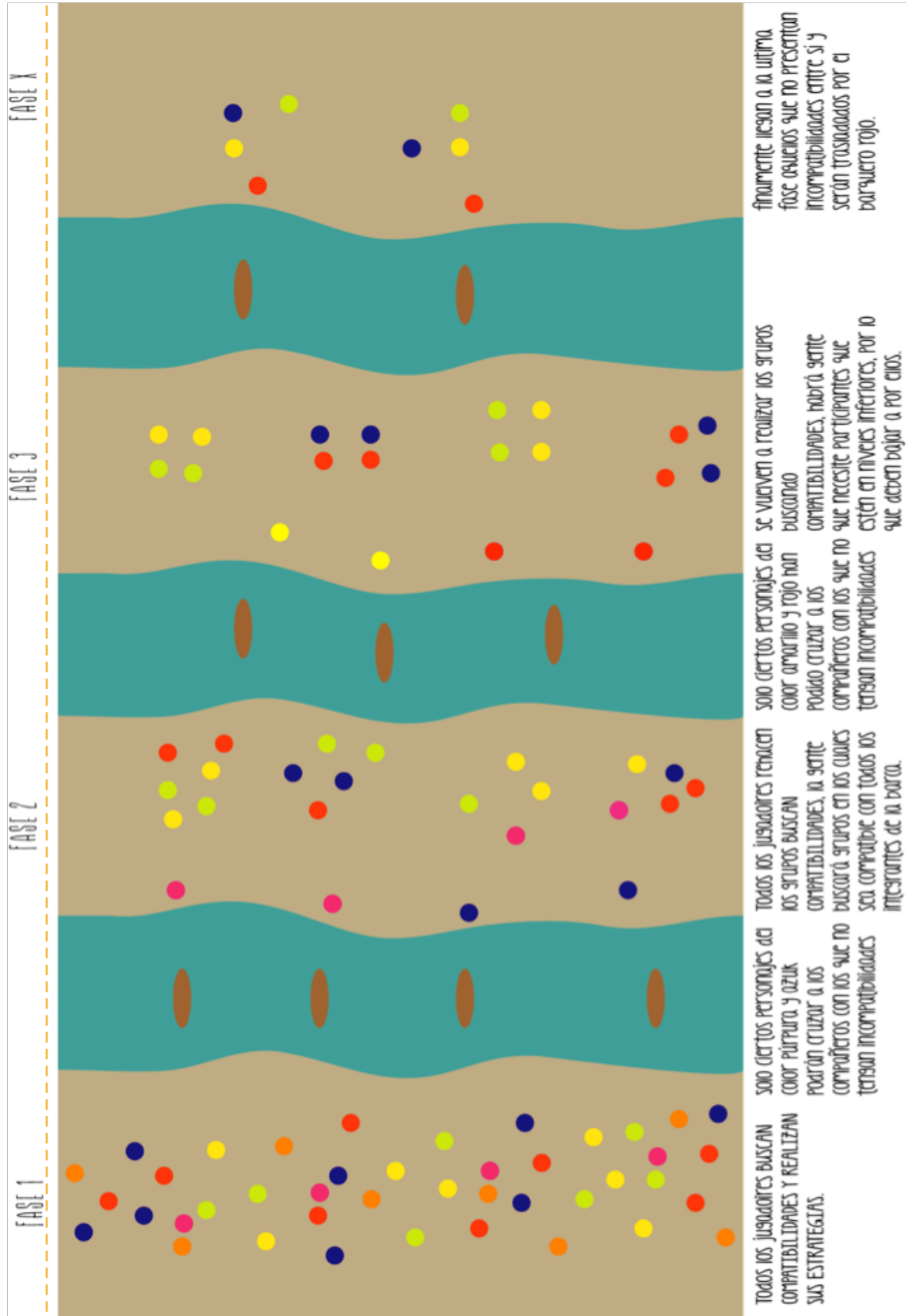
- Cartulinas con las tarjetas (Una tarjeta por participante)

VARIANTES

- Este juego permite que se analice cómo son mis relaciones con los demás. Se plantea que en ocasiones podemos utilizar a las personas en nuestro beneficio y cuando ya no nos sirven las desechamos y las expulsamos en la vida. Tal y como en el juego hemos hecho con los demás participantes para pasar todos los niveles.
- Es muy importante que se sepa el nº exacto de participantes para elaborarlo, pues las relaciones de incompatibilidad tienen que estar cerradas, haciendo real la posibilidad de que cualquiera pueda acceder a la última fase sea cual sea su oficio.
- Lo ideal sería que al principio del juego todo el mundo pudiese pasar con más o menos dificultad (habiendo un gran nº de barqueros en las 1^{as} fases) y acercándonos a la mitad del juego, en la que disminuyese el nº de barqueros (de esta manera evitamos que haya dos personas que se aburran al principio por quedarse atascados), lo que no se dice es que en todo momento el barquero de la fase puede volver atrás y echar otro viaje.
- Si hay más de un control central mejor, así no hay saturación, es importante que un par de educadores jueguen para que se queden “perdidos” en las fases inferiores con los que no pueden cruzar, ayudándoles a ello
- Estaría muy bien que hubiese una cartulina que indicase cuándo cada oficio es barquero, para que los participantes realicen su estrategia.
- En cada tarjeta estará: oficio, oficios no compatibles contigo, “x” casillas en blanco (siendo “x” el nº de fases)



El Barquero





Las Verdaderas Estrellas de Poker

TÍTULO	LAS VERDADERAS ESTRELLAS DEL POKER
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Favorecer la cohesión y unidad del grupo, todas las personas del grupo formamos o tenemos que formar un equipo sólido.- Es más importante pasárselo bien en grupo que ganar a toda costa.
PARTICIPANTES	12 participantes máximo.
TIEMPO	Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	45 minutos.
DESARROLLO	<p>Se colocan todos los participantes en circunferencia en una mesa o en el suelo. El educador se situará formando parte de esa circunferencia para poder repartir las cartas y gestionar las apuestas que realicen.</p> <p>Como consigna inicial se plantea a los jugadores que el que no disponga de fichas no puede jugar. Se deja caer que en caso de alguien se quede sin fichas otro jugador se las puede prestar pero estas nunca se le devolverán.</p> <p>El objetivo del juego es ganar cada una de las partidas que se realicen obteniendo el mayor número de fichas, eliminando así a los demás contrincantes para obtener sus fichas. Para ganar deberán tener una buena combinación de cartas (Pareja, doble pareja, trío, Poker, y repoker) teniendo en cuenta que la carta menos valorada es el 2 y la que tiene más valor es el As. Es importante utilizar unidades que combinen de manera sencilla, en edades tempranas no utilizar el full, escalera o color.</p> <p>Una partida se inicia repartiendo las cartas. La gente que considera tener una buena combinación superior a los demás realizará una primera apuesta. Aquellos que consideren que pueden estar a la altura igualan la apuesta y los que no lo creen pueden descartarse no poniendo ninguna ficha. Posteriormente subirán las apuestas y empezará un juego psicológico de desgaste en el que es crucial la confianza que tenga cada jugador en sus cartas y en la lectura del lenguaje visual de los demás jugadores. Así pues si cree que puede ganar seguirá apostando y en caso contrario se marchará de la partida sin las fichas apostadas.</p>



Las Verdaderas Estrellas de Poker

DESARROLLO

El objetivo de la dinámica es que una persona se quede sin poder jugar. En ese momento se le pide que abandone la sala. Entonces se apela a los sentimientos de los demás, sin forzar, algún jugador se deberá apiadar de este jugador y ofrecerle alguna de sus fichas para poder continuar jugando. Es importante para la reflexión posterior sobre la unidad y la felicidad grupal que no se obligue a dar la ficha, solo se sugiera, pues debe ser opción personal del jugador que se presten esas fichas.

MATERIAL

- Baraja de Poker.
- Fichas o piedrecitas para apostar.

VARIANTES

Se puede jugar a cualquier otro juego en el que se realicen apuestas para forzar lo expuesto anteriormente.



ambientaciones

Podréis encontrar cada una de las ambientaciones con un mismo formato.

Cada ficha se colgará de manera individual y Encontraréis un documento en formato pdf para cada una de ellas.

Cada ambientación se presentará en una ficha como la que se muestra a continuación:

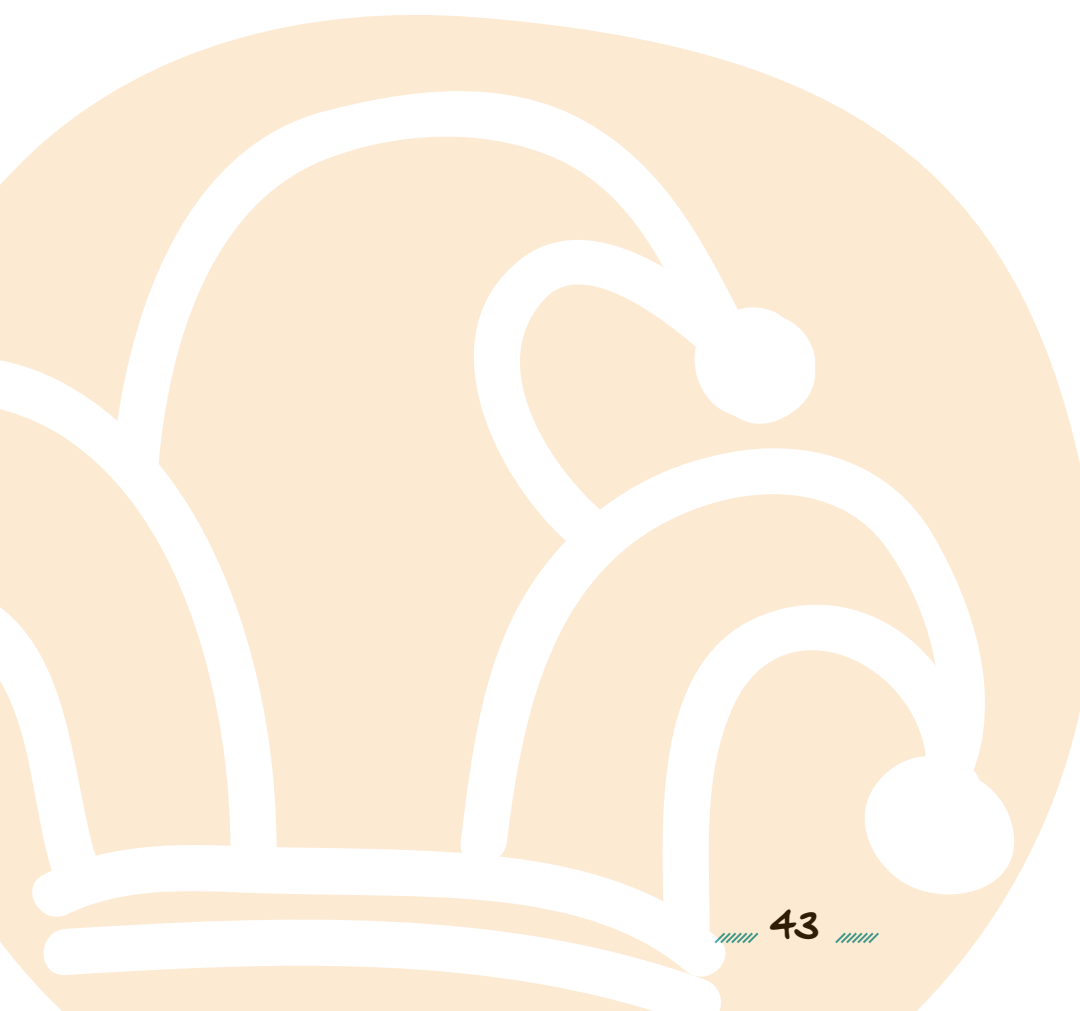
Fichas

En dichas fichas podemos encontrar el título de las ambientaciones diseñadas para campamentos. En ellas encontramos datos específicos como: los días para los que se ha diseñado, una breve introducción de la misma, los personajes que intervienen, el material que se necesita tanto para los personajes como para la escenografía y el desarrollo por días de la ambientación. Siendo esta última parte la más importante y creativa, que deberá ser adaptada según los objetivos y las necesidades formativas de la actividad.



ambientaciones

- 001. El Mago de Oz.
- 002. Avatar.
- 003. Peter Pan.
- 004. Piratas.
- 005. Robin Hood.
- 006. Érase una vez.
- 007. Harry Potter.
- 008. Hércules.





El Mago de Oz

TÍTULO**EL MAGO DE OZ****DURACIÓN**

9 días.

PERSONAJES

Dorothy, Hombre de Hojalata, Espantapájaros, León, Bruja del Este, Bruja del Norte, Bruja del Oeste, Bruja del Sur y Mago de Oz.

BREVE DESCRIPCIÓN

Dorothy es una joven moderna y superficial. De pronto, un día se choca con una farola y, al despertar, se encuentra en un mundo completamente distinto al suyo. Dorothy ha de recorrer un camino lleno de peligros mientras busca la forma de volver a su realidad, su mundo. Para averiguar la forma de volver ha de llegar hasta el Castillo de Oz, donde se encuentran las respuestas a todas sus preguntas. Durante este largo camino conocerá a unos amigos un tanto peculiares que se dirigen hacia el mismo lugar y que la ayudarán en tan ardua tarea.

MATERIAL

Disfraz de cada personaje y ambientación general (Camino de baldosas amarillas, Ciudad Esmeralda, etc.)

DESARROLLO**DÍA 1**

Dorothy sale de casa junto a Totó, su perrito, del que no se separa nunca, dispuesta a arrasar todas las tiendas de ropa que encuentre a su paso. Está tan absorta en la conversación que está teniendo por Whatsapp, que no se fija por dónde va y de repente se choca contra una farola. Cae al suelo y pierde el conocimiento.

La joven se despierta (ya en el Mundo de Oz) y, aterrada, se da cuenta que está sobre un cuerpo sin vida. Intenta llamar por teléfono pero no tiene cobertura. Aparecen tres hombrecillos que le cuentan que ha caído sobre la Bruja del Este, a la que ha dejado sin vida. Después le dan tres objetos clave para su estancia en el Mundo de Oz: una mochila, un vestido apropiado para el lugar y las Converse de Rubies que llevaba puestas la Bruja del Este. Dorothy se pone lo que los hombrecillos le han dado y decide descansar.

No muy lejos de allí, la Bruja del Oeste está tramando un plan para robarle a la recién llegada algo que cree que le pertenece: las Converse de Rubies de su hermana.

DÍA 2

Dorothy se despierta creyendo que lo vivido ayer fue un sueño, pero no, sigue en ese extraño mundo. De pronto aparece la Bruja del Norte dispuesta a ayudar a la joven. La Bruja le cuenta a nuestra protagonista que se encuentra en el Mundo de Oz y que la forma de volver a casa sólo la sabe el Mago de Oz, que vive en la Ciudad Esmeralda. Para llegar allí, deberá seguir el camino de baldosas amarillas.



El Mago de Oz

DÍA 3

Dorothy, junto a Totó, comienza sus andaduras por el camino de baldosas amarillas. Lleva un rato andando cuando ve a un extraño individuo a lo lejos. Se acerca para ver de quién se trata y descubre que es un hombre hecho de paja: un espantapájaros. El espantapájaros le cuenta a Dorothy que necesita llegar a Ciudad Esmeralda para hablar con el Mago de Oz, ya que necesita un cerebro y le han dicho que el Mago es capaz de concederle uno. Dorothy y el Espantapájaros deciden continuar juntos su viaje.

De pronto aparece la Bruja del Oeste y le pide a Dorothy las Converse de Rubíes, pero cuando la joven asustada intenta quitárselas, no puede. La Bruja cree que es mentira y que simplemente no se las quiere dar, así que amenaza a Dorothy con hacerle la vida imposible y desaparece.

DÍA 4

Nuestros dos amigos continúan su aventura siguiendo las baldosas amarillas. A medio camino se encuentran a un Hombre de Hojalata. Le preguntan quién es, pero éste no puede hablar ya que no tiene aceite. Dorothy, sin separarse de Totó, y el Espantapájaros consiguen aceite de una aceitera cercana y se lo echan. El Hombre de Hojalata, que gracias a ellos ya puede moverse, les cuenta que estaba camino de la Ciudad Esmeralda para ver al Mago de Oz porque quiere conseguir un corazón. Así, Dorothy y el Espantapájaros consiguen un nuevo compañero de viaje y los tres juntos ponen rumbo de nuevo a Ciudad Esmeralda.

DÍA 5

La Bruja del Oeste se ha adelantado y ha cambiado la orientación de los carteles que indican el camino. Dorothy y sus amigos no se dan cuenta y llegan a un tenebroso bosque. Tienen miedo de atravesarlo, pero de repente escuchan un rugido un tanto débil. Asustados, se acercan al sitio de donde proviene el rugido. Allí descubren a un león que parece estar más asustado aún que ellos. El león les cuenta que tiene miedo y que necesita ser valiente. Los tres amigos le invitan a visitar al Mago de Oz para que le otorgue la valentía que éste necesita. Ya son uno más.

DÍA 6

El plan de la Bruja del Oeste ha fracasado, ya que los cuatro amigos han conseguido salir del bosque sanos y salvos y continúan su aventura por el camino de baldosas amarillas, así que decide volver para secuestrar a Dorothy. Cuando va a llevar a cabo el secuestro, aparece la Bruja del Norte para defender a la joven y las dos brujas comienzan una dura batalla. La Bruja del Oeste huye cuando está a punto de ser derrotada por la Bruja del Norte. Dorothy, el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León, junto a Totó, anonadados aún por lo ocurrido, prosiguen con su viaje.



El Mago de Oz

DÍA 7

La Bruja del Oeste no está dispuesta a rendirse, así que envía a sus secuaces a secuestrar a la joven. Dorothy y sus amigos aún no se han despertado, así que los malvados personajes aprovechan la situación para secuestrar a la joven y a Totó y llevarlos al Castillo de la Bruja del Oeste. Cuando el Espantapájaros y los demás se despiertan se dan cuenta de lo ocurrido, pero no saben qué hacer.

Totó logra escaparse y conduce al Espantapájaros, al Hombre de Hojalata y al León hasta el Castillo. Éstos entran camuflados y derrotan a la Bruja del Oeste tirándole, sin querer, agua por encima. Con Dorothy otra vez junto a ellos, continúan su aventura por el camino de baldosas amarillas.

DÍA 8

Por fin llegan a la Ciudad Esmeralda. Dorothy y sus amigos se acercan al Castillo de Oz para visitar al Mago.

El Mago de Oz recibe a Dorothy, al Espantapájaros, al Hombre de Hojalata y al León y, tras escuchar todas sus peticiones, les dice que vuelvan al día siguiente, que lo que necesitan ahora mismo es descansar.

DÍA 9

Regresan al Castillo para escuchar la respuesta del Mago de Oz. Totó se separa de Dorothy y comienza a mordisquear una enorme cortina. De repente, ésta se desprende de la pared dejando al descubierto la verdadera identidad del Mago de Oz: un anciano detrás de una cortina. Aun así, el anciano da a cada uno lo que pide: al Espantapájaros, un diploma como cerebro; al Hombre de Hojalata, un reloj con forma de corazón; y al León, una medalla al valor. La Bruja del Norte le dice a Dorothy que si junta sus Converse de Rubíes y piensa en volver a casa, volverá a ella. Dorothy lo hace, y ella y Totó regresan al mundo real.



Avatar

TÍTULO

AVATAR

DURACIÓN

10 días.

PERSONAJES

Jake, Neytiri, coronel Quaritch, Eytukan, bestia Toruk.

BREVE DESCRIPCIÓN

Se ha descubierto un nuevo planeta llamado Pandora, muy rico en flora y fauna diversa y habitado por una especie de seres llamados na'vi que dedican su vida a la naturaleza por la que están envueltos. Los humanos han viajado hasta allí y han descubierto que el poblado de un clan de estos seres, los Omaticaya, se encuentra ubicado sobre un yacimiento de minerales que los humanos codician. Para poder explotarlo, necesitan destruir su poblado. Para ello, enviarán a un humano infiltrado que consiga información (convertido en uno de estos seres).

MATERIAL

Disfraces para cada personaje, ambientación general y escenarios (árbol madre, nave de los humanos, etc.)

DESARROLLO**DÍA 1**

La nave de los humanos llega a Pandora. Se instalan en un campamento y el coronel Quaritch, jefe de la misión, explica el proyecto que se llevará a cabo estos días. Deben expulsar el poblado que vive sobre el yacimiento del mineral unobtainium, para ello uno de los soldados se infiltrará como na'vi para recabar información por si hubiera que comenzar una auténtica guerra contra ellos. Reparte los grupos de trabajo y a Jake le toca transformarse y vivir entre ellos.

DÍA 2

Jake está preparado para transformarse. Entra en una gran máquina como humano y sale como na'vi. Su cuerpo ahora es muy diferente y le cuesta acostumbrarse y aclimatarse. Tras esto, se adentra en el bosque y topa con el poblado de los Omaticaya.

DÍA 3

El poblado se muestra un tanto reticente ante la llegada de un nuevo habitante, mostrando varias opiniones sobre su aceptación. Deciden consultar al gran jefe de la tribu (Eytukan), que se presenta con su mujer y su hija (Neytiri). Le conceden un día como oportunidad para que se aclimate e integre. Ese mismo día, más tarde, Jake descubre el Árbol Madre, un árbol que los Omaticaya veneran ante todas las cosas, ya que consideran que la gran madre naturaleza vive dentro de él. Pero este árbol se encuentra justo encima del yacimiento de unobtainium. El árbol, que tiene vida propia, acepta a Jake en la tribu. Todo el poblado acepta la decisión.



Avatar

DÍA 4

Por otra parte, en el campamento humano, el coronel Quaritch y el resto de soldados se encuentran diseñando un plan de ataque cuando Jake llega para informarles de todo lo sucedido. Entre todos, deciden un nuevo plan para conseguir que los Omaticaya abandonen su ubicación.

DÍA 5

Jake siente que no se encuentra del todo integrado en la tribu, ya que los Omaticaya no confían demasiado en él. Para cambiar esta situación, decide aportar algo útil a la tribu y sale a cazar. Accidentalmente, caza a una bestia que muy pocos na'vi han sido capaces de hacerlo. Con ello, Jake se convierte en el nuevo Toruk, que significa que ante una guerra, será el encargado de liderar el ejército de na'vi. Esa misma noche, Neytiri, la hija del jefe de la tribu, comunica al poblado que su padre ha enfermado.

DÍA 6

Neytiri se encuentra llorando, muy preocupada por el estado de salud de su padre. Jake la ve, se apiada de ella y decide consolarla para que no se encuentre triste. Sin darse cuenta, el día ha llegado a su fin y han pasado todo ese tiempo juntos. Ambos se han enamorado.

DÍA 7

El jefe del poblado Eytukan se encuentra en la cama y toda la familia le presta su apoyo. En su última voluntad decide que cuando él muera el nuevo jefe será Jake, ya que ha logrado ganarse la confianza de todo el poblado y ha conseguido ser el nuevo Toruk. Además, sospecha de la historia de amor de su hija con él. Tras esto, el jefe de la tribu muere. Más tarde tiene lugar el entierro, una gran ceremonia en la que se recuerdan momentos importantes de la vida del difunto.

DÍA 8

Jake se encuentra destrozado por la muerte del jefe de la tribu. Siente que está engañando a todo el poblado, incluida a Neytiri, de la que está enamorado. No quiere continuar con la misión de los soldados y decide ir al campamento a comunicar su decisión al resto. Cuando llega, ve a todos los soldados preparándose para iniciar una guerra. El coronel Quaritch y Jake mantienen una conversación en la que terminan discutiendo. Ya está decidido, Jake pasará el resto de su vida transformado en un na'vi, junto a su mujer y el resto de los Omaticaya.



Avatar

DÍA 9

Jake decide contar la verdad al resto del poblado. Se muestra arrepentido y espera el perdón de todos. Neytiri se siente muy decepcionada y deciden echarle de la tribu, no quieren un falso na'vi entre ellos y mucho menos un soldado. En ese momento, ven como a lo lejos se van acercando los humanos con sus máquinas de guerra. El poblado se encuentra indefenso al no tener jefe ni líder de sus ejércitos. Además, los humanos son mayoría y tienen ventaja en la tecnología militar. Jake decide armarse de valor y convence al poblado para que le den una última oportunidad. Así, luchará junto a los Omaticaya por la defensa del territorio del poblado y del Árbol Madre contra los humanos.

DÍA 10

Las naves atacan el poblado. Tras una lucha entre humanos y Omaticaya, no consiguen el objetivo de la misión. No abandonarán su territorio y el Árbol Madre se encuentra intacto. Los humanos abandonan el planeta, con intenciones de no volver nunca más. Tras esto, el pueblo Omaticaya celebra la victoria. De esta manera, Jake y Neytiri se convierten en los nuevos jefes de la tribu, debido a sus méritos y a ganarse la confianza de los demás.



Peter Pan

TÍTULO	PETER PAN
DURACIÓN	3 días.
PERSONAJES	Capitán Garfio, Peter Pan, Campanilla, niños perdidos, jefe del poblado indio, Wendy, Michael y John.
BREVE DESCRIPCIÓN	Peter Pan ha sido secuestrado por el Capitán Garfio. Campanilla pide la ayuda de todos los habitantes de Nunca Jamás y de la familia de Wendy.
MATERIAL	Disfraces de cada personaje, escenarios (selva, habitación de Wendy, etc.), ambientación general (tirachinas, alas, bellota, polvos mágicos, etc.)
DESARROLLO	<p>DÍA 1</p> <p>El Capitán Garfio y el resto de piratas han secuestrado a Peter Pan. La rivalidad entre ellos data de muchos años atrás. Garfio prepara un plan que los niños perdidos y Peter Pan aún desconocen. Por ello, Campanilla visita varios lugares para avisar a todas aquellas personas que la puedan ayudar a encontrar y poner a salvo a Peter Pan del malvado pirata. Así, recorre cada poblado de Nunca Jamás reuniendo a sus habitantes. Además, visita la ciudad de Londres para pedir ayuda una vez más a Wendy y sus hermanos pequeños. Una vez todos en Nunca Jamás, deciden ponerse a salvo en el poblado indio.</p> <p>Así, los habitantes de la isla, aliados de los niños perdidos, y la familia de Wendy, deciden mostrar su ayuda. Campanilla ofrece sus alas, que son capaces de impulsar los corazones de los niños perdidos hasta lugares fantásticos. Michael ofrece su osito de peluche, símbolo de la amistad. Los niños perdidos ofrecen un tirachinas, en representación de la valentía y la fuerza para afrontar la lucha y superar los miedos. El jefe indio ofrece sus normas, necesarias para el respeto mutuo y la convivencia. Por último, se descubre que Peter antes de ser secuestrado, ha dejado una bellota, símbolo del beso a Wendy, en representación del amor a la vida de las personas.</p> <p>De esta manera, los habitantes del campamento y los niños perdidos ya están listos para comenzar la búsqueda de su líder, Peter Pan.</p> <p>DÍA 2</p> <p>Campanilla utiliza sus polvos mágicos y encuentra la localización del barco pirata de Garfio. De esta manera, todos marchan en su búsqueda. Una vez lo han encontrado, Campanilla se pone</p>



Peter Pan

al frente de los demás y los conciencia para la batalla, ya que luchar por un amigo contra el egoísmo de los piratas es lo que hará que la magia continúe en Nunca Jamás.

El Capitán Garfio los ve venir y decide poner su barco a salvo, por si acaso, bajándose y llevando a Peter Pan con él, atado y amordazado. Muerto de miedo, Garfio no quiere comenzar una batalla que no puede ganar con sus tropas piratas y decide dejar el destino de Peter Pan en sus propias manos a través de un duelo entre ambos líderes con espadas piratas.

Antes de comenzar el duelo, los niños perdidos entregan a Peter Pan todos aquellos obsequios que se entregaron en el poblado indio, otorgándole una mayor fuerza para vencer al pirata. La batalla comienza y tras estar muy igualada, Peter Pan acaba venciendo, perdonando la vida a Garfio, con el que se reconcilia antes de que vuelva a su barco.

DÍA 3

La aventura ha finalizado, pero todo lo sucedido ha ayudado a que la magia de Nunca Jamás sea más fuerte que en muchos años. La unión entre poblados es cada vez más grande.

Campanilla da las gracias a todos por ayudar en los momentos más difíciles y por poner toda la voluntad necesaria para que la magia no desaparezca, ayudando a su amigo Peter Pan. De esta manera, acompaña a todos los habitantes de la isla a su poblado y a Wendy y sus hermanos de vuelta a su casa. Los acuesta en la cama y les echa polvos mágicos. Al día siguiente, no recordarán nada.



Piratas

TÍTULO	PIRATAS
DURACIÓN	9 días.
PERSONAJES	Rey y reina, capitán pirata, piratas, náufrago y vikingos.
BREVE DESCRIPCIÓN	Somos una tribu pirata y estamos en nuestro pueblo marinero. De repente llegan los reyes de nuestra tierra y hacen llamar a todos los ciudadanos. Tienen que comunicarnos algo importante. ¿Qué será lo que nos tienen que decir?
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">- Barco pirata.- Disfraces.- Armas piratas.
DESARROLLO	<p>DÍA 1</p> <p>Aparece el Rey Valerio junto a la Reina Valeria en busca de voluntarios para encontrar un tesoro perdido. Quieren que busquemos dicho tesoro para engrandecer sus riquezas, así que es muy importante conseguirlo. El rey nombra a un capitán, al que encomienda esta difícil tarea y entrega el mapa que deberemos seguir. Si por algún casual no logramos encontrarlo, nunca volveremos a pisar tierra firme.</p> <p>DÍA 2</p> <p>Tenemos que recoger provisiones y como desconocemos los peligros, nos haremos con todo tipo de materiales. Nuestro líder pirata nos orientará por calles y tiendas para conseguir aquello que sea imprescindible.</p> <p>Por la noche salimos en nuestro barco con todas las provisiones y armamento listo para comenzar nuestra gran aventura.</p> <p>DÍA 3</p> <p>¡Nos ataca un bicho marino! Es el primer día en altamar y nuestro líder pirata se ha perdido en el mar llevándonos a una zona llena de monstruos marinos. Tenemos que colaborar para deshacernos de ese bicho engañándole para que se vaya a otro lugar, o que desaparezca, pero que nos deje seguir el camino en búsqueda del tesoro sin perder materiales, personas y ¡sin destrozarse el barco!</p>

Piratas

DÍA 4

La batalla con el monstruo marino nos ha hecho ir a parar a una isla extraña... parece desierta, pero escuchamos unos ruidos extraños, así que nuestro capitán decide ir a investigar. Será una marcha larga ya que la isla es grande, pero tenemos que estar atentos durante el recorrido para no perdernos, ver si hay poblaciones cercanas, ver si hay peligros y sobretodo... ¡qué es ese ruido que tanto miedo nos da!

