



## CAMPAMENTO SEMANA SANTA XAIRE

### CASILLAS DE RANERA 2005

23 al 27 de Marzo 2005



“VOLAR HACIA NUNCA JAMÁS”

NOMBRE: \_\_\_\_\_

# ÍNDICE:

Páginas:

<b>1. Orden del día.....</b>	<b>4</b>
<b>2. Cuadro de trabajo monis.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Objetivos Generales.....</b>	<b>7</b>
3.1.    Funciones.....	7
3.2.    Normas de disciplina.....	9
3.3.    Las Diez (10) máximas del monitor.....	9
<b>4. Distribución de casetas y Excursiones.....</b>	<b>10</b>
<b>5. Lemas y personajes.....</b>	<b>11</b>
<b>6. Motivación: Relación de los personajes con la Semana Santa.....</b>	<b>12</b>
<b>7. Motivaciones de cada día: Campanilla.....</b>	<b>14</b>
<b>8. Motivación: Obra de teatro.....</b>	<b>17</b>
8.1.    Material obra teatro.....	31
<b>9. Velada I: “Velada India”.....</b>	<b>32</b>
9.1.    Historia.....	32
9.2.    Canto indio.....	34
9.3.    Baile indio:.....	35
9.4.    Obra monitores.....	36
9.5.    Material “Velada India”.....	39
<b>10. Oraciones de las mañanas.....</b>	<b>40</b>
10.1.    Jueves Santo.....	40
10.2.    Viernes Santo.....	42
10.3.    Sábado Santo.....	43
10.4.    Domingo de Resurrección.....	45
10.5.    Cosas importantes para tener en cuenta:.....	47
10.6.    Grupos de chavales.....	48
<b>11. Gymkhana.....</b>	<b>49</b>
<b>12. 2 Anexos cartas Gymkhana.....</b>	<b>54</b>
<b>13. Oraciones monis. Vigilia Pascual.....</b>	<b>57</b>
13.1.    Miércoles.....	57
13.2.    Jueves Santo.....	58
13.3.    Viernes Santo.....	58
13.4.    Sábado Santo.....	59
13.5.    Vigilia Pascual.....	60
<b>14. Velada II: “Gran Fiesta Pirata”.....</b>	<b>62</b>

<b>15. Evaluación/Revisión.....</b>	<b>67</b>
<b>16. Anexos: Preparativos. Organización.....</b>	<b>69</b>
16.1. Datos Campamento Alta-Lai. ....	69
16.2. Comisiones. ....	71
16.3. Calendario por meses. ....	74
16.4. Plan de la Comisión de material.....	75
16.5. Listas completas e individuales de todos los Cursos....	77
16.6. Observaciones médicas y alergias. Botiquín. ....	78
16.7. Normas de disciplina.....	79
16.8. Menú Comidas y Tríptico. ....	80

## 1. Orden del día.

**NOTA:** Los monis cenaremos a la vez que los chavales, salvo 5 monis que servirán las mesas y cenarán después. De esta forma el resto de monis estarán al tanto de los chavales en los tiempos libres posteriores a comidas y cenas.

**NOTA:** los horarios de duchas serán:

Chavales Mañana: 8.30h – 9.00 h                      Monis: 8.00h – 8.20h  
 Tarde: 19.30h – 20.30h                                      21.15h – 22.00h

Habrà monitores encargados cada día de vigilar las duchas. En el horario de 19.30 – 20.30h los monitores que vigilen no podrán estar en la reunión de monis (sus coordinadores que les pongan al día de lo que se ha hablado en la reunión).

	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
<b>Actividad de Mañana</b>		Por cursos	Gymkhana	Excursión	Vuelta a Valencia.
<b>comida</b>	comida	comida	comida	comida	
<b>Actividad de Tarde I</b>		Por cursos	Por cursos	Por cursos	Revisión de monitores
<b>merienda</b>	merienda	merienda	merienda	merienda	
<b>Actividad de Tarde II</b>		Por cursos	Por cursos	Eucaristía	
<b>cena</b>	cena	cena	cena	cena	
<b>Actividad de Noche</b>	Motivación conjunta	Velada conjunta	Por cursos	Actividad conjunta	

## 2. Cuadro de trabajo monis.

### NÚMERO DE PARTICIPANTES

CURSO	CHAVALES	MONITORES
1ºESO	24	6
2ºESO	23	3
3ºESO	24	4 (+1)
4ºESO	36	5
2º BACHILLER	7	3
<b>TOTAL</b>	<b>114</b>	<b>21 (+1) 22 y XX= 23</b>

#### TRABAJOS:

1. DESAYUNO
2. COMIDA
3. CENA
4. DUCHAS
5. VIGILANCIA TIEMPO LIBRE

#### GRUPOS DE MONITORES:

1. AAA- BBB-\*CCC
2. DDD- EEE- FFF
3. GGG- HHH
4. III- JJJ- KKK
5. LLL- MMM
6. NNN- OOO- PPP
7. QQQ- RRR- SSS
8. TTT- UUU

**NOTA:** Se trabajará por parejas y a su vez por cuartetos, es decir: el grupo 1 con el grupo 2, el 3 con el 4, el 5 con el 6.... salvo en las tareas de duchas y vigilancia de los tiempos libres que solo se hará por parejas.

**NOTA:** Los que tienen \* son los monis que vendrán solo a una parte del campamento, están puestos de tal forma, que cuando ellos estén, estén sirviendo y así ser 5 personas las que sirvan.

