

Campamento  
Vistabella 2000



Del 16 al 23 de Julio  
Pre-confirmación Onda

# Normes per a l'acampada "Vistabella 2000"

## Normes Generals

- ↪ Els horaris es compliran amb exactitud.
- ↪ Quan sone el xiulet s'acudirà de forma immediata al lloc assenyalat.
- ↪ Mantindrem les instal·lacions netes, així com també les zones pròximes.
- ↪ Totes les dies hi haurà 4 equips de col·laboració, que seran: serveis, menjador, batuda i cuina.
- ↪ El servei de menjador consistirà a posar i llevar la taula (gerres, pa, ..); neteja les taules i terra del menjador.
- ↪ El servei de batuda consistirà a buidar les papereres durant tot el dia; netejar el campament.
- ↪ El servei de cuina consistirà en fregar els utensilis.
- ↪ Deixarem tots els objectes que ens trobem i no sabem de qui son als monitors.
- ↪ L'hora de silenci es respectarà inflexiblement.
- ↪ Serà obligatori la neteja de cara, mans, dents... i es farà de forma ràpida i eficaç
- ↪ La dutxa serà obligatòria.
- ↪ No es podrà eixir del campament sense permís dels monitors.
- ↪ No es podrà entrar a la cuina , excepte per ordre del cap de cuina.
- ↪ No es podrà entrar a l'habitació del material.
- ↪ No es podrà encendre cap foc.
- ↪ Concienciar de l'ús imprescindible de l'aigua.
- ↪ Respectar al màxim la natura i el mig ambient que ens rodeja.
- ↪ Que xiquets i monitors aprenguen a valorar el menjar.

## Normes per als monitors i voluntaris

- ↪ Concienciar al seu equip del respecte als demés i el compliment de les normes.
- ↪ Crear en els xiquets l'esperit de treball i col·laboració.
- ↪ A l'hora de dormir es crearà un clima de tranquil·litat, sense preses.
- ↪ Tindrem reunions diàries per a tractar els possibles problemes i la coordinació del dia següent.
- ↪ S'abstindrem de fer comentaris que puguin perjudicar la marxa del campament i fer comentaris fora de to davant dels xiquets.
- ↪ Totes les dies es revisaran les tendes
- ↪ Es controlarà que els xiquets de cada equip es dutxen diàriament.
- ↪ Es controlarà que els xiquets defequen amb normalitat durant tot el campament.
- ↪ Evitarem tindre una apariència passiva davant dels xiquets.
- ↪ Es comunicarà qualsevol problema o queixa als caps de campament.
- ↪ Els monitors deuran estar repartits per tota la taula per tal de vigilar
- ↪ Els caps de dia s'alçaran mitja hora avanç
- ↪ Els responsables de la salut dels xiquets seran els monitors voluntaris de creu roja
- ↪ Els educadors no diran paraules malsonants davant dels xiquets.
- ↪ No es podrà fumar davant dels xiquets.
- ↪ Cada educador deurà tindre clar tot el referent al campament.
- ↪ Mantindre una bona relació amb l'encarregat.
- ↪ Ésser partícip del treball de les altres comissions de treball.
- ↪ Preocupar-se per l'integració de tots els xiquets als seus equips.

## Normes per als caps de campament i coordinador

- ↪ Ser responsables de la cerca i disposició del campament i de les seues instal·lacions.
- ↪ Coordinació dels horaris de les activitats comunes a tots els horaris.
- ↪ Crear comissions, i velar pel seu seguiment i coordinació.
- ↪ Convocar i desconvocar les reunions programades i les revisions.
- ↪ Formar part del comissió de "infraestructura"
- ↪ Revisar i preocupar-se per la marxa del campament i pel compliment dels objectius.
- ↪ Mantindre als educadors i voluntaris informats l'acampà de tot tipus de novetats que afecten a l'acampà. Si fora necessari prendre decisions ràpides i precises.
- ↪ Confeccionar la revisió del campament

## Normes de la comissió de material

- ↪ Els xiquets no podran entrar a l'habitació del material sense l'autorització dels monitors.
- ↪ Cada un dels equips tindrà la seua pròpia fulla de control del material durant l'acampà, on estarà anotat tot el material necessari.
- ↪ No es podrà fumar a l'habitació del material.

## Normes per a les Tendes

- ↪ Les tendes es mantindran netes i en ordre.
- ↪ La tenda es netejarà totes les dies i es ventilaran els sacs i mantes.
- ↪ No es podrà anar a la tenda a descansar.

## Normes per als menjars

- ↪ No s'escomençarà fins que no estiga tota la gent asseguda i es beneixca la taula.
- ↪ Ningú es podrà alçar de la taula.
- ↪ Es respectarà el rite de la benedicció.
- ↪ A l'acabar el menjar cada equip deurà buidar les sobres del dinar dels seus plats en els diferents contenidors i dipositar-los al seu lloc.
- ↪ Ens seurem per equips

## Normes per a prendre el bany a la bassa

- ↪ Ningú podrà anar a les piscines fora de l'horari establert, ni prendre el bany sense permís dels monitors.
- ↪ Quan estem a la piscina es deurà complir les ordres dels monitors.
- ↪ Després del bany ens dutxarem i ens canviarem de banyador per roba eixuta.
- ↪ Es imprescindible l'aplicació de crema protectora.

# Domingo 16 Julio

- 9:00 Salida desde Autobuses Furió
- 10:30 Avería del autobús y caminata
- 11:00 Llegada al “Molí Alt” de Vistabella
- 11:15 Montar tiendas, material, toldo...
- 13:00 Tiempo libre
- 14:00 Comer
- 16:00 Taller de carpetas
- 18:00 Merienda
- 18:30 Misa
- 20:00 Tiempo libre
- 21:00 Cena
- 22:30 Velada: Explicación de la convivencia,  
normas, bruja, brujillas (premios) ...

# Lunes 17 de Julio

7:30 Levantar se los jefes de día  
 8:00 Despertar a los chavales  
 8:30 Gimnasia y Oración  
 9:15 Desayuno  
 9:45 Servicios  
 10:30 Juego de la Burocracia  
 13:00 Tiempo libre y Ducha  
 14:00 Comer  
 16:00 Taller de malabares  
 18:00 Merendar  
 19:00 Preparación de la velada  
 20:00 Tiempo libre  
 21:00 Cenar  
 22:30 Velada de teatro  
 23:45 Oración  
 00:00 A dormir y evaluación  
 1:00 A dormir monitores



## **8:00 DESPERTAR:**

Se despierta a los chavales diciendo les que tienen que recoger todas las cosas de la tienda de campaña y subirlas a la zona de fuego de campamento.

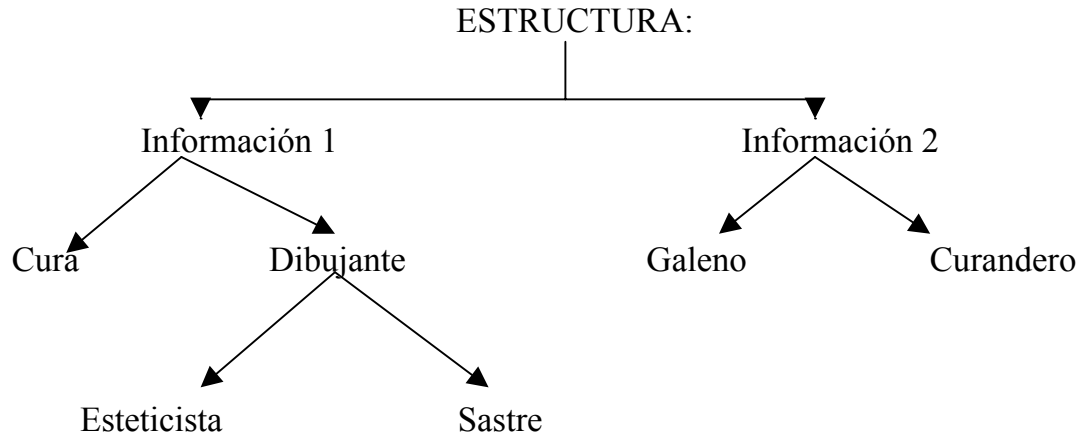
## **8:30 INTRODUCCIÓN:**

Los jefes de campamento y Juanma darán una explicación a los chavales de que no nos podemos quedar en esta aldea medieval ya que no sabemos sus costumbres y formas de vida que tienen y puede ser un sitio muy peligroso para nosotros.

Los chavales estarán desconcertados y querrán quedarse así que los jefes de campamento darán una solución que será pasar unas difíciles pruebas para poder conseguir una certificado de residencia medieval.

## 10:30 JUEGO DE BUROCRACIA

El juego consiste en tener que rellenar un montón de papeles para poder legalizarse en esa aldea medieval y conseguir un certificado de residencia.



INFORMACIÓN 1	
Tiene	Pide
Formulario 23	Formulario 582
Hora del galeno	Dibujo
Hora del curandero	Papel del Cura
	Recoge todos los papeles para hacer el carnet
Es una vieja gruñona y todo lo que hace se lo toma con mucha paciencia	

INFORMACIÓN 2	
Tiene	Pide
Formulario 582	Formulario 23
	Revisión del galeno
	Revisión del curandero
	No sabe que hacer con los papeles una vez rellenados y los manda a información 1
Es una novata y no sabe que hacer con todos los papeles	

***DIBUJANTE DEL REINO***

Hace el papel de “mariquita” y cegato. Es una persona que no para de meterse con el aspecto de los chavales, así que los manda a la esteticista y al modista para que los arreglen un poco. Cuando han pasado por la esteticista y el modista, llega la hora de las fotos; deberán posar de formas graciosas.

***CURA***

Hace el papel de persona de mal genio, estará en el cuarto de material orando, los tendrá un rato orando o sin contestar a ninguna de sus preguntas. Luego los bombardeará a preguntas, si es posible que no sepan contestar para causarles incertidumbre y desconcierto.

***ESTETICISTA***

Serán dos y harán el papel tontas, tendrán que pintar y hacer peinados muy exagerados (cuanto más mejor). Tendréis que ser muy rápidas.

***SASTRE***

Hace el papel de chico fino ( en fin de mariquita) no para de medir y meterse con los chavales, incordia mucho a la hora de hacerse los trajes.

***CURANDERO***

Hace el papel de loco, se olvida muy pronto de lo que le han dicho o ha dicho, hace cosas sin sentido...

***GALENO (Médico)***

Hace el papel de viejo carca, pasando de todo lo que le dicen. Es una persona mayor, entonces esta un poco fastidiado de todo, como por ejemplo sordo...