DÍA 5

Seguimos en la isla desierta y después de acampar en la loma de la montaña y asegurarnos de que no hay ningún peligro despertamos. Ahora nos toca volver al barco. En el camino nos encontramos con un náufrago que, aterrorizado por nuestra presencia y al vernos armados hasta los dientes, se había subido a una palmera. Lo apresamos y lo llevamos antes nuestro capitán, para que sea él el que tome la decisión sobre qué hacer con este tipo. Todos queremos que sea de nuestra tribu pirata así que el capitán acepta, pero con una condición: probar si es merecedor de ello.

DÍA 6

Hemos estado siguiendo el mapa que nos entregó el rey, y por fin llegamos a la isla marcada con una X, ¡la isla del tesoro!, pero todavía tenemos que llegar al punto exacto. Durante el camino hay todo tipo de peligros, por lo que debemos estar bien atentos. Nos reuniremos al anochecer en el punto marcado con el capitán. ¡Allá vamos!

DÍA 7

Hemos pasado una noche al raso esperando a nuestro capitán, pero no ha aparecido. Estamos todos desorientados, perdidos, pero en medio de la duda nos llega una carta "hemos capturado a vuestro capitán, venid cuando la luna roja esté sobre la luna amarilla a la puerta de la taberna de John, ni una hora más ni una hora menos, o morirá".

Tras la noticia, el subcapitán toma el mando. Tenemos que prepararnos para la batalla que será dentro de dos días. No podemos dejar en manos de otros piratas a nuestro querido capitán.

DÍA 8

Nos hemos preparado todo lo mejor que hemos podido, pero después del monstruo marino, de la isla del náufrago y de la inspección de la isla del tesoro vemos que no tenemos armamento suficiente para la lucha. No sabemos contra quién luchamos, y tampoco contra cuántas personas, por lo que el náufrago nos ayuda. Él conoce a los Vikingos y les llamará para que, antes de la hora citada, vengan a ayudarnos. Por suerte las dos lunas, la roja y amarilla salen cada 3 días, de esta forma tenemos todo el día de hoy para conocer a los vikingos, y que nos enseñen a luchar sin muchas armas y preparar un plan para batallar.



Piratas

DÍA 9

Ha llegado la hora de la lucha. Nos preparamos y vamos al punto de quedada. Cuando llegamos nos encontramos con la guardia real, que tiene preso a nuestro capitán. Están también el rey y la reina. Ambos nos hacen bajar las armas y, con gran asombro, orgullo y respeto, nos invitan a pasar al palacio real. Una vez dentro nos dan las gracias por todo. Después hacen una gran fiesta en nuestro honor y a todo lo conseguido en este largo viaje pero que, sin duda, ha merecido la pena.



Robin Hood

TÍTULO	ROBIN HOOD
DURACIÓN	13 días
PERSONAJES	Robin Hood, Little John, Lady Marian, Príncipe Juan, Rey Ricardo, fraile, doncella, Sheriff, familia pobre (madre, padre y dos hijos), posadero.
BREVE DESCRIPCIÓN	Robin Hood es un delincuente perseguido por el reino, su único delito es robar a los ricos para repartir el botín entre los pobres. Está enamorado de Marian, la sobrina del príncipe. Tras su rescate, mantienen una relación amorosa.
MATERIAL	Disfraces para cada uno de los personajes. Los escenarios son el palacio, los bosques y algunas casas pobres.
DESARROLLO	<p>DÍA 1</p> <p>El Rey Ricardo se despide de su hijo el Príncipe Juan. Se marcha de viaje y no se sabe si volverá. Más tarde, el príncipe se encuentra contando sus riquezas. Es feliz rodeado de oro y mandando sobre todo su reino.</p> <p>DÍA 2</p> <p>Robin Hood se presenta hablando con su amigo Little John. Están planeando un robo de oro al príncipe para dárselo a los pobres. Finalmente, lo hacen. El pueblo recibe muy alegre el oro, ya que lo necesitan porque todo lo que ganan lo tienen que pagar en forma de impuestos, de manera que no pueden comer.</p> <p>DÍA 3</p> <p>El Príncipe Juan se enfada por el robo y aumenta la recompensa por capturar a Robin. Quiere que todo el pueblo participe en su captura. Por otra parte, Marian (la sobrina del Príncipe Juan) suspira de amor por Robin. Lo ha visto por las calles del Reino y le cuenta lo enamorada que se encuentra de él a su doncella. En ese momento aparece el Príncipe y se entera de todo. Decide matarlo.</p> <p>DÍA 4</p> <p>Es el cumpleaños de un hijo de una familia pobre del reino. Robin aparece en la casa y le regala una moneda de oro. En ese momento, aparece el Sheriff y le roba la moneda. Robin, decide disfrazarse y hacerle un nuevo regalo al niño: un arco, una flecha y un sombrero. Por otro lado, el fraile le da oro al herrero para que su familia pueda comer, pero aparece de nuevo el Sheriff y le roba las monedas.</p>

Robin Hood

DÍA 5

Robin Hood y Little John se encuentran en el bosque hablando sobre Marian, ya que él también está enamorado de ella. Entonces, aparece el fraile y le hace saber que va a realizarse un torneo en el reino. El que gane, podrá darle un beso a Lady Marian. Robin decide que participará, pero disfrazado para que el príncipe no le reconozca.

DÍA 6

Es el día del torneo y todo el pueblo ha acudido a verlo. Aparecen Robin y John disfrazados. Tras una serie de pruebas (tiro con arco, carreras, etc.), Robin gana el trofeo pero, en el momento de recogerlo, el príncipe Juan se da cuenta de quién es realmente e intenta capturarlo. Robin consigue llevar a Marian con él.

DÍA 7

Robin y Marian por fin están juntos. Marian nunca había salido del palacio, ya que Juan la tenía prisionera. Por ello, Robin decide mostrarle las maravillas de los bosques y todos los pueblos de alrededor.

DÍA 8

Robin y Marian piden cobijo en una posada en el centro del bosque. Mientras cenan, mantienen una conversación romántica en la que sueñan y planifican su futuro juntos. Después, deciden volver al bosque con John para hacer el mundo un poco más justo, robando de nuevo a los ricos para repartirlo a los pobres.

DÍA 9

El posadero que atendió a Robin y Marian va a palacio a informar a Juan de que ha visto a la pareja y que los ha seguido hasta su casa, así que ya sabe dónde viven. El príncipe manda a toda su guardia al bosque a por ellos.

DÍA 10

El bosque está siendo destruido por todos los secuaces del Príncipe. Marian es secuestrada junto al fraile después de una gran batalla. El príncipe quiere casarse con ella y ejecutar públicamente al fraile para que el resto del pueblo aprenda a no protestar.

DÍA 11

El fraile y Marian están en la cárcel. Mantienen una larga conversación en la que Marian le confiesa todo su amor por Robin y lo mal que se siente por todo el resentimiento del Príncipe.



Robin Hood

DÍA 12

Robin y John planean ir a salvar al fraile y a Marian. Más tarde lo hacen, pero cuando llegan a la cárcel Juan los ve. En ese momento da comienzo una gran lucha entre Robin y Juan. Finalmente, el príncipe vence a Robin y cuando va a matarlo, llega el Rey Ricardo y lo detiene. Robin se salva y el Príncipe Juan es desterrado.

DÍA 13

Se celebra la boda de Robin y Marian. Todos sus amigos se encuentran allí.



Érase una vez

TÍTULO	ÉRASE UNA VEZ
DURACIÓN	11 días
PERSONAJES	Reggina, Blancanieves, Príncipe Encantador, Henry, Emma, Rumpelstiltskin, Cora, Roja, Abuelita, Genio, Reina de Corazones, Bella.
BREVE DESCRIPCIÓN	Todos los personajes de los cuentos populares se reúnen en la boda de Blancanieves y el Príncipe Encantador. Reggina, la malvada madrastra de Blancanieves interrumpe la boda haciendo una maldición que reúne a todos los asistentes en un campamento sin que recuerden quiénes son, dándoles una nueva personalidad.
MATERIAL	Disfraces y decorados.
DESARROLLO	<p>DÍA 1</p> <p>Blancanieves y el Príncipe Encantador se casan. Todos los personajes de los cuentos acuden a la celebración. En el momento del beso, aparecen Reggina (la malvada madrastra de Blancanieves), Rumpelstiltskin y Cora (la madre de Reggina, interrumpiendo el enlace y llevando a cabo una maldición que manda a todos los asistentes a un campamento, borrándoles la memoria y dotándoles de una nueva personalidad.</p> <p>DÍA 2</p> <p>Los personajes se encuentran en el campamento. No recuerdan quiénes son ni se conocen entre ellos. Se encuentran haciendo un pleno municipal. Por otra parte, los 3 personajes que han realizado la maldición se reúnen y hablan de sus planes.</p> <p>En otro momento del día, Blanca (Blancanieves) le regala un libro de cuentos a Henry (en el campamento es el hijo adoptivo de Reggina, pero en realidad es hijo biológico de Emma). Henry se da cuenta que los vecinos del campamento son en realidad los personajes de los cuentos de su libro y que no es hijo de Reggina. Así, engaña a Reggina para ir a buscar a su madre biológica (Emma).</p> <p>DÍA 3</p> <p>Henry lleva a Emma a la ciudad y le cuenta lo que ha descubierto con el libro y que cree que esas personas son las de los cuentos. Pero Emma no le cree y decide hablar con Reggina para que le lleve a un psicólogo.</p>

Érase una vez

DÍA 4

Reggina ve que Henry quiere romper la maldición y que pasa mucho tiempo con Emma. Recluye a Henry para que no le vea y tenerlo todo controlado.

Enma pensando que Henry le estaba evitando se dirige angustiada a la cafetería del pueblo a encontrar consuelo con un café caliente. en la cafetería del pueblo de la Abuelita, se ve a Roja riñendo a la abuelita porque alguien ha destrozado la cafetera la noche anterior. Cree que es su culpa porque se la dejó abierta. Más tarde, se da cuenta de que ha sido un gran lobo, que es Roja que se transforma en las noches de luna llena.

DÍA 5

Reggina está muy enfadada con Blanca porque ha ayudado a Henry a buscar a Emma, y lo comenta con Cora. Cora, por su parte, decide vengarse de Blanca sin que Reggina lo sepa y mediante un hechizo duerme a Blanca.

Henry quiere que Blanca y el Príncipe Encantador se conozcan y se enamoran. Para ello, traza un plan con Emma para que le dé un beso y la despierte. Reggina, por otro lado, recrimina a Cora lo que ha hecho, ya que lo hizo sin contar con ella.

DÍA 6

Reggina está enfadada porque no consigue que Emma se marche de la ciudad, así que llama al Genio (periodista del campamento) para que escriba cosas malas sobre Emma. El Genio se ve obligado a seguir sus órdenes. Henry busca a Emma y le cuenta lo que ha hecho el Genio, diciéndole quién es realmente en sus cuentos.

Emma y Henry hablan con el periodista para saber por qué ha escrito eso. Al final logran que confiese y delate a Reggina. Por otra parte, todos los personajes a los que Emma ha ayudado, se reúnen con el Genio para contarle las cosas buenas que ha hecho por ellos. Tras esto, el Genio se retracta.

DÍA 7

Reggina se entera de esto y hace un hechizo mandando al genio al País de las Maravillas, (que actúa como una cárcel), pero Emma se interpone para salvarle y es ella la que acaba allí.

Más tarde, el resto de personajes buenos deciden ir al País de las Maravillas a traer de vuelta a Emma.

DÍA 8

Emma aparece prisionera en el País de las Maravillas, junto con Bella (la mujer de Rumpelstiltskin, que también estaba allí cautiva). El resto de personajes aparecen y luchan contra todos los secuaces de la Reina de Corazones. Consiguen salvarlas y vuelven a la ciudad/campamento.

Emma les da las gracias a todos por salvarla y se da cuenta de que la magia existe, ya que ha sido testigo de todo. Por fin cree en lo que Henry le ha estado contando tanto tiempo.



Érase una vez

DÍA 9

Rumple se lleva una gran sorpresa porque ha vuelto Bella y cuando va a saludarla se da cuenta de que no recuerda nada y no puede reconocerle.

Rumple pide ayuda a Emma para romper el hechizo que un día él ayudó a hacer, ya que ella es la única que puede deshacerlo, por eso es la Salvadora.

Reggina y Cora se enteran de que todo el pueblo ha comprendido que se encuentran bajo una maldición y quieren deshacerla, incluido Rumple. Entonces, deciden secuestrar a Blanca y Henry.

DÍA 10

Se encuentran todos los personajes (buenos y malos). Mientras que los buenos quieren deshacer la maldición, los malos se contradicen. Reggina quiere destruir la felicidad de Blanca, pero Cora incluye en el plan a Henry. De esta manera, se da un enfrentamiento entre ellas dos. Reggina se ve en un dilema, debe decidir si quiere que la maldición siga en marcha o si salva la felicidad de Henry.

Más tarde, Reggina prefiere salvar a Henry, su hijo, antes de que permanezca la maldición. Para ello, mata a Cora, su madre.

DÍA 11

Colaboran entre todos, junto a Reggina para deshacer la maldición mediante un nuevo hechizo con la frase: "Yo creo en la magia, yo creo, sí creo".

Finalmente, se lleva a cabo la boda de Blancanieves y el Príncipe Encantador. Esta vez sin interrupciones.



Harry Potter

TÍTULO	HARRY POTTER
DURACIÓN	11 días
PERSONAJES	Harry Potter, Ron, Hermione, Ginny, Draco, Hagrid, hipogrifo, Dumbledore, McGonagall, Voldemort, Colagusano, mortífagos, familia de Ron.
BREVE DESCRIPCIÓN	Harry Potter llega al colegio de magia Hogwarts. Lo que parece un simple año, termina siendo una gran batalla para defender el bien y el futuro del mundo mágico del señor oscuro Voldemort.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">- Disfraces de los personajes principales (uniforme, capa varita y gorro), disfraces de los personajes malos y de los profesores.- Escenarios: bosque, colegio Hogwarts y casa de Ron.
DESARROLLO	<p>DÍA 1</p> <p>Es el primer día en la escuela de magia Hogwarts. El salón está preparado para la acogida de todos los niños del campamento que quieren aprender magia. El director de la escuela Dumbledore y la profesora McGonagall dan la bienvenida a todos y el sombrero seleccionador va llamando a todos los protagonistas (Harry, Ron, Hermione, Draco y Ginny) para dividirlos en las 4 casas (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin). Tras esto, el resto de niños del campamento pueden subir para saber cuál será su casa para el resto del campamento.</p> <p>Ese mismo día, más tarde, vemos a los 5 protagonistas hablando en un parque de Hogwarts. Se conocen entre ellos.</p> <p>DÍA 2</p> <p>Dumbledore se encuentra sentado en su despacho cuando Harry Potter entra porque le ha llamado. Tiene una misión para él. Ambos hablan sobre la piedra filosofal. Dumbledore le explica a Harry que es una piedra muy antigua que quien la posea tendrá la vida eterna, por ello debe encontrarla y destruirla, ya que podrían encontrarla los secuaces de Voldemort, aquel que un día intentó matar a Harry, pero no pudo, y volverlo a traer a la vida. Voldemort es el señor oscuro, que trata de controlar el mundo mágico. No pueden dejarle encontrarla.</p> <p>Ese mismo día, al final de la jornada, se ve a Harry Potter con la piedra, la ha podido encontrar por el colegio, dónde estaba perdida. Dumbledore quiere destruirla, pero Harry pretende que no lo haga y se la quede para él. Finalmente, Dumbledore consigue hacer que Harry entre en razón y terminan destruyéndola.</p>

Harry Potter

DÍA 3

Las vacaciones del día del mago han llegado al mundo mágico, por lo que los protagonistas se encuentran en casa de Ron y Ginny. Se encuentran preparando el desayuno. En esa conversación se deja ver que Harry y Ginny se gustan. Mientras, hablan del pasado de cada uno de los protagonistas y de su historia familiar. Harry, que siempre ha vivido con sus tíos porque Voldemort mató a sus padres, y Hermione, que sus padres no son magos y no saben nada del mundo mágico, expresan a Ron su deseo de tener una familia como la que él tiene, aunque sean de origen humilde.

DÍA 4

Han vuelto a la escuela y para dar la bienvenida a todos los niños, se va a realizar el tradicional torneo entre casas de la escuela. Dumbledore realiza un discurso motivador y se llevan a cabo las pruebas. Tras la realización del torneo, Hermione está muy preocupada. Los mortífagos (secuaces de Voldemort) han llegado al colegio y se han llevado a Harry Potter. Entre todos realizan un plan para ir a salvarlo.

Por otra parte, en un bosque oscuro a las afueras del colegio, Harry Potter se encuentra atado a un árbol cuando aparecen Colagusano, uno de los secuaces de Voldemort. En un gran caldero, se encuentra haciendo una pócima para intentar revivir a Voldemort. Necesita: un hueso del padre de Voldemort, su propia mano y sangre de su enemigo. Para ello, corta a Harry y echa su sangre en el caldero. En ese momento, Voldemort vuelve a la vida y cuando está a punto de matar a Harry, aparecen Ron, Ginny y Hermione y le salvan. Vuelven a Hogwarts.

DÍA 5

Ron, Hermione, Ginny, Draco y Harry se encuentran en un parque del colegio. Hablan sobre lo sucedido y el miedo que han sentido. Ahora que Voldemort ha vuelto a la vida y quiere matar a Harry es hora de esconderse. Para ello, deciden irse de excursión donde el señor oscuro no pueda encontrarlos. En ese momento aparece Hagrid (conserje del colegio) y trae a un hipogrifo con él, una gran bestia mitad águila mitad dinosaurio. Draco muestra su desprecio ante una bestia tan fea y grande cuando es atacado por ella. En ese momento, Draco huye del lugar cuando se le cae un mapa. El mapa merodeador, un mapa que marca caminos ocultos. Así, los protagonistas utilizan el mapa para esconderse de Voldemort.

DÍA 6:

Han podido escapar de Voldemort, pero a la vuelta del colegio Hogwarts, los mortífagos han conseguido entrar y tienen a todos los alumnos esclavizados. Durante todo el día, los mortífagos han tomado el mando del colegio y han secuestrado al director y a los profesores.

Al final del día, los protagonistas se reúnen en secreto. Ya están hartos de estar bajo su mando y deciden crear un ejército de magos buenos que ayuden a echar a los mortífagos del colegio. Para ello, mediante un hechizo secreto, piden ayuda a todos los magos de buen corazón. Así, han creado la orden del fénix.

Harry Potter

Se da una gran batalla entre malos y buenos. Finalmente, los mortífagos pierden y son expulsados del colegio. Los alumnos y profesores vuelven a ser libres.

DÍA 7

Tras la vuelta a la calma del colegio, Harry acude al despacho de Dumbledore para saber más cosas sobre su pasado. Harry era muy pequeño cuando sus padres murieron, se enfrentó a Voldemort y sobrevivió. Dumbledore le cuenta todos los detalles mediante el pensadero. Un artefacto con forma de pila de agua, en la que al meter la cabeza puedes observar claramente todos tus recuerdos, por muy débiles que sean.

Harry quiere averiguar por qué Voldemort necesitó su sangre para revivir. Se da cuenta que cuando Voldemort intentó matarlo de pequeño, el hechizo revotó y lo mató a él, conectando la sangre de ambos. Ese es el motivo de la cicatriz que Harry tiene en su frente.

DÍA 8

Voldemort y sus mortífagos vuelven a atacar Hogwarts. Se da una gran batalla de hechizos entre profesores y alumnos contra los atacantes. Llegado el momento, Voldemort se encuentra con Harry y está dispuesto a matarlo de una vez por todas. Tras un duelo de hechizos y conjuros entre ellos, Harry se encuentra muy débil y Voldemort se dispone a echar el hechizo final. En ese momento, aparece Dumbledore, se pone entre ellos e intercepta el hechizo. Cae desfallecido. Ha dado su vida por Harry. Voldemort, al darse cuenta de lo que ha hecho huye del colegio. Ya ha tenido suficiente por hoy.

Todos lloran la muerte de Dumbledore.

DÍA 9

Harry llora la muerte de Dumbledore en su despacho, donde encuentra una carta dirigida a él. La lee en voz alta. En esta carta, Dumbledore se despide de él y le encarga una misión de máximo riesgo. Le explica que en la primera muerte de Voldemort, éste dividió su alma en seis partes. Cada trozo de alma lo guardó en un objeto. Dumbledore le encarga a Harry Potter la tarea de encontrar esos objetos y destruirlos, porque solo así acabará con el señor oscuro para siempre. Durante todo el día se van encontrando estos objetos y a la noche los destruyen. Ya han acabado con 6 partes del alma de Voldemort, pero aún queda lo más difícil, acabar con el trozo de alma más grande, la que posee el mismo cuerpo del señor oscuro. Se preparan para la gran batalla, esta vez serán ellos los que vayan en busca del mal.

DÍA 10

La orden del fénix vuelve a estar preparada, esta vez no pueden fallar. Cuando se disponen a salir en su búsqueda, Voldemort ha convocado un hechizo con el que puede ser oído por todos los alumnos, invitando a Harry Potter a reunirse con él en el bosque para que nadie más salga herido. Pese a las negativas de sus amigos, Harry está convencido, debe ir.



Harry Potter

Harry aparece en el bosque y tras un largo diálogo con Voldemort, comienza la batalla final entre ambos. Tras un duelo de hechizos, Voldemort consigue quitarle la varita de las manos a Harry, lo ha desarmado. Mientras el señor oscuro ríe, Harry consigue de nuevo su varita y lanza un gran hechizo final que acaba con la séptima parte del alma de Voldemort. En ese momento, aparecen el resto de personajes en el bosque, ayudando a Harry y volviendo con él al castillo. Han acabado con Voldemort, finalmente pueden ser felices, vivir tranquilos y con la gran hazaña de haber salvado el mundo mágico del mal.

DÍA 11

Ha llegado la cena de graduación. Los alumnos han superado un duro año, no solo en lo que a sus estudios respecta, sino también por la salvación del mundo mágico y los duros enfrentamientos contra Voldemort.

En esa cena, la profesora McGonagall hace un discurso a la memoria de Dumbledore, seguido de Harry Potter que dice unas palabras en agradecimiento a toda la escuela por su gran ayuda. Tras esto, se cena y se hace un acto en el que los profesores reparten los gorros de graduación y los diplomas de superación del año. Se hace una mención especial a Ron, Hermione y Harry.



Hércules

TÍTULO	HÉRCULES
DURACIÓN	3 días
PERSONAJES	Hércules, Zeus, Hades, Megara, Phil y monstruos.
BREVE DESCRIPCIÓN	Hércules es un dios del Olimpo, hijo de Zeus, convertido en mortal por Hades. Para volver a reunirse con su familia deberá convertirse en un héroe salvando vidas.
MATERIAL	Disfraces de cada personaje. Escenarios ambientados en la antigua Grecia.
DESARROLLO	<p>DÍA 1</p> <p>Hércules es un joven con una fuerza descomunal. Nadie lo quiere a su alrededor porque es diferente a todos. Él, en un intento desesperado por encontrar sus orígenes y una explicación a su naturaleza, emprende un viaje en el que termina encontrando al dios Zeus, su padre. Este le cuenta la historia de cómo el dios Hades, en un intento por destruirlo arrancó de sus brazos a Hércules desde el monte Olimpo (donde viven todos los dioses) y lo llevó a la tierra, convirtiéndolo en mortal. Así, Zeus le da a Hércules una esperanza: podrá volver al monte Olimpo si se convierte en un gran héroe y salva muchas vidas.</p> <p>Por otra parte, el dios Hades (enemigo de Zeus), se ha enterado de la misión de Hércules y quiere impedir por todos los medios que la consiga. Por lo que hace un trato con Megara, una joven bella que le debe un favor a Hades por haber salvado a su familia de la muerte. Megara, se ve obligada a ayudarlo, aunque no quiera.</p> <p>DÍA 2</p> <p>Tal y como le dijo su padre, Hércules encuentra a Phil, un sátiro entrenador de héroes para que le ayude a poder reencontrarse con su padre. Para ello, Phil entrena muy duro a Hércules, hasta tal punto que se hace famoso por todas las ciudades, matando a bestias enormes y salvando muchas vidas de monstruos sin piedad.</p> <p>Ahí es cuando conoce a Megara, la que se presenta como una damisela en apuros que necesita ser salvada por Hércules. Tras salvarla y pasar tiempo con ella, se terminan enamorando, aunque Megara debe entregar a Hércules ante Hades.</p> <p>A sus espaldas, Megara planea el día de la entrega junto a Hades. Cuando Hércules le pida matrimonio, ella le entregará un anillo que lo duerma y lo lleve al inframundo, capturado para siempre. Pero Phil, escondido, ha escuchado todo el plan. Corre a advertir a Hércules.</p>



Hércules

DÍA 3

Phil le cuenta el plan de Megara y Hades a Hércules, que al principio no le cree. Pero cuando está a punto de pedirle matrimonio a Megara, ve el anillo y recuerda la advertencia de Phil. En ese momento, Hércules cambia de opinión y se siente traicionado por Megara que rompe a llorar explicándole a Hércules que estaba siendo obligada por el dios del inframundo, aunque no iba a ser capaz de hacer de todas maneras. Estaba dispuesta a traicionar a Hades por él.

En ese momento aparece Hades dispuesto a luchar contra Hércules, Phil y Megara. Quiere acabar con ellos. Tras una larga batalla, Hércules y Phil han conseguido que Hades caiga el suelo. Es la oportunidad de Megara, que utiliza el anillo para colocárselo a Hades, quedando prisionero en el inframundo para siempre.

Finalmente, Hércules ha conseguido salvar muchas vidas, sobre todo las de sus amigos que más le importan y ya es un héroe. Es digno de volver al monte Olimpo con su familia, el resto de los dioses. Lleva a Megara y a Phil con él.



danzas

Para hacerlo más visual tenéis un vídeo de cada danza con la letra como subtítulo y una pequeña explicación de cómo realizarla al inicio de los mismos vídeos.

Además poseemos un documento independiente con la letra de cada una de las danzas.

Así que os emplazamos a que entréis en los diferentes enlaces y veáis las danzas y las podáis utilizar.

Rallye de creación de danzas

Se trata de que cada grupo al finalizar el juego pueda crear una danza con unos condicionantes que han ido consiguiendo a lo largo del rally.

Antes de comenzar se forman diferentes grupos (el número ideal serían 5 o 6 participantes por grupo) y a cada grupo se le entrega una caja. En el interior de esa caja tienen 6 componentes de una danza: un tema, un

tipo de danza, una finalidad, una coreografía (un gesto que ha de aparecer en la danza creada), una letra (tres palabras que deben aparecer en la danza) y un ritmo, pero los participantes no saben cuáles son.

Junto a la caja se les da un itinerario con las distintas pruebas que tienen el nombre de notas musicales, cada grupo tiene un orden distinto de notas exceptuando algunas que coinciden por ser pruebas conjuntas. En cada punto de prueba habrá un pentagrama con la nota musical de esa prueba, no el nombre (así tendrán al menos que reconocer las notas en un pentagrama para saber donde han de dirigirse). Una vez superada cada prueba se le ofrece al grupo cambiar un determinado componente de su danza por otro conocido que le ofrecerá el educador, por ejemplo si superan la prueba "SOL" se les ofrece cambiar la coreografía desconocida que tienen en su caja por unos nuevos pasos a elegir de una lista de coreografías, pueden aceptar el cambio o conservar su coreografía.

Además, el personaje Afonía puede detener a un grupo y obligarles a superar un reto, si no lo superan les cambiará uno de sus componentes por otro más complicado.

Al final de todas las pruebas tendrán en su caja los condicionantes con los que han de crear una danza.

Existen pruebas que realiza cada grupo aisladamente con el educador que lleva esa prueba y otras que son conjuntas, las realizan todos los grupos a la vez.

Pruebas:

• Individuales:

- **RE (temas):** Cada equipo ha de crear un juego de presentación (modificando una danza, variantes de otros juegos de presentación o algo completamente inventado). Se puede grabar el juego para tenerlo como recurso.



danzas

- **LA (ritmos):** Han de crear una historia en el que los distintos acontecimientos se puedan enlazar o representar con danzas (tipo musical).

- **FA (letras):** El grupo escoge una danza y la han de representar con cinco estados de ánimo diferentes.

• Conjuntas:

- **DO (objetivos):** Todos los participantes se colocan en círculo. El educador introduce un objeto (que pueda ser pasable fácilmente, como cojines, pelotas, esterillas...) y le asigna un nombre. Este objeto se va pasando entre todos los participantes, cada participante ha de decir el nombre con el que el educador ha bautizado el objeto en el momento de pasarlo a otra persona. Cuando todas las personas del círculo han pasado el objeto se ha de repetir el ciclo en el mismo orden. En un momento se introduce otro objeto con otro nombre y que ha de seguir un ciclo de pases distinto al anterior. Poco a poco, se van introduciendo más objetos con más nombre y diferentes ciclos.

Cuando alguien se equivoque (diga mal el nombre, se lo pase a la persona equivocada o no coja el objeto que le pasan) será eliminada y el ciclo de pases se sigue realizando saltándose a esa persona. Cuando sólo queden integrantes de un mismo grupo ese será el ganador y será el primero en elegir de la lista de objetivos para la danza y sucesivamente por orden de eliminación.

- **SOL (coreografías):** Consiste en realizar una carrera de relevos en las que irán por parejas "en carretilla", en el recorrido tendrán en el suelo platos de plástico con flanes que han de comerse para poder seguir avanzando. El equipo que llegue antes a la meta podrá elegir primero la letra para su danza.

- **SI (tipo):** Un mini furor entre grupos.

- **MI (caracterización):** Como prueba final les ofrecemos disfraces que puedan ayudar al desarrollo de su danza. Situamos la caja con todos los objetos para la caracterización en un punto central y situándose cada

grupo a la misma distancia de la caja. Cada grupo elegirá a un miembro que será disfrazado con las prendas que el resto del equipo va consiguiendo. Solo un miembro del grupo puede dirigirse a la caja a la vez, y solo puede coger un objeto por viaje. El tiempo es limitado, al acabarse cada equipo hace una presentación del personaje que han creado, el miembro al que han disfrazado. El que mejor haga esta presentación se le permite quedarse con la totalidad de los objetos conseguidos, y al resto solo con algunos y cada vez menos.

En este punto a los grupos se les deja un tiempo para que preparen su danza que ha de incluir todos los componentes que tiene su caja. Pasado este tiempo se la representaran al resto de grupos.

NOTA: Se pueden crear cajas con componentes demasiado complicados, si esto sucede se puede usar a Afonía para facilitárselo en algún momento.

Ejemplos de los componentes:

- **Temas:** patos, leones, comida, clips...

- **Objetivos:** libre, para introducir una ambientación, para adquirir un hábito, para irse a dormir, para pedir silencio/atención....

- **Tipos:** círculo dinámico, por parejas, de mantenimiento, aumento progresivo...(Vistos durante el curso)

- **Coreografía:** tumbarse en el suelo, repetir un paso 5 veces, tocar a 3 personas diferentes a la vez, ponerse de rodillas...

- **Letras (grupos de 3 palabras):** pipas, cacahuètes, pistachos; guitarra, cantante, vestido; leche, vaso, galleta; ventana, cristal, cerrar....

- **Ritmos:** se graban o bien se dicen en el momento.



danzas

001. El Merequetengue.
002. El Zombie del Cementerio.
003. Yo soy Hércules.
004. La Selva Tropical.
005. Me llamo Curro.
006. Veo el campo.
007. A chica Boom Boom.
008. La Danza de la Serpiente.
009. El Gran Pata Pata.
010. Juanito Kia Kia.
011. La Parada de Churros.
012. A los Chicos de ...
013. Tacón Punta.
014. El Etique.
015. El Mono Sube a la Palmera.
016. Todos los negritos.
017. Mustafa.
018. Aran Sam Sam.
019. Cocodrilito Loco.
020. El Pozo.
021. La Danza de la serpiente.
022. Con la A.
023. Conga.
024. E, Aloha!
025. El Baile del King Kong.
026. El Escocés.
027. El Gusanita.
028. El León.
029. El Tiburón.
030. El Tren de la Risa.
031. En un País.
032. La Serpiente de Tierra Caliente.
033. La Tía Mónica.
034. Lara La Lero.
035. Parabara Pa Pa Paraba.
036. Qué bien nos lo pasamos.
037. The Story of My Pony.
038. Tip y Top.
039. Todo el Mundo en Esta Fiesta.
040. Wantanchú.
041. Austriaco Feliche.
042. Baila el Chipi Chipi.
043. Boom Chiqui Chiqui Boom.
044. Uno, Que No Pare Ninguno.



Merequetengue

TÍTULO

MEREQUETENGUE

LINK

<https://www.youtube.com/watch?v=mkcaBegB9PE>

TIPO

Danza de calentamiento.

LETRA

Merequeteee

(Merequeteee)

Merequeteee

Merequeteee)

Merequetengue, tengue, tengue

Merequetengue, tengue, tengue, tengue

DESARROLLO

Se repite siempre esta letra mientras se va cambiando la zona del cuerpo de la que agarramos a nuestros compañeros.



El zombie del cementerio

TÍTULO**EL ZOMBIE DEL CEMENTERIO****LINK**https://www.youtube.com/watch?v=s1_A959VD1U**TIPO**

Danza de resolución.

LETRA

*No tengo miedo del zombie
del cementerio
No tengo miedo ni de su cara
ni de su aliento
Soy el más valiente de todo
Villacobarde*

*No es que tenga miedo...es
que llego tardeeeee!!*

*Ahhhhhh que el zombie
me ha tocado...la cara!*

DESARROLLO

Se repite de nuevo la misma canción pero cambiando el final por diferentes partes del cuerpo: las manos, las piernas...y para acabar la danza: todo el cuerpo.

Yo soy Hércules



TÍTULO

YO SOY HÉRCULES

LINK

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

TIPO

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

*Yo soy Hércules
(Yo soy Hércules)*

*Mi madre es sonámbula
(Mi madre es sonámbula)*

*Mi padre no hace ná
(Mi padre no hace ná)*

*Se pasa todo el día sentado en una silla
(Se pasa todo el día sentado en una silla)*

*Acariciando el gato, estirándole la cola
(Acariciando el gato, estirándole la cola)*

DESARROLLO

Se repite siempre esta letra variando el tono y la velocidad de la canción.



La selva tropical

TÍTULO

LA SELVA TROPICAL

LINK

<https://www.youtube.com/watch?v=M8BWoRQJNBk>

TIPO

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

En la selva tropical

(En la selva tropical)

Hay un animal que es genial

(Hay un animal que es genial)

Que tenía una mano así

(Que tenía una mano así)

Que tenía la otra mano asá

(Que tenía la otra mano asá)

Y hace wi wi wi

Y hace wa wa wa

Y hace wi wi wi

Y hace wa wa wa

DESARROLLO

Poco a poco se van añadiendo:

- El pie así/ el otro pie asá
- El culo así
- El pie así/ el otro pie asá
- La lengua asá

VARIANTES

Se puede realizar variando el volumen de voz o la velocidad de la letra en cada repetición.



Me llamo Curro

TÍTULO

ME LLAMO CURRO

LINK

<https://www.youtube.com/watch?v=fvnJ8QSTeyY>

TIPO

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

*Hola me llamo curro
Y curro en una fábrica
Y un día mi jefe me dijo
Curro, ¿tienes curro?
Y yo le dije: no
Pues dale con la mano
derecha al botón*

Para finalizar la danza se repite:

*Hola me llamo curro
Y curro en una fábrica
Y un día mi jefe me dijo
Curro, ¿tienes curro?
Y yo le dije: Siiiiiiii*

DESARROLLO

Cada vez que se repita vamos añadiendo partes del cuerpo para golpear el botón: las dos manos, la cabeza, un pie, los dos pies, el culo, la lengua, todo el cuerpo...



Veo el campo

TÍTULO

VEO EL CAMPO

LINK<https://www.youtube.com/watch?v=XAqSNT2lbvg>**TIPO**

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA*Veo el campo**(Veo el campo)**Veo el jardín**(Veo el jardín)**Me miro en el espejo**(Me miro en el espejo)**Y me veo a mi**(Y me veo a mi)**Soy guapo**(Soy guapo)**Muy muy guapo**(muy muy guapo)**Y guapo seré**(Y guapo seré)**Del derecho y del revés**(Del derecho y del revés)***DESARROLLO**

Esta danza se canta chicos frente a chicas, primero un grupo y después el otro.

Se pueden cambiar los papeles y que los chicos canten imitando a las chicas y viceversa.

Es importante que los educadores "portavoces" de cada grupo hagan los gestos exagerados y graciosos para que puedan repetirlos el resto.



A chica Boom Boom

TÍTULO

A CHICA BOOM BOOM

LINK

<https://www.youtube.com/watch?v=naEl5Fy9CZ8>

TIPO

Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

*A chica boom chim pum
A chica boom, chica boom*

(Repiten los niños)

*Ahaaa (repiten)
Oh yeah! (repiten)*

One more time (repiten)

The ... style

DESARROLLO

Se puede poner el estilo que desee el educador en cada momento: spanish, camionero, karateka... y para finalizar la danza "the finish style".



La danza de la serpiente

TÍTULO LA DANZA DE LA SERPIENTE

LINK <http://youtu.be/PaxfePewu-A>

TIPO Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

*Esta es la danza de la serpiente
Que bajó del monte
Para buscar su linda cola
Que perdió allí*

*Y eres tú, tú, tú
Esa linda cola que perdí*

DESARROLLO

El educador está bailando en medio del círculo. Cuando llega la parte de “Y eres tú, tú...” se pone delante de uno de los participantes y, cuando acaba de cantar, éste tiene que pasar por debajo de las piernas del educador y ponerse ‘en la cola’. Así, van a por otro participante más, que tendrá que pasar por debajo de las piernas de los que ya constituyan la serpiente. La danza acaba cuando todos formen parte de la cola.



El Gran Pata Pata

TÍTULO**EL GRAN PATA PATA****TIPO**

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

*Ey, pata pata,
Ey, pata poteito
Escudo shum
lei, sumi, sumi
lei, pata, pata
Ey, pata pata,
Ey, pata poteito
Escudo shum
Lanza shum
lei, sumi, sumi
lei, pata, pata*

DESARROLLO

Poco a poco se van añadiendo:

- Mirada penetrante shum
- Culo hacia afuera shum
- Un pie así, shum
- Lengua fuera, shum

VARIANTES

Se puede realizar variando el volumen de voz o la velocidad de la letra en cada repetición.

Juanito Kia Kia



TÍTULO

JUANITO KIA KIA

TIPO

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

Posición!
Rodillas flexionadas!
Manos juntas!
Saludo al rival
Glin, glin, glin, glin
Glin, glin, glin, glin
Juanito Kia Kia
Juanito karateka Kia Kia
Cuidado que se enfada y te pega Kia, Kia

Relajamos...

DESARROLLO

Poco a poco se van explicando nuevos movimientos entre estrofas que se añaden al final de "Cuidado que se enfada y te pega kia, kia...":

- Defensa con los codos: usa, usa
- Patada de karate: pim pam

Y el último paso, cuando el rival es muy fuerte, se le saca los ojos: ris, ras

VARIANTES

Se pueden añadir tantos movimientos como el educador quiera.



La Parada de Churros

TÍTULO LA PARADA DE CHURROS

LINK http://youtu.be/Zz789wZ8_MI

TIPO Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

*Hi ha una parada de churros
al carrer La Pau cantonà Sant Vicent
I fan churros així
I fan churros així*

*I la gent, pam pam pam,
Al passar, pam pam pam
Els volia comprar.*

DESARROLLO En cada repetición el tamaño de los “churros” va cambiando y el educador puede adaptar el volumen de voz dependiendo del tamaño.

VARIANTES Una posible variable es cambiar la palabra “així” por “menuts”, “més grans” y “gegants” según va avanzando la danza.



A los chicos de...

TÍTULO	A LOS CHICOS DE...
LINK	http://youtu.be/wgn5bjnHcvg
TIPO	Danza de calentamiento o mantenimiento.
LETRA	<p><i>A los chicos de este curso</i></p> <p><i>Les gusta mover las manos</i></p> <p><i>Las mueven para un lado Pa</i></p> <p><i>Las mueven para el otro Pa</i></p> <p><i>Las mueven cuatro veces Pa, Pa, Pa, Pa Paraparapa piripu</i></p> <p><i>Ouhh yeah (x2)</i></p>
DESARROLLO	Los participantes repiten cada frase después del educador que dirige la danza y las dos últimas se cantan todos juntos, por ello es recomendable enseñar esa parte primero.
VARIANTES	Esta danza se puede personalizar según la situación: curso, campamento, centro, festival...

Tacón punta



TÍTULO	TACÓN PUNTA
LINK	http://youtu.be/zHS7sQdBZZI
TIPO	Danza de mantenimiento o resolución
LETRA	<p><i>Tacón punta, tacón punta La La La La La la</i> <i>Tacón punta, tacón punta La La La La La La</i> <i>La La La, La La La</i> <i>La La La La La La (x2)</i></p> <p><i>Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir</i> <i>Todo aquello que yo haga lo tenéis que repetir</i> <i>A bailar, a bailar</i> <i>Todo el mundo a bailar (x2)</i></p>
DESARROLLO	En las dos últimas frases se va cambiando "bailar" por diferentes acciones: hacer cosquillas, gritar, despeinar, abrazar, besar, saltar, correr, agacharse, pillar...



Etique

TÍTULO	ETIQUE
LINK	http://youtu.be/lyftHpepKl4
TIPO	Danza de mantenimiento o resolución.
LETRA	<p>Mamaaá, Que?? (x3) Que tengo un etique ¿Que tienes un etique? Que tengo un etique</p> <p>He anato al doctore E ma dito Que muevo la mano cosí (x3)</p> <p>Mamaaá, Que?? (x3) Que tengo otro etique ¿Que tienes otro etique? Que tengo otro etique</p> <p>He anato al doctore E ma dito Que muevo el brazo cosí (x3)</p>
DESARROLLO	Según va avanzando la danza se van añadiendo “etiques”, tenemos uno en la pierna, en la cabeza, etc.



El mono sube a la palmera

TÍTULO

EL MONO SUBE A LA PALMERA

LINK

<http://youtu.be/a2m4BkohFzw>

TIPO

Danza de calentamiento.

LETRA

Sube sube sube sube el mono a la palmera (x2)

Sube sube sube sube y coge una banana (x2)

Ayy que rica la banana (x2)

¿Y que pasó? (x2)

Se la comió (x2) Se indigesto (x2)

Y se cayooooó

DESARROLLO

Cada vez que se canta nos "caemos", primero se canta de pie, después sentados y, por último, tumbados.

Todos los negritos



TÍTULO TODOS LOS NEGRITOS

LINK <http://youtu.be/IAQnNwv60Fg>

TIPO Danza de resolución.

LETRA

*Todos los negritos tienen un deseo
Que es bailar la conga con mucho meneo
Meneo pa' acá
Meneo pa' allá
Meneo pa' alante
Meneo pa' atrás*

DESARROLLO Se canta y baila todos juntos por lo que previamente el educador que lleva la danza ha de explicar la letra y pasos a los participantes si estos no la han realizado antes.

Mustafá



TÍTULO

MUSTAFÁ

TIPO

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

Yo con esta historia voy a haceros ver (x2)
Todas las costumbres, todas las costumbres,
todas las costumbres de los árabes.

Saca la cachimba Mustafa (x2)

Aaaa, aaaa, aaaa, aa, Hey! (x2)

Rumbo hacia la Meca iba Mohammed (x2)
Montado en camello, montado en camello,
Montado en camello va la mar de bien.

Estrillo

Todas las mujeres forman un harén (x2)
Se tapan la cara, se tapan la cara,
se tapan la cara y así no se ve.

Estrillo

Y con el petróleo hacen al revés (x2)
Destapan barriles, destapan barriles,
destapan barriles que tu no los ves.

Estrillo

Todas estas cosas ahora no se ven (x2)
Porque los camellos, porque los camellos,
porque los camellos son Mercedes Benz

Estrillo

DESARROLLO

La primera frase de cada estrofa la dice el director de la danza y los participantes la repiten, el resto se canta todos juntos.



Aram Sam Sam

TÍTULO

ARAM SAM SAM

LINK<http://youtu.be/fex-egCbJKk>**TIPO**

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

*Aram sam sam
Aram sam sam
Culi culi culi culi culi
Aram sam sam*

*Aram sam sam
Aram sam sam
Culi culi culi culi culi
Aram sam sam*

*Aramis, Aramis
Culi culi culi culi culi
Aram sam sam*

*Aramis, Aramis
Culi culi culi culi culi
Aram sam sam*

DESARROLLO

Los participantes deben estar arrodillados. Cada palabra tiene un gesto distinto.

VARIANTES

Además del ritmo normal, éste se puede variar, cantando la danza de forma más rápida o más lenta.

Cocodrilito Loco



TÍTULO

COCODRILITO LOCO

LINK

<http://youtu.be/QgT8Ye9PcKA>

TIPO

Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

¿Cómo hace mi cocodrilito loco?
¿Qué?
Que cómo hace mi cocodrilito loco
¿Cómo?

Hace:
U, u a a u, u a a u, u a a u, ¡otra vez! (bis)

¿Cómo hace mi cangurito loco?
¿Qué?
Que cómo hace mi cangurito loco
¿Cómo?

Hace:
U, u a a u, u a a u, u a a u, ¡otra vez! (bis)

¿Cómo hace mi monito loco?
¿Qué?
Que cómo hace mi monito loco
¿Cómo?

Hace:
U, u a a u, u a a u, u a a u, ¡otra vez! (bis)

¿Cómo hace mi pingüinito loco?
¿Qué?
Que cómo hace mi pingüinito loco
¿Cómo?

Hace:
U, u a a u, u a a u, u a a u, ¡otra vez! (bis)

DESARROLLO

El educador pregunta y los participantes responden. En cada animal se hace un gesto distinto.

VARIANTES

Se puede ir añadiendo tantos animales como se quiera.



El Pozo

TÍTULO

EL POZO

LINK<http://youtu.be/ubZ4ce0rXII>**TIPO**

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

<i>Olé mi pozo</i>	<i>¡Ooooooolé mi pozo!</i>
<i>¡Pero, olé mi pozo!</i>	<i>Olé mi despensa</i>
<i>Olé, olé y olé mi pozo</i>	<i>Olé mis ventanas</i>
	<i>Olé mis balcones</i>
<i>Olé mi despensa</i>	<i>Olé mi cañería ¡de desagüe!</i>
<i>¡Pero, olé mi despensa!</i>	
	<i>¡Y ooooooooooooooolé mi pozo!</i>
<i>Y olé mi pozo</i>	<i>Pero olé, olé, olé, olé, olé, olé, olé mi pozo</i>
<i>Y olé mi despensa</i>	<i>Olé mi despensa</i>
<i>Y olé mi pozo</i>	<i>Olé mis ventanas</i>
<i>Olé, olé y olé mi pozo</i>	<i>Olé mis balcones</i>
	<i>Olé mi desagüe</i>
<i>Olé mi pozo</i>	<i>Pero, olé mi pozo</i>
<i>Olé mi despensa</i>	
<i>Olé mis ventanas</i>	
<i>¡Pero, olé mis ventanas!</i>	
<i>Y olé mi despensa</i>	
<i>Olé mi pozo</i>	
<i>¡Oooo, oooo, olé mi pozo!</i>	
<i>Olé mi despensa</i>	
<i>Olé mis ventanas</i>	
<i>Olé mis balcones</i>	
<i>¡Pero, olé mis balcones!</i>	

DESARROLLO

El educador dice una frase con su gesto correspondiente y los participantes la repiten. Cuanto más exagerado lo haga, más divertido será.



La Serpiente que Perdió su Cola

TÍTULO

LA SERPIENTE QUE PERDIÓ SU COLA

LINK

<http://youtu.be/PaxfePewu-A>

TIPO

Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

Esta es la danza de la serpiente

Que bajó del monte

Para buscar su linda cola

Que perdió allí

Y eres tú, tú, tú

Esa linda cola que perdí

DESARROLLO

El educador está bailando en medio del círculo. Cuando llega la parte de “Y eres tú, tú...” se pone delante de uno de los participantes y, cuando acaba de cantar, éste tiene que pasar por debajo de las piernas del educador y ponerse ‘en la cola’. Así, van a por otro participante más, que tendrá que pasar por debajo de las piernas de los que ya constituyan la serpiente. La danza acaba cuando todos formen parte de la cola.



Con la A

TÍTULO

CON LA A

LINK

<http://youtu.be/ERY5MBetLP8>

TIPO

Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

*Con la A! Yo me baño en un pozal**¡Con la O! Yo me baño en un cajón**Pero, ¿y si me ven?**Pero, ¿y si me ven?**Pero, ¿y si me ven?**Pero, ¿y si me ven?**Pues que me vean**Pues que me vean**Yo sigo con mi tarea**Yo sigo con mi tarea**¡A chichi voy, voy, voy! (bis)**¡A chichi voy, voy, voy! (bis)**¡Con la E! Yo me baño en un tonel**¡Con la U! Yo me baño en un baúl**Pero, ¿y si me ven?**Pero, ¿y si me ven?**Pero, ¿y si me ven?**Pero, ¿y si me ven?**Pues que me vean**Pues que me vean**Yo sigo con mi tarea**Yo sigo con mi tarea**¡A chichi voy, voy, voy! (bis)**¡A chichi voy, voy, voy! (bis)**¡Con la I! Yo me baño en un barril**Pero, ¿y si me ven?**Pero, ¿y si me ven?**Pues que me vean**Yo sigo con mi tarea**¡A chichi voy, voy, voy! (bis)*

DESARROLLO

El educador dirige la danza. Él dice una frase y el resto de participantes la repite.

VARIANTES

Durante la danza puede cantarse más rápido, lento, alto o bajito.

Conga


TÍTULO
CONGA
LINK
http://youtu.be/64zU_XmG724
TIPO

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

Conga, conga
Me gusta la milonga
La mano en la cabeza
La otra en la cintura
Una vueltecita
Moviendo la colita

Yo quiero ver
A (...) bailando la conga

DESARROLLO

Cada vez sale un participante distinto a bailar la conga delante del resto. Cuando llega la parte "Yo quiero ver, a bailando la conga", el que está bailando tiene que nombrar a un compañero, que será el que sale a bailar. Así sucesivamente.

E, Aloha!



TÍTULO	E, ALOHA!
LINK	http://youtu.be/64zU_XmG724
TIPO	Danza de mantenimiento o resolución.
LETRA	<p><i>Conga, conga</i></p> <p><i>Me gusta la milonga</i></p> <p><i>La mano en la cabeza</i></p> <p><i>La otra en la cintura</i></p> <p><i>Una vueltecita</i></p> <p><i>Moviendo la colita</i></p> <p><i>Yo quiero ver</i></p> <p><i>A (...) bailando la conga</i></p>
DESARROLLO	<p>Cada vez sale un participante distinto a bailar la conga delante del resto. Cuando llega la parte "Yo quiero ver, a bailando la conga", el que está bailando tiene que nombrar a un compañero, que será el que sale a bailar. Así sucesivamente.</p>



El Baile del King Kong

TÍTULO EL BAILE DEL KING KONG

LINK <http://youtu.be/bPToUe-pmxw>

TIPO Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

*Esta es la danza del King Kong
King Kong, King Kong
Que la bailan los monos
King Kong, King Kong
En la selva tropical
King Kong, King Kong*

Paso p'adelante, oé

Paso p'atrás, oé

Paso p'al centro, oé

DESARROLLO

Los participantes se cogen del hombro de su compañero, formando un círculo, y cantan la danza mientras caminan y dan los pasos correspondientes al estribillo (hacia delante, detrás y al centro). Así, cada vez forman un círculo más pequeño, La danza acaba cuando ya no puedan moverse.

El Escocés



TÍTULO

EI ESCOCÉS

LINK

<http://youtu.be/jGYdtDivOX8>

TIPO

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

*Tú que eres tan sagaz
 Me dirías con certeza
 Si podrías distinguir
 Un escocés de una escocesa*

DESARROLLO

Los participantes bailan todos juntos mientras cantan. Se baila cada vez más rápido hasta que sólo quede uno, ya que el que no pueda aguantar más se retirará.

El Gusanito



TÍTULO	EI GUSANITO	
LINK	http://youtu.be/RFYetkY5XEM	
TIPO	Danza de mantenimiento o resolución.	
LETRA	<p><i>¡Se coge el gusanito!</i> <i>Se mira</i> <i>¡Se mira a la cara!</i> <i>Se chupa</i> <i>¿Y el cuerpo?</i> <i>Relajao, relajao, relajao</i></p> <p><i>¡Se coge el gusanito!</i> <i>Se mira</i> <i>¡Se remira!</i> <i>Se chupa</i> <i>¡Se tira!</i> <i>¿Y el cuerpo?</i> <i>Relajao, relajao, relajao</i></p>	<p><i>¡Se coge el gusanito!</i> <i>¡Se mira!</i> <i>¡Se chupa!</i> <i>¡Se tira!</i> <i>¡Se pisa!</i> <i>¡Se pisa otra vez!</i> <i>¿Y el cuerpo?</i> <i>Relajao, relajao, relajao</i></p> <p><i>¡Se coge el gusanito!</i> <i>¡Se mira!</i> <i>¡Se mira otra vez!</i> <i>¡Se chupa!</i> <i>¡Se tira!</i> <i>¡Se pisa!</i> <i>¡Se pisaaaaaaa!</i> <i>¿Y el cuerpo?</i> <i>Relajao, relajao, relajao</i></p>
DESARROLLO	El educador dirige la danza, es decir, dice una frase y los demás repiten. Cada vez que se canta, se imita lo que dice la letra de la canción.	

El León



TÍTULO	EL LEÓN	
LINK	http://youtu.be/zCwF3Dx75IU	
TIPO	Danza de mantenimiento o resolución.	
LETRA	<p>¡Voy en busca de un león!</p> <p>¡Cogeré el más grande!</p> <p>No tengo miedo</p> <p>Mira cuantas flores</p> <p>¡Lindo día!</p> <p>¡Oh, oh!</p> <p>Un árbol</p> <p>¡Un gran, gran árbol!</p> <p>No puedo pasar sobre él</p> <p>No puedo pasar bajo él</p> <p>No puedo rodearlo</p> <p>Entonces, ¿qué hacemos?</p> <p>(Los participantes aportan soluciones)</p>	<p>¡Subirlo!</p> <p>(...Río, roca)</p> <p>... ¡Una oscura, oscura cueva!</p> <p>No puedo pasar sobre ella</p> <p>No puedo pasar bajo ella</p> <p>No puedo rodearla</p> <p>Entonces, ¿qué hacemos?</p> <p>¡Entrar!</p> <p>Pero está muy oscuro</p> <p>¡Uy! ¿Qué es esto?</p> <p>¿Qué hay aquí peludito?</p> <p>¡Un leóooooon!</p>
DESARROLLO	<p>Los participantes aportan ideas sobre lo que se puede hacer, hasta que dan con la correcta. Cada vez se dice un obstáculo distinto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Árbol: subirlo - Río: nadar - Roca: escalarla <p>Finalmente se encuentra al león dentro de la cueva.</p>	
VARIANTES	Se puede añadir tantos obstáculos como el educador quiera.	

El Tiburón



TÍTULO

EL TIBURÓN

LINK

<http://youtu.be/zCwF3Dx75IU>

TIPO

Danza de mantenimiento o resolución.

LETRA

¡Voy en busca de un león!

¡Cogeré el más grande!

No tengo miedo

Mira cuantas flores

¡Lindo día!

¡Oh, oh!

Un árbol

¡Un gran, gran árbol!

No puedo pasar sobre él

No puedo pasar bajo él

No puedo rodearlo

Entonces, ¿qué hacemos?

(Los participantes aportan soluciones)

DESARROLLO

Los participantes aportan ideas sobre lo que se puede hacer, hasta que dan con la correcta.

Cada vez se dice un obstáculo distinto:

- Árbol: subirlo
- Río: nadar
- Roca: escalarla

Finalmente se encuentra al león dentro de la cueva.

VARIANTES

Se puede añadir tantos obstáculos como el educador quiera.



El Tren de la Risa

TÍTULO	EL TREN DE LA RISA
LINK	http://youtu.be/_Lkqq7S89A
TIPO	Danza de resolución.
LETRA	<p><i>Este es el tren de la risa, ¡ja, ja!</i></p> <p><i>Este es tren del amor, ¡oh!</i></p> <p><i>Este es tren de la fantasía</i></p> <p><i>Porque mola mogollón</i></p> <p><i>Haciendo chiqui, haciendo chaca</i></p> <p><i>Haciendo chiqui chiqui chiqui chiqui chaca chaca (bis)</i></p>
DESARROLLO	Se canta y baila la danza cada vez más lento.
VARIANTES	Puede cantarse mucho más rápido.

En un País



TÍTULO

EN UN PAÍS

LINK

<http://youtu.be/0HurdGfiQBU>

TIPO

Danza de calentamiento.

LETRA

En un país, chu chua, chu chua
De exuberancia tropical, chu chua, chu chua

Había una rosa
Había un clavel, chu chua, chu chua

Cogí la rosa
Dejé el clavel, chu chua, chu chua

DESARROLLO

Se canta y baila la danza cada vez más rápido.



La Serpiente de Tierra Caliente

TÍTULO

LA SERPIENTE DE TIERRA CALIENTE

LINK

<http://youtu.be/mgGswvGgqRE>

TIPO

Danza de mantenimiento.

LETRA

*Ahí va la serpiente de tierra caliente
Que cuando se ríen se le ven los dientes
Uy, que está demente, critica la gente
Porque come plátanos con agua ardiente*

*La serpiente, un día
Se fue a tierra fría
Para hacerse un peinado
En la peluquería
Pero, ¡Ay qué tristeza!
Y que amarga sorpresa
Como no tiene pelo
No se lo pudo peinar*

*Ahí va la serpiente de tierra caliente
Que cuando se ríen se le ven los dientes
Uy, que está demente, critica la gente
Porque come plátanos con agua ardiente*

*La serpiente, un día
Se fue a tierra fría
A comprarse zapatos
En la zapatería
Pero, ¡Ay qué tristeza!
Y que amarga sorpresa
Como no tiene patas
No se los pudo comprar*

DESARROLLO

El educador dice una frase y el resto de participantes la repite. En el momento en el que indique dicho educador, se ponen todos a andar en el sentido que éste marque y, así, irán haciendo cada movimiento que les diga.

VARIANTES

Se puede ir añadiendo distintas situaciones.

La Tía Mónica



TÍTULO

LA TÍA MÓNICA

LINK

<http://youtu.be/WnlcjbWUbsE>

TIPO

Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

Yo tengo una tía, la tía Mónica

Que cuando va de compras no sabe qué comprar

Así mueve el bolsito, el bolsito mueve así

Así mueve el bolsito, el bolsito mueve así

Yo tengo una tía, la tía Mónica

Que cuando va de compras no sabe qué comprar

Así mueve la pluma, la pluma mueve así

Así mueve la pluma, la pluma mueve así

(...)

DESARROLLO

Los participantes están en círculo y uno de ellos en medio. Cantan todos juntos la primera estrofa y el del medio es el que dice qué 'mueve la tía'.

Algunos objetos son:

- Las gafas
- El tacatá

VARIANTES

Cada participante puede decir un objeto.



Lara La Lero

TÍTULO	LARA LA LERO
LINK	http://youtu.be/G3XUIJ1U0xY
TIPO	Danza de mantenimiento o resolución.
LETRA	<i>Lara la lero, lara la lero</i> <i>Lara la lero lero lero la la</i> <i>Lara la lero, lara la lero</i> <i>Lara la lero lero la la po po po po po</i>
DESARROLLO	Puede cantarse con un ritmo más rápido o más lento.
VARIANTES	Cada participante puede decir un objeto.