**Pruebas:****Galeno:**

- 1- Hacer cosquillas en los pies
- 2- Con nla boca llena de agua y decir 33 nos vamos a Nicaragua
- 3- Prueba del alcohol: Consiste en apoyar un dedo de la mano en tierra y dar 5 vueltas lo más aprisa posible y salir corriendo en línea recta.
- 4- Con un cirio mirar la buena vista que tienen.
- 5- Metiendo la boca en un cubo de agua tratar de inflar un globo
- 6- Rellenar un cuestionario

**Curandero:**

- 1- Rellenar un cuestionario
- 2- Identificar una serie de manchas
- 3- Apagar un cirio soplando con un embudo

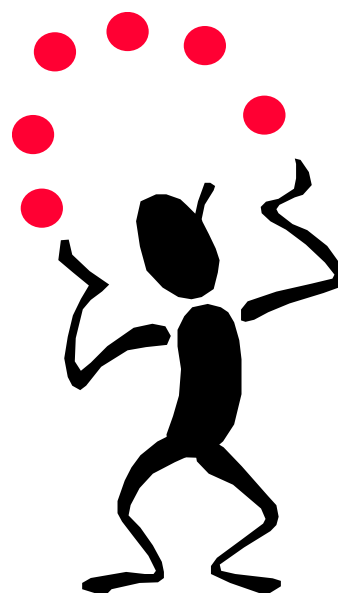
**11:00 Almuerzo y continuación de actividad**

**13:00 Tiempo libre**

**14:00 Comer**

**15:00 Tiempo libre**

**16:00 Taller de Malabares**



Para hacer las pelotas se necesitará: 9 globos de duro por persona, 1 vaso de plástico para tomar la medida, un quilo de arroz para cada 3 personas, tijeras, papel de plástico para envolver alimentos.

Se toma una medida en un vaso de plástico (dos dedos antes de que se salga el arroz) se tira encima del plástico para envolver alimentos, se doblan las esquinas. Se cortan las boquillas a tres globos y se ponen sobre el plástico que contiene el arroz, de modo que un globo tapa el hueco que ha dejado el anterior, las boquillas pueden utilizarse para que la pelota esté más dura, ahora tan sólo queda empezar a practicar

**18:00 Merienda**

**19:00 Preparación de la velada**

Se les explica que por la noche tiene que venir el rey para felicitarnos por conseguir los papeles de residencia y por que se ha enterado de que somos unos grandes humoristas y actores.

Se dará una explicación de los personajes que vendrán a vernos por la noche

*EL REY (Juanma)*

El Rey lo tiene todo. Ha llegado a tal grado de saturación posesiva que le aburre hasta respirar.

Es buena persona, pero se enfada cuando algo no le hace gracia. De todos los actores que han pasado por el reino no ha habido ninguno que le haya hecho reír.

Todo esto ha venido a raíz de la muerte de su esposa la reina, no hay nada que le levante el ánimo... Bueno sí, una cosa, ver casada a la princesa

*LA PRINCESA (Gema):*

Es una persona cariñosa, sensible, que intenta hacer reír a su padre para conseguir que supere la pérdida de la reina.

*CONSEJERO (Pere)*

Es la mano derecha del rey. Le acompaña siempre. Se preocupa constantemente por el estado de ánimo del rey

*Se harán 8 grupos (5 de chavales y 3 de monitores)*

**20:00 Tiempo Libre****21:00 Cena****22:30 Velada**

Se reúnen a todos los grupos y se hace la presentación del rey.

***PREGONERO (Fernando)***

“Ha llegado a oídos de nuestro Rey que sois unos grandes juglares. El Rey os dará una oportunidad para ver cuáles de vosotros puede conseguir el título de juglar real”.

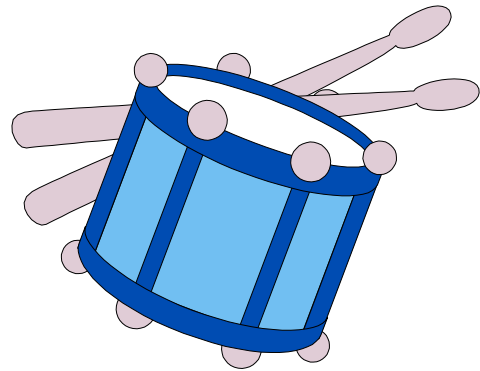
Cuando salga el rey los chicos tienen que hacer un tipo de reverencia y las chicas otro. (Se ensayará hasta que salga bien) y debéis de mantener esa postura, sin mover ni respirar, hasta que el rey os haga la señal.

“Con todos ustedes Su Majestad el Rey... y su bella hija (reverencia)

### **TROMPETA Y TAMBOR (Pepe y Jorge)**

Se toca la trompeta y el tambor a la  
Señal del pregonero y tras esto entra el Rey,  
La princesa y el consejero.

Todos harán la reverencia ensayada  
Hasta que el rey después de hacerles sufrir  
Un poco, les haga la señal



### **ACTUACIONES:**

Habrán 8 grupos, saldrán alternados los  
Grupos de chavales de monitores, y a la cuarta actuación , el consejero se levantará  
y tratará de echarlos y que están aburriendo al rey. Pero el Rey pedirá que se  
continúe con las actuaciones.

Si se termina muy pronto de hacer las actuaciones, se les dará a cada grupa un  
objeto, y en el tiempo de 10 minutos tendrán que sacarle las máximas utilidades  
posibles. Y por supuesto representarlas delante de todos.

**23:45 Oración**

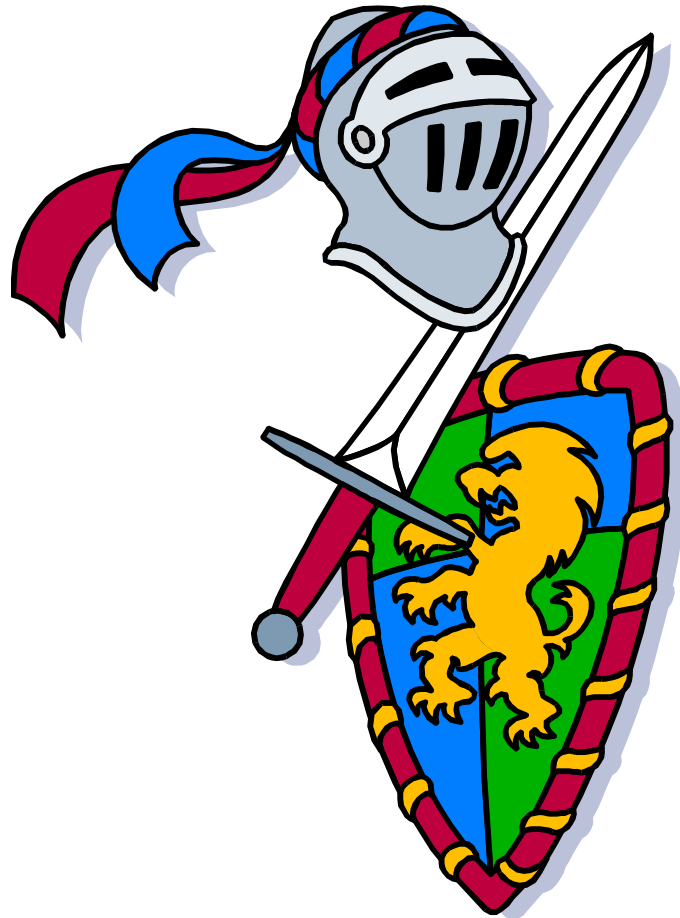
**00:00 Reunión Monitores**

**1:00 A dormir monitores**

**Jefes de día:** Pepe y Ana Belén

## Martes 18 de Julio

8:00 Despertarse  
 8:30 Gimnasia y oración  
 9:15 Desayuno y limpieza  
 10:30 Actividad 2  
 11:00 Almuerzo  
 13:00 tiempo libre  
 14:00 Comida  
 15:00 Tiempo libre  
 16:00 Hacer trajes de monja  
 17:30 Juego  
 18:00 Merienda y juego  
 20:00 Tiempo libre  
 21:00 Cena  
 22:30 Velada  
 23:45 Oración  
 00:00 A dormir y evaluación  
 1:00 A dormir monitores



**8:00 Despertarse**

**8:30 Gimnasia y oración**

**9:15 Desayuno y limpieza**

**10:30 Actividad**

## Las cuentas del Rosario

La novicia y la monjita hablan. La madre superiora les echa un paquete tremendo. Iban con unos rosarios nuevos que acababan de comprar de “Ca Maria la escolana” y se les ha caído la bolsa donde los llevaban al suelo.

Se han quedado sin cuentas y tan sólo tienen las cruces. Por favor ayudadnos a recogerlo todo, porque si no la madre superiora nos enviará del convento y nuestra vocación quedará frustrada.



Habr  un total de 13 bases:

Salidas de los grupos:

Grupo A: Salida desde la base 1

Grupo B: Salida desde la base 4

Grupo C: Salida desde la base 7

Grupo D: Salida desde la base 10

- Cuerda Deben ir hasta el punto 10 a recoger la cuerda.
- Prueba 1 Hay una cuenta encima de un  rbol a 3 metros, deben cogerlo, pero para ello no pueden utilizar nada que mida m s de 25 cm.
- Prueba 2 Dardos: Hay 6 globos blancos colgados en un  rbol y uno del color del equipo que est  jugando, deben pinchar todos los globos que no tengan su color, si explotan el globo, deber n ir corriendo a la fuente y volver a intentarlo.
- Prueba 3 Hemos tirado piedrecitas de colores en el agua, deber n coger las de su equipo.
- Prueba 4 Gula: Hacer galletas con nocilla y com rselas (2 paquetes por equipo)
- Prueba 5 Avaricia: Se les ha ca do un mont n de dinero, deber n recogerlo.
- Prueba 6 La mona es una torpeda, se le han caido 4 madejas de lana por la ladera, deber n recogerla.
- Prueba 7 Deben ir vot ndose (a la una la mula), en cada salto desde 7 a 5 deben decir cosas positivas que hacen que se construya un individuo con una personalidad estable. Al volver deber n ir por debajo y decir cosas malas (No les costar  mucho, porque se estar n pinchando).
- Prueba 8 Pesca: Se han caido al agua, deben cogerlo metiendose dentre del agua por lo que deber n ir corriendo hasta las tiendas y cambiarse, ponerse las chanclas y la toallas al puro estilo Puturr  de fu . Luego volver n a cambiarse.
- Prueba 9 Ira: Estirar de la cuerda en el centro hay un charco, cuando se moje el primero habr  perdido. Para demostrar la ira, todos se pondr n a chillar y a discutir.
- Prueba 10 Envidia: Han visto a una mujer que se parece a Juanita Banana y est n muy envidiosos, por lo que coger n las pinturas y se pintaran como ella. La envidia no siempre es sana.
- Prueba 11 Hay anillas de colores colgadas en los  rboles por el suelo, (un total de 22, cada una con una letra). Deber n cantar un trocito de la canci n, ser : UN PUEBLO ES de Mar a Ostiz.
- Prueba 12 Hacer el perro, deber n representar situaciones de la vida cotidiana.
- 13, la Cruz Deben demostrar que tienen todas sus cualidades en perfecto estado, por lo que uno a uno deber n dar vueltas r pidas sobre su propio eje y tocar un punto que estar  marcado en la pared. Una vez hecho esto, se les manda a todos a por la cruz que estar  en la otra punta del campamento y deber n tocarse los  ndices.