Parabara Pa Pa Paraba

TÍTULO	PARABARA PA PA PARABA	
LINK	http://youtu.be/DcRd2TxoljQ	
TIPO	Danza de mantenimiento o resolución.	
LETRA	<p><i>Parabará pa pa, paraba</i></p> <p><i>Parabará pa para pá</i></p> <p><i>Parabará pa pa</i></p> <p><i>Paraba pá</i></p> <p><i>Parabará pa para pá</i></p> <p><i>Perebere pe pe, perebe</i></p> <p><i>Pereberé pe pere pé</i></p> <p><i>Pereberé pe pe</i></p> <p><i>Perebe pé</i></p> <p><i>Pereberé pe pere pé</i></p> <p><i>Piribiri pi pi, piribi</i></p> <p><i>Pibirí pi piri pí</i></p> <p><i>Piribirí pi pi</i></p> <p><i>Piribi pí</i></p> <p><i>Piribirí pi piri pí</i></p>	<p><i>Poroboro po po, porobo</i></p> <p><i>Poroboró po poro pó</i></p> <p><i>Poroboró pop o</i></p> <p><i>Porobo pó</i></p> <p><i>Poroboró, po poro pó</i></p> <p><i>Puruburu pu pu, purubu</i></p> <p><i>Puruburú pu puru pú</i></p> <p><i>Puruburú pu pu</i></p>
DESARROLLO	Se canta cada vez con una vocal distinta hasta haber cantado con las cinco. La última vez se canta cada frase con una vocal.	



Qué Bien Nos Lo Pasamos

TÍTULO

QUÉ BIEN LO PASAMOS

LINK

<http://youtu.be/yMs1lzCspXM>

TIPO

Danza de mantenimiento.

LETRA

Qué bien nos lo pasamos echando migas a los patos! (x4)

¡Qué bien! (x8)

¡Qué bien se lo pasan los patos echándonos a las migas! (4)

¡Qué bien! (x8)

¡Qué bien se lo pasan las migas echándonos a los patos! (x4)

¡Qué bien! (x8)

DESARROLLO

Cantan todos los participantes a la vez.

VARIANTES

Puede cantarse cada vez más rápido.



The Story of My Pony

TÍTULO THE STORY OF MY PONY

LINK <http://youtu.be/oWFjf-nDsEo>

TIPO Danza de resolución.

LETRA *This is the story of my pony (x3)*
The story of my pony

His baby, front front front
His baby, side side side
His baby, back back back
His baby, story of my pony

DESARROLLO

Todos los participantes cantan la primera estrofa mientras uno está en mitad del círculo. Éste, al llegar al estribillo se para delante de otro participante y bailan los dos juntos. Al acabar, salen los dos y se repite la danza hasta que no quede nadie en el círculo.

Tip y Top



TÍTULO	TIP Y TOP
LINK	http://youtu.be/g0svbYixhK4
TIPO	Danza de calentamiento o mantenimiento.
LETRA	<p>(TIP) Yo sop Tip, Tip, Tip Soy una muñeca hecha de marfil</p> <p>(TOP) Yo soy Top, Top, Top Soy un muñeco hecho de cartón</p> <p>(TIP) Desayuno chocolate</p> <p>(TOP) Yo salchichas con tomate</p> <p>(TIP) Mi papá es ingeniero</p> <p>(TOP) Pues el mío camionero</p> <p>(TIP) Hago pipi en las letrinas</p> <p>(TOP) Yo a la vuelta de la esquina</p>
DESARROLLO	Primero las chicas hacen la parte de Tip y los chicos a Top. Luego se intercambian los papeles. Si los papeles intercambiados se exageran mucho, la danza resultará más divertida.
VARIANTES	Puede variarse el tono de voz y hacerse muy bajito o muy alto.



Todo el Mundo en esta Fiesta

TÍTULO TODO EL MUNDO EN ESTA FIESTA

LINK <http://youtu.be/oNXOnma1PUo>

TIPO Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

*Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir
 Todo que aquello que yo haga lo tenéis que repetir*

*A agacharse, a agacharse,
 todo el mundo a agacharse (bis)*

DESARROLLO

Todos los participantes cantan las dos primeras frases, y luego uno dice lo que hay que hacer.
 Algunos movimientos posibles son:

- A despeinarse
- A saltar
- A bailar

VARIANTES

Los participantes pueden turnarse para decir qué hay que hacer.



Wantanchú

TÍTULO	WANTANCHÚ
LINK	http://youtu.be/JGCvZ7vomAs
TIPO	Danza de mantenimiento o resolución.
LETRA	<i>Wantanchú</i> <i>Balón delitel, wantanchú</i> <i>Tiren peloten, boten, balón delitel, wantanchú</i> <i>Ike ike, nike nike, tiren peloten, boten, balón deliten, wantanchú</i> <i>Oke oke, noke noke, ike ike, nike nike, tiren peloten, boten, balón deliten, wantanchú</i>
DESARROLLO	El educador dice una frase y el resto de participantes la repite.
VARIANTES	Puede cantar cada participante una frase e inventarse un movimiento.



Austriaco Feliche

TÍTULO

AUSTRIACO FELICHE

LINK<http://youtu.be/YGX5diBXUM8>**TIPO**

Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA*Un austriaco feliche**Caminaba pel monte**En de vede un cuco**Que feía así**Oh lire**Oh lara, lirile, oh lara, cucu cucu (x3)**Oh lara lirile, oh!**Un austriaco feliche**Caminaba pel monte**En de vede un toro**Que feía así**Oh lire**Oh lara, lirile, oh lara, cucu cucu, muuuuu (x3)**Oh lara lirile, oh!**Un austriaco feliche**Caminaba pel monte**En de vede un toro**Que feía así**Oh lire**Oh lara, lirile, oh lara, cucu cucu, muuuuu, grrrrrr (x3)**Oh lara lirile, oh!***DESARROLLO**

El educador dice una frase y los participantes la repiten. Cada vez se dice un animal diferente.

VARIANTES

Se puede ir añadiendo animales.



Baila el Chipi Chipi

TÍTULO

BAILA EL CHIPI CHIPI

LINK

http://youtu.be/x8k4Y8_UmEc

TIPO

Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

*Ayer fui a ver a mi amigo Manolito
Y le pregunté si sabía bailar Chipi*

Baila el chipi chipi

Baila el chipi chipi

Baila el chipi chipi

Pero báilalo bien, ¡eh!

DESARROLLO

Sale uno y canta las dos primeras frases él solo. Cuando llega el estribillo, canta y baila delante de otro de los participantes que, seguidamente, sale con él a bailar. Así sucesivamente hasta que todos los participantes hayan salido.

VARIANTES

Pueden cambiarse los gestos y hacerlos cada vez de una forma distinta. Así los participantes tienen que estar completamente atentos a la danza.



Boom Chiqui Boom

TÍTULO	BOOM CHIQUI BOOM
LINK	http://youtu.be/ebApKUH1RNQ
TIPO	Danza de mantenimiento o resolución.
LETRA	<i>Boom chiqui boom</i> <i>Boom chiquiyaca, chiquiyaca, chiqui boom</i> <i>Oh yeah!</i> <i>Ahá!</i>
DESARROLLO	Se canta la primera vez con tono de voz normal. La segunda vez que se repite la danza, se hace con un tono muy bajito y, la siguiente, con un tono muy alto.
VARIANTES	Se puede variar tanto el tono como el ritmo de la danza.



Uno, Que No Pare Ninguno

TÍTULO UNO, QUE NO PARE NINGUNO

LINK <http://youtu.be/5uhi80IQ5lc>

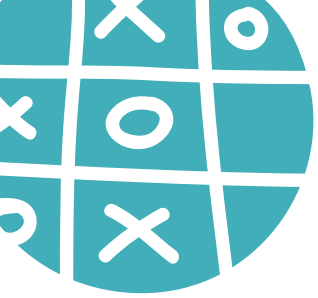
TIPO Danza de calentamiento o mantenimiento.

LETRA

Uno, que no pare ninguno, ninguno
Dos, nos movemos los dos, los dos
Tres, lo mismo pero al revés, al revés
Cuatro, me voy de ferra un rato
Cinco, pego un brinco
Y seis, no me veis
Siete, que nadie se siente
Ocho, me como un bizcocho
Nueve esto se mueve
Y diez, ¡otra vez!

DESARROLLO El educador dice una frase y los participantes la repiten. En cada número se hace un movimiento distinto.

VARIANTES Se pueden variar o añadir números y movimientos.



juegos

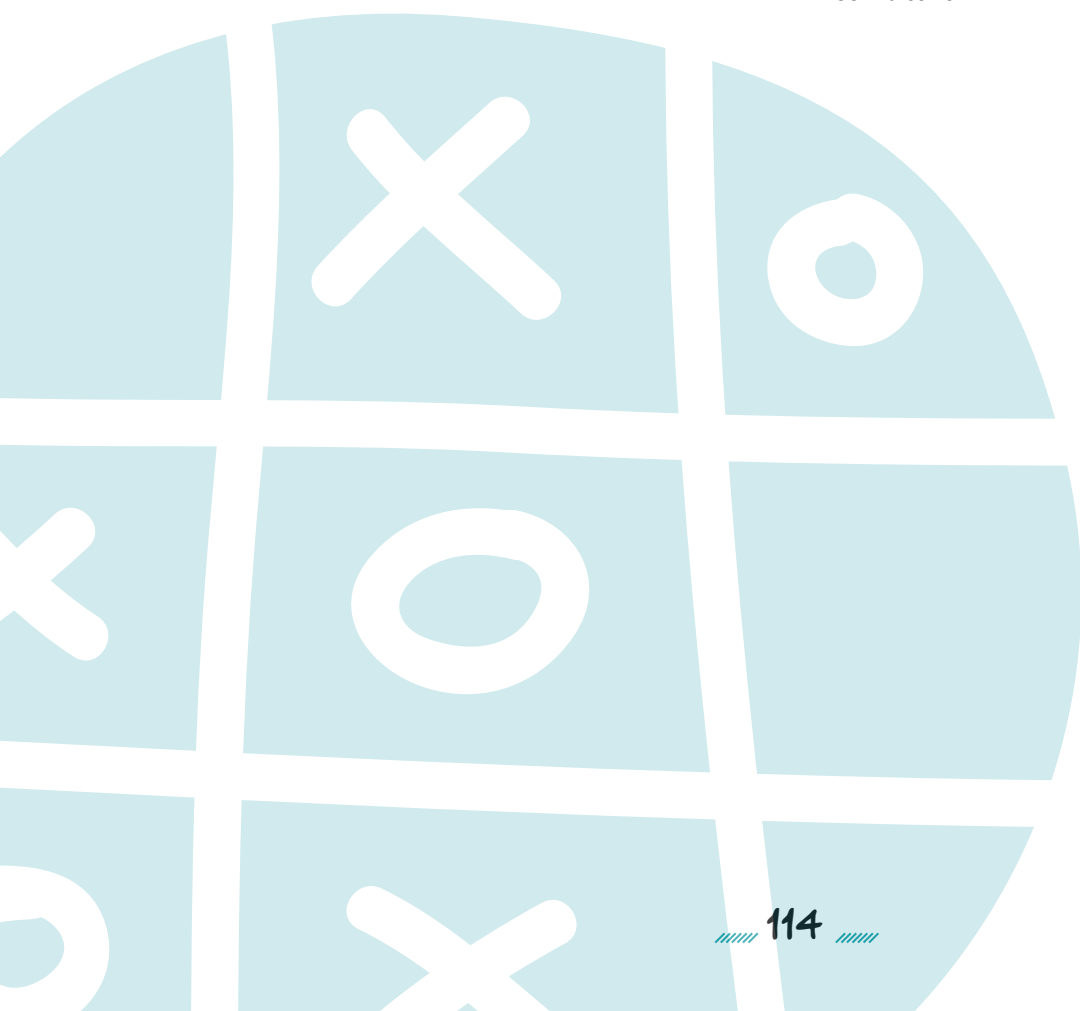
Podréis encontrar para cada uno de los tipos de juego clasificados anteriormente, un ejemplo de los mismos para que podáis emplearlos y adaptarlos a vuestros grupos.

Encontraréis un documento en formato pdf para cada uno de los juegos y al concluirlos, los podremos recopilar en un mismo documento.

Cada juego se presentará en una ficha como la que se muestra a continuación:

Fichas

En dichas fichas podemos encontrar el título del juego y la tipología del mismo, los objetivos, así como la edad de los participantes a los que va dirigido y la duración. También se puede ver el material necesario para su realización y una breve explicación del desarrollo del juego. Y si hubiese alguna variante del mismo también se indicaría.



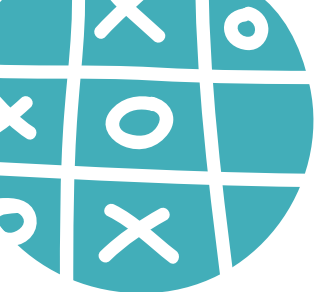
juegos

- 
- 
001. Balones Mareados.
 002. El Descontaminador.
 003. El Director De Orquesta.
 004. El Final Del Camino.
 005. El Garbanzo De Tu Vida.
 006. El Globoteador.
 007. El Muerto Al Hoyo Y El Vivo Al Bollo.
 008. El Estratego.
 009. Improvisa!
 010. La Búsqueda Del Anillo.
 011. La Bola En Tu Tejado.
 012. La Campanita.
 013. La Zona.
 014. Les Baguettes.
 015. Las Islas.
 016. Le Popurrí.
 017. Lobotes y Granjerotes.
 018. Manicomio.
 019. Píllame Si Sabes Como.
 020. Papeles Malignos.
 021. Quidditch.
 022. Rastreador Guau.
 023. La Madriguera.
 024. Mancala.
 025. Splash.
 026. Súper Olimpiadas.
 027. Topo Vs Rey.
 028. Ping Pong Puff.
 029. El Radar.
 030. Si Pestañeas No Piensas.
 031. Push Up the Balloon.
 032. Tinieblas.
 033. Tingo Tango.
 034. Pañuelo Circular.
 035. Ameba.

Balones Mareados



TÍTULO	BALONES MAREADOS
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	8 mínimo.
TIEMPO	Pacto, Identidad.
DURACIÓN	20 minutos.
DESARROLLO	<p>Se forman dos equipos, los cuales se colocarán cada uno en otros dos campos previamente marcados. Los dos equipos tendrán en su campo el mismo número de balones.</p> <p>En una primera ronda los jugadores sin la posibilidad de salir de su campo deberán expulsar todos los balones de su campo tan solo con las piernas. El equipo que más balones tenga en su campo después de un tiempo determinado pierde el juego. En las siguientes rondas se puede introducir el poner barreras humanas, obstáculos o cambiar las extremidades para golpear los balones.</p>
MATERIALES	Balones



El Descontaminador

TÍTULO

EL DESCONTAMINADOR

TIPO DE JUEGO

Juego ambiental.

PARTICIPANTES

28 participantes

TIEMPO

Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.

DURACIÓN

30 minutos.

DESARROLLO

Se divide a los participantes en siete grupos. Los grupos tendrán que eliminar o limpiar los residuos de la zona que les corresponda. En cada zona habrá uno o varios tipos de elementos contaminantes. Cada grupo irá provisto con diez herramientas que le permitan efectuar la limpieza del desastre medioambiental que encuentren.

Una vez hayan usado las herramientas de limpieza o no tengan la herramienta necesaria para limpiar la contaminación, deberán ir a la “central de distribución de limpiadores, donde podrán conseguir la herramienta necesaria mediante una serie de pruebas simples y rápidas.

Cuando encuentren los residuos deberán ir a la “central de reciclaje”, en la que deberán entregar la contaminación que han limpiado y la herramienta que han empleado para ello. Si dicha herramienta no era la adecuada, el residuo persistirá, así que el grupo deberá ir entregando herramientas hasta dar con la adecuada.

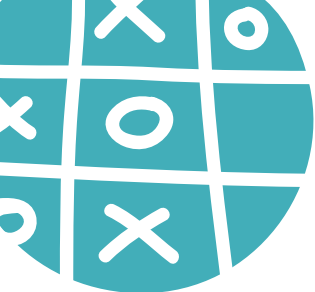
Gana el grupo que más residuos consiga limpiar.

CONTAMINACIONES	ELEMENTO DE LIMPIEZA
- Cristal	- Contenedor verde
- Petróleo	- Red de caucho
- Plásticos	- Contenedor amarillo
- Pápeles	- Contenedor azul
- Aceites	- Planta tratadora
- Gases tóxicos	- Filtro
- Basura	- Bolsas y contenedor
- Fuego	- Agua
- Agua contaminada	- Cloro

MATERIAL

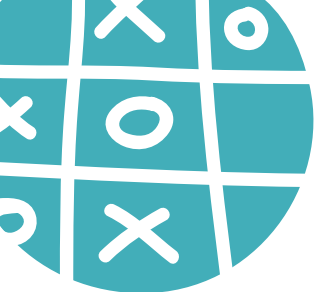
Objetos dibujados.

El Director de Orquesta



TÍTULO	EL DIRECTOR DE ORQUESTA
TIPO DE JUEGO	Juego de comunicación.
PARTICIPANTES	15 mínimo.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	10 - 15 minutos.
DESARROLLO	<p>Se elige un voluntario/a que salga de la sala. El resto de participantes forman un círculo y eligen a un director de la orquesta. Todos los participantes excepto el que ha salido del círculo deben sentarse en el círculo y realizar los mismos movimientos que haga el director. El objetivo es que el director de orquesta vaya cambiando de movimiento sin que el voluntario descubra quién es. Cuando el voluntario lo descubra, el director de orquesta que ha sido descubierto deberá salir fuera y se vuelve a empezar.</p> <p>El que quiera descubrir quién es el director de orquesta puede tener más de un intento.</p>
VARIANTES	En vez de movimientos se pueden hacer sonidos.

El Final del Camino



TÍTULO	EL FINAL DEL CAMINO
TIPO DE JUEGO	Juego de noche.
PARTICIPANTES	30 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 minutos.
DESARROLLO	Los educadores estarán escondidos con linternas a lo largo de un camino. El objetivo es que los niños (sin linterna) lleguen al final del camino sin ser alumbrados por los educadores. Si éstos les alumbran se deben quedar quietos y en silencio. Si no lo hacen, volverán al principio del camino.
MATERIAL	Linternas.
VARIANTES	<p>Puede haber varios colores de luz, de modo que con cada color los participantes hagan una acción para seguir el camino. Ejemplo: luz roja, la croqueta; luz verde, abrazar un árbol; luz blanca, se quedan congelados hasta que otro participante les toque.</p> <p>No es necesario que marchen de manera individual, pueden ir en fila cogidos de los hombros y competir con el resto de filas o equipos.</p>

El Garbanzo de tu Vida

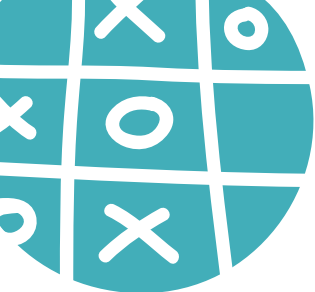


TÍTULO	EL GARBANZO DE TU VIDA
TIPO DE JUEGO	Juego de noche.
PARTICIPANTES	30 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 minutos.
DESARROLLO	La zona de juego se divide en 3 campos para llegar a una meta. Los participantes deben pasar por los tres campos en el orden marcado. En el primer campo tendrán que esquivar los objetos que se les lancen; en el segundo, tendrán que pasar sin que les pillen; y por último, en el tercer campo deben conseguir que no les alumbren. A cada participante se le da un garbanzo, que sirve como vida. Cada vez que se lo quiten, estando en cualquiera de los 3 campos, retrocederá hasta control central para conseguir otro garbanzo. El objetivo es pasar los tres campos.
MATERIAL	Linternas y garbanzos.
VARIANTES	<p>Para conseguir el garbanzo deberán hacer una prueba.</p> <p>Para motivarles se les divide en 2 grupos, y el que más garbanzos consiga es el que gana y tendrá un premio.</p>



El Globoteador

TÍTULO	EL GLOBOTEADOR
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	10 participantes mínimo.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	15 minutos.
DESARROLLO	Cada participante llevará atado un globo en el pie. Deberán intentar explotar el globo de sus compañeros, evitando a la vez que exploten el suyo. Se harán varias rondas, eliminando en cada una a los que menos globos hayan explotado. La final se hará entre 4 participantes con un globo en cada pie. Ganará el que aguante más sin que le exploten el globo.
MATERIAL	Globos.
VARIANTES	En vez de globos se pueden usar tiras de tela a modo de colas. No es necesario que marchen de manera individual, pueden ir en fila cogidos de los hombros y competir con el resto de filas o equipos.



El Muerto al Hoyo y el Vivo al Bollo

TÍTULO	EL MUERTO AL HOYO Y EL VIVO AL BOLLO
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	20 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 minutos.
DESARROLLO	Comenzarán todos los participantes dispersos por un campo delimitado por el educador. Habrá una pelota que podrán coger. Cuando uno le de a otro con la pelota lo eliminará y se éste tendrá que sentar. En caso contrario, si este empomase la pelota lanzada, la persona que lance la pelota se deberá sentar. Para salvarse tendrá que coger la pelota estando en el suelo sentado. Si el que ha cogido la pelota se la pasa a otro que también esté en el suelo se salvará el que realice le pase. Entonces el que tenga la pelota también se la podrá pasar a otro que esté sentado para salvarlo, así sucesivamente. El juego acabará cuando solo quede uno en pie.
MATERIAL	Pelota.
VARIANTES	Se puede jugar por equipos teniendo en cuenta que has de tener cuidado con los pases que realices a los compañeros porque uno de los dos puede quedar eliminado. El objetivo del juego entonces sería el de eliminar al equipo contrario. También se puede utilizar más de una pelota si el número de participantes es mayor de 20.

Estratego



TÍTULO

ESTRATEGICO

TIPO DE JUEGO

Juego de distensión.

PARTICIPANTES

20 participantes.

TIEMPO

Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.

DURACIÓN

30 minutos por ronda.

DESARROLLO

Se divide a los participantes en dos equipos, los cuáles serán ejércitos. El objetivo es encontrar y atrapar al personaje: Bandera del equipo contrario. Cada participante y educador tendrá asignado un papel, con el cargo que desempeña dentro de su ejército. Cuando dos participantes de diferente ejército se enseñen el papel de manera que solo ellos lo puedan ver y lean el rango, gana el que tenga un rango más elevado. El que pierda, se irá a la zona de muertos. En caso de empate entre rangos se sorteará la eliminación a piedra, papel y tijera. Cada grupo debe planificar una estrategia para llevar a cabo. El juego finaliza una vez un equipo haya atrapado la bandera del contrario. Se puede volver a jugar tantas veces como dé tiempo.

LISTA OFICIAL DE CARGOS (POR ORDEN DE MANDO, ASCENDENTE):

Mariscal
 General
 Coronel
 Capitán
 Teniente
 Sargento
 Soldado
 Minero

 Bomba
 Bandera



Estratego

DESARROLLO

MOVIMIENTO DEPENDIENDO DEL RANGO:

- La bandera no se mueve de su campo.
- Las bombas corren y engañan pero no pillan, tampoco pueden salir de su campo.
- Los demás pillan a quien esté por debajo de su rango en la lista oficial.
- Cualquier rango, excepto minero, que pille una bomba queda eliminado. La bomba continúa viva
- El minero es el único que puede eliminar a las bombas

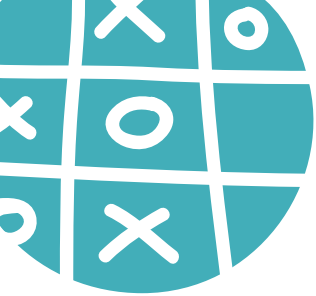
MATERIAL

Papeles con los rangos escritos y lista oficial de rangos.

VARIANTES

Se pueden sustituir los rangos militares por cualquier otro tipo de orden: como las cadena tróficas o personajes medievales.

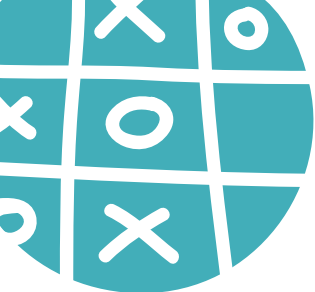
Se pueden hacer más grupos.



Improvisa!

TÍTULO	IMPROVISA!
TIPO DE JUEGO	Juego de comunicación.
PARTICIPANTES	6 participantes mínimo.
TIEMPO	Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	20 minutos.
DESARROLLO	<p>Este juego está pensado para un grupo que ya tenga confianza, ya que depende de la actitud de los niños, al ser ellos los protagonistas. Se proponen las siguientes pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none">-Hablar con preguntas: se hacen dos filas y se saca un tema de conversación. Los primeros de cada fila tienen que hablar entre ellos sólo con preguntas, manteniendo la conversación. Quien falla se pone al final de su fila y pasa el turno al siguiente.-¿Para qué sirve?: También en dos filas los niños tienen que tratar de dar una utilidad, que no sea para la que está destinada el objeto. Quien no encuentre una utilidad ingeniosa pasa al final de la fila.-Teletexto: el educador hace como que está viendo la tele y los niños tienen que representar lo que el educador diga (noticias, programa de cocina, partido de fútbol, dibujos animados...). Cuando crea conveniente dirá "teletexto" a ver cómo lo expresan los niños.-Happy Bipo: en dos filas, el educador propone un tema, de modo que una fila esté a favor y la otra en contra. El primero de cada fila tratará de convencer al contrario con sus argumentos. Cuando el educador pite o de una palmada, el que estaba a favor pasará a estar en contra y viceversa. El que falle pasa al final de la fila.
MATERIAL	Objetos cotidianos para que puedan dar utilidades. Pito.

La Búsqueda del Anillo



TÍTULO	LA BÚSQUEDA DEL ANILLO
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	10 participantes mínimo.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	20 minutos.
DESARROLLO	<p>Los jugadores se ponen en círculo y sujetan con las manos una cuerda atada por sus extremos, formando un círculo cerrado. Antes de atar la cuerda, se pasa un anillo. Uno de los participantes, junto con la cuerda, coge el anillo. En el centro del círculo habrá un participante cuya misión es adivinar dónde se encuentra dicho anillo. Los participantes van acercando sus manos sin dejar la cuerda y deben de pasárselo unos a otros sin que el de en medio se dé cuenta.</p> <p>La finalidad del juego será que el anillo llegue, sin ser descubierto, al mismo jugador que lo tenía al empezar. Lo pueden pasar de derecha a izquierda y viceversa. Si el del centro logra localizar el anillo, cambiará su sitio con el que lo tenía y se vuelve a empezar.</p>
MATERIAL	Cuerda y anillo.
VARIANTES	<p>Los niños pueden pasar otro objeto relacionado con alguna ambientación.</p> <p>También se puede pasar el anillo de diferentes formas: 3 movimientos a la derecha uno a la izq., saltándose un participante cuando el educador pite...</p>



La Bola en tu Tejado

TÍTULO

LA BOLA EN TU TEJADO

TIPO DE JUEGO

Juego cooperativo.

PARTICIPANTES

20 participantes mínimo.

TIEMPO

Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.

DURACIÓN

1 hora.

DESARROLLO

Dividiremos a los participantes en 4 grupos y la zona de juego en 4 campos claramente diferenciados. El equipo 1 tiene que pillar al 2, el 2 al 3 y así sucesivamente. Habrá un número de pelotas en cada campo. El juego acabará cuando un equipo haya pillado a todos los miembros del otro equipo y haya robado las pelotas. Cuando un participante pille a otro lo llevará a la cárcel. Para salvarse, deberá chocarle la mano alguien de su mismo equipo. Sólo se puede salvar a uno cada vez.

MATERIAL

Pelotas.

VARIANTES

Se puede pillar con churros, variar el tamaño de las pelotas o variar la forma de salvar a los compañeros.

La Campanita



TÍTULO	LA CAMPANITA
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	10 a 20 participantes.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	20 minutos.
DESARROLLO	Todos los jugadores menos uno tendrán los ojos vendados. El jugador que no los tenga llevará una campanita atada a un pie de forma que la vaya arrastrando y así poder ser oído por sus perseguidores. El objetivo del juego es que jugadores de los ojos vendados sigan el sonido de la campana y traten de pillar al participante que lleva la campanita. El primero que lo toque y adivine quién es cambia de sitio con el de la campana.
MATERIAL	Una campanita y vendas.
VARIANTES	Se puede sustituir la campana por la voz. Se pueden introducir varias campanas sin avisar para que se desconcierten.



La Zona

TÍTULO	LA ZONA
TIPO DE JUEGO	Juego de exterior.
PARTICIPANTES	20 participantes.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	20 minutos.
DESARROLLO	<p>Se dividirá a los participantes en 4 equipos. Cada equipo tendrá un campo asignado, con una pequeña zona delimitada. Se reparte al equipo 1 un número determinado de orlas, al equipo 2 un número determinado de "P", al equipo 3 de "X" y al equipo 4 de llamas. La finalidad del juego es adentrarse en los campos contrarios para conseguir las distintas partes del crismón y forman el mayor número posible de éstos. Los participantes pueden pillarse entre ellos, pudiendo no ser pillados durante un máximo de 10 segundos al entrar en la pequeña zona delimitada de cada campo. Cuando un participante es pillado, debe volver a su campo, devolviendo la parte del crismón que hubiese conseguido, si es el caso. Una vez finalizado el juego, se hará el recuento de crismones completos que ha conseguido cada equipo.</p>
MATERIAL	Partes del crismón, cinta delimitadora.
VARIANTES	<p>Puede haber educadores por el campo, con la función de pillar y quitar las partes de crismón conseguidas por los niños.</p> <p>Puede haber una pieza mala que anule los crismones hechos, por ejemplo unas tijeras.</p>



Las Baguettes

TÍTULO	LAS BAGUETTES
TIPO DE JUEGO	Juego de comunicación.
PARTICIPANTES	10 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	20 minutos.
DESARROLLO	<p>Los participantes se dividirán en dos equipos, y deberán permanecer en silencio durante todo el juego. Los equipos se colocarán unos enfrente de otros. En medio estarán todas las zapatillas de los participantes.</p> <p>Se elegirá un representante de cada grupo, que enseñará una zapatilla. El propietario de la zapatilla levantará la mano y el representante se la tendrá que llevar. Cuando el propietario se haya puesto la zapatilla, se dirigirá a la pata coja hacia el medio donde está el montón de zapatillas. cuando llegue procederá a buscar la zapatilla que le falta. Una vez puestas las dos zapatillas, hará la función de representante, y así sucesivamente. Sólo pueden llevar las zapatillas a los miembros de su equipo. El equipo que se calce antes, gana.</p>

Las Islas



TÍTULO

LAS ISLAS

TIPO DE JUEGO

Juego de distensión.

PARTICIPANTES

10 participantes.

TIEMPO

Pacto e Identidad.