**11:00 Almuerzo**

**13:00 tiempo libre**

**14:00 Comida**

**16:00 TALLER**

Hacer los trajes de monja.

Material: Cartulina grande Blanca, sacos de basura negro y bolsas blancas.

**17:30: JUEGO**

## **“La vista es la que manda”**

Una de las tantas misiones del clero se resume en este pequeño aforismo “ora et labora” (reza y trabaja). Ya que esta mañana hemos visto algunas de las costumbres del cero en lo referente a la oración, ahora nos centraremos en uno de sus tantos trabajos, como era el de herbolario (recoger plantas, hierbas, frutos, semillas, etc...)

Ahora nos dedicaremos a profundizar en este sano y bonito trabajo como es el de recolectar.

Para ello procederemos a la explicación del juego, al que hemos llamado “La vista es la que manda”. Las flores, las plantas y todo elemento de la naturaleza es algo que un buen herbolario debe saber valorar. Por eso el que dirige el juego enseña a los futuros herbolarios X elementos o cosas cercanas que él haya recogido (Musgo, flores, raíces, agua mágica, moscas, hormigas, hojas, piñas, frutos... )

Los participantes los miran durante dos minutos, después tienen que salir a buscar una colección lo más parecida posible a la expuesta, tanto en forma como en color y tamaño. Cada 7 minutos el dirigente tocará el silbato y los futuros herbolarios regresarán con lo que hallan encontrado. Los elementos válidos serán guardados y los no válidos se devolverán hasta que encuentren otros que se aproximen más.

Así sucesivamente hasta que un equipo consiga traer todos los elementos antes expuestos, quedando este como equipo de mejores herbolarios.

Después todos los equipos con los elementos recolectados tendrán que triturarlos y hacer una mezcla, para conseguir la fórmula de un aceite con propiedades curativas.

## JUEGOS DE INGENIO

Otras de las labores del clero era , a parte de la traducción y elaboración de libros y documentos, era la de resolver dudas y problemas que la gente del pueblo les planteaba, para que éstos se los resolvieran.

Ahora vamos a ver si en este aspecto también vosotros podríais actuar como el clero, resolviendo los siguientes problemas.

### **En el desierto**

El verano pasado fui a visitar al desierto del Gobi, allá en Asia, y caí prisionero de unos malvados bandidos, que me dejaron en un barracón en medio del desierto a la espera de pedir un rescate por mí.

En el lugar de mi cautiverio había cuatro puertas y todas ellas no estaban cerradas con llave según me indicaron los bandoleros quienes también me dijeron que detrás de una de ellas había un feroz y hambriento tigre, en otra habían puesto una gran lupa que concentraba todos los rayos del ardiente sol y fundía todo lo que pasaba, junto a la tercera puerta se agolpaban veinte serpientes de esas tan venenosas que te pican y ¡puff! , finalmente custodiando la cuarta puerta estaban cuatro caníbales con el caldero a punto.

Y logré escapar para escribir estas líneas, aunque no soy Indiana Jones ni nadie por este estilo ¿Cómo lo hice?

Solución: Me escapé por la puerta de la lupa.... pero cuando era de noche.

### **Esponja humana**

Acababa de cumplir 100 años y los de la tele fueron a hacer una entrevista. Una de las cosas que le preguntaron fue que si tenía alguna costumbre fija en su vida.

“Sí, dijo. Cada noche me levanto 182 veces y voy a la cocina para beber un buen vaso de leche calentita. Despeja la mente y ayuda a dormir”

¿Cómo es posible que nuestro amigo tuviera tal costumbre y consiguiera dormir, aunque sólo fuera un ratito?

Solución: Vivía en el polo Norte, donde la noches duran 182 días.

### **¡ Cuidado con el perro!**

Mi tío se ha comprado una finca en el campo con un terreno cuadrado de 50 metros de lado. Como aún no ha edificado, lo primero que ha hecho ha sido vallar el campo y comparese un perrazo de esos que asustan sólo con verles la cara. En el centro del campo ha clavado una estaca y ha atado al perro con una cuerda de 20 metros de largo.

Ahora yo te pregunto, ¿Qué superficie del terreno queda protegida por el fiero animal? ¿Necesito saberlo, pues se me ha caído el balón de fútbol dentro y no quiero llevarme un mordisco.

Solución: el perro se puede mover por todo el campo, ya que aunque esté atado a la cuerda dichosa, nadie ha mencionado que esa cuerda estuviera atada a ningún palo.

### **Indigestión**

Si sabes algo de historia, aunque sólo sea un poquito, me sabrás decir qué violinista célebre de la antigua Grecia murió de una soberana indigestión de patatas fritas.

Solución: En la Grecia Antigua ni se había inventado el violín ni se conocían las patatas, que fueron traídas de América por célebres españoles

### **Totó**

Totó va a doblarle la edad a Jerónimo cuando Jaime tenga la misma edad que Totó tiene ahora. ¡Vaya lío!

Ahora sólo tienes que decirme cuál es el mayor y cuál es el más joven de ellos.

Solución: Totó es el mayor y Jerónimo el más pequeño.

### **Numismática**

Las monedas antiguas son la pasión de muchos coleccionistas. Otros prefieren coleccionar billetes modernos.

Mi primo Juan se fue el otro día a buscar setas y se encontró en el bosque una vieja y mugrienta moneda. Le pasó el pañuelo por encima para limpiarla y vio con enorme alegría una inscripción que rezaba así: “Emperator Augustus. Año XXIII antes de Cristo”. Aquello valía una fortuna, pensó. Se fue como un rayo para casa y se la enseñó a su padre, un hombre de cultura que estaba haciendo un crucigrama en ese momento. La miró por encima de sus gafas y sin inmutarse siquiera le dijo: “Hijo, esta moneda es falsa”, ¿Cómo lo sabía?

Solución: La inscripción “Año XXIII antes de Cristo” no puede haber existido nunca, pues no se sabía cuándo nacería Cristo.

### **Ganadería**

Mi bisabuelo era un hombre de campo de los de antes y siempre nos contaba un montón de cosas que a los de ciudad nos resultaban nuevas. Un día nos sorprendió a todos con la explicación de un fenómeno que a mí me pareció muy raro. “¿Por qué –me preguntó- las ovejas negras comen menos que las blancas?”.

Nunca había reparado en semejante cosa, pero su explicación fue muy lógica. ¿Se te ocurre a ti esa explicación?

Solución: Porque hay más ovejas blancas que negras.

### **Leyes matrimoniales**

Una cosa hay que tener bien clara: hay que conocer las leyes para no meter la pata. En esto del matrimonio no todo el mundo ni todas las parejas se pueden casar. Por poner algún ejemplo, no se puede casar un padre con su hija, la abuela con un nieto, etc.

Como estoy seguro de que sabes un rato, te pregunto para que me contestes rápidamente: ¿Se puede casar un hombre con la hermana de su viuda?

Solución: Si existe su viuda es que él está muerto y la gente no acostumbra casarse con fiambres.

### **Los ingleses**

Los ingleses tienen fama de tener un gran sentido de la orientación y saber interpretar las cosas al momento.

El otro día me senté en una mesa del bar que hay debajo de casa y en la mesa de al lado se pusieron dos ingleses. Entonces entraron dos señoritas con una maleta en la mano y una sonrisa en los labios, y preguntaron al dueño del bar si tenía alguna habitación para pasar unos días. En ese momento un inglés le preguntó al otro qué hora era. Y el otro, sin mirar al reloj para nada y mirando lo que acababa de pasar le dio la respuesta exacta. ¿Qué hora le dijo?

Solución: “Faltan un cuarto para las dos”

### **El santoral**

Tienes tan sólo un minuto para responder. Dime un nombre masculino que no contenga ninguna letra de la palabra “Carlos”. ¡Comienza el tiempo!.

Solución: Quintín.

22:30 Velada:



## *Los ladrones del convento*

### **Introducción:**

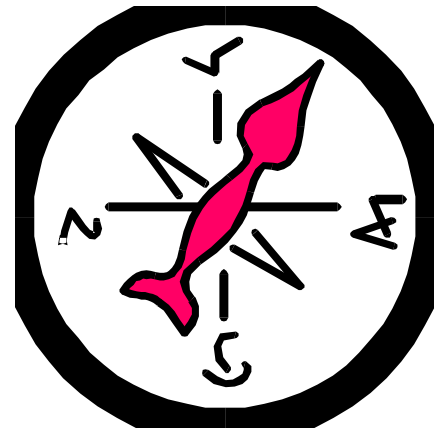
Unos ladrones han entrado en nuestro convento y nos han robado un gran tesoro que teníamos dentro de un cofrecito. Necesitamos la ayuda de todas las novicias y monjas para conseguirlo. Tened cuidado, porque por el camino podeis encontraros con los ladrones: Crotito, Cicuta, Chanco, La Garcha; son 4 personas muy malas, por lo que si os encontráis con ellos no huyáis y haced caso a todas sus indicaciones, ya que entonces os dejaran seguir la búsqueda.