DURACIÓN

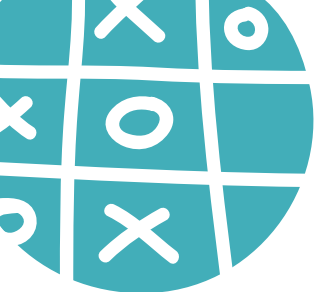
15 minutos.

DESARROLLO

Se divide a los niños por parejas y se escoge una al azar, el resto de parejas serán islas. Las islas estarán cogidas de la mano y distribuidas por la zona del juego, sin poder moverse. La pareja escogida se separará. Y uno será el que pilla y el otro el que tiene que ser pillado. El perseguido puede correr o ormar una nueva isla cogiendo de la mano a otra pareja, el miembro de la pareja que no sostenga la mano del que era el perseguido será a partir de entonces el perseguido y deberá huir del perseguidor original.

VARIANTES

Cuando se une alguien a la isla, el que sale en vez de huir, es el que pilla.



Le Popurrí

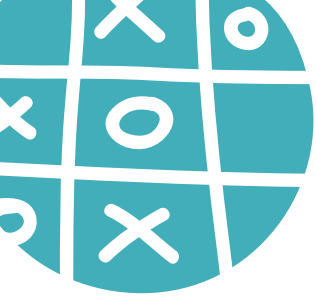
TÍTULO	LE POPURRÍ
TIPO DE JUEGO	Juego de pruebas.
PARTICIPANTES	50 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	1 hora.
DESARROLLO	<p>Los participantes se dividirán en grupos con niños de todas las edades. Estos grupos deberán recorrer un circuito previamente marcado, pasando por todas las pruebas. Cada prueba es un juego. Los juegos son los siguientes, y están explicados en el Anexo 1:</p> <ul style="list-style-type: none">- Las sillas- Tronquitos- Mímica- Los patitos- Fútbol chino- El palito- El submarino- Afeitar un globo- La magdalena chocolateada- La carta
MATERIAL	Sillas, lápices, pelotas, cuchillas de afeitar, espuma de afeitar, globos, agujas, magdalenas, churros de corcho, chocolate líquido y cartas.
VARIANTES	Se podrán cambiar y poner pruebas nuevas, o modificar las ya existentes.



Le Popurrí

ANEXO 1

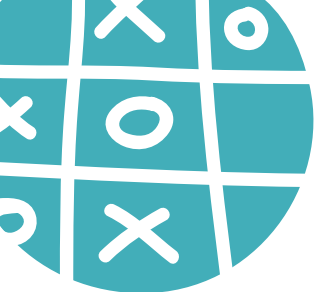
- **Las sillas:** Se colocará el mismo número de participantes que de sillas, y antes de empezar el juego se quitará una. Los niños tendrán que estar bailando alrededor de las sillas al ritmo de la música, y cuando ésta pare se tendrán que sentar todos. El que se quede sin silla será eliminado. Se irán quitando sillas progresivamente. Hasta que quede uno que será el ganador.
- **Tronquitos:** Los niños se colocarán en el suelo tumbados, muy pegados. El primero, tendrá que pasar rodando por encima de los demás hasta llegar al final. Una vez lo haya hecho, el que esté en ese momento en el final pasará rodando como el primero. Todos los niños tendrán que pasar rodando por encima de los otros.
- **Mímica:** El educador de la prueba escogerá a un voluntario y le pedirá que represente algo mediante mímica (una peli, una canción, un compañero, etc.) Cuando lo adivinen los demás participantes se cambiará el voluntario y otro participante ocupará su lugar. Se pueden hacer tantas representaciones como el educador encargado de la prueba quiera.
- **Los patitos:** Los participantes se dispondrán en fila india con la piernas abiertas y tendrán que coger al de delante con la mano izquierda y al de atrás con la mano derecha, por debajo de las piernas. Una vez puestos de esta manera deberán realizar un recorrido cantando la canción de los patitos o la que elija el educador.
- **Fútbol chino:** Se pondrán todos los participantes en círculo mirando hacia dentro y con las piernas bien abiertas. Una vez puestos así se soltará una pelota en el medio y, sin moverse, los participantes tendrán que pasarla por debajo de las piernas de sus contrincantes. Cuando a alguien le pase por bajo, se eliminará y se saldrá del círculo. Si la pelota pasa entre dos participantes ambos serán eliminados. Gana el último que quede.
- **El palito:** Se cogerá un palo pequeño o un lápiz. Los participantes, de uno en uno, tendrán que tocar con el palo en el suelo y dar tantas vueltas sobre él como años tengan. Una vez dadas las vueltas tendrán que correr hacia un balón e intentar marcar gol.
- **El submarino:** Se pondrán todos los participantes en fila india con los ojos tapados, excepto el último que será el timón y los tendrá abiertos. Este último tendrá que guiar a todo el grupo por un recorrido que marcará el educador. La forma de guiar a los participantes será la siguiente: Un golpe en el hombro derecho para girar a la derecha, un golpe en el hombro izquierdo para girar a la izquierda, un golpe en cada hombro simultáneamente para parar y un golpecito en la cabeza para andar hacia delante.



Le Popurrí

- **Afeitar un globo:** Se repartirá un globo a cada participante y se dirá que lo tienen que afeitar. Todos le pondrán espuma de afeitar por encima y le pasarán la cuchilla de afeitar. Cuando estén en plena faena, el educador de la prueba se acercará y les pinchará el globo con una aguja sin que los niños se den cuenta.
- **La magdalena chocolateada:** Se enganchará una magdalena bañada en chocolate al extremo de un churro de corcho. Después, los participantes se pondrán por parejas. Uno tendrá el churro con la magdalena chocolateada y los ojos vendados, y el otro sin poder moverse del sitio tendrá que comerse la magdalena guiado por su compañero, sin poder utilizar las manos.
- **La carta:** Los niños se pondrán en una fila india, mirando todos al frente. El primero tendrá una carta, que tendrá que pasársela al siguiente con la boca. Así hasta que llegue al último de la fila. No se podrá tocar la carta con las manos a no ser que se caiga al suelo.

Lobotes y Granjerotes



TÍTULO	LOBOTES Y GRANJEROTES
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	8 participantes mínimo.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	30 minutos.
DESARROLLO	Se elige 2 voluntarios: uno será lobote y el otro granjerote. El resto de niños se sientan en círculo, colocándose el lobote y el granjerote en el centro de éste, junto con un peluche. El lobote debe robar el peluche sin que el granjerote lo detenga, pero debe entrar y salir del círculo por el mismo lado (entre 2 niños). El granjerote no podrá perseguirle hasta que el lobote coja el peluche. El lobote deberá llevar al peluche hasta un lugar que el educador quiera.
MATERIAL	Un peluche
VARIANTES	Pueden seleccionarse varios granjerotes.

Manicomio



TÍTULO

MANICOMIO

TIPO DE JUEGO

Juego de comunicación.

PARTICIPANTES

15 participantes.

TIEMPO

Pacto e Identidad.

DURACIÓN

10 - 15 minutos.

DESARROLLO

Se elige un voluntario que sale de la sala. El resto de participantes forman un círculo. Tienen que imitar la apariencia física de la segunda persona situada a su derecha. El voluntario tendrá que descubrir 'la enfermedad' de sus compañeros haciendo preguntas con respuestas sólo de sí o no. Cuando el que está en el centro intuya la enfermedad de la que se trata, el educador gritará MANICOMIO y todos se cambiarán de sitio.

VARIANTES

Cuando fallen la pregunta se dice MANICOMIO.
 Cuando el educador tosa cambia la enfermedad a dos personas a su izquierda. Y si vuelve a toser, como estaba antes.

Píllame si Sabes Como



TÍTULO	PÍLLAME SI SABES COMO
TIPO DE JUEGO	Juego de pillar.
PARTICIPANTES	15 participantes mínimo.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	30 minutos.
DESARROLLO	<p>El educador explicará que hay 3 modos de pillar. Según el número de pitidos que haga el educador, los niños pillarán de una forma u otra. El educador empezará diciendo quién pilla.</p> <p>Modo 1: pillan de manera individual. No podrán ser pillados si se quedan de pie con las piernas abiertas o agachados en el suelo. Para seguir jugando, un compañero les pasará por debajo de las piernas, en caso de tener las piernas abiertas, o les saltará si estaban agachados. Pagará el niño al que pillen.</p> <p>Modo 2: pillan de manera individual, imaginándonos que entre el que pilla y el que huye hay un hilo invisible. Los compañeros, para evitar que pillen al que huye, pueden pasar por medio de los dos, gritando “¡CORTO!”, y así el que pilla irá a por el que ha cortado el hilo.</p> <p>Modo 3: pillan por parejas. Para que las parejas puedan salvarse de ser pillados se pondrán a la pata coja. A la pareja que pillen será la que paga.</p>
MATERIAL	Silbato.
VARIANTES	En el modo 2 se pueden introducir más hilos dependiendo de la habilidad de los niños y el número de participantes.

Papeles Malignos



TÍTULO	PAPELES MALIGNOS
TIPO DE JUEGO	Juego de comunicación.
PARTICIPANTES	6 participantes mínimo.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	15 minutos.
DESARROLLO	<p>Se divide a los participantes en dos grupos y se reparte tres papelitos en blanco y un bolígrafo a cada uno. Deben escribir un personaje conocido en cada papel y doblarlo para que no sepan de quién es ni lo que pone.</p> <p>Se mezclan todos los papeles y se pide un voluntario de cada equipo. Los voluntarios tienen un minuto para que sus compañeros adivinen cada uno de los personajes que van apareciendo. Sólo podrán hacerlo con palabras relacionadas con el personaje. Si no aciertan o lo consideran difícil pueden pasar y coger otro papelito. Ganará el equipo que acierte el mayor número de personajes.</p>
MATERIAL	Hojas en blanco, bolígrafos.
VARIANTES	Se puede poner en los papeles objetos y acciones para que los adivinen con mímica.

Quidditch



TÍTULO

QUIDDITCH

TIPO DE JUEGO

Juego de distensión.

PARTICIPANTES

20 participantes.

TIEMPO

Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.

DURACIÓN

20 - 30 minutos.

DESARROLLO

Se harán dos equipos. El campo se partirá en dos, poniéndose cada equipo en una parte distinta del campo. La finalidad del juego es pasar la pelota por los aros que sostiene en el campo rival un componente de nuestro equipo. La persona que sostiene los aros no se puede mover, pero sí puede mover el aro. También están las bludgers, otro tipo de pelota con la que cada vez que le da a un miembro del equipo, éste debe quedarse inmovilizado durante diez segundos. Si éste llevaba la pelota, deberá soltarla lanzándola al aire hacia atrás. Habrá una última pelota, la snitch, que estará escondida por el campo. El equipo que consiga encontrarla, gana.

MATERIAL

Pelotas de gomasespuma (bludger), pelota de papel albal (snitch) y pelota hecha con una calcetín.

VARIANTES

Se pueden poner varios aros por cada equipo.
Se pueden meter varias bludgers.

Rastreator Guau

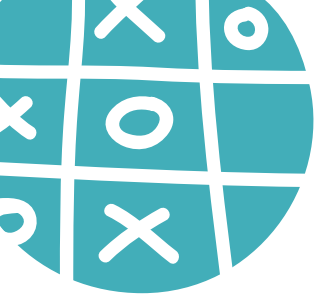


TÍTULO	RASTREATOR GUAU
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	30 participantes mínimo.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 minutos.
DESARROLLO	Se divide a los educadores en tres grupos (buitres, gatos y ovejas) y a los niños en otros 3 grupos. Cada grupo tiene que pillar a un equipo de educadores. Para que los niños los pillen, los educadores deberán realizar el sonido del animal que les haya tocado. Los educadores harán estrategias para confundir a los participantes y, por ejemplo, cada 15 minutos se puede rotar el sonido entre los educadores.
VARIANTES	En vez de sonidos se pueden utilizar luces con la linterna. Si vemos que se hace corto los participantes tendrán que imitar al animal que persiguen para poder pillar los educadores.

La Madriguera

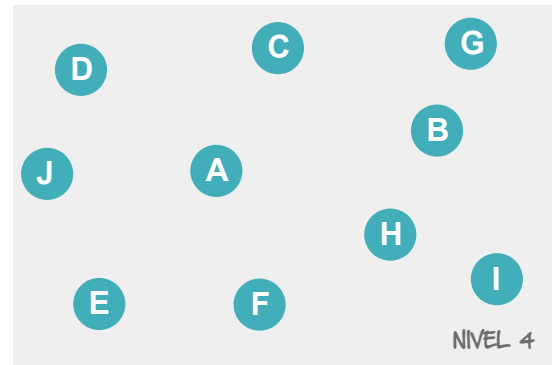
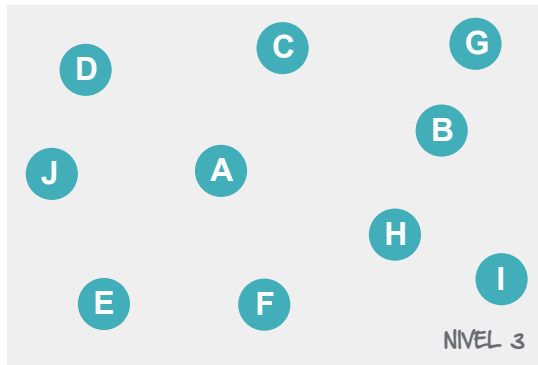
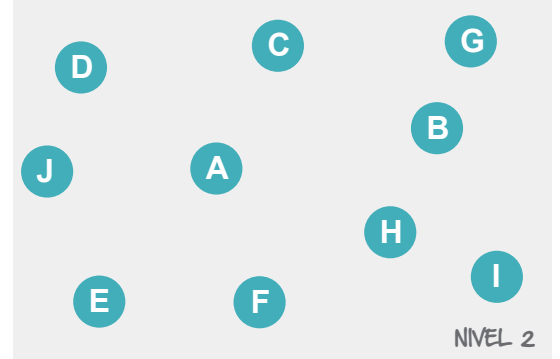
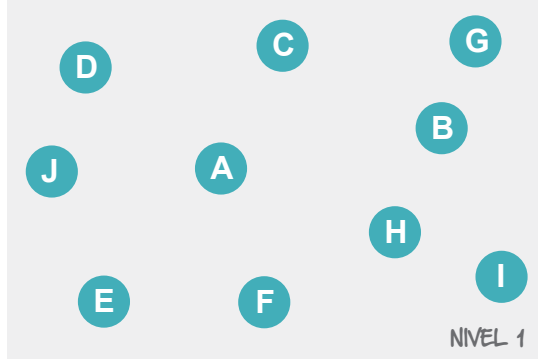


TÍTULO	LA MADRIGUERA
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	20 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	40 minutos.
DESARROLLO	<p>Los participantes se dividirán en equipos de entre 6 y 8 miembros. Los equipos tendrán nada más empezar un mapa (vacío) en el que se indicarán los distintos sitios donde están las partes del crismón, la cual está dividida en 4 niveles. Lo irán rellenando los educadores a petición del propio grupo y de si se puede ir en esa dirección o no.</p> <p>Cada uno de los componentes del equipo, antes de empezar el juego, elegirá un utensilio para encontrar las partes del crismón (cuerda, lupa...). Los utensilios pueden repartirse entre los miembros del grupo. En cada punto del mapa de búsqueda (en cada letra) nos encontraremos con un problema, siempre lo hemos de resolver entregando o usando el utensilio necesario. En este mismo control, nos darán la opción de ir a otros puntos del mapa, si se llega a dar el caso, hasta de subir de nivel en ella. Si no tuvieran el utensilio necesario para resolver el problema, se verían obligados a acudir al control central y mediante una prueba conseguirlo. Cada vez que un grupo llegue a un control, éste, tras comprobar que han llegado a él por medio del plano (observando que han hecho bien el camino), les dirá su situación en el plano y les expondrá un nuevo problema a resolver, pidiéndoles el utensilio necesario para resolverlo, y así hasta acabar los niveles del mapa. En la última letra del laberinto tienen que estar las partes del crismón.</p> <p>En el anexo 1 esta hecho un ejemplo de mapa, en el anexo 2 un ejemplo de juego resuelto y cómo deben recorrer los participantes el mapa, y en el anexo 3 los utensilios que se necesitan.</p>
MATERIAL	Mapas y utensilios.
VARIANTES	<p>En vez de buscar un crismón se puede buscar un tesoro perdido, una nave intergaláctica, etc.</p> <p>En este caso los utensilios están relacionados con la magia, se pueden cambiar en función de la ambientación.</p>

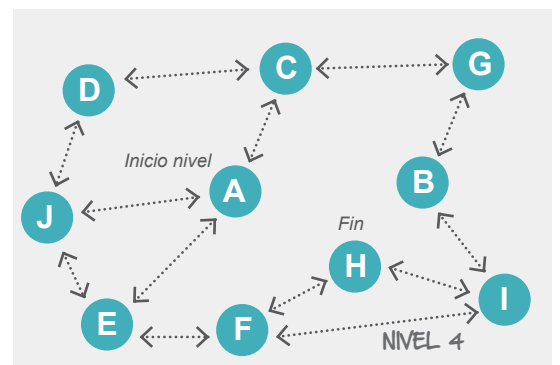
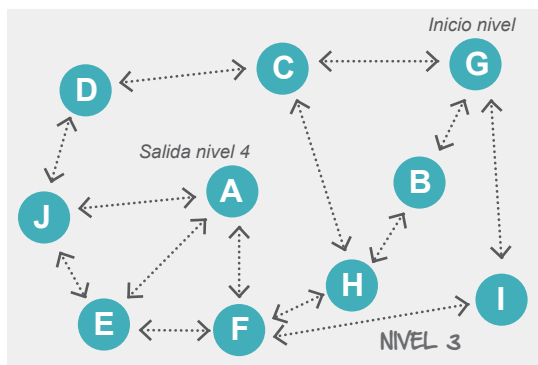
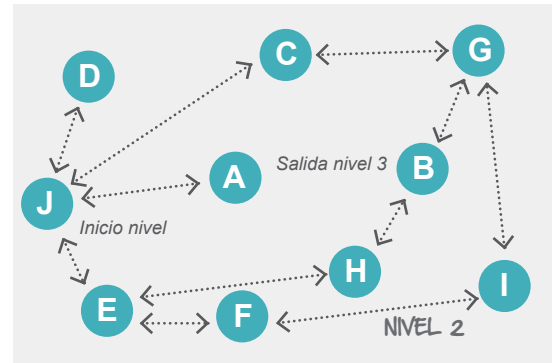
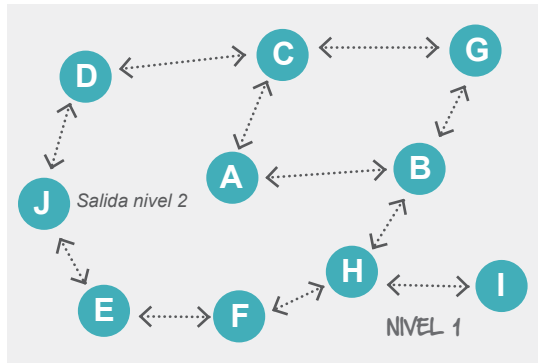


La Madriguera

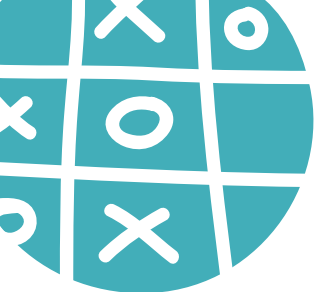
ANEXO 1



ANEXO 2



La Madriguera



ANEXO 3

NIVEL 1

Inicio

- | | | |
|--|---|---|
| <p>A C. Libro de hechizos
 B. Polvos mágicos</p> | <p>B A. Lechuza
 H. Escorbuto cola explosiva
 G. Varita Mágica</p> | <p>C A. Lágrimas de fénix
 G. Palo escoba
 D. Gusarajo</p> |
| <p>D C. Caja invisible
 J. Poción mágica</p> | <p>E F. Ojos de sapo
 J. Madera de olmo</p> | <p>F H. Gorro de bruja
 E. Uñas de gato</p> |

1. Examen // solución: Libro de hechizos
2. Correo // solución: Lechuza
3. Veneno de basilisco // solución: Lágrima de fénix
4. Que no te vean // solución: Capa invisible
5. Receta mágica // solución: Ojos de sapo
6. Día soleado // solución: Gorro de bruja
7. Broma // solución: Gusarajos
8. Colgante // solución: Diente de dragón
9. Poca memoria // solución: Recordadora

NIVEL 2

Inicio

- | | | |
|---|--|--|
| <p>J D. Lechuza
 C. Escorbuto cola explosiva
 A. Poción mágica
 E. Gusarajo</p> | <p>A J. Libro de hechizos</p> | <p>B G. Lechuza
 H. Escorbuto cola explosiva</p> |
| <p>C G. Lágrimas de fénix
 J. Palo de escoba</p> | <p>D J. Capa invisible</p> | <p>E H. Ojos de sapo
 J. Madera de olmo
 F. Caldero</p> |

La Madriguera



NIVEL 3

Inicio

- | | | |
|---|---|---|
| <p>G C. Caldero
 B. Gusarajo
 I. Libro de hechizos</p> | <p>B G. Lechuza
 H. Escorbuto cola explosiva</p> | <p>C D. Lágrimas de fénix
 G. Palo de escoba
 H. Recordadora</p> |
| <p>D C. Poción mágica
 J. Capa invisible</p> | <p>E J. Ojos de sapo
 A. Madera de olmo
 F. Polvos mágicos</p> | <p>F H. Gorro de bruja
 I. Giratiempo
 A. Palo de escoba
 E. Uñas de gato</p> |
| <p>H C. Diente de dragón
 B. Uñas de gato
 F. Palo de escoba</p> | <p>I G. Recordadora
 F. Varita mágica</p> | <p>J A. Lechuza
 D. Escorbuto cola explosiva
 E. Poción mágica</p> |

NIVEL 4

Inicio

- | | | |
|--|--|---|
| <p>A C. Libro de hechizos
 J. Polvos mágicos
 G. Capa invisible</p> | <p>B G. Lechuza
 I. Escorbuto cola explosiva</p> | <p>C A. Lágrimas de fénix
 G. Palo de escoba
 D. Recordadora</p> |
| <p>D C. Capa invisible
 J. Poción mágica</p> | <p>E F. Ojos de sapo
 J. Madera de olmo</p> | <p>F I. Gorro de bruja
 H. Giratiempo
 E. Lechuza</p> |
| <p>G C. Caldero
 B. Varita mágica</p> | <p>I H. Recordadora
 F. Varita mágica
 B. Lechuza</p> | <p>J A. Lechuza
 D. Escorbuto cola explosiva
 E. Poción mágica</p> |

Mancala



TÍTULO

MANCALA

TIPO DE JUEGO

Juego de distensión.

PARTICIPANTES

10 participantes.

TIEMPO

Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.

DURACIÓN

5 - 15 minutos.

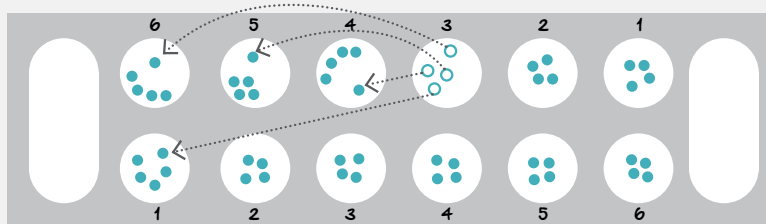
DESARROLLO

El "aula" se dispondrá de forma que todos los niños estén dispuestos en círculo y el educador en el centro, de forma que se pueda pasar por todos tranquilamente. El objetivo del juego es hacernos con mas piedras, garbanzos, o lo que sean, que el contrario. Puesto que hay cuarenta y ocho al empezar el juego, con capturar veinticinco habremos ganado la mayoría de ellas y, por lo tanto, la partida. El tablero del mancala consta de 14 espacios u orificios, dispuestos seis en cada lado y uno en cada extremo del tablero.

Los seis espacios de cada lado corresponden a cada jugador. El juego comienza colocando cuatro piezas iguales llamadas semillas (que pueden ser frijoles, granos de maíz, fichas, canicas, etcétera) en cada uno de los 6 espacios de cada jugador (son 24 semillas para cada uno). Las dos casillas de los extremos, llamadas almacenes, quedan vacías, pues se usarán para poner las semillas capturadas.



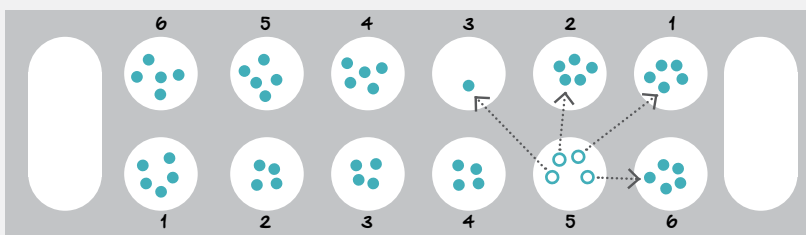
Por turnos, cada jugador toma las cuatro semillas de una de las seis casillas que le corresponden y las coloca -siembra- de una en una en los siguientes espacios en sentido contrario a las manecillas del reloj, incluso en las casillas de su contrincante. Por ejemplo, si el primer jugador toma las semillas de su tercera casilla, las irá sembrando en los cuatro espacios siguientes (4º, 5º, y 6º suyos y 1º del contrincante).



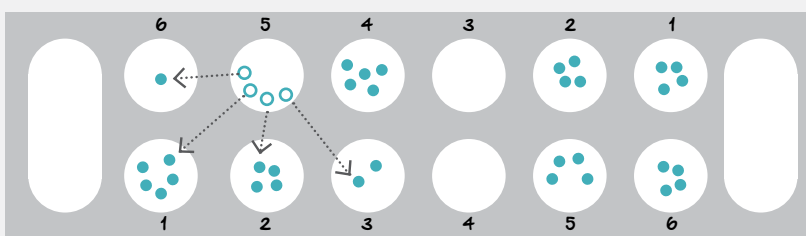


Mancala

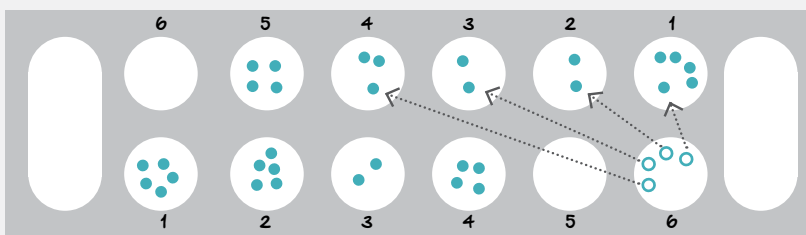
En su turno, el contrincante toma las semillas, por ejemplo, de su quinta casilla, y siembra entonces una a una las semillas en los espacios siguientes (6º suyo, 1º, 2º, 3º, del contrincante).



La meta de cada jugador es capturar las semillas de los espacios de su contrincante. Esto se puede hacer cuando, en el turno, la última semilla por sembrar queda en una casilla del contrincante que contiene sólo una o dos semillas, de modo que con esta última semilla sembrada hacen un total de dos o tres semillas capturadas. Todas ellas se colocarán en el almacén del extremo derecho que corresponde al jugador en turno. Éste podrá capturar también las semillas de las casillas adyacentes anteriores a la que capturó, pero sólo si tienen 2 o 3 semillas y forman una serie ininterrumpida con la primera casilla ganada.



Enseguida, el contrincante deberá tomar las semillas de su casilla contigua a la derecha de la que le fue ganada, y sembrar en los espacios siguientes las semillas que toma. Puede ocurrir que, al tener más de 12 semillas en un espacio, vuelva a terminar en una casilla de su oponente, de la que podrá capturar las semillas; en tal caso, el espacio de donde se tomaron las semillas se deja siempre vacío. No habrá captura si la última semilla cae en un espacio propio.



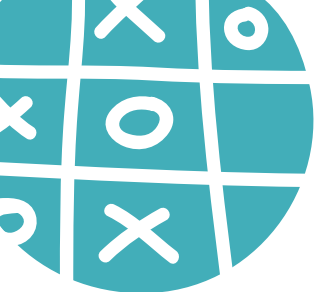


Mancala

Después de capturar semillas, ninguno de los contendientes puede realizar una jugada que provoque que su contrincante se quede sin semillas de su lado del tablero y, por lo tanto, se vea imposibilitado a continuar el juego. Si el jugador no tiene otra opción, se realiza la jugada con sus capturas correspondientes, y el juego termina; las semillas restantes son ganadas por el jugador que dejó a su contrincante sin semillas de su lado. El juego termina cuando todos los espacios del jugador en turno están vacíos y ya no puede tomar piezas. Toca el turno entonces al contrincante y los espacios de éste tienen tal cantidad de semillas que al moverlas no llegan a los espacios de su oponente. El jugador que obtiene más semillas es el ganador.

MATERIAL

Lentejas y tableros.



Splash

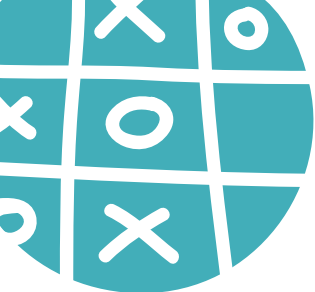
TÍTULO	SPLASH
TIPO DE JUEGO	Juego de pruebas.
PARTICIPANTES	25 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	60 minutos.
DESARROLLO	<p>Los participantes se dividirán en grupos de 8 personas. Tendrán que ir pasando por pruebas aleatoriamente. Las pruebas serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se les hará preguntas y si las fallan se les tirará a la piscina (si no hay piscina se les mojará).- Se colocará un voluntario con un paraguas y se le tirará agua por encima. Los demás tendrán que recoger el agua que caiga con un vaso sujetado con la boca.- Tendrán que llenar una botella de agua con vasitos pequeños y llevándolos con la boca. El educador podrá molestarlos para intentar que se les caiga el agua transportada.- Se les reparte una raqueta a cada uno y tienen que conseguir cazar los globos que lance el educador.- Globo caliente: Se realizarán preguntas sobre datos concretos y cifras sujetando un globo de agua que irá aumentando su tamaño al estar cogido a una manguera mediante precinto. Cuando se acierte la pregunta puede pasar el globo a otra persona. Y así sucesivamente hasta que explote.
MATERIAL	Globos, mangueras, raquetas, vasos, botellas, paraguas y agua.