### **¿Cómo será el juego?**

Es un juego de orientación, por lo tanto cada grupo deberá tener un plano del lugar y una brújula

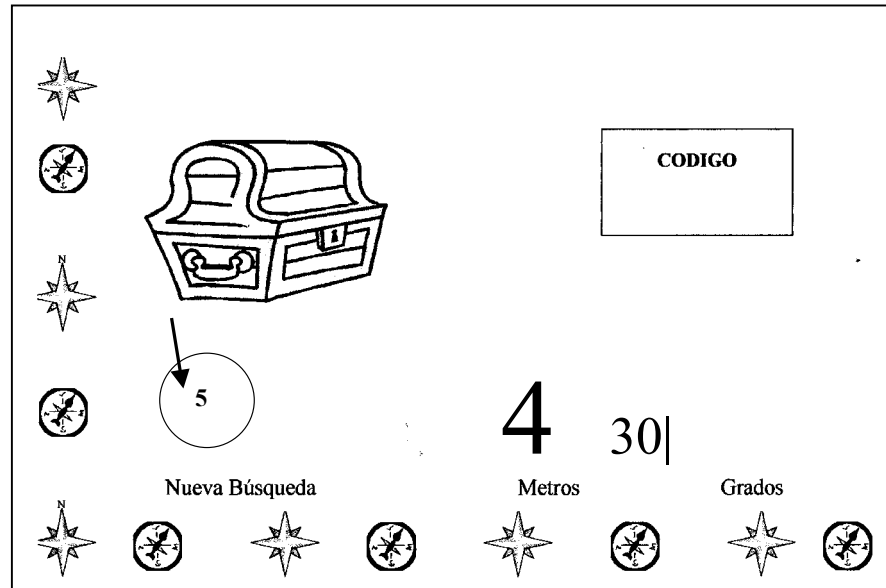
### **¿Qué es un juego de orientación?**

Un juego de orientación es aquel que Sirve para desarrollar el sentido de la orientación, puede ser adaptable a muchas situaciones. En este caso se encuentran buscando pistas por La noche y ayudados de linternas



### **Desarrollo del juego**

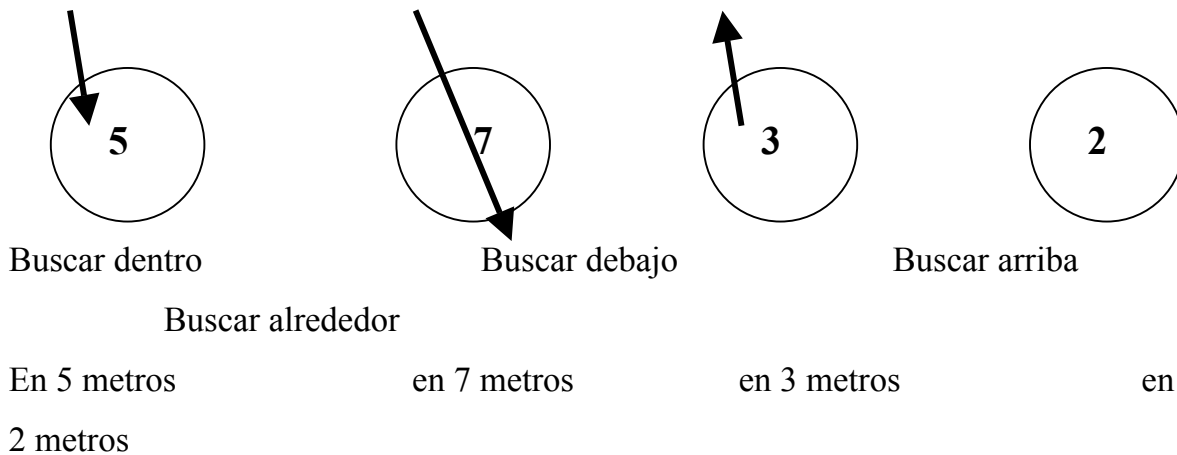
Cada grupo empezara de un lugar diferente del campamento (molino,picas, tiendas y piscina). Allí encontraran unas fichas parecidas a esta:



### Utilización de la brújula:

Se dirige el puntito rojo donde marca N (y no al revés, no me seáis torpedos), entonces se mira cuantos grados se han marcado en la hoja. Si son 30 entonces te tienes que fijar en un punto al infinito y a partir de ahí contar los metros que vienen marcados en el centro, en este caso 4.

Por lo que respecta a la nueva búsqueda debemos señalar 4 tipos:



**NOTA:** Cada grupo tendrá un recorrido diferente y todos recorrerán la misma distancia.

En tesoro estará en un lugar al cual no hay que acceder mediante pistas, sino que cuando hayan acabado el recorrido se dirá: “El cofre esta escondido en ...” y todos los trayectos llevaran al mismo destino. Por lo tanto gana quien encuentre el cofre más rápido

Dentro del cofre estará el CD con la canción de Sister Act.

### Reparto de Papeles:

Madre Superiora (presentación): Espe

Monja (Presentación): Isabel

Directora de coro: Jorge

Novicia: Pepe

Gordita: Jose

Crotito: Ana Belén

Cicuta: Elena

Chancho: Ana Alcón

La Garcha : Begoña



Pruebas que deberán realizar los grupos cuando sean alcanzados por uno de los ladrones, estas pruebas son acumulables, es decir, cuando se acaba la pruebas deben dejar las cosas como les ha dicho el ladrón (no deshacer los cambios)

- 2 linternas menos por grupo
- Cambiarse todos las camisetas
- Quitarse los cordones de las zapatillas y con ellos se ataran de dos en dos
- Pintarse: “(Nombre del ladrón) es el mejor”
- Chillar fuerte: “(Nombre del ladrón) no esta aquí”
- Ir haciendo saltitos de un lugar a otro.
- Hacer barquitos de papel y que floten
- Recoger los barquitos del río
- Ir corriendo hasta las picas, salida del agua del molino, carpa, W.C. de arriba leer el mensaje que pone y volver.

Una vez acaba la velada de “Los ladrones en el convento”:

Vienen del pueblo vecino de Xodos y nos piden ayuda, los chavales ya se preparan la mochila para mañana partir .

**23:45 Oración**

**00:00 A dormir y Evaluación**

**1:00 A dormir monitores**

**Jefes de día: Jorge y Ana**

## Miércoles 19 de Julio

7:00 Despertar  
 7:15 Desayumar  
 7:40 Servicios (sólo mesa y cocina)  
 8:15 Salida  
 10:30 Llegada  
 11:00 Tiempo libre para compra de supervivencia y descanso  
 12:00 Piscina  
 14:00 Comida  
 15:00 Tiempo libre  
 15:30 A la piscina (hasta que cierran)  
 20:00 Tiempo libre  
 21:00 Cena  
 22:30 Velada  
 24:00 A dormir



**8:15 Salida**

**10:30 Llegada**

**11:00 Tiempo libre para compra de supervivencia y descanso**

**12:00 Piscina**

**14:00 Comida**

**15:00 Tiempo libre**

**15:30 Piscina**

Natación libre y cuando se cansen...

*Buceo rápido* (Made in Isabel)

### ***La silla acuática***

Jugadores: Tríos

Material: Ninguno

Agrupamos en tríos y con el agua hasta el pecho, dos jugadores con las manos cogidas forman una “silla”, mientras que el tercero del grupo se sienta en ella, apoyando los brazos sobre los hombros de sus compañeros. En esta posición han de realzar en el menor tiempo posible un recorrido, que conviene subdividir en

tres tramos aproximadamente de igual distancia para que vayan intercambiando sus posiciones y todos hagan el mismo ejercicio.

***Travesía china***

Jugadores: 1 ó más

Material: Ninguno

Los jugadores pueden nadar de un lugar a otro con estilo libre, pero siempre deben llevar fuera del agua el dedo índice de cada mano, lo que se conoce como carrera china. También se puede hacer lo mismo pero con una sola mano, con relevos, etc...

***Partido Watervoleibol***

***Buscar objetos en el agua***

***Desfile de modelos.***

**22:30 Velada**

Una vez en el lugar donde dormiremos dividir en grupos para inventar una estrategia de defensa, contra el enemigo (ya que nuestra marcha al pueblo ha sido para prestar ayuda). Esta consistirá en hacer reír para poder encerrarlos y así salvar al pueblo y poder volver a nuestra aldea “El Molí Alt”.

Reparto del tiempo:

30 Minutos para preparar una historia

30 Minutos para ensayar y disfrazarse

10 minutos para representar (Por cuatro equipos igual 40 minutos)

duración total 1 hora y 40 minutos.

Velada en el pueblo: Por la tarde hemos ido a avisar a todos los habitantes de Xodos, de que a las 22:30 nuestros chavales van a realizar diferentes actuaciones de humor y les explicamos de que va el juego.

Agradecimiento a los habitantes de Xodos por haber venido a vernos.

**24:00 A dormir**

# Jueves 20 de Julio

7:00 Despertar a los chavales  
 7:30 Oración y desayuno  
 8:15 Vuelta al campamento  
 10:30 Llegada al campamento y almuerzo  
 11:00 Taller de Brujas  
 13:00 Tiempo libre  
 14:00 comida  
 15:00 Tiempo libre  
 16:00 El gran Torneo. Preparación  
 18:00 Merienda  
 18:30 Comienzo del Torneo  
 20:00 Tiempo libre  
 21:00 Cena  
 22:30 El tesoro de Rubenfundio  
 23:45 Oración  
 00:00 A dormir y evaluación  
 1:00 A dormir monitores



## 11:00 Taller de brujas

### *Material:*

Lana	Fotocopia de un cono (para el sombrero)
Pegamento líquido	Cartón duro
Tijeras	Rotuladores
Cartulinas	

### *Procedimiento:*

- 1- dibujamos un círculo sobre una cartulina fuerte o cartón
- 2- Dentro del círculo, dibujamos otro más pequeño y recortamos
- 3- Hacemos otra arandela igual copiándola de la que hemos hecho.
- 4- Cortamos varias hebras de lana iguales y cubrimos las dos arandelas juntas.
- 5- Cuando el agujero central casi ha desaparecido, cortamos las hebras por los bordes.
- 6- Lo atamos entre las 2 arandelas con un nudo fuerte. Sacamos las arandelas con cuidado, y ya está hecho el pompón.
- 7- A continuación cogemos una cartulina y dibujamos los pies, ojos, que cortaremos
- 8- En una fotocopia estará dibujado un cilindro, que cortaremos y decoraremos para hacer el gorro del a bruja.
- 9- Cuando tengamos esto terminado apegaremos pies, ojos, gorro, en el pompón de lana.
- 10- Para acabar se puede acabar de decorar haciendo una escoba, es muy fácil se ha de coger un trozo de palito y unos trozos de lana que ataremos al palito.
- 11- Lo engancharemos al pompón y ya tenemos una graciosa bruja.

**13:00 Tiempo libre**

**14:00 Comer**

**15:00 Tiempo libre**

## **16:00 El gran torneo medieval (Preparación)**

Se reúne a los chavales en gran grupo.

Presentación de Fernando:

*“Una vez aprobada nuestra valía en el campo de batalla, el Rey quiere formar una corte de guerreros con los mejores combatientes del reino. Para eso se os convoca a un torneo que se realizará esta tarde después de la merienda. Os tenéis que preparar con las armas correspondientes y el traje para el torneo”.*

Se harán 4 equipos (3 de chavales y 1 de monitores)

### **TALLERES:**

**Casco:** Con una cartulina hacer un cucurucho, luego se corta la parte superior del cucurocho por la mitad.

**Espada:** Con cartón duro se hacen las espadas y luego se pueden sujetar con precinto para que no se rompan tan pronto.

**Escudo:** También con cartón duro, y colocaremos una cuerda detrás para sujetarlo. Tiene que ser pequeño y manejable.

**Bandera:** Tendrán que diseñar su propia bandera la cual les identificará.

**Discurso de presentación:** Han de escribir un pequeño discurso al rey explicando por qué están en el torneo, de donde vienen...

**Peto o armadura:** La forma de hacer la armadura será con dos cartones, uno delante y otro detrás, sujetos con cuerda.

*Una vez hecho todos estos talleres para tener la indumentaria adecuada tendrán que decorar sus armaduras y escudos con un emblema (todo el grupo tendrá que ir igual) o se puede decorar mientras van haciendo.*

*Una cosa muy importante, los talleres se realizarán todos a la vez en este orden, nadie podrá empezar por donde le de la gana*

**18:00 Merienda**

## 18:30 **Gran torneo Medieval**

### **Ambientación:**

Habrà gente disfrazada: El rey, la princesa ( que presiden el torneo), el consejero y el jefe de ceremonias ( el que explica el juego).