Súper Olimpiadas



TÍTULO	SÚPER OLIMPIADAS
TIPO DE JUEGO	Juego de pruebas.
PARTICIPANTES	30 participantes.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	45 - 60 minutos.
DESARROLLO	<p>Se dividirá individualmente todo el grupo. Los participantes tendrán que pasar unas pruebas para ganar. Algunas pruebas serán individuales y otras colectivas (esto no lo sabrán los participantes). Habrá 5 pruebas, colocadas en forma de camino. Las 2 primeras serán individuales, la 3ª por parejas, la 4ª en grupos de 4 y la 5ª de todo el grupo junto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La primera prueba consistirá en: lanzamiento de hueso de oliva. Ganará el que más lejos lance el hueso con la boca. - La segunda prueba será una carrera de figuras, ganará el que la haga en menos tiempo y más estilo. Ej: correr a la pata coja, como un cangrejo, como una rana, de espaldas... - La tercera prueba: se formarán parejas y cada pareja tendrá una pelota. Se tendrán que pasar la pelota entre ellos y cada vez a más distancia (2 pasos hacia atrás). Cuando se caiga la pelota se quedarán en el sitio quietos. La pareja que más lejos acabe ganará. - La cuarta prueba: se juntarán en grupos de 4 y tendrán que contar una historia inventada por el educador unidos con pita por la muñeca de forma que se queden en fila y no en un círculo cerrado. - La quinta prueba: consistirá en llenar entre todo el grupo una botella de 2 l de agua. El agua se transportará agarrando vasos de plástico con los dientes a través de un recorrido.
MATERIAL	Olivas con hueso, pelotas, pita, una botella de 2 l de agua y vasitos de plástico.
VARIANTES	En la primera prueba se puede hacer un lanzamiento de zapatilla. En la última prueba una pirámide, un nudo humano...

Topo vs Rey



TÍTULO	TOPO vs REY
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	30 participantes.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	60 minutos.
DESARROLLO	<p>Se divide a los participantes en grupos. Cada grupo tendrá asignada una palabra que tendrán que adivinar, al final del juego, a través de las pistas que conseguirán en las pruebas. Cada grupo está formado por un rey (Jesús), un topo (Judas) y por el resto de discípulos.</p> <p>Nadie sabe quién es el topo, y sólo éste sabe quién es el rey. El educador de cada prueba sólo dará la pista sobre la palabra al componente del grupo que mejor la realice. El objetivo del rey y de los discípulos es hacer la prueba lo mejor posible para conseguir la pista antes que el topo, a su vez, éste, que juega con la ventaja de saber contra quien compite, intentará lo mismo para su beneficio. Al final del juego se reúnen todos juntos, el rey y el topo competirán por ganarse la confianza de los discípulos para que éstos le digan las pistas que han conseguido. El educador (simulando el Juicio de Sanedrín) preguntará primero al topo si sabe de qué palabra se trata. En caso afirmativo, finalizará el juego; si no lo sabe, se le preguntará al rey. Si éste lo sabe ganan el rey y los discípulos, si no lo sabe perderán todos.</p> <p>PRUEBAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jugar a los bolos a lo Grand Prix. 2. Rellenamos globos con un poco de arroz, repartimos un globo por niño y tienen que conseguir encestar los globos en una caja. El primero que lo consiga gana. 3. Eliminatoria de tirar rotulador con nariz. 4. Circuito por tramos (cada tramo una cosa) cronometrado, el que lo haga en menos tiempo gana. 5. Estirar cuerda. 6. Lo ha creado Dios, lo ha creado el hombre, lo ha creado el hombre pero Dios no quiere que esté eliminando a quien se equivoque.



Topo vs Rey

Palabras: advertir para orientar a los niños que todas son sustantivos:

1. Grupo 1-Juicio(culpable, justicia, razón, verdugo, valorar, coartada)
2. Grupo 2-Traición(decepción, 30 monedas, complot, 3 veces, engaño, ahorcado)
3. Grupo 3-Pasión(entusiasmo, lloro, sufrimiento, Cristo, camino, cruz)
4. Grupo 4-Monedas(trueque, Dracma, metal, ambición, tío Gilito, midas)
5. Grupo5-Gallo(Espagueti, chulo, amanecer, despertar, jefe, plumas)
6. Grupo 6-Monte(cabras, verde, apellido, senderismo, cima, natural)

MATERIAL

Pelota, rotulador, caja, arroz, globos, cuerda, cronómetro.

VARIANTES

Se puede cambiar las pruebas o las palabras según considere el educador. O incluso cambiar la dinámica para adaptarla a la del campamento.

Ping Pong Puff



TÍTULO PING PONG PUFF

TIPO DE JUEGO Juego de distensión.

PARTICIPANTES 2 participantes por partida estándar.

TIEMPO Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.

DURACIÓN 20 minutos.

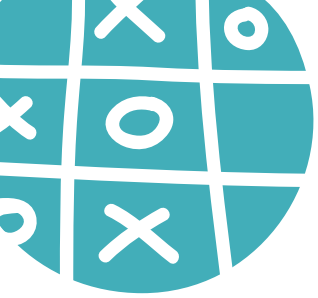
DESARROLLO Se divide a los participantes en 2 equipos. Un voluntario de cada equipo se colocará a cada lado de la mesa, de forma que estén enfrentados. Habrá una pelota de ping pong en cada extremo de la mesa. Cada jugador tendrá que soplar hasta conseguir que su pelota caiga al suelo por el extremo contrario. Se irán haciendo varias rondas hasta que participen todos.

MATERIAL

- Mesa.
- Pelotas de Ping Pong.

VARIANTES

- Jugarán por parejas
- Sólo jugar con una pelota
- Pueden haber jugadores que incordian, colocados a lo ancho de la mesa, cuya función sea obstaculizar el ritmo del juego.



El Radar

TÍTULO	EL RADAR
TIPO DE JUEGO	Juego para mantener la atención.
PARTICIPANTES	6 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	25 minutos.
DESARROLLO	Se tapan los ojos de los jugadores, y el educador coloca a cada uno en las esquinas del sitio donde estemos jugando. Se deja en el suelo un objeto (como un reloj) que produzca un sonido y a poca distancia la pañoleta, los niños deben buscarla siguiendo el sonido del reloj, pero sin tocarlo. Ya que la finalidad es encontrar la pañoleta. Quien antes la encuentra gana.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">- Pañoleta.- Campana, cascabel, metrónomo...- Pañuelos para tapar los ojos.
VARIANTES	Se pueden introducir varios sonidos (una radio, un móvil, un juguete) para asociar a cada niño uno de ellos y una pañoleta.

Si Pestañas No Piensas



TÍTULO	SI PESTAÑEAS NO PIENSAS
TIPO DE JUEGO	Juego de conocimiento.
PARTICIPANTES	10 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	15 minutos.
DESARROLLO	<p>Se harán 2 equipos que tienen que contestar preguntas que les haga el educador a modo de relevos, compitiendo por equipos. Se colocarán en fila viéndose las caras.</p> <p>El tiempo que tendrán para pensar y contestar dependerá del compañero que tenga justo al lado derecho. De modo que el tiempo que aguante sin pestañear el compañero, será el tiempo que tendrá para pensar la respuesta.</p>
MATERIAL	- Preguntas escritas y lista para formular.
VARIANTES	Se puede variar incluyendo la variable "puntos", 2 puntos si lo acierta el que toca, 1 punto si lo acierta con la ayuda de los compañeros de su fila y -1 puntos si no aciertan. Quien llegue a 20 puntos gana y le pondrá una prueba al equipo perdedor.

Push Up the Balloon



TÍTULO	PUSH UP THE BALLOON
TIPO DE JUEGO	Juego de presentación.
PARTICIPANTES	10 - 20 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	15 minutos.
DESARROLLO	El educador numera previamente a los participantes y estos se colocan sentados en círculo de forma que uno de ellos esté en el medio. Éste dirá su nombre, lanzará el globo para arriba y dirá el número de uno de sus compañeros. El que tenga ese número, hará lo mismo que el anterior, antes de que el globo caiga al suelo dejando el sitio libre para el que estaba en el medio.
MATERIAL	- Globos inchados.
VARIANTES	Se juega con las mismas normas que antes pero con la variante de que durante el proceso se acumulan los nombres. El participante que se equivoque se eliminará automáticamente.

Tinieblas



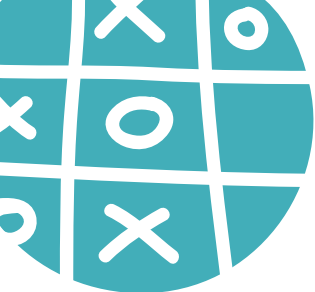
TÍTULO	TINIEBLAS
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	15 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 minutos.
DESARROLLO	<p>El educador explicara el juego a los participante y elegirá de entre todos un voluntario. El educador y el voluntario salen del aula. El resto del equipo bajara las persianas o tapara las ventanas con telas, cuando terminen se dispondrán a esconderse por la sala. Posteriormente el voluntario entrara en la sala que se encontrara en penumbra e intentara pillar a un participante. Cuando este pille a una persona la intentara reconocer tocándola cara y el pelo. Si esta acierta y confirma que es el participante que está siendo reconocido se encienden las luces y se termina la ronda. Solo entonces la persona reconocida será la voluntaria para salir y se vuelve a empezar.</p>

Tingo Tango



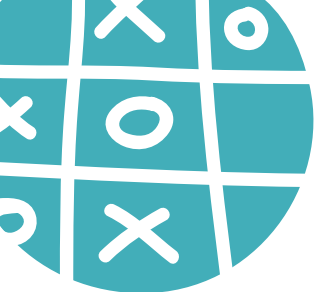
TÍTULO	TINGO TANGO
TIPO DE JUEGO	Juego de cohesión.
PARTICIPANTES	30 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	15 minutos.
DESARROLLO	Todos los participantes se colocarán en parejas. Formando dos filas enfrentadas los miembros de cada pareja se separará de la misma alrededor de cincuenta metros, de forma que quedará cada participante separado cincuenta metros de su pareja uno a uno. Posteriormente al grito de la palabra "Tango " los participantes deberán correr para alcanzar a su pareja abrazarse y sentarse en el suelo. La última pareja que se abraza y se sienta queda eliminada y puede tomar la función de árbitro o de animador.
VARIANTES	Pueden haber variaciones en la forma de dar la salida, "Tingo, Tingo, Tingo, Tingo... Tango"; para despistar, "Tingo, Tingo, Tingo, Tingo... Tengo", "Preparados, listos ya", "Uno, dos y... tres". Siendo el primero de los ejemplos el único válido para efectuar la salida.

Pañuelo Circular



TÍTULO	PAÑUELO CIRCULAR
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	20 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	20 minutos.
DESARROLLO	<p>Se trata de una versión modificada del pañuelo original. El educador divide el grupo en 2 equipos. El educador repartirá números que coincidan en ambos equipos, o dejará que lo hagan los participantes. Cuando finalicen la asignación se colocarán en círculo de manera salteada y en el centro del círculo un pañuelo, tela u objeto de nuestra elección.</p> <p>Cuando el educador diga un número los participantes que tengan ese número deberán correr por el exterior del círculo en el mismo sentido y al acercarse a su puesto inicial deberán entrar al círculo por debajo de las piernas del compañero siguiente. El primero que consiga el pañuelo u objeto gana un punto para su equipo.</p>
MATERIAL	-Pañuelo o tela.

Ameba



TÍTULO	AMEBA
TIPO DE JUEGO	Juego de distensión.
PARTICIPANTES	30 participantes.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	10 minutos.
DESARROLLO	<p>Todos los participantes se situarán en el momento de la explicación definiendo una circunferencia. El juego presenta mucha libertad de movimiento y autonomía, las personas irán moviéndose en un espacio delimitado de unos cuarenta metros cuadrados, irán representando una especie animal con sonido y gesto. Cuando se topen con alguien de su misma especie animal deberán retarse individualmente a piedra papel o tijera, el ganador de este encuentro evolucionará hasta la especie siguiente y el perdedor involucionará hasta la especie más baja en la escala que definimos a continuación:</p> <p>Ameba Cangrejo Conejo Mono Persona Extraterrestre.</p> <p>De este modo, si dos conejos se retasen uno evolucionaría a mono y el otro involucionaría en ameba. Del mismo modo si un Cangrejo pierde también involuciona a Ameba. No se pueden crear duelos entre especies diferentes. La primera persona que llegue a extraterrestre gana la partida.</p>
VARIANTES	Se pueden introducir nuevas especies pero se recomienda en ese caso crear una tabla o cartulina donde aparezca la jerarquía, sobre todo para los más pequeños.



talleres

Encontraréis cada uno de los talleres que se vayan realizando con un formato común a todos ellos. Cada taller que se vaya realizando se irá colgando de manera individual, ya que cada centro puede elaborar los suyos propios y enviarlos y hacerlos extensibles a todos los miembros del movimiento.

Cada taller se presentará en una ficha como la que se muestra a continuación:

Fichas

En las fichas correspondientes a cada taller podemos encontrar el nombre del taller, el uso que podemos darle para integrarlo en nuestras actividades, la dificultad (numeración del 1 al 5, siendo el 1 la mínima dificultad y 5 la máxima, pero con paciencia todos se pueden realizar). También se puede ver el material necesario para su realización y una breve explicación del desarrollo del taller y las imágenes con los pasos.



talleres

001. Piruletas de Goma Eva.
002. Pulsera de tubo de plástico e hilo.
003. Pulsera de chapas.
004. Marionetas de fieltro.
005. Portavelas.
006. Monedero de Goma Eva.
007. Flores de papel de seda.
008. Creación de una ventana al mar.
009. Flores con cartón de huevos.
010. Construcción de un farolillo.
011. Insecto pinza.
012. Tres en raya.
013. Bolsa ranita.
014. Móvil de acetato.
015. Pin Gominola.
016. Corona de Adviento.
017. Globo Ventosa.
018. Pom-Pon.

Pin Piruleta

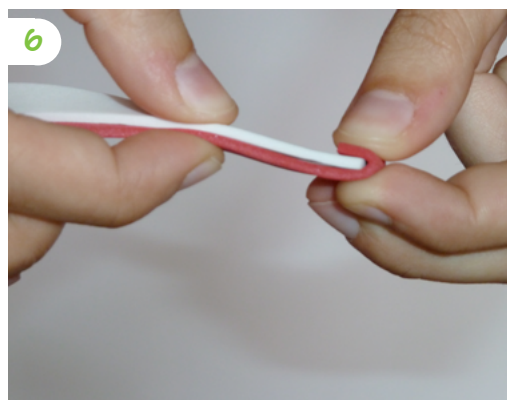
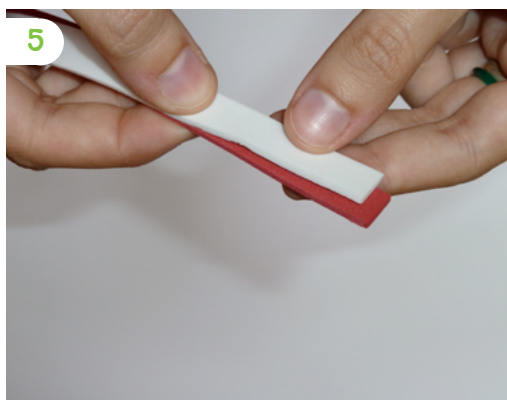
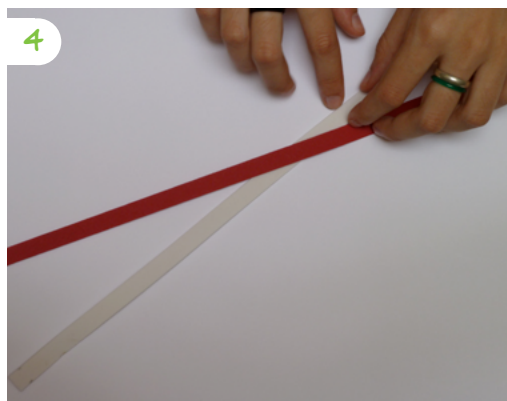


TÍTULO	PIN PIRULETA
USO	- Se puede utilizar para colocarlo en la pañoleta, en la mochila del colegio ...
DIFICULTAD	Baja.
TIEMPO	Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	10 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Láminas de goma Eva de 2 colores (2 tiras de 1x30 cm para cada piruleta). - Palos de brocheta de madera (1 por taller). - Imperdibles (1 por taller). - Tijeras. - Cúter. - Regla. - Pistola de silicona. - Cinta de lazo de colores varios. (20-25 cm/piruleta).
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cortar la goma Eva en tiras de 1 cm de grosor y largo la dimensión de la lámina (es importante cortarlas con cúter para que quede totalmente recto, con ayuda de una regla de metal o similar). Necesitaremos 2 tiras por piruleta, que tienen que ser de la misma dimensión. 2. Poner una tira sobre otra y enrollar en espiral (si se pone blanco mejor por dentro para que no se ensucie). 3. Cuando ya está el rollito, coger el palo de madera y clavallo (tiene que quedar sujeto). 4. Cortar el palo sobrante con las tijeras. 5. Cortar un trozo de cinta de 20-25 cm y hacer un lazo. 6. Pegar el imperdible con la pistola de silicona (cuidado que puede quemar, mejor con ayuda del educador).



Pin Piruleta

IMÁGENES DE LOS PASOS





Pin Piruleta



Pulseras Tubo Plástico e Hilo



TÍTULO PULSERAS TUBO PLÁSTICO E HILO

USO Pulsera para decorar o regalar.

DIFICULTAD Baja.

TIEMPO Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.

DURACIÓN 20 minutos.

MATERIALES

- Tubo de plástico transparente (dos tamaños, uno será la pulsera y el otro el cierre).
- Hilos de colores.
- Palos de brocheta de madera (1 por niño).
- Tijeras.
- Platos de plástico.
- Aceite de girasol.
- Papel de cocina.

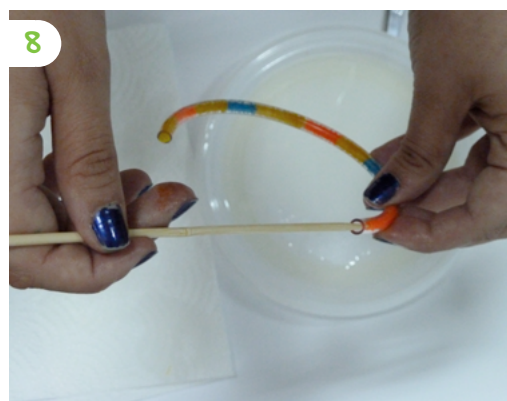
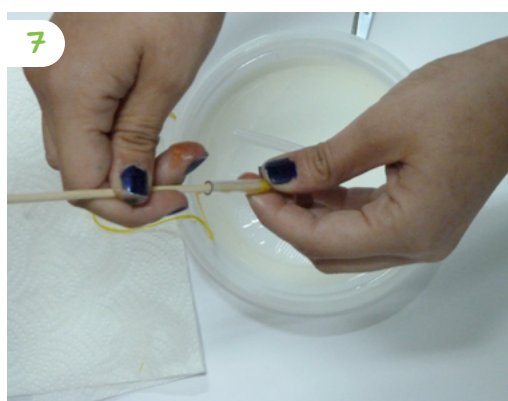
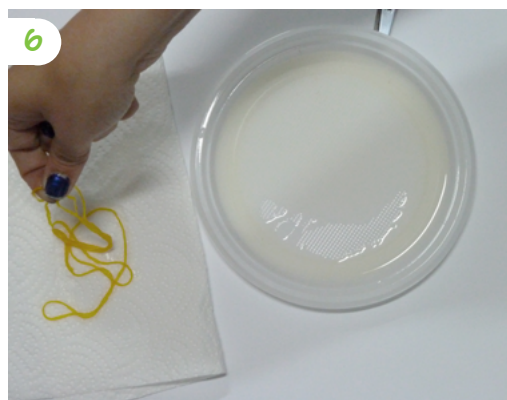
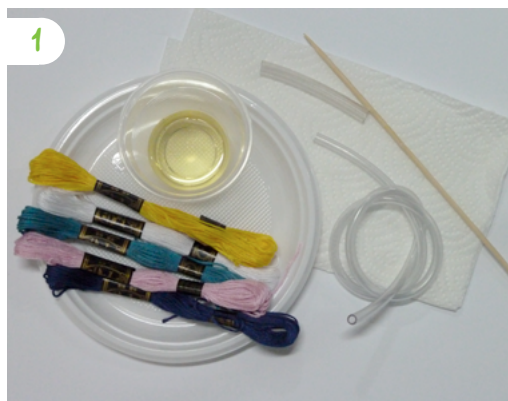
DESARROLLO

1. Cortar el tubo (fino) a la medida de la muñeca de cada niño.
2. Poner aceite de girasol en los platos, y se reparte a cada niño una servilleta y un palo de brocheta.
3. Cortar los hilos según la parte de pulsera que se quiera de ese color.
4. Meter el hilo en el aceite y sacarlo, colocarlo sobre la servilleta para que se empape parte del aceite.
5. Con ayuda del palo de broche introducir el hilo por el tubo, hasta conseguir que quede compacto.
6. Cortar trozos de hilo e introducirlos en el tubo hasta llenarlo por completo.
7. Para acabar cortar un trozo de tubo (grosso) de unos 2,5 cm que cerrará la pulsera.



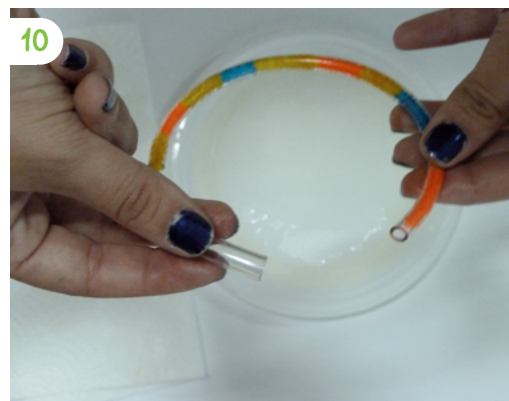
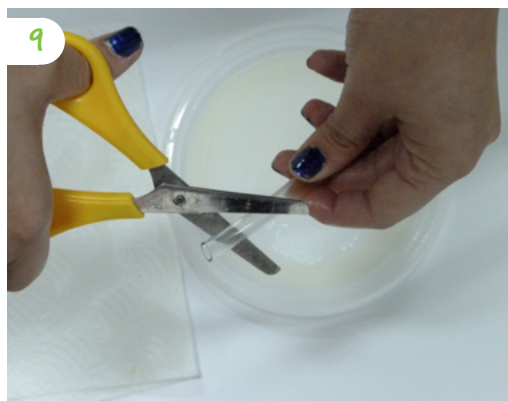
Pulseras Tubo Plástico e Hilo

IMÁGENES DE
LOS PASOS





Pulseras Tubo Plástico e Hilo



Pulseras de Chapas

TÍTULO

PULSERAS DE CHAPAS

USO

Unas bonitas pulseras que podrás ponértelas en la muñeca o regalárselas a tus amigos.

DIFICULTAD

Media.

TIEMPO

Identidad, Experiencia y Estilo

DURACIÓN

15 minutos.

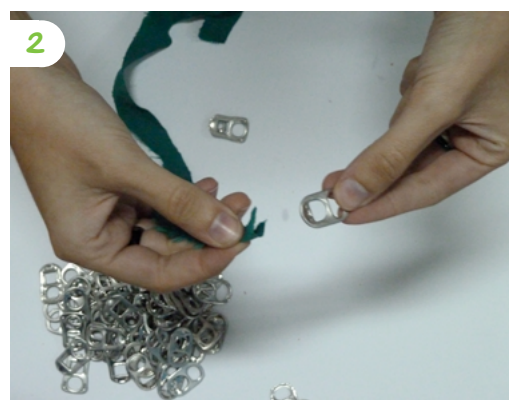
MATERIALES

Tela, tijeras, chapas de lata de refrescos.

DESARROLLO

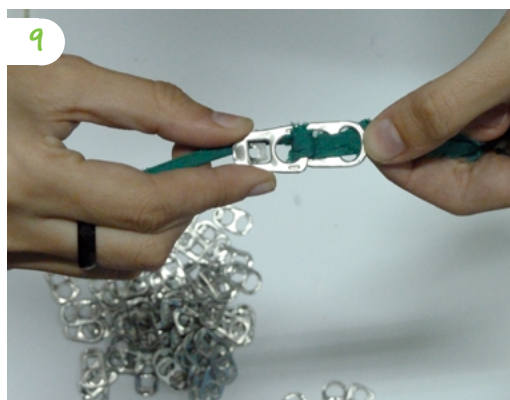
1. Cogemos el lazo por una de las chapas.
2. Cuando hayamos el lazo por el hueco entre las dos chapas lo tensamos bien fuerte, tirando del lazo fuerte para que quede estirado.
3. A continuación volvemos a pasar el lazo por la siguiente chapa y volvemos a estirar para que se tense.
4. Repetimos el proceso varias veces hasta conseguir el tamaño de la pulsera que queramos.

IMÁGENES DE LOS PASOS





Pulseras de Chapas



Marionetas de Animales

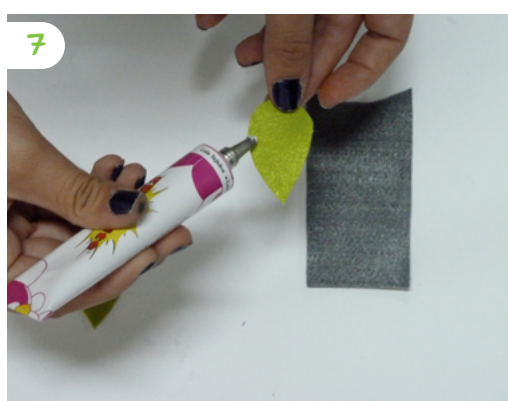
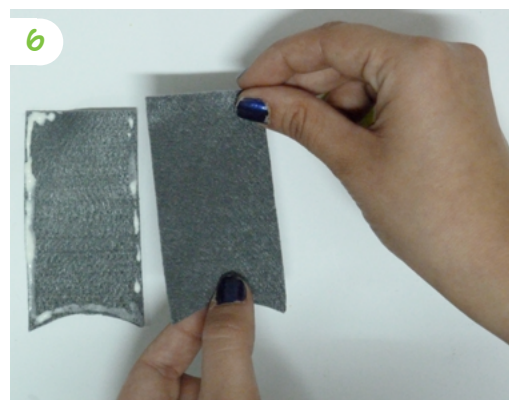
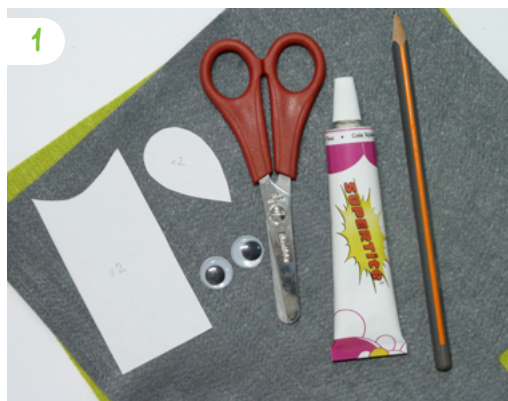


TÍTULO	MARIONETAS DE ANIMALES
USO	Marionetas para jugar o contar una historia.
DIFICULTAD	Baja.
TIEMPO	Pacto, Identidad y Experiencia.
DURACIÓN	1 hora.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Feltro de colores varios. - Plantillas. - Lápices. - Tijeras. - Pegamento universal para tela. - Ojos de plástico.
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elegir la marioneta a realizar, coger las plantillas y dibujar las piezas sobre el fieltro del color correspondiente. 2. Recortar todas las partes (empezar por la base). 3. Una vez recortada las piezas base de la marioneta coger una y pegarle todos los detalles hechos en fieltro como los alas, pico (según el modelo elegido). 4. Pegar los ojos de plástico con el pegamento universal. 5. Cuando ya esté completo pegar la parte delantera de la marioneta a la trasera. Se debe pegar por el borde dejando la parte de abajo abierta.
VARIANTES	También se puede hacer con bayeta en vez de fieltro, y cosido en vez de pegado.



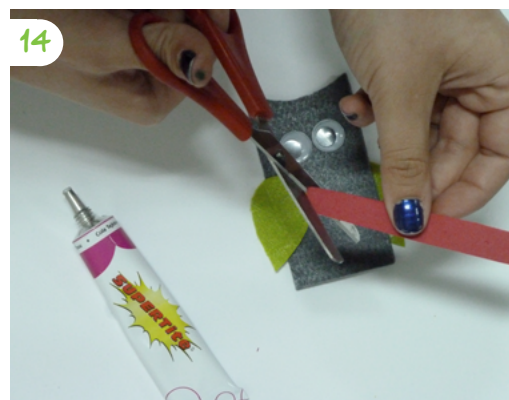
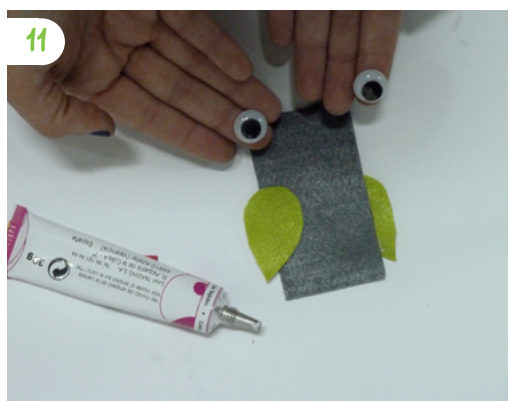
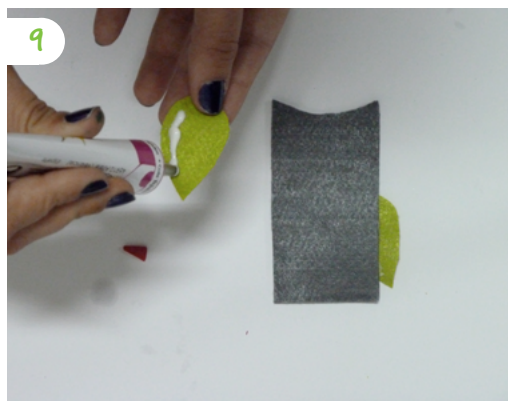
Marionetas de Animales

IMÁGENES DE
LOS PASOS





Marionetas de Animales



Portavelas



TÍTULO	PORTAVELAS
USO	Para Navidad, que los niños se lleven la luz a casa y la pongan junto al Belén.
DIFICULTAD	Baja.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	45 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Vasito de cristal de yogurt/postres o tarrito con dimensiones similares. - 1 vela por cada vasito. - Papel de seda de colores varios. - Cordón de colores. - Bolas de madera de colores. - Tarjetita con mensaje. - Cola blanca mezclada con agua. - Vasos de plástico. - Pinceles. - Tijeras.
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repartir a los niños el papel de seda según los colores escogidos, y cortar con la mano o con las tijeras con dimensiones y formas a elegir. 2. Con el pincel aplicar la cola (mezclada con agua) sobre el vasito de cristal e ir pegando los trozos de papel de seda. (es importante taparlo todo, incluso el borde superior y la parte de abajo del vasito). 3. Dejar secar unos minutos. 4. Cortar un trozo de cuerda para atar la tarjetita al cuello del vasito y en los extremos de la cuerda colocar las bolitas de madera y hacer un nudo. 5. Colocar la vela en el interior del portavelas.
VARIANTES	El papel se puede cortar con la mano en cuadrados o con tijeras en tiras.