Podemos preparar el lugar del juego con algo de decoración: un palco especial cubierto con toldo para los reyes y monarcas, banderas, bancos decorados para los caballeros que se enfrentan.

### **Inicio del torneo:**

Se lleva a nuestros caballeros al campo de batalla donde se realizara el torneo. Una vez allí hará acto de presencia el rey, la princesa y el consejero.

El rey hará un pequeño discurso donde dará inicio a este torneo.

Desfilarán los 4 grupos con sus trajes y banderas delante del rey colocándose en filas delante de los reyes. Tendrán que presentar su pequeño discurso al rey y colocar la bandera a los lados del palco.

### **Pruebas:**

#### ***↪Círculo de la muerte***

(Sin escudo y sin espada) Es un juego en gran grupo. Se hace un círculo donde estarán todos los caballeros. Cuando se de la señal tendrán que empujarse con el culo unos a otros procurando echar del círculo a los equipos contrarios, el que sale del círculo queda eliminado de l a prueba. Para más complicación tendrán las piernas atadas.

#### ***↪Destreza a caballo***

Se hacen parejas de caballo y jinete, pero el caballo y el jinete deben ser de distinto equipo. Se coloca en lo alto de algo una fruta y a 15 metros el caballo y el jinete. Tendrán que salir veloces y el jinete tendrá que derribar la fruta con un golpe certero de espada. El caballo no puede salirse del recorrido para que el jinete falle, lo único que puede hacer es correr y correr, para dificultar la precisión del jinete.

#### ***↪Confeti real***

Esta prueba consiste en que cada grupo tendrá un puñado de confeti y con la nariz tendrá que separar todos los colores. Gana quien termine antes.

### ↳ *Lucha de espada cuerpo a cuerpo*

Se enfrentan todos los jugadores, cada uno llevará el casco, la espada, el escudo y un globo hinchado atado en el cinturón a la espalda. Hay que eliminar al contrario reventando el globo pegándole con la espada. Los globos deberán estar muy hinchados y los golpes de espada deben ir solo al globo. No a la espalda del contrario. Si alguien juega sucio o a lo bruto quedará eliminado.

### ↳ *El pito de la corte*

El juego consiste en que un monitor estará en el medio del campo de juego y llevará un pito colgando (no seáis mal pensados) del cuello y los ojos vendados. Un chaval de cada grupo tendrá que intentar hacer sonar el pito sin que el monitor se de cuenta. El monitor tendrá una pistola de agua en cada mano y cuando oiga algún ruido de alguien que se le acerca disparará, si moja al chaval quedará eliminado.

**20:00 Tiempo libre**

**21:00 Cena**

**22:30 VELADA**

## **EL TESORO DE RUBENFUNDIO**

### *El plano*

El plano será un dibujo detallado de la zona. En el plano debe estar indicado el punto exacto donde está enterrado el tesoro. Cada uno de los planos se partirá en 10 pedazos, si hay 4 grupos habrán 4 planos diferentes, donde estará indicado un tesoro diferente. En cada tesoro habrán varios trozos que no se podrán unir, solo se podrán unir cuando traigan todos los trozos los grupos para encontrar el tesoro.

### *Ambientación*

Una vez hechos los grupos se sientan en el suelo y se les explica la historia:

“Hace algún tiempo existió un pirata muy famoso llamado Rubenfundio. Era tan odiado como temido en todos los mares. Los barcos que atacaban a Rubenfundio eran saqueados sin que quedara en ellos ni el más mínimo objeto de valor. Con el tiempo Rubenfundio se fue haciendo con un grandioso tesoro. Un día, cuando ya era muy viejo, sintiendo que se le marchaba la vida, llegó al puerto de Burriana. Allí con sus tres amigos piratas marcharon a un lugar secreto, tenebroso y misterioso donde poder esconder su valioso tesoro. Al anoecer zarparon y Rubenfundio en su camarote se apresuró a hacer un plano del lugar donde estaba enterrado el tesoro. Pero esa misma idea tuvieron los otros tres piratas y cada uno de ellos se hizo su

propio plano para traicionar a Rubenfundio en cuanto se presentará la ocasión. Pero a la mañana siguiente, el navío del pirata fue atacado por sorpresa por un barco de guerra de la armada inglesa. Los piratas y el propio Rubenfundio destrozaron sus respectivos planos dividiéndolos en 10 pedazos cada uno... Nunca más se supo del pirata Rubenfundio ni de los tres amigos traicioneros. En el barco sólo encontraron 40 pedazos de papel pertenecientes a los planos de su tesoro.”



### ***Como conseguir los planos***

Estos 40 pedazos los tiene un comerciante ingles que no entiende ni nuestra lengua ni como utilizar estos planos. Este comerciante cambia los cada trozo de plano por dos piñas de pino de oro.

Estas piñas de oro estarán distribuidas por toda la montaña y nuestros chavales tendrán que buscarlas para poder conseguir el plano y luego el tesoro.

### **Ambientación**

Mientras los chavales buscan estas piñas unos cuentos monitores irán disfrazados dando algún que otro susto o gastando alguna pequeña broma.

### ***Material***

- 150 piñas de pino pintadas de oro
- 4 cofres
- 1 Baúl
- 4 planos diferentes
- 1 plano final

**00:00 A dormir y evaluación**

**1:00 A dormir monitores**



# Viernes 21 de Julio

## DIA DE MISTERIO

8:00 Despertarse  
 8:30 Gimnasia y oración  
 9:15 Desayuno y limpieza  
 10:30 Actividad 2  
 11:00 Almuerzo  
 13:00 tiempo libre  
 14:00 Comida  
 15:00 Tiempo libre  
 16:00 Taller de escudos heráldicos  
 17:30 Juego  
 18:00 Merienda  
 20:00 Tiempo libre  
 21:00 Cena  
 22:30 Velada: Noche de misterio  
 23:45 Oración  
 00:00 A dormir y evaluación  
 1:00 A dormir monitores



### 8:00-Despertar

### 8:30-Gimnasia y oración.

### 9:15-Desayuno y limpieza

### 10:30- Gimkana

La gimkana será rotativa, de forma que cada grupo comenzará en una prueba diferente, siendo necesario para acabarla pasar por todas la pruebas de la misma

Cada grupo lleva´ra una lista donde le firmarán en cada prueba para certificar que han conseguido pasarla. Una vez conseguida la firma , deben encontrar al coordinador de la gimkana para que les dé la letra correspondiente a su prueba.

Las pruebas estarán situadas en diferentes lugares del campamento. El lugar y el número de pruebas correspondiente, es secreto. Para hacer la prueba deben buscarla preguntando por el número hasta encontrarla.

La gimkana comenzará con un toque de silbato, dirigiéndose cada grupo a la correspondiente prueba inicial.

Una vez que han conseguido completar todas las pruebas, deben formar una palabra con las 8 letras que han obtenido, buscar al coordinador de la gimkana y comprobar que han acertado. Entonces habrán ganado.

### 1.- Completar una historia.

Rellenar 10 líneas con 3 palabras dadas. El principio de la historia se les da y es el siguiente:

“Érase una vez una mancha que no saltaba con Ariel, así que el dueño fue a preguntar al vecino. Resulta que el vecino tenía una mancha igual, por lo que fueron a la tienda a preguntar por un detergente. Pero el tendero tenía el mismo problema. Entonces los tres muchachos estaban frustrados por no tener una solución convincente y se internaron en el Monasterio de Silos (Burgos). Allí cantaron cantos gregorianos y entonces observaron que la mancha resbalaba por el jersey; pero no se caía. Y como no se caía , llamaron a otro elefante”.

#### Lista de palabras:

Grupo 1: Tijeras, Colón, Perdices

Grupo 2: Negro, Felices, cocodrilo

Grupo 3: Miguel Induráin, Pelo, Coche con 5 ruedas

Grupo 4: Pila, sillón, pitufo.

Organización: 1 catequista, folios y bolígrafos.

### 2.- Ropa al revés

Deben ponerse TODA la ropa al revés y esto es pantalones, camisa, canchales, zapatos, calzoncillos... Pueden cambiarse donde quieran, deben volver para recoger la firma del encargado.

Organización: 1 catequista.

### 3.- Cosas disparatadas

Deben encontrar y llevar al catequista la siguiente lista de cosas:

- Un calcetín amarillo (o con algo amarillo)
- Calzoncillos a rayas (o con alguna raya)
- Deportivas blancas
- Calendario
- Insecto vivo
- Relos con cronómetro

Organización: Un catequista.

#### **4.- Regala una sonrisa**

Los chavales tienen que hacer reír al catequista que dirige la prueba, para ello, pueden hacer absolutamente cualquier cosa excepto tocarle. El lugar debe ser reservado.

Organización: Un catequista.

#### **5.- ¡¡¡ Lo voy a resistir !!!**

Todo el grupo debe permanecer en pie con los brazos en cruz durante 4 minutos sin rascarse o moverse. Para hacer aún más divertida la prueba, pueden ponerse en círculo mirándose. Si alguno se mueve o rasca el tiempo empieza de nuevo.

Organización: Un catequista y un cronómetro.

#### **6.- Soy rico**

En una bolsa completamente opaca, hay una cantidad de dinero en monedas. Deben adivinar sólo tocando las monedas, la cantidad de dinero que hay. El grupo tienen completa libertad para organizarse (uno toca y va cantando las monedas que localiza y otro va sumando...).

Organización: 1 catequista, una bolsa opaca (la de los cubiertos), dinero.

#### **7.- Todos podemos**

Entre todos deben coger a un miembro del grupo para llevarlo y traerlo un trecho respetable. Pueden organizarse como deseen. Turnarse de 2 en 2, llevarlo a coscoletas, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso el transportado podrá tocar el suelo.

#### **8.- El guía ideal**

El guía ideal conoce bien a su gente. Puestos todos los chavales en círculo, el guía con los ojos vendados debe reconocer por el tacto a todos los componentes de su patrulla.

Pueden hacerse de a una patrulla o todos juntos y revueltos.

### **9.- Juego activo**

Entre los miembros del campo deberán formar una cadena de ropa, utilizando solo las prendas que llevan puestas. Ganará la cadena de ropa que llegue a sobrepasar los 5 metros de largo.

### **10.- Cruzando el río**

A cada grupo se le entrega 2 pedazos de cartón, pedazos del tamaño adecuado para que “todo” el grupo pueda pararse sobre él (bien apretados). La idea del juego es que todos grupos parten desde una orilla de un río (línea), tratando de llegar a la otra orilla con los dos trozos de cartón (piedras). Debe pararse todo el grupo en uno de los cartones, colocar el otro cerca de ellos, saltar toda la patrulla al siguiente cartón sin tocar el suelo (se ahogan en el río), tomar el cartón que quedó atrás y colocarlo delante y así sucesivamente.