Portavelas

IMÁGENES DE LOS PASOS





Portavelas



Monederos Frutas Goma Eva

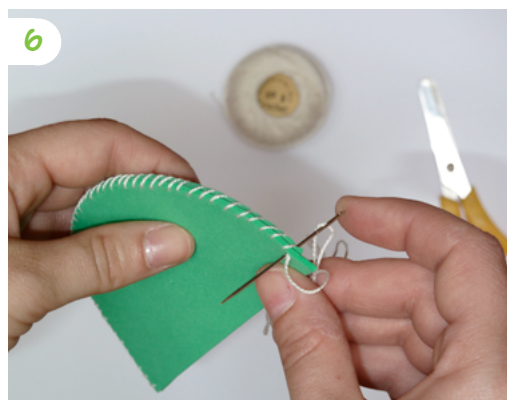
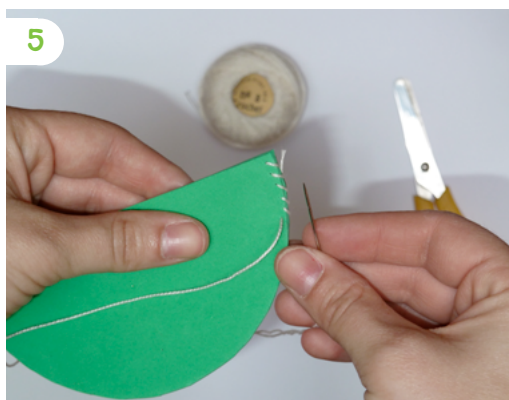
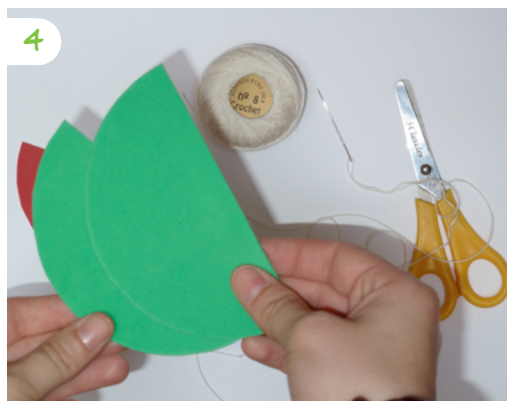
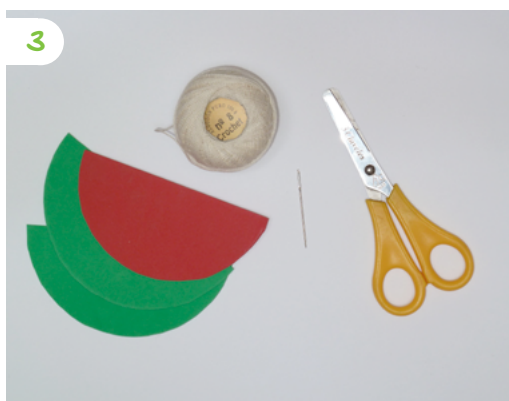


TÍTULO	MONEDEROS FRUTAS GOMA EVA
USO	Para guardar dinero.
DIFICULTAD	Alta.
TIEMPO	Experiencia y Estilo.
DURACIÓN	1h 15 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Lápices. - Plantillas. - Tijeras. - Pegamento universal. - Agujas. - Láminas de goma Eva de colores variados. - Hilos tipo de bordar o hacer pulseras. - Velcro adhesivo (2 cm/monedero).
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Una vez elegido el modelo que se quiere, coger las plantillas y dibujar sobre la goma eva las piezas necesarias y recortarlas. 2. Coger las 2 piezas que forman la base del monedero (2 círculos en la naranja y 2 semicírculos en la sandía) y con hilo y aguja coser por el borde (dejar sin coser el espacio necesario para poner el velcro). 3. Una vez cosido pegar el resto de piezas con el pegamento universal. 4. Colocar el velcro en la parte que hemos dejado sin coser.



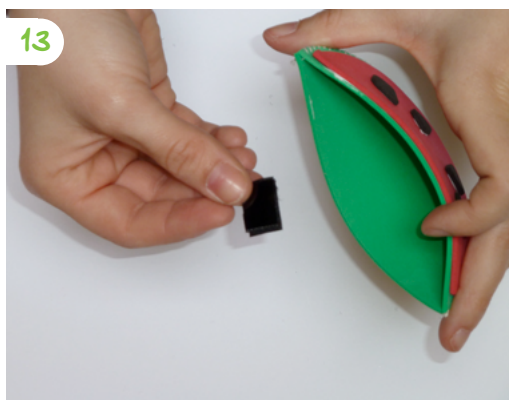
Monederos Frutas Goma Eva

IMÁGENES DE
LOS PASOS

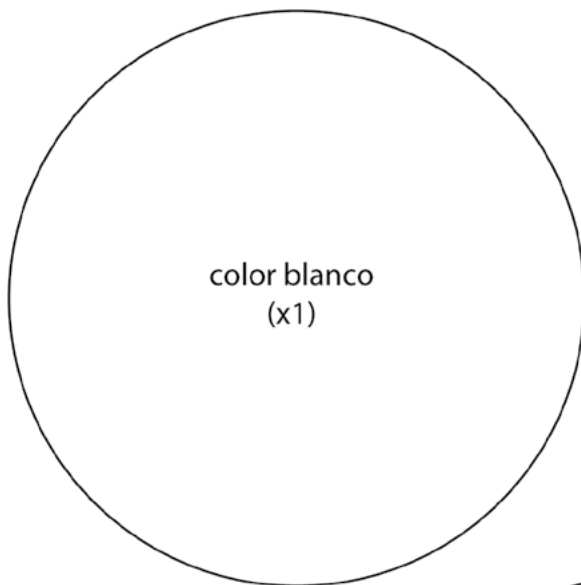




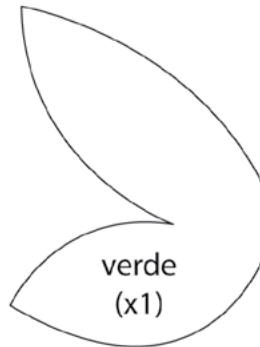
Monederos Frutas Goma Eva



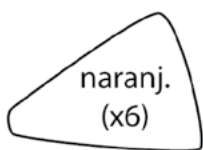
Monederos Frutas Goma Eva



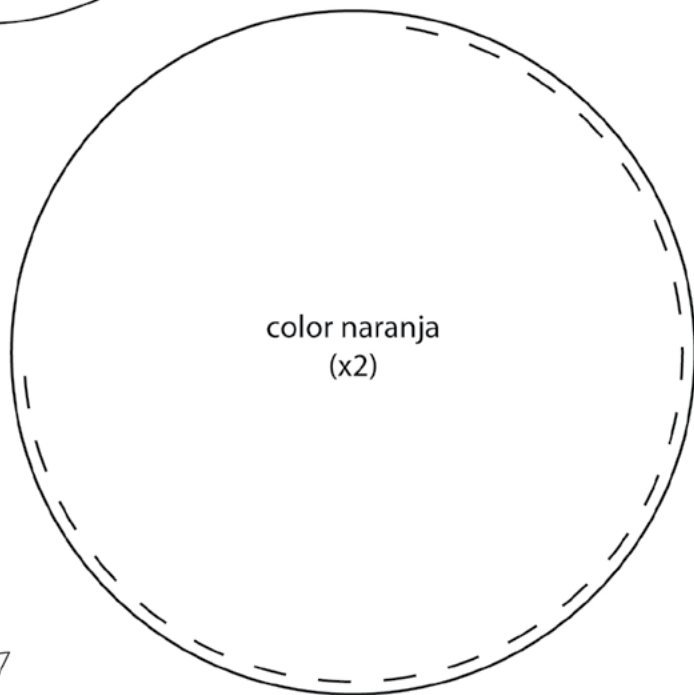
color blanco
(x1)



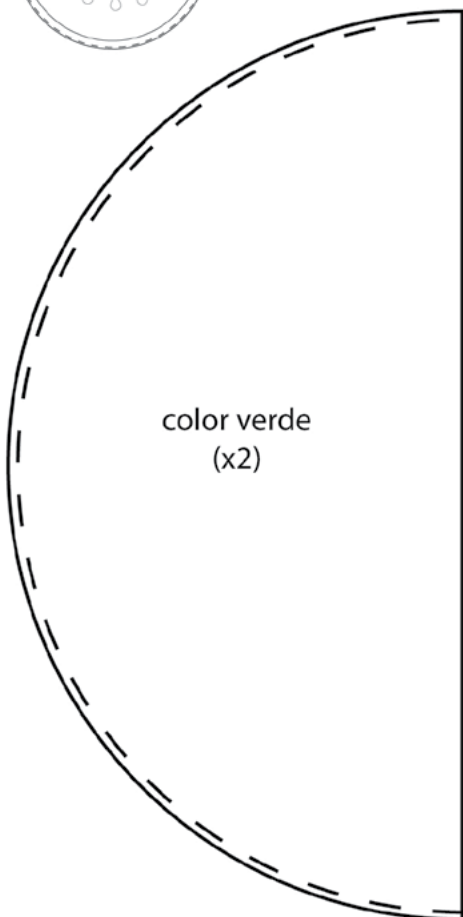
verde
(x1)



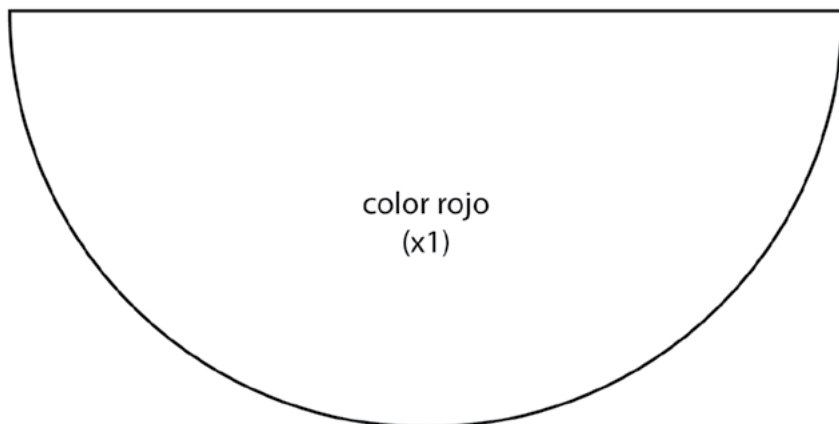
naranj.
(x6)



color naranja
(x2)



color verde
(x2)



color rojo
(x1)

Flores de Papel de Seda



TÍTULO	FLORES DE PAPEL DE SEDA
USO	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede realizar este taller con los niños para el mes de mayo, y emplearlo como ofrenda para realizarlo a la Virgen en la celebración de la eucaristía. - Se puede emplear también como regalo para la madre.
DIFICULTAD	Baja.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	10 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel de seda de diferentes colores - Tijeras - Cartulina de color verde para el tallo - Grapadora
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recortar trozos de papel de seda de unos 10 cm. 2. Juntar todos los trozos de papel de seda y doblarlos a modo de acordeón o abanico. 3. Grapar el extremo del acordeón realizado. 4. Enrollar el trozo de cartulina a modo de canutillo hueco e introducir en su interior el extremo de los trozos de papel de seda y pegarlos.



Flores de Papel de Seda

IMÁGENES DE
LOS PASOS



Ventana al Mar



TÍTULO	VENTANA AL MAR
USO	- Se puede realizar este taller en forma de dar gracias a Dios cuando se trabaje la creación con los niños.
DIFICULTAD	Baja.
TIEMPO	Pacto, Identidad y Experiencia.
DURACIÓN	1 hora y 10 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Una caja de zapatos - Folios de colores - Plastidecor - Papel de celofán azul - Papel de seda de varios colores - Tijeras, pegamento - Cutter - Papel de periódico - Lápiz o rotulador negro - Tiza de color arena - Sal
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recortar la tapa de la caja de zapatos a unos dos dedos del borde. 2. Recortar el celofán del tamaño de la tapa que se ha recortado con 1cm. extra por cada lado. 3. Pegar el papel de celofán azul en la parte interior de la tapa. 4. Forrar el interior de la caja de zapatos con folios del color deseado. 5. Coger una pequeña pelota de papel de periódico y envolverla en papel de celofán para imitar una roca del fondo marino. 6. De forma análoga, coger otra pequeña pelota de papel de periódico y envolverla con papel de seda de color morado y que sobresalga por la parte inferior. Con la parte sobrante realizar las patas del pulpo. 7. Dibujar dos ojos sobre un papel y pegarlos al pulpo. 8. A continuación, con papel de seda amarillo (con la capa azul de celofán se verá verde) se hace las algas, con tiras enrolladas, saliendo de una roca realizada con papel de seda marrón.

Ventana al Mar

9. Colocar sal sobre un folio y la pintar con tiza de color arena. Se pone pegamento sobre el fondo de la caja y espolvorear la sal, dándole aspecto de fondo marino.

10. Dibujar cualquier elemento marino que se desee en una cartulina, pintarlo y pegarlo en el fondo de la caja. Se puede incluir: peces, almejas, gambas, sirenas, buzos, estrellas de mar, calamares, pulpos, submarinos y todo lo que se os ocurra.

11. Pegar la tapa y cerrar la ventana. Decorar el exterior de la caja con bolitas de papel de seda pegadas con cola.

VARIANTES

Para adornar el exterior de la caja se pueden usar, pequeñas conchas.

IMÁGENES DE LOS PASOS





Ventana al Mar



Flores de Cartón de Huevos



TÍTULO FLORES DE CARTÓN DE HUEVOS

USO Se puede realizar este taller con los niños para el mes de mayo, y emplearlo como ofrenda para realizarlo a la Virgen en la celebración de la eucaristía.

DIFICULTAD Baja.

TIEMPO Pacto, Identidad y Experiencia.

DURACIÓN 45 minutos.

MATERIALES

- Hueveras de cartón
- Plastilina
- Témperas
- Pinceles
- Papel de seda de colores
- Pinchos (palillos chinos)
- Tijeras

DESARROLLO

1. Recortar de la huevera cuadrados individuales (2 por flor).
2. Pintar los cuadrados de huevera del color deseado con las témperas y los pinceles.
3. A cotinuación, pintar también el pincho de color verde para imitar el tallo.
4. Montar un cuadrado sobre el otro e insertar el palo por la parte inferior.
5. Colocar un poco de plastilina en el interior de la flor para que sujete el palo y otro poco en la parte inferior para reforzar.

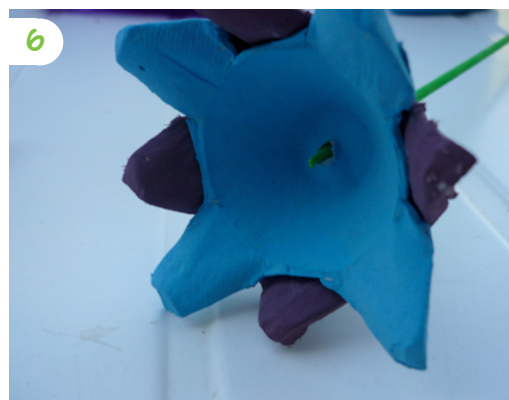
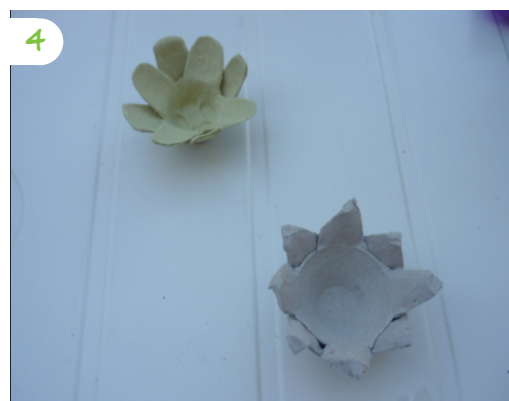
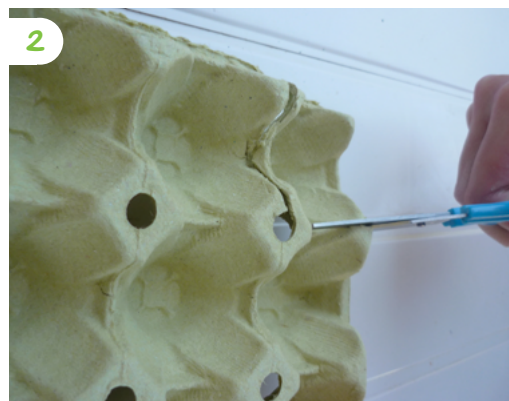
VARIANTES

- Se pude añadir diversos complementos, como una hoja en el tallo con cartulina y estambres en el interior con papel de seda de diversos colores.
- Se puede colocar la flor sobre una maceta con un vaso de café de plástico o un poco de arcilla.



Flores de Cartón de Huevos

IMÁGENES DE LOS PASOS



Construcción de un Farolillo



TÍTULO

CONSTRUCCIÓN DE UN FAROLILLO

USO

- Recoger la luz al realizar el Rito del Pacto de Equipo.
- Renovación de las promesas bautismales, después de Navidad.
- Llevar a casa la Luz de Belén.

DIFICULTAD

Media.

TIEMPO

Pacto, Identidad y Experiencia.

DURACIÓN

1 hora y 20 minutos.

MATERIALES

- Cd
- Alambre
- Tubo pvc
- Cartulina tamaño A4.
- Acetato
- Papel de seda rojo y amarillo (fuego)
- Papel de seda de otro color (decoración)
- Cola
- Plastilina
- Sal
- Tizas de colores
- Un encuadernador
- Cutex
- Regla

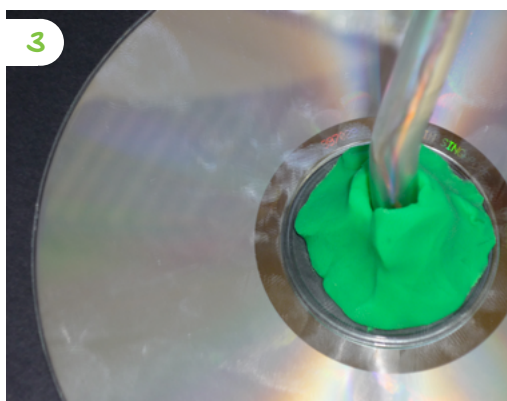
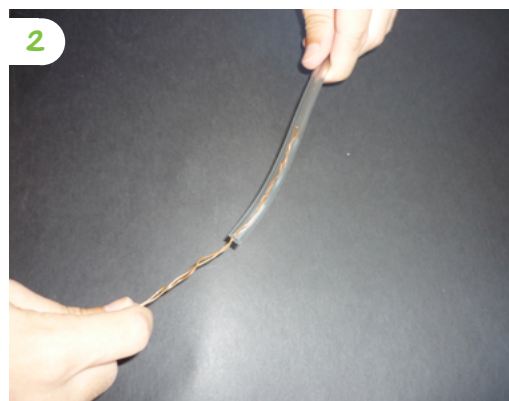
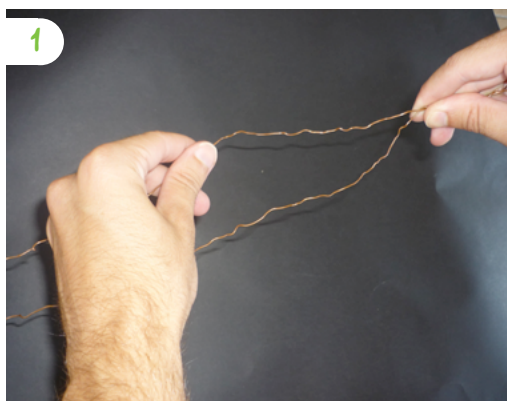
DESARROLLO

1. En primer lugar, doblar el alambre por la mitad y enrollarlo sobre si mismo para que se más resistente.
2. Insertar el alambre en el tubo, dejando sobresalir el alambre unos 10 cm por uno de los extremos.
3. A continuación, fijar el tubo y el alambre al Cd, asegurar que la parte inferior del tubo este obstruida con plastilina.
4. Rellenar el interior del tubo con la sal pintada de colores, y taponar la parte superior con un poco de plastilina.
5. Decorar la base al gusto, con plastilina y la sal que os ha sobrado anteriormente y cola.

Construcción de un Farolillo

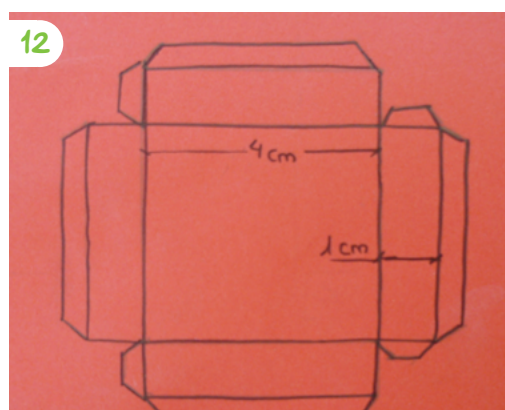
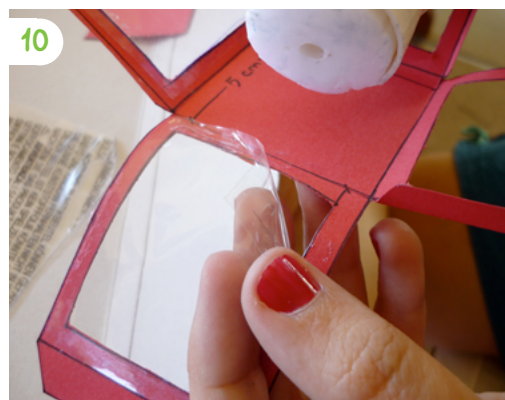
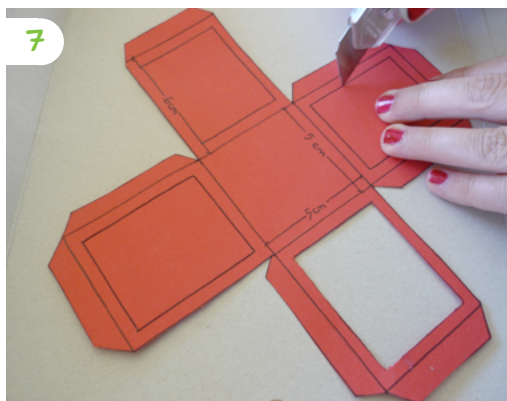
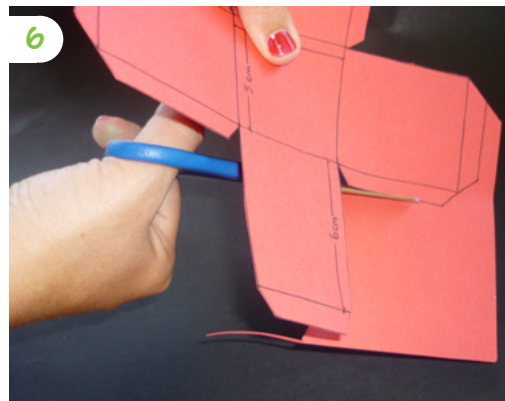
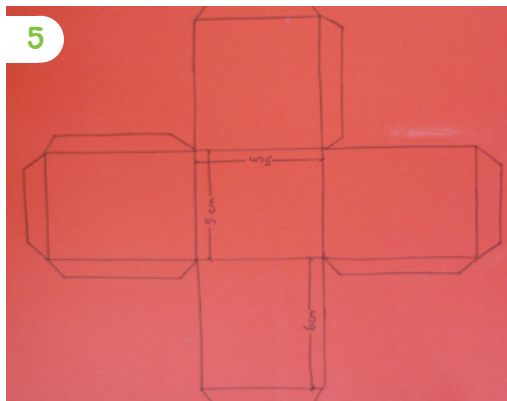
6. Seguidamente, dibujar el farol sobre la cartulina de las medidas que se muestra en la fotografía y recortar conservando las pestañas.
7. Se hacen recuadros a 0,5cm del borde y recortar el interior con el cutter.
8. Con el cuadrado que se ha recortado, recortar un cuadrado de acetato que sea ligeramente mayor.
9. Se pega estos cuadrados de acetato por la parte interior de las ventanas del farolillo.
10. A continuación, se pega las pestañas de las paredes del farolillo y lo cerramos.
11. Recortar un cuadrado más grande que la base del farolillo y hacer un agujero en medio.
12. Dibujar en la cartulina la figura que se ve en la imagen y recortar para realizar la cajita de la tapa y pegar los lados. Después se hace un agujero en medio para meter el encuadernador.
13. Recortar una tira pequeña de cartulina y unir sus extremos formando un aro, al que también realizamos un agujero para el encuadernador.
14. Unir las tres partes por medio del encuadernador de la forma que se ve en la imagen y pegar la tapa al farolillo.
15. El fuego se hace con papel de seda de colores rojo y amarillo fijados sobre un poco de plastilina al fondo del farolillo.
16. Por último, ultimar el soporte para sujetar el farolillo.

IMÁGENES DE LOS PASOS



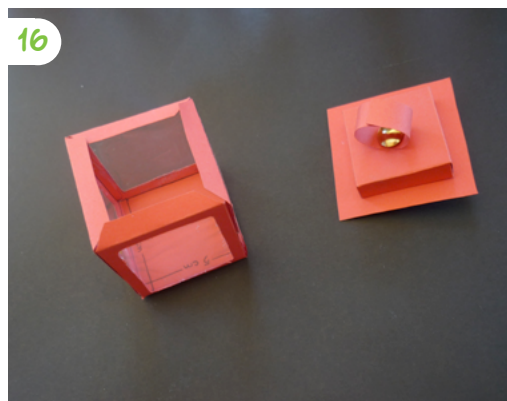
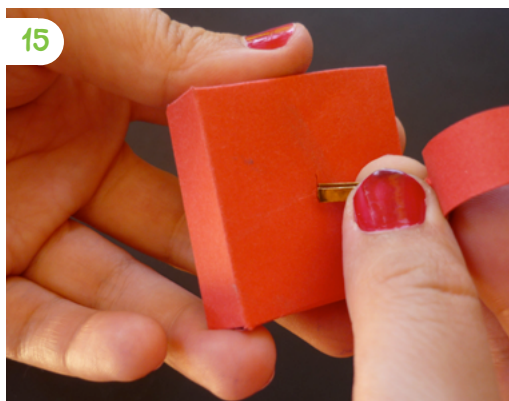
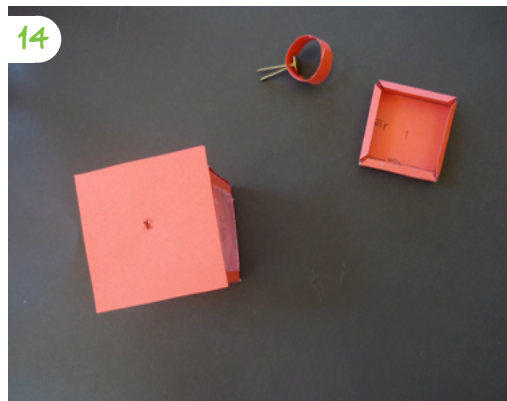


Construcción de un Farolillo





Construcción de un Farolillo



Insecto Pinza

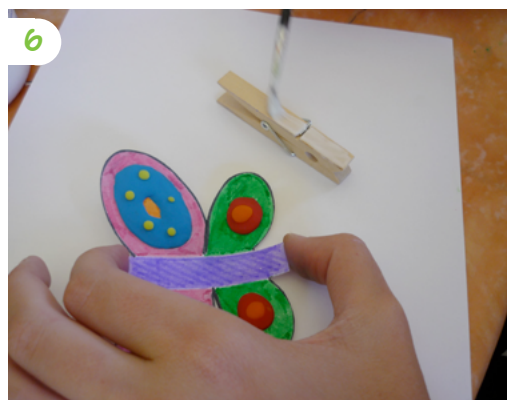
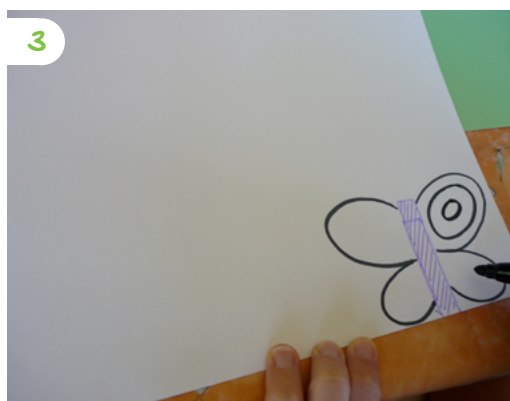


TÍTULO	INSECTO PINZA
USO	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede utilizar para que sea la mascota del equipo. - Se puede emplear como marcador de libro, en este caso la Biblia, para que todos los días en el Equipo se termine leyendo un pasaje bíblico a modo de celebración.
DIFICULTAD	Baja.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	35 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Pinzas de madera de diversos tamaños - Rotuladores - Cartulina - Tijeras - Cola - Plastilina
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colocar la pinza sobre la cartulina y dibujar el contorno con un rotulador. 2. Partir de esa base que será el cuerpo del insecto dibujar las alas de la mariposa o el resto del insecto que se desee hacer y pintarlo. 3. Recortar el dibujo realizado. 4. Decorar al gusto con plastilina y rotulador. 5. Las antenas de los insectos se pueden hacer con agujas. 6. Poner cola sobre la pinza, para que sobre ella se deposite el cuerpo del insecto.



Insecto Pinza

IMÁGENES DE LOS PASOS



Tres en Raya

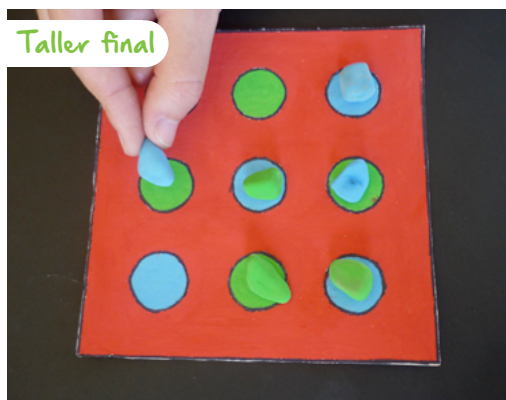
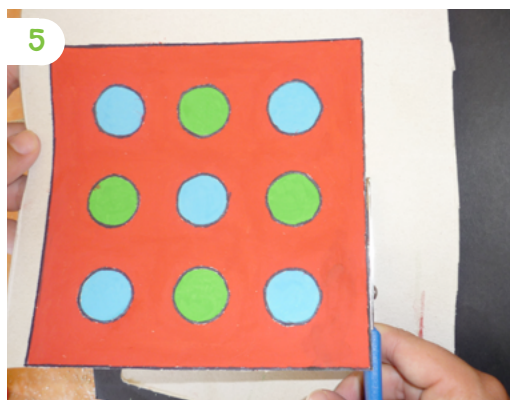
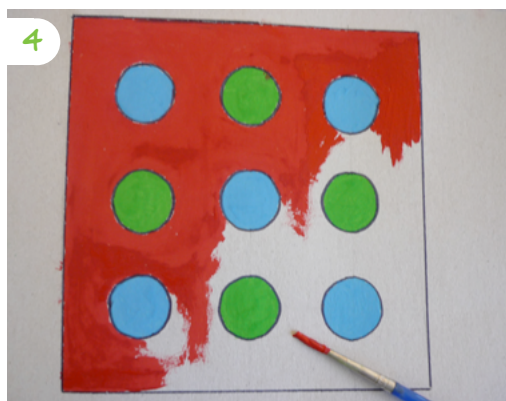
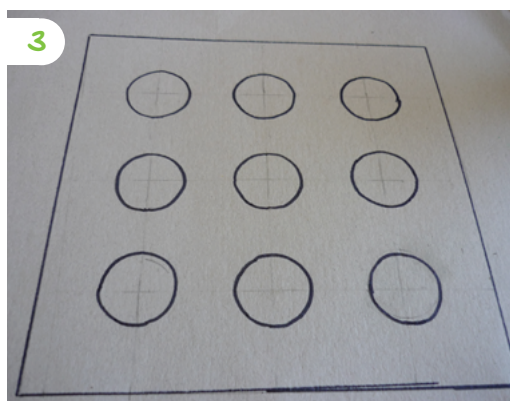
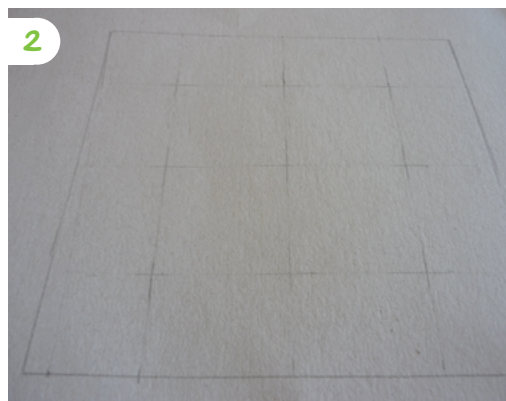
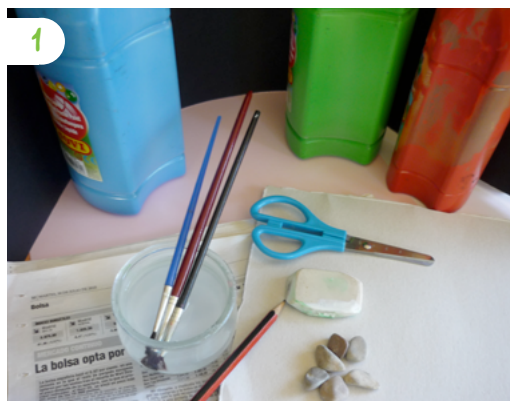


TÍTULO	TRES EN RAYA
USO	Taller que se puede emplear para trabajar los talentos que tenemos las personas (ver variantes).
DIFICULTAD	Baja.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	40 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Trozo de cartón. - Témperas. - Pinceles. - Lápices. - 6 piedras.
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recortar un cuadrado de cartón de 20 x 20 cm. 2. Dibujar en ese cartón un cuadrado de 16 x 16 cm y dividir entre tres tanto a lo largo como a lo ancho para poder dibujar los círculos donde colocar las piezas 3. Pintar el tablero del color deseado, y los círculos de otro, tal y como se observa en la figura. 4. Recortar el tablero con tijeras. 5. Pintar 3 piedras de un color y 3 de otro. 6. Comenzar a jugar.
VARIANTES	Se pueden emplear en vez de piedras, chapas con valores. De esta manera cada niño prepara 2 lotes de 3 chapas con valores que él posee, cada lote de 3 debe ser iguales y que juegue con otro compañero para intentar conseguir sus dones y así es la manera de ponerlos a disposición unos de otros.



Tres en Raya

IMÁGENES DE LOS PASOS



Bolsa Ranita

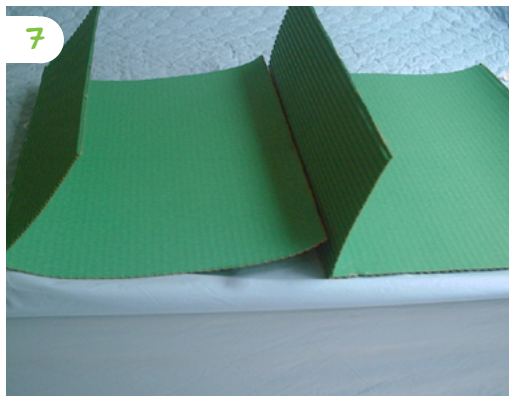
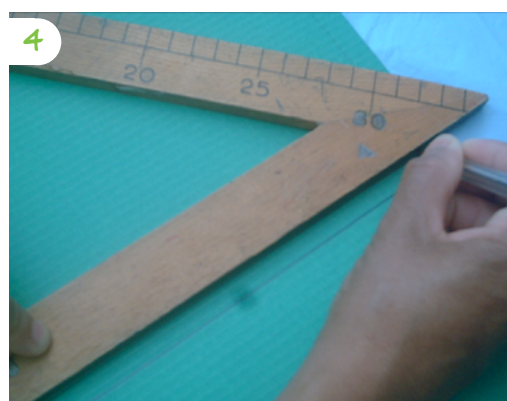
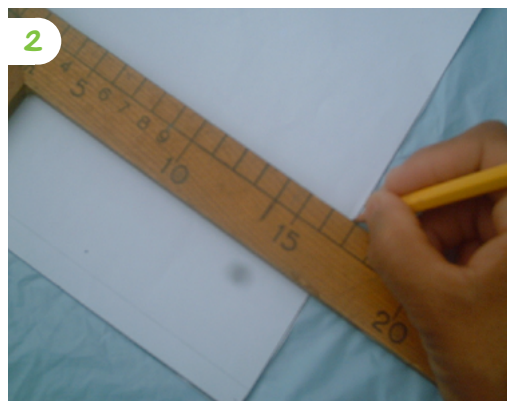
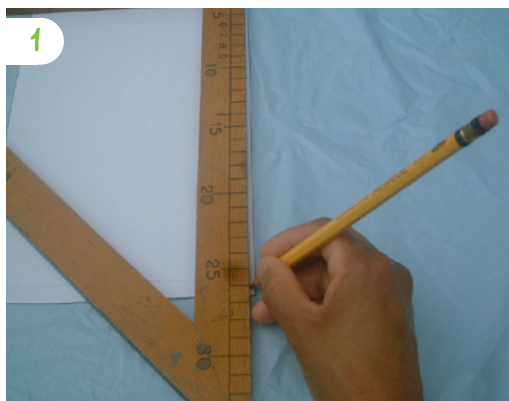


TÍTULO	BOLSA RANITA
USO	<ul style="list-style-type: none"> - Guardar objetos. - Presentación de un regalo.
DIFICULTAD	Alta.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	40 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Folios. - Cartón ondulado del color deseado o cartón de caja de cartón a la que quitarle la parte lisa y pintarlo. - Tijeras. - Regla. - Pegamento de silicona. - Materiales diversos para decorar.
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tomar un folio y marcar con una regla en el mismo 25 cm de largo y 15 cm de ancho. 2. Recortar por las líneas marcadas, obteniendo 3 piezas, una más ancha, otra alargada y otra que es la parte sobrante del folio. 3. Tomar ahora el cartón ondulado del color deseado. 4. Usar las 3 piezas de papel recortadas previamente como plantillas. 5. Recortarla el papel ondulado para obtener las tres nuevas piezas. 6. Finalmente, debemos de contar con dos cuadrados, dos rectángulos y una base para formar luego la caja. 7. Ahora procederemos a unir las diferentes partes con ayuda de silicona, adhiriendo la cara inferior del cuadrado con uno de los rectángulos. 8. Haremos lo mismo con la otra cara cuadrada y el otro rectángulo. Unimos ambas partes para que nos quede de esta manera. 9. Finalmente pegamos lo obtenido a la base con la ayuda de la silicona.



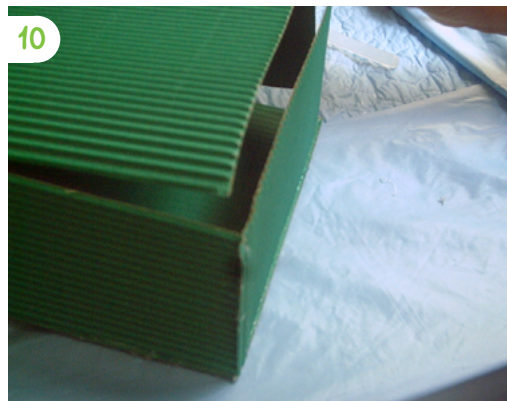
Bolsa Ranita

IMÁGENES DE
LOS PASOS





Bolsa Ranita



Móvil Acetato

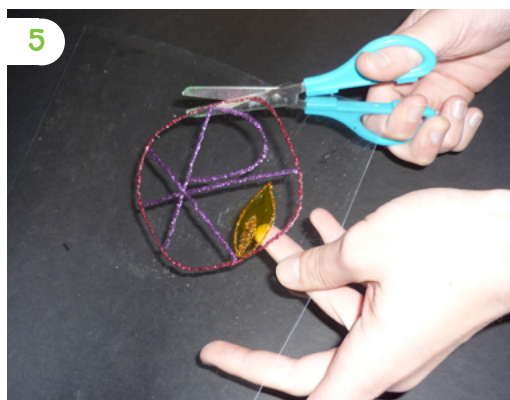
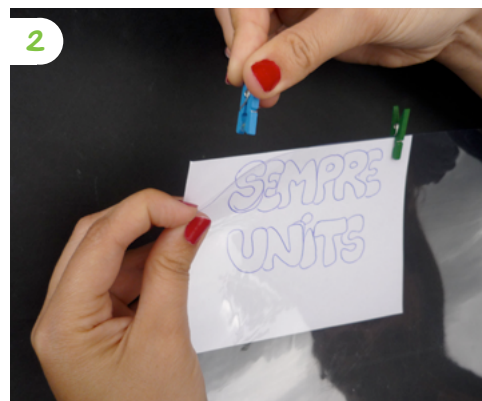


TÍTULO	MÓVIL ACETATO
USO	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede emplear a la hora de resaltar el compromiso que se ha realizado en una actividad. - También para los jóvenes de Experiencia y Estilo de Vida, se puede elaborar móviles para trabajar los signos de Identidad.
DIFICULTAD	Media.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	30 minutos (un día) + 30 minutos (otro día)
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Láminas de acetato. - Folios. - Bolígrafo. - Pintura de gel de diversos colores. - Hilo de pescar. - Pinzas. - Tijeras. - Pinceles.
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibujar en el folio los elementos que se quiere que tenga el móvil con un boli. 2. Sujetar con pinzas la lámina de acetato al dibujo realizado en el folio. 3. Con ayuda de un pincel aplicamos, poco a poco, la pintura de gel sobre la lámina de acetato, siguiendo el patrón dibujado en el folio. Seleccionando los colores al gusto. 4. Dejar reposar, hasta que la pintura de gel esté completamente seca, puede requerir hasta un día para secarse. 5. Recortar el acetato por el borde del dibujo. 6. Perforar cada acetato con una aguja imperdible, para realizar un orificio en un extremo, o en la parte superior. 7. Pasar el hilo de pescar por los orificios realizados para construir el móvil. 8. Colgar en el lugar deseado.



Móvil Acetato

IMÁGENES DE LOS PASOS



Pin Gominola

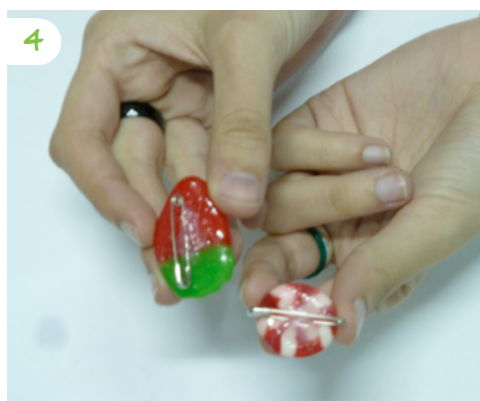


TÍTULO	PIN GOMINOLA
USO	Se puede emplear como colgante en la pañoleta, como recuerdo u obsequio. En definitiva dar un toque personal a algo, identificar y embellecer alguna prenda.
DIFICULTAD	Baja.
TIEMPO	Pacto e Identidad.
DURACIÓN	15 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Gominolas - Pistola Termofusible - Barras de Cola para la pistola - Imperdibles - Laca de uñas
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se prepara el material y se escoge para empezar una gominola 2. Lacamos la gominola elegida y enchufamos la pistola termofusible para que se vaya calentando. 3. Transcurridos 4 - 5 minutos podremos cargar la pistola y pegar el imperdible por la parte fija a la gominola. 4. Trataremos de mantener el imperdible perpendicular a la base de la gominola para que se pueda abrir y colocar en las prendas fácilmente. 5. Ya tenemos listo para usar nuestro pin.



Pin Gominola

IMÁGENES DE
LOS PASOS



Corona de Navidad



TÍTULO	CORONA DE ADVIENTO
USO	Se puede trabajar el adviento en el centro a través de este taller. Puede ser un buen recurso para preparar el nacimiento de Cristo en cada uno de los cuatro domingos que lo integran. Además se puede emplear como elemento decorativo.
DIFICULTAD	Media.
TIEMPO	Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	45 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel de periódico - Hilo de Palomar - Cinta de carroceros - Tijeras - Pinturas de los colores de Adviento (morado, verde, blanco y rojo)
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. En primer lugar se prepara el material sobre el banco de trabajo. 2. Cogemos 2 láminas de periódico y las enrollaremos sobre sí mismas. 3. Una vez enrolladas las retorceremos para que cojan forma de espiral. 4. Las uniremos entre sí por los extremos y las fijaremos retorciendo los mismos o haciendo un nudo con hilo de palomar. 5. La base de la corona debe quedar como se ve en la imagen. 6. Por otro lado cogemos una página del periódico. 7. Doblaremos hacia dentro los extremos del papel. 8. Por debajo arrugaremos el papel del paso siete, haciendo una especie de cuenco 9. Doblaremos en forma de espiral la parte de debajo del papel del paso anterior. Quedará el papel en forma de flor con un pequeño tallo. 10. Procederemos a colocar todas las flores que creamos, unas 6 u 8 en la base de la corona creada anteriormente. 11. Colocaremos la flor con el tallo rodeando la base de la corona. 12. Cortaremos un trozo de hilo de palomar de unos 12 cm 13. Fijaremos el tallo a la base con el trozo de hilo de palomar, quedando la flor en alto. 14. En la fotografía se aprecia como quedaría la corona con todas las flores colocadas y fijadas. 15. El taller se finaliza cuando se decore con la cinta de carroceros pintada del color del domingo de Adviento y colocando una vela o elemento decorativo en el interior.



Corona de Navidad

IMÁGENES DE LOS PASOS





Corona de Navidad



Globo Ventosa

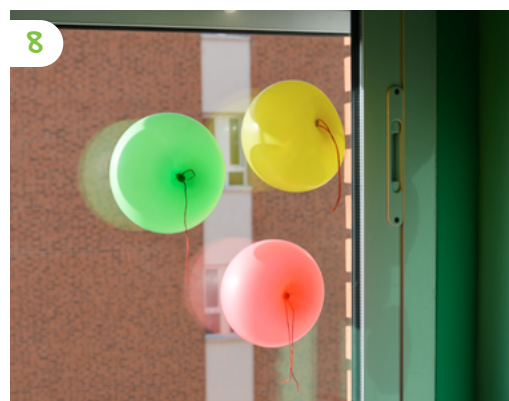
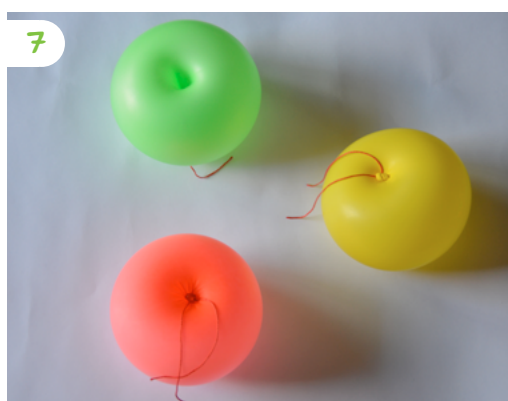
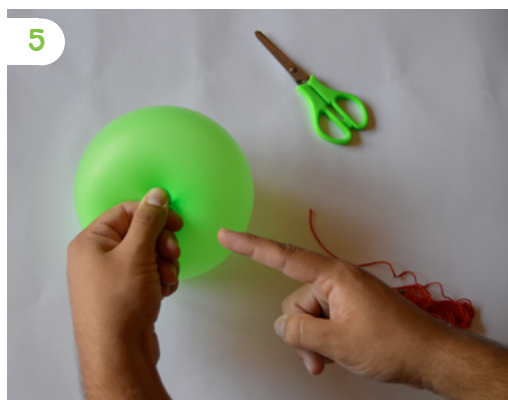
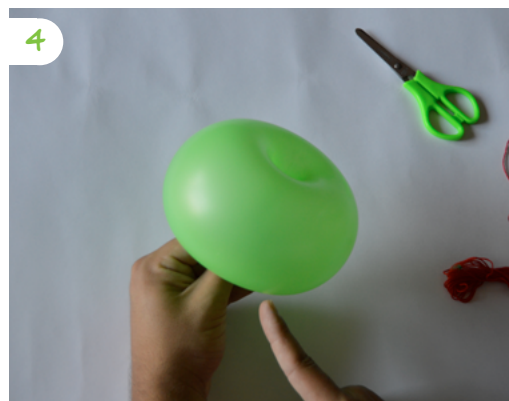
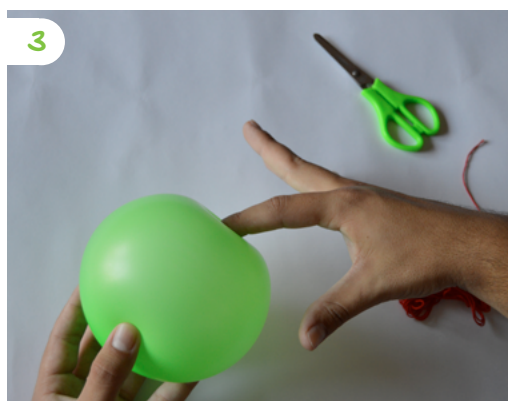
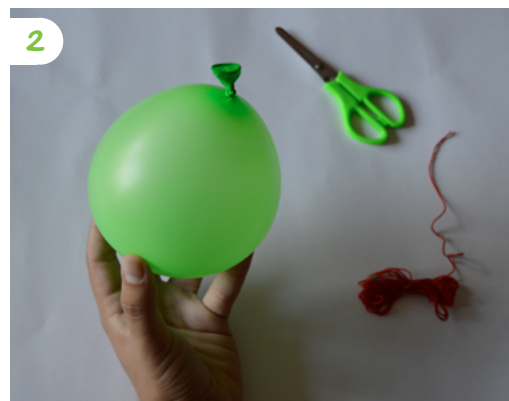


TÍTULO	GLOBO VENTOSA
USO	Para utilizar en juegos de puntería lanzando una pelota de espuma o hilo. El globo funciona como una ventosa en superficies lisas de metal, madera o cristal. También puede ser un elemento decorativo con forma de manzana para ambientaciones como Blanca Nieves o Robin Hood.
DIFICULTAD	Alta.
TIEMPO	Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	3 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Hilo de lana o de palomar - Tijeras - Globo
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preparamos todo el material sobre el banco de trabajo 2. Se coge un globo y se incha hasta que tenga un tamaño un poco superior al de un puño de adulto. 3. Hacemos el nudo y lo introducimos hacia la parte del globo opuesta. 4. Con la otra mano pellizamos el nudo por debajo y extraemos un poco el nudo. 5. Colocamos el globo como vemos en la imagen 6. Cortaremos un trozo de hilo de unos 15 centímetros y rodearemos el pellizco haciendo un nudo 7. Realizaremos otro nudo de seguridad para asegurar que el nudo no vuelve a la posición original. 8. Como vemos en la imagen. En la parte inferior queda un agujero con forma de rosquilla. 9. Se pueden hacer varias ventosas de diferentes colores, en nuestro caso hemos hecho 3 manzanas 10. Con ellas podemos realizar un juego de puntería. Al acercarlo a la superficie plana apretamos un poco el globo y lo soltamos. Quedaremos sorprendidos al ver que se adhiere perfectamente.



Globo Ventosa

IMÁGENES DE
LOS PASOS



Pom-Pon

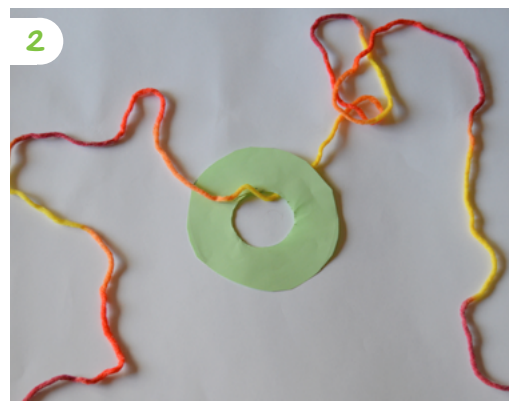


TÍTULO	POM-PON
USO	Elemento decorativo para fiestas o pelota de hilo para jugar.
DIFICULTAD	Media.
TIEMPO	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida.
DURACIÓN	45 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Lana gruesa o hilo de algodón. - Tijeras. - Hilo de palomar. - Plantillas impresas.
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preparamos el material sobre la mesa de trabajo. 2. Recortamos las plantillas y juntando dos coronas circulares las enhebramos con el hilo de lana gruesa hasta la mitad del mismo. 3. Cogemos un extremo de la lana y volveremos a enhebrar las dos coronas circulares. 4. Continuaremos dando vueltas hasta cubrir las coronas circulares completamente 5. Una vez esté completo cortaremos la lana sobrante y uniremos los dos extremos como queda en la imagen. 6. Ahora cortaremos la lana por el perímetro exterior de la corona circular. 7. Cortaremos un trozo de hilo de palomar y lo pasaremos entre las dos plantillas 8. Ataremos el hilo de palomar sobre el pom-pon y cortaremos los pedazos sobrantes. 9. Ya tenemos listo nuestro pom-pon para jugar o colgar.
VARIANTES	Podemos crear una figura de pollito utilizando lana amarilla y finalizado el proceso poniéndole ojos y patas de cartulina o papel.



Pom-Pon

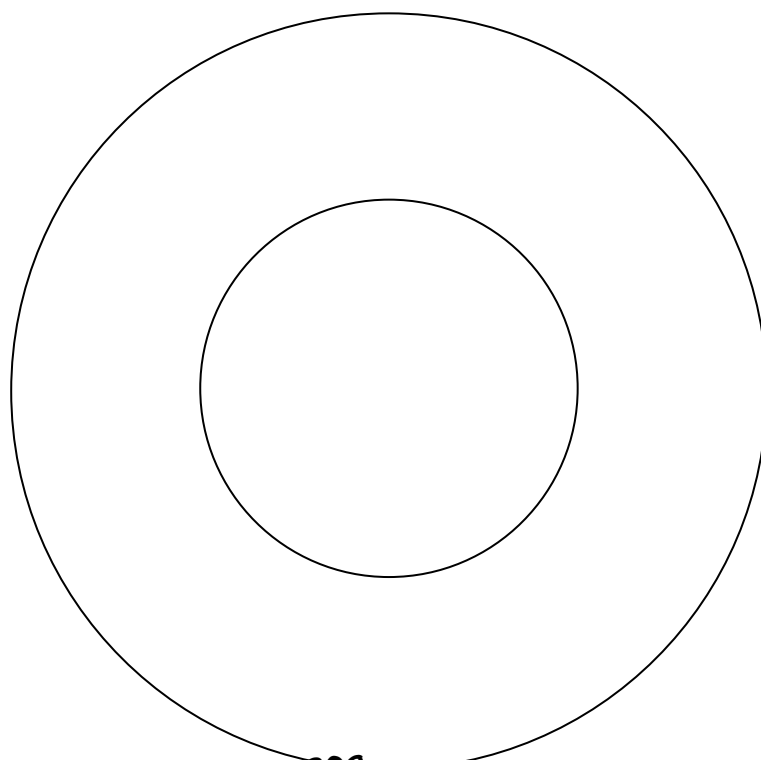
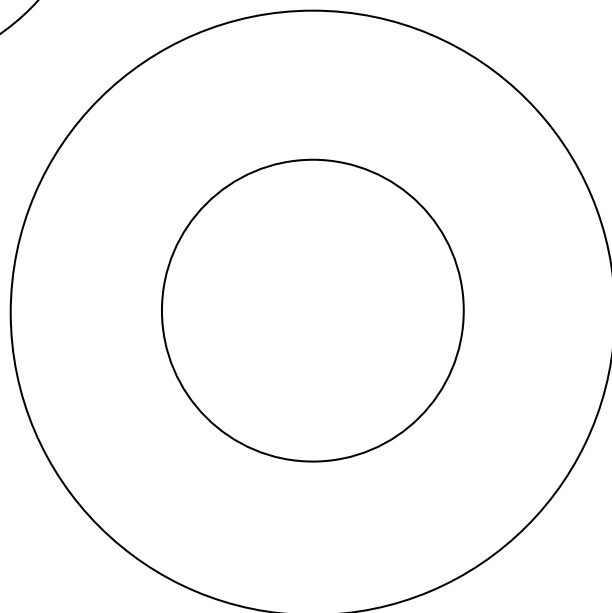
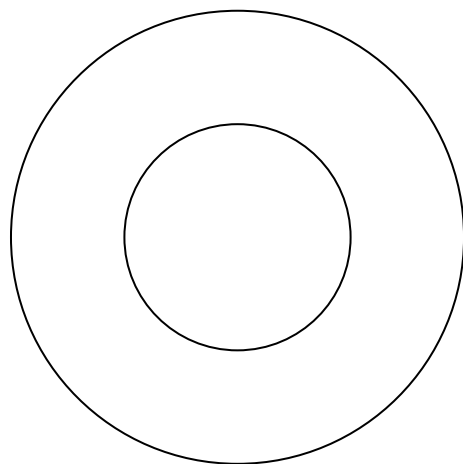
IMÁGENES DE LOS PASOS





Pom-Pon

PLANTILLAS



Bibliografía

sitios web, blogs ...

www.marianistas.org

www.eljuegoinfantil.com

www.tiempolibre.org

www.manualidadesya.es

www.imanualidades.com

publicaciones, libros, manuales, revistas ...

FUERTE, Mariano (2006). Taller de danzas en la animación. CCS.

FERNÁNDEZ RUBÍ, Marisa (2010). Taller de danzas y coreografías. CCS.

BOHERA, Carme (2009). Taller de manualidades. Parragón.

Materiales de animación propios de JEA.

Agradecimientos

Queremos agradecer especialmente al equipo de educadores que de manera desinteresada llevan varios años trabajando en este proyecto que hoy ve la luz y que implicados y comprometidos desean ayudar a mejorar los recursos que podemos aplicar en nuestros centros.

Queremos también agradecer a todos aquellos centros que seguro que emplearán estos materiales, a aquellos que seguro colaborarán con nosotros en el envío de danzas, talleres, etc. Y a aquellos que nos permiten enlazar y utilizar vídeos realizados de manera ajena y que nosotros hemos complementado con las fichas.

Por último queremos reconocer a todas aquellas personas que confiaron en nosotros para emprender este emocionante proyecto.

GRACIAS

¡¡ SIEMPRE UNIDOS !!

Colaboradores

Pablo Aracil Sánchez - Vicaría II - Zona Voramar - El Carmen

Francisco Cabrera Delgado - Vicaría IV - Zona Camí del Nord - Apocalipsis

Blanca Climent Domene - Vicaría II - Zona Voramar - La Amistad

Esther Domingo Fernández - Vicaría III - Zona Camí l'Horta - La Asunción Amparo-Alabarta

Adrián Jurado Novella - Vicaría II - Zona Voramar - La Paz

Sandra García Gil - Vicaría II - Zona Voramar - La Paz

Boro García Valero - Vicaría II - Zona Voramar - Patriarca San José

Noelia Luengo Pérez - Vicaría II - Zona Voramar - El Rosario

Lucía Marroquin Sanz - Vicaría II - Zona Voramar - Llum Jove

María Dolores Navarro Langa - Vicaría VIII - Zona la Ribera del Xúquer - Santa Catalina

Laura Ochoa Moreno - Vicaría II - Zona Voramar - El Rosario

Álvaro Peláez Ferrando - Vicaría II - Zona Voramar - Patriarca San José

Guillermo Ponz González - Vicaría II - Zona Voramar - El Carmen

Mario Seguí Silva - Vicaría IV - Zona Camí Heracle - Lumen Gentium

Marcos Ramirez Hervás - Vicaría V - Zona Camp de Túria - Riba-Roja del Túria

María Ródenas Carbonell - Vicaría III - Zona Camí L'Horta - Ntra Sra del Don

Maria Romero Martí - Vicaría V - Zona Camp del Túria - La Saó

Sergio Calvo Cercós - Edición de vídeos

Andrea Catalá Angeloni - Coordinadora del Grup Creació

Centro Llum Jove - Vicaría II - Zona Voramar