Este juego requiere un gran trabajo de equipo para avanzar y no caerse, colocar el cartón...

Organización 1 catequista, cajas de cartón

### **11.- Sigue hablando**

Este es un juego eliminaotiro, se juega por parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la obra. No importa lo que digan, pero no pueden haber repeticiones o pausas. Necesitarán un árbitro que decida el ganador de cada pareja.

### **12.- El juego de kim**

Definiciones: Consiste en recordar unos objetos que han sido observados durante un rato.

Se forman pequeños grupos de 6 ó 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela.

La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar por unos momentos unos 20 ó 30 artículos, que son tales como botones, clips, monedas, cuerdas, carmelos, etc... Los grupos se retiran y van cada

uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados. También puede hacerse el kim del tacto, olfato, gusto...

Organización: 1 catequista, bandeja o caja, botones, clips, caralmelos, orquillas, fotografía, calcetín, monedas, coleteros, bolígrafos, libreta pequeña, cassette. Tela para tapar la caja, folios y bolis.

**13.- Equilibrio**

Meterse 10 personas en la superficie de una hoja de periódico

Adivinar el número de calzado del animador

Todo el grupo intentará apagar 5 velas a 1 metro de distancia, con los ojos vendados.

**14.- A por todas**

Uno del grupo debe escribir una palabra en el aire, el resto del grupo deberá adivinarla

Comer cinco galletas cada miembro del grupo y silbar

Adivinar el nombre de una película de terror, de la banda sonora, de un personaje, por mímica o tarareando.

**15.-Maquilladores profesionales**

Maquillarse pintarse unos a otros todo el equipo la cara de monstruos.

Venir vestidos todos del mismo color

Disfrazar a uno del equipo de momia egipcia con papel higiénico en 3 min.

**16.-Mimica**

Adivinar el objeto representado por otra persona en mímica, el que adivina representa otro objeto.

Simular que hacen de vientre durante 30 segundos

Por parejas o todos en círculo se lavarán unos a otros los dientes con el dedo.

**Material:**

Periódicos

Velas y embudos

Galletas

Mermelada y cucharas

Barreño, plato, moneda y harina

Pinturas de maquillaje

Papel higiénico

Cajas de cartón

Folios y bolígrafos

Cronómetro

Pasta de dientes

Botones, clips, caramelos, orquillas, fotografía, calcetín, monedas, coleteros, bolígrafo, libreta pequeña, cassette.

Lista de objetos: Máquina de escribir, poste de luz, palillos para limpiarse las orejas, fotocopioador, a marco de fotos, lupa, tuvo de escape, CD , pecera, frac, lampara, olla express, espuma moldeadora, bidet, estola, púlpito

**11:00 Almorzar**

**13:30 Tiempo libre**

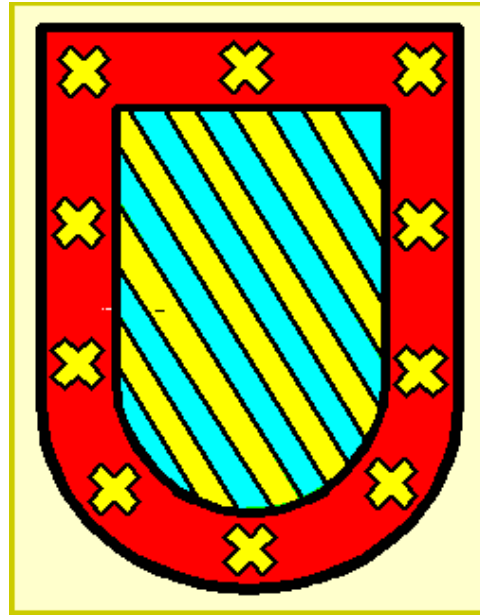
**14:00 Comida**

**15:00 Tiempo libre**

**16:00 Taller de escudos heráldicos**

Material:

- Chapa.
- Pintura.
- Papel de calco.
- Pinceles.
- Escudo de cada uno
- Papel de lija fina.
- Sierras y serretas de marquet



**18:00 Merienda y continuación**

**20:00 Tiempo libre**

**21:00 Cena**

## 22:30-VELADA: Noche de misterio

El “Doctor V” recibe un homenaje de despedida tras 60 años de dedicación ininterrumpida a la “ciencia”. El Dr Steefen Hauser ha sido nombrado nuevo director del Centro Psiquiátrico *Edeetra* con la ocmplaciente aprobació de la condesa Aelaide de la Morgue y frente al poco sisimulado rechazo del jefe enfermero Rufus Honey.

Este es el ambiente (conviene recrearlo con un pequeño happening que plantee el problema). Los jóvenes del campamento son familiares de los enfermos

“Por cierto, no conviene que se pierdan por los inmensos jardinaes; no quiero ni pensar que pueda repetirse aquella visita de hace 15 años” –recomienda Rufus Honey “Si desean algo, saben que irán acompañados de un enfermero”.

Los familiares, en grupos no muy amplios, deben seguir una “ruta de visita” guiados por un enfermero (no muy cuerdo, por cierto) para averiguar ciertas dudas.

- ¿Por qué el “DR. V” es retirado precisamente el el momento de su mayor lucidez?
- ¿Quién es ese tal Dr. Steefen Hauser, desconocido en el país?
- ¿Por qué el enfermero Rufus Honey rechaza al advenedizo?
- ¿A qué se debe la aprobación urgente del a condesa?

Las pistas las irán recibiendo (entre susto y susto) en cada pabellón visitado.El juego acabará con el grupo que primero haya acertado el enigma. (Si nadie lo consiguiera, ala hora de comenzar sonaría una alarma general de convocatoria; el detective “Philip de Cahón” lo desvelará al público).

### PABELLONES

**Pabellón 1:** Sala de embarazadas Psicológicas (*Jose y Espe*)

(Música como de caja de música)

En el pabellón hay una señora mayor con el pelo canoso.

Prueba: El grupo espera mientras un representante habla con la anciana



Pista: La anciana repite insansablemente: “Mi hijo, me lo quitaron. Deseo que nunca siga los pasos de su padre, por bien de la humanidad. Era tan tierno... ¿No serás tú, hijo mío?”

**Pabellón 2:** Locos infantiles (*Ana Belén y Javi*)

Prueba: El grupo juega con un niño que hay en el pabellón hasta que aparece “El marquesito”, especie de líder del corro infantil a quien rinden pleitesía.

Pista: él le da una carta a un representante que dice: “Madre, me curé. Sáqueme de aquí y no volveré a quemar el palacio. Tengo miedo de los de blanco”

**Pabellón 3:** Somas o cuerpos vegetantes.

Prueba: Pasar de uno a uno por la sala y observar

Pista: Del cullo de varios muñecos o encima de cada ataúd cuelga un cartel con una palabra: “Visualizado, vitalizado, Verificado, Volteado, Vitaminado, Vivificado”

**Pabellón 4:** Sala del enfermero (*Juanma*)

En el pabellón se encuentran dos enfermeros muy serios.

Prueba: Hacer sonreír a algún enfermero.

Pista: “Recibos de un “plus” por contribución al saber científico y a la humanidad”. Deben haber notas que no puede decirse nada a nadie, que ya no será igual con el nuevo.

**Pabellón 5:** Asustadizos (*Begoña e Isabel*)

Prueba: Con los ojos vendados capturar a un asustadizo que hay en el pabellón (puede haber alguna sorpresa).

Pista: “Lo sacamos de la celda a los 7 años, y dijo que volvería a por nosotros para llevarnos de excursión. De eso ya hace tiempo pero... chicos, huid, que vienen”.

**Pabellón 6:** Gimientes (*Fernando y Gemma*)

Prueba: Consolar a dos plañideros acunándolos y cantando una nana (con sorpresa)

Pista: “Escuchar una cinta con una voz confusa (la de Rufus): “La malloría quiere sacar al chico, sospecha que puede llegarle el turno. Tantos años lo tuvo encerrado y ahora por motivos de herencia... ¡Ah, hay que evitar que caigamos con el viejo!”

**Pabellón 7:** Depósito y tanatorio (*Elena, Ana Alcón y Pepe*)

Prueba: Reconocer uno a uno a los tres cadáveres. Todos estarán muertos, menos uno que estará malherido.

Pista: El malherido comenta: “Loco, él es el loco. Sólo de aquí saldrá la justicia del fruto de la loca y el verdadero loco”

**Pabellón 8:** Alto riesgo (*Pere*).

Prueba: Encerrados en una sala aparentemente vacía, los visitantes son rodeados por tipos peligrosos que sólo hablarán si son tranquilizados con poesías

Pistas: Un paquete con un bocadillo y un rollo: “Gracias, chico, la próxima vez quiero más caza. Mis muchachos están perdiendo práctica. Vuestro padre”.

**Pabellón 9:** Cariñosos (*Jorge*)

Prueba: Los chavales deben pasar por debajo de la piernas, el loco les coge y les llena a besos (Por supuesto tendrá 3 pintalabios de repuesto)

Pista: “ Mándanos una paloma / a la condesa / el jefe ya no nos quiere / Está mayor / Quiérenos tú / SOS ”

**SOLUCIÓN:**“Dr. V” es el padre de Steefen Hausser (hijo de una anciana enferma). Ha realizado macabros experimentos durante años, con la ayuda de los enfermos y algunos enfermos. S.H. logra escapar y tras prepararse, vuelve al hospital para ¿solucionar el problema o continuar)

El relevo se debe a la sospecha de la condesa de que su hijo sea operado, perdiendo posibilidades de heredar. Una sola queja recibida servirá de excusa, unida a la edad. Contrata a un joven doctor extranjero

**23:45-Oración**

**00:00-A dormir y evaluación**

**1:00-A dormir monitores**

# Sabado 22 de Julio

## DIA DE LAS OLIMPIADAS

8:00 Despertarse  
 8:30 Gimnasia y oración  
 9:15 Desayuno y limpieza  
 10:30 Actividad 2  
 11:00 Almuerzo  
 13:00 tiempo libre  
 14:00 Comida  
 15:00 Tiempo libre  
 16:00 Taller de escudos heráldicos  
 17:30 Juego  
 18:00 Merienda  
 20:00 Tiempo libre  
 21:00 Cena  
 22:30 Velada: Noche de misterio  
 23:45 Oración  
 00:00 A dormir y evaluación  
 1:00 A dormir monitores



**8:00-Despertada.**

**8:30-Gimnasia i oració.**

**9:15-Desdejuni i neteja.**(es preferible dedejunar bé, ja que no s'esmorzarà).

Explicació que durant tot el dia hi hauran tres caixes on tothom podrà escriure qui es el/la bruixo/a de l'acampada,altra serà per depositar el regal de l'amic invisible(amb una nota, que dirà per a qui es el regal) i l'última al llarg del dia s'ompliran les fulles amb qui cregueu que es mereix el regal al: més simpàtic/a, fartó/ona,gos/a, pupas i servicial.

**10:30- Presentació de les olimpíades**

-Els grups de les olimpíades seran els grups de treball.

-Apareixeran el rei i la reina que inauguraran les olimpíades.

Rei:.....

Regina:.....

1. Els equips hauran de fer-se les banderes medievals que a les quals pertanyen.

2. Tir de boles que hauran de derribar les figures.(1 membre)
3. Carreres de cavalls i cavallers.(2 membres)
4. Concurs de catapultes.(tots)
5. Partit medieval.(tots)
  - 5.1. Cada part serà de 5 min.
  - 5.2. Només es pot tocar el baló amb l'esquerra.
  - 5.3. Només un toc de baló no consecutiu.
  - 5.4. El porter no podrà tocar el baló amb els peus.
6. Concurs de malabars.(tots)
  - 6.1. Els quatre equips començaran a fer malabars, i a qui li caiga a terra la pilota quedarà desqualificat i guanyarà l'equip que més membres del seu equip queden fent malabars.
7. Superar obstacles i realitzar proves.(tots)
  - 7.1. Passar pel mig de sacs penjats.
  - 7.2. Equilibri mentres altres tiren globus d'aigua.
  - 7.3. Si es pot en el riu(si hi ha profunditat) sino en terra, fer la prova de Gladiadores Americanos.(2 membres per equip)
  - 7.4. Tirolina.
  - 7.5. Carreres de sacs.
  - 7.6. Passar el pont de cordes.
8. Concurs de catapultes amb globus d'aigua.(tots contra tots)
  - 8.1. Buscar un lloc on hi hagen molts pins i estiga retirat de les tendes.

**14:00-Dinar.**

**15:00-Temps lliure**

### 16:00- Continuació de les olimpíades

-Cada equip prepararà una coreografia, es donarà un temps per preparar-la i després cada equip li la mostrarà al rei i reina que ells després votaran.

### 17:30 - Berenar

## -Jocs de pensar:

### ¡LLAMÉMOS!

Por fin llega el teléfono al poblado del Rey, y todo el mundo se pasa el día llamando a sus vecinos. Todavía no han descubierto el divertido problema de los números equivocados, pero es difícil que eso suceda por que son números muy pequeños.

Tres clanes habitan el pueblo: los Credi, que siempre dicen la verdad; los Maca-Nazo que nunca dicen la verdad, y los Vaci-Laci cuyas afirmaciones son verdaderas y falsas o falsas y verdaderas.

En la siguiente conversación participaban tres personas, una de cada tribu:

A (1) el nº de C es mayor de 15

(2) El nº de B es 13

B (1) El nº de C esta a medio camino entre el de A y el de B

(2) C es Credi

C (1) A es Vaci-Laci

(2) El nº de C es menor de 15

¿A que tribu pertenece cada uno? ¿Qué puede averiguar de sus números telefónicos?

Nota: supongamos B (2) como cierto

### UN BUEN TRABAJADOR

En la época de este relato, tres de los empleados de la corte del Rey Michis-Ernesto, Fede y Guillermo\_ realizaban las tareas de abridor de puertas, cerrador de puertas y obrero, aunque no respectivamente.

Debido a la naturaleza oscilante de sus tareas el abridor y el cerrador de puertas habían adquirido el habito de mentir. En cambio, el obrero, además de buen trabajador, era hombre veraz. Dijeron lo siguiente:

Ernesto: -Guillermo cierra puertas

Fede: -Ernesto abre puertas

Guille: - Fede es el obrero

¿Cuál era la tarea de cada uno?

Nota: Consideramos la afirmación de Guille como cierta.

### **TORNEO EN EL REINO**

Soy el jefe de la guardia que enseña a los aspirantes a caballero a luchar que, cuando sucedió lo que voy a narrar, tenía cuatro empleados.

Siempre he inculcado a los caballeros la importancia de competir, quien trabaja mejor y más rápido que sus compañeros tiene mas posibilidades de ser un caballero.

Fieles a estos principios mis cuatro caballeros- Alfilo, Beto, Carlitos y Dani- decidieron hacer una carrera. No fue fácil descubrir el resultado, pero me dieron alguna información.

Por lo que pude saber, Beto no fue primero ni tercero. Carlitos que no estima a Alfilo se alegró de haberlo aventajado en dos puestos. Dani quedo dos puestos atrás de Beto.

¿En que orden llegaron los cuatro caballeros?

### **ROBAR, ROMPER Y PARAR**

Esta historia relata un crimen en el que no hubo víctimas. El jefe de la guardia de los caballeros le pidió ayuda al mago Sabelotodo, y por consecuencia a mí, Simple, su ayudante.

Aparentemente cuatro caballeros, Alfilo, Beto, Carlitos y Dani, eran sospechosos de una serie de crímenes bastante extraños. En varios momentos se había descubierto la rotura de cristales, la detención de relojes y el robo de lápices.

Por fortuna el jefe de la guardia pudo brindarnos alguna información. Una ventana resulta rota y un reloj detenido cuando Alfilo, Carlitos y Dani estaban presentes y cualquiera de ellos pudo hacerlo. Un lápiz desapareció y una ventana resulta rota estando presentes Alfilo, Beto y Carlitos. Finalmente estando presentes Alfilo y Dani se detuvo un reloj.

Si un hombre rompe ventanas otro roba lápices y otro detiene relojes ¿quién es el culpable de cada crimen?

Nota: ¿Quién no estuvo presente cuando se roban los lápices? Siempre que el culpable de un crimen este presente se realiza ese crimen.

### **¿CUÁNTAS VIEJAS?**

Yendo yo para Villavieja me cruce con siete viejas, que llevaban siete sacos y en cada saco siete ovejas.

¿Cuántas viejas y cuantas ovejas iban para Villavieja?

### **MATRIMONIO**

Un hombre de una pequeña ciudad española ha celebrado matrimonio con nueve mujeres. No infringe ninguna ley, ni es viudo, ni se ha divorciado.

¿Cómo puede suceder esto?

### **UNA FAMILIA ALSACIANA**

-Tengo tantos hermanos como hermanas.

La hermana de la persona que acaba de hablar declara:

-Tengo el doble de hermanos que de hermanas.

¿Cuántos hermanos son?

### **EL CUMPLEAÑOS DE CLAUDINE**

Una noche que comía con Claudine, su sobrina preferida, Clovis Cloude le pregunto:

-A decir verdad querida mía cual es la fecha de tu cumpleaños.

-Anteayer- dijo Claudine- yo tenia 19 años y el año próximo tendré 22.

A Clovis le gusto tanto esta respuesta que le regalo a su sobrina un diamante.

¿Cuál era el cumpleaños de Claudine?

### **SUMA: DOS NUMEROS**

En la operación de suma siguiente los dígitos han sido reemplazados por letras. La misma letra esta en el lugar del mismo dígito todas las veces que aparece y letras diferentes representan dígitos diferentes. Averigüe los números.

$$\begin{array}{r} \text{X D} \\ + \text{H H D} \\ \text{X D H} \end{array}$$

### **SILLAS ALFABETICAS**

Alf, Bert, Charlie, Duggie, Ernie y Fred están sentados alrededor de una mesa circular. No hay dos hombres sentados uno al lado del otro cuyos nombres tengan letras iniciales contiguas alfabéticamente. Duggie esta sentado enfrente de Alf, quien tiene a su derecha al esposo de la hermana de Ernie.

Haga un esquema para mostrar donde se sienta cada uno.

### **EL RIO**

Juan, Pedro, el padre de ambos y un vecino esperaban en el embarcadero para pasar el río. Juan y Pedro pesaban 40 kilos cada uno y su padre y el vecino 80 kilos cada uno. Pero la barca no podía cargar mas de 80 kilos.

¿Cómo atravesaron el río?

### **OVEJAS, LOBOS Y MANOJOS**

Un pastor con su oveja, su lobo y su manojos de hierba tenían que pasar al otro lado de la calle, pero no podía pasar con los tres a la vez y no podía dejar en la otra orilla a la oveja con el lobo porque este se la comería, ni a la oveja con el manojos por la misma razón ¿Cómo habrá de pasarlos?

### **ALÍ Y MUSTAFÁ**

Un rey árabe tenía dos prisioneros Alí y Mustafá, a quienes propuso el siguiente acertijo: <<Aquí tenéis tres bolas rojas de aspecto exactamente igual. Una de las bolas tiene un peso diferente al de las otras dos. Daré la libertad al que consiga averiguar el peso de la bola de peso diferente en le menor numero de pesadas>>. Mustafá averiguo cual era la bola de peso diferente en cuatro pesadas y Alí lo averiguo en dos pesadas y recibió la libertad. ¿Cómo lo hizo?

### **LA CADENA**

A cambio del hospedaje de una semana, un pobre vagabundo que solo poseía una cadena de plata se la dio como pago al hotelero, pagando día a día con un eslabón. ¿Cuál es el numero de eslabones que abrirá?

## EL OBISPO

Iba una vez un obispo haciendo una visita pastoral con su capisayo, báculo y acompañamiento y al pasar por un puente de madera, tendido sobre un río, vio que debajo estaba un hombre pescando y le pregunto que era lo que pescaba. El interpelado, tras una amable reverencia, contesto al obispo: << Lo que pesco lo echo al río y, lo que no pesco, me lo llevo a casa>>.

¿Sabéis que pescaba aquel hombre?

## LA HIJA DEL PRIMER MINISTRO

Ocurrió una vez, en un lugar muy lejano, que un rey se enfado de tal manera con su primer ministro que le condeno a muerte, permitiéndose salvarse si su hija mayor, considerada como la más sabia del reino venís a la corte: <<Ni de noche ni de día, ni desnuda ni vestida, ni de pie ni a caballo>>

El rey se sorprendió, perdono al primer ministro y le repuso en su cargo, pensando que quien tenia hijas tan astutas debía ser un hombre muy valioso e inteligente.

## ACERTIJOS CORTOS

1.-En un árbol había cien pájaros. Un cazador tiro con su escopeta y cayó uno muerto al suelo. ¿Cuántos quedaron arriba del árbol?

2.-A que palabra de cuatro letras si le quitas una té queda una.

3.-Que es lo que cuanto más roto esta menos agujeros tiene.

4.-Cuando un coche toma una curva a 150 km. Por hora. ¿Cuál es la rueda que menos gira?

5.-¿Qué es lo que se mete en el agua y no se moja?

6.-¿Qué hacen los doce apóstoles en el cielo?

7.-En correos solo permiten envíos de 73 cm de longitud. ¿Cómo enviaremos una barra de 75 cm?

8.-Un caballero cruzo el río a caballo para llevar mosto a su dama que le esperaba en la orilla. No lleva vaso, ni jarra, ni botella, ni baúl. ¿Dónde lleva el mosto?

9.- Tres cazadores fueron a cazar y había tres palomas. Cada cual cazo la suya y las otras dos salieron volando. ¿Cómo puede ser eso?

10.-Tenemos un vaso de litro lleno de agua y no hay mas agua que esa. ¿Cómo llenaríamos con el mismo agua otro vaso de medio litro sin verter ninguno de los dos vasos?

11.- ¿Qué cosa es la cosa, que todo el mundo tiene, y, así como el hombre, cuando nace muere.

12.- Es un caballero alto y muy delgado, tiene doce damas para su regalo; todas van en coche, todas tienen cuartos, todas usan medias, pero no zapatos.

13.-Dos madres y sus dos hijas, en un juego de interés, ganaron treinta pesetas cada una gano diez. ¿Esto como puede ser?

14.-Estoy muy cerca de ti, estoy muy lejos también, sin ojos te estoy mirando, te miro y tu no me ves

## SOLUCIONES

### 1-Llamemos:

A→es Credi y su nº 19

B→es Vaci-Laci y su nº 13

C→ es Maca-Nazo y su nº 16

### 2-Un buen trabajador:

Ernesto es el obrero, Fede abre las puertas y Guille las cierra.

### 3-Torneo en el reino:

1º Carlitos

2º Beto

3º Alfilo

4º Dani

### 4-Robar, romper y parar:

Beto roba lápices, Carlitos rompe ventanas, Dani detiene relojes y Alfilo no hace nada.

### 5-¿Cuántas viejas?

Ninguna porque soy yo el que va a Villavieja y no ellas. Yo me las cruzo.

### 6-Matrimonio.

Porque no se casa sino que celebra, él es el cura.

### 7-Una familia alsaciana.

La persona que habla primero es un hermano, por que si fueran dos hermanas las que hablaran estarían en la misma situación, y e segundo lugar habla una hermana.

La mitad del nº de hermanos respecto al de hermanas es 2, por lo tanto el nº de hermanos es cuatro y el de hermanas 3.

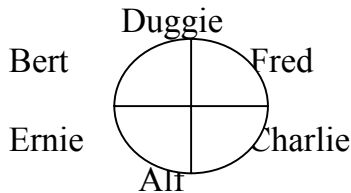
8-El cumpleaños de Claudine:

La cena tiene lugar el 1 de enero y el cumpleaños de Claudine es el 31 de diciembre. El 30 de diciembre Claudine tiene 19 años, tendrá 21 años el 31 de diciembre de ese año y 22 años a fines del año siguiente.

9-Suma: Dos números

$$\begin{array}{r} \text{X D} \\ + \text{H H D} \\ \hline \text{X D H} \end{array} \qquad \begin{array}{r} 73 \\ + 663 \\ \hline 736 \end{array}$$

10-Sillas alfabéticas



11-El río

Juan y Pedro cruzan el río los primeros y Juan regresa con la barca. Entonces el padre paso solo y Pedro volvió con la embarcación, otra vez pasaron los dos hermanos y Juan regreso con la barca, en la que paso el vecino solo. Pedro volvió a recoger a Juan y todos se reunieron en la otra orilla.

12-Ovejas, lobos y manojos:

Primero pasara la oveja y dejara al lobo con el manojito de hierba, en segundo lugar pasara la hierba y al volver llevara la oveja a la que dejara en lugar del lobo. Una vez pasados lobo y hierba pasara la oveja.

13- Alí y Mustafá:

Porque peso las dos primeras bolas y vio que pesaban igual. Por lógica la que quedaba era la que debía pesar distinto.

14- La cadena:

Abre tres eslabones, quedándose así tres trozos de cadena, uno de un eslabón, otro de dos y otro de cuatro. El primer día le da el de un eslabón. El segundo el de dos y el hostelero le devuelve el primero, el tercer día le da el de uno, el cuarto día el de cuatro y el hotelero le devuelve los tres. El quinto le da el que va suelto, el sexto el que van dos y le devuelven el de uno y el ultimo día le da el que le queda.

15-El obispo.

Pesca piojos.

16-La hija del primer ministro:

La ingeniosa joven se presenta en palacio a la hora del crepúsculo con un camisón de fino lino y sentada a horcajadas sobre la espalda de un fornido criado. También vale a la hora del alba, con una red y arrastrada por un burro.

17-Acertijos cortos:

- 1.-Ninguno porque todos salen volando al oír el ruido.
- 2.-Luna, runa, cuna, unas...
- 3.- La red
- 4.- La rueda de repuesto.
- 5.- La imagen
- 6.- Una docena
- 7.- Colocándola en una caja de 73 cm pero en diagonal.
- 8.- En un racimo de uvas
- 9.- Cada cual era el apodo de uno de los cazadores
- 10.-Metiendo el vaso pequeño dentro del grande
- 11.- El nombre.
- 12.- El reloj de pared
- 13.- Abuela, hija y nieta.
- 14.- Dios

**18:00 –Juí de la Santa Inquisició(Preparació)**

Farem un xicotet tribunal presedit pel cap de la santa Inquisició.

Monitors: Faran de l’Inquisió.

Xiquets: Faran de poble, acusadors.

**19:00 – (A continuació)**

- L’amic invisible.
- Lliurament de trofeus de l’acampada.
- Entrega dels diplomes de les olimpíades.(Quan es puga o vulguem).

**20:30 – Temps lliure.**

Per be de tots, hauriem de dutxar-nos.

**21:00-Sopar i abans oració**

El sopar es farà a estil medieval, és a dir, sense coberts.

**22:00-Joc de vetlada**

## **La caça de les bruixes** *Duració:1:30h*

En aquest joc es divideix a la gent en 2 *grups iguals*. Un grup serà el grup de les *víctimes* i l'altre es dividirà en *bruixes/os i caçadors*. Per començar el joc les víctimes tindran un temps per amagar-se. Una vegada acabat aquest temps es soltarán a les bruixes les quals tindran que caçar a les víctimes. El mode de caçar a les víctimes es agafant-les, les víctimes que siguen atrapades pasaran a ser bruixes convertides. Quan pase un xicotet temps desde la solta de les bruixes, els caçadors van a la caça dels mateixes. Es caça del mateix mode i les bruixes caçades es duen a una zona anomenada santuari on ningú podrà caçar. En aquesta zona un monitor preguntarà al caçat si es bruixa original o convertida. Si es bruixa original es queda atrapada en el santuari. Si es convertida passa a ser de nou víctima. La bruixa atrapada queda en aquest estat fins que una altra bruixa entra al Santuari i toca a la bruixa atrapada. El joc acaba quan vulga el monitor i guanyen les bruixes si hi han més bruixes que víctimes i viceversa.

**NOTA:** cadascu durà la seua llanterna,

Les víctimes duran: en un principi no duran res al cap, només un mocador a la butxaca i quan siguen caçades, seran bruixes convertides, deuran ficar-se el mocador al cap

Les bruixes/os duran: un mocador al cap.

Els caçadors/es duran: una gorra al cap.

**23:30-Festa**

Orxata, fartons, refrescos, i música.

**1:30-A dormir i avaluació****2:30 A dormir catequistes**

# Domingo 23 de Julio

- 9:00 Despertarse
- 9:30 Gimnasia y oración
- 10:15 Desayuno y limpieza
- 10:30 Recoger los trastos
- 11:00 Almuerzo
- 11:30 Desmontar las tiendas
- 13:00 Misa
- 14:00 Comida
- 15:00 Firmar cancioneros
- 16:00 Limpiar y ordenarlo todo
- 17:00 Llega el autobús y nos marchamos



# ACAMPADA MEDIEVAL D'ESTIU

## VISTABELLA 2000

1. Crec que el/la més simpàtic/a es:.....



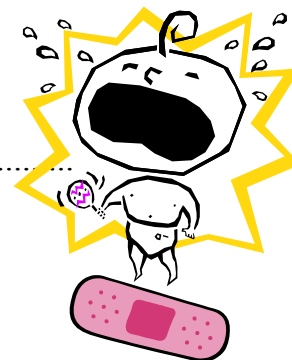
2. Crec que el/la més treballador/a es:.....



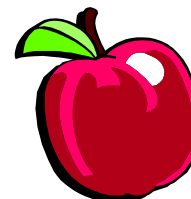
3. Crec que el/la més gos/a es:.....



4. Crec que el/la més pupas es:.....



5. Crec que el/la més fartó/ona es:.....



# Evaluación Final

## RESPUESTAS

¿ Te han gustado estos días de convivencia? ¿Cómo te lo has pasado?

Sí

Chupi, rechupi  
 Super bien  
 Genial  
 Mola un montón  
 Superrequeteguay  
 Me gustaría repetirlo o estar dos meses más

No me imaginaba que me lo pasaría tan bien  
 Muy bien porque los juegos molaban un huevo  
 Mejor que el año pasado

¿Has aprendido algo?

- A trabajar en equipo
- A fregar los wateres y a comer con las manos
- A conocer a la gente y a hacer cosas
- A compartir
- A ayudar a los demás
- A apreciar lo que tenga
- Desmontar y montar tiendas de campaña
- Mucho compañerismo y convivencia
- A convivir con chicos en la tienda apestada con los perfumes
- A valorar las cosas
- A tratar a los demás como personas
- A que hay que hacer un esfuerzo para comer aunque no te guste
- A lo bonito que son las cosas

En estos días yo he trabajado...



1 mucho    2 bastante    3 normal    4 regular    5 poco

El compañerismo que he encontrado ha sido...



10 mucho 7 bastante 1 normal 0 regular 0 poco

### El compañerismo que he ofrecido ha sido...



6 mucho 10 bastante 2 normal 0 regular 0 poco

### ¿Me he llevado bien con todos los catequistas? ¿Con quién mejor? ¿Con quién peor? ¿Por qué?

Mejor: (todos) Ana Alcón, Ana belén, Jose, Elena, Jorge, Bego, Espe, Pepe (todos muy simpáticos y agradables)

Peor: Jorge (no me soporta), Espe (no me cae bien)

### ¿Qué quitarías de la convivencia?

Duchas frías, agua helá  
El puré, lentejas, menestra  
Olimpiadas  
Que siempre eran los mismos grupos  
El frío

Caminata con las mochila  
Lo de maquillarse  
Las chicas en la tienda  
Mejor menos tiempo libre

### ¿Qué pondrías?

Discoteca  
Más noches de terror (bastantes)  
Agua caliente y calefacción, un termo  
Cocido  
Más noches de terror

Más días  
Una bruja competente  
Más gente  
Más manualidades  
Caminatas nocturnas

### ¿Qué repetirías?

Noches de terror  
Tiendas mixtas  
El campamento entero  
Las chicas  
Macarrones, lentejas, sopa...

Juego de monjas  
Viaje a Xodos  
Todo menos las obras de teatro

Juego de globos (juegos de mojarse)