**CUADRO DE TRABAJOS POR GRUPOS:**

	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
DESAYUNO		1 - 2	7 - 8	5 - 6	
COMIDA		3 - 4	1 - 2	7 - 8	
CENA		5 - 6	3 - 4	1 - 2	
DUCHAS		7	5	3	
VIGILANCIA		8	6	4	

En las duchas de la mañana vigilarán 2 monis voluntarios ya que el resto estará despertando a los chavales.

### 3. Objetivos Generales.

OBJETIVOS GENERALES	
	¿Para qué nos vamos de campamento?
YO	Tengan una experiencia feliz. Aceptarse como son y quitarse vergüenzas. Vivir la Fe con naturalidad, sentirse orgulloso de ser cristiano, de ser de los de Jesús.
LOS DEMÁS	Crecer como grupo-reafirmación del mismo-, como personas y expresarlo. Compartir tu persona, tus vivencias, tu Fe, tus sueños, tu alegría. Crecer como monitores. Intensificar el acompañamiento personal (monitor/chaval).
SEMANA SANTA	Descubrir un estilo de vida diferente y pleno. Vivir la semana santa como grupo de Fe. Potenciar el Amor a los demás (amistad) y a uno mismo (respeto).

#### ¿A QUÉ VAMOS LOS MONITORES?

- A hacer un servicio.
- A transmitir la Fe que vivimos cada uno.
- A educar en las pequeñas cosas y en la dificultad.
- A vivir la Semana Santa.

#### Para ello.... (Actitudes del monitor)

- Estar alegres.
- Nos ayudamos unos a otros.
- Sabemos a lo que vamos: servir, hacer que los demás se lo pasen bien.
- Preparamos actividades de calidad y nos volcamos en ser creativos y no hacerlos de cualquier forma.
- Preparamos con esmero el campamento.
- Procuramos dar lo máximo de cada uno.
- Nos revisamos.
- Siempre nos recordamos que el chaval es lo primero.
- No miro sólo por mi actividad sino que “levanto la vista” y estoy atento a todo el grupo.
- Rezamos juntos.
- Nos tratamos con cariño y cercanía, entre nosotros, a y para con los chavales.
- Creemos que lo que hacemos es algo importante.

#### 3.1. Funciones.

#### FUNCIONES:

Campamento Semana Santa Xaire  
Casillas de Ranera. 23 al 27 de Marzo 2005  
Descargado de: <http://www.marianistas.org>

**Monitor:**

- Sabe lo que se va a hacer cada día.
- Conoce y se responsabiliza de los chicos/as que le han tocado.
- Se levanta el primero antes que los chavales.
- Cuida y hace cuidar las tiendas, también por la noche.
- Educa a cada uno (agua/cumpleaños, lloros, ¿qué tal?...).
- Sirve siempre que le toca.
- Sabe dónde están los suyos.
- No es colega, es educador...va a uno con sus coeducadores.
- Alegre, loco, jovial, festivo, cantante, se disfraza, sorprende...
- Prepara talleres, juegos, canciones, veladas...
- Duerme las horas necesarias y no fuera de tiempo.
- Participa en las revisiones con profundidad, sinceridad y cariño.
- Sus chicos se lavan, son limpios, ordenados, bien hablados...
- No fuma en las actividades ni en la cocina ni cuando sirve.

**Coordinador:**

Dinamiza el grupo, hace que se cumplan los horarios, coordina a los monitores y da juego a los nuevos; en jaleos de disciplina es serio, corta el bacalao; es responsable de “sus” monitores...noches; coordina actividades con los otros grupos, dirige las reuniones de evaluaciones y objetivos de su grupo, controla lo que se va a hacer cada día; se dirige al director de campamento cuando hay algún problema.

**Material:**

Nos dirigimos al encargado para solicitar material. Todos los días lo ordena. Está atento del orden y de su falta algo. Se preocupa de no malgastar... es austero.

### 3.2. Normas de disciplina.

<b>DINÁMICA DE FUNCIONAMIENTO: NORMAS DE DISCIPLINA</b>
---

1. Todos los días al levantarse hay que lavarse.
2. Por la noche mejor silencio.
3. Las tiendas son para dormir.
4. Si te duele algo díselo a tu monitor (también por la noche).
5. Aparatos de música, móvil, comida, cosas de valor, navajas, etc... Mejor que no te lo vean.
6. No se puede salir del campamento si no hay un monitor.
7. No se puede fumar...gracias.
8. Se come de todo.
9. Pipí y popo en los baños, no en el monte.
10. Todo monitor es monitor de todos.
11. La cocina es sagrada, no se entra, se lo pides a un monitor.
12. Todas las actividades son igual de importantes, ¡participación a tope!.
13. Cuando los monitores comen, chavales a 200metros.
14. Las duchas: obligatoriedad, ¡funcionan!.
15. En los trabajillos, cuanto mejor lo hagas, mejor nos sentiremos todos.

### 3.3. Las Diez (10) máximas del monitor.

<b>LAS DIEZ (10) MÁXIMAS DEL MONITOR:</b>
---

1. Sirve...como Jesús.
2. Embárrate... pero que no te pisen los zapatos.
3. Eres modelo...disciplínate.
4. Búscate curro...siempre.
5. Conoce a tus chavales...preocúpate.
6. Canta, ríe, haz el loco...y sé serio.
7. Prepara bien las actividades...no improvises.
8. Trabaja en grupo...no vayas a lo tuyo.
9. Lo importante es el chaval.
10. Reza por tus chicos.

#### 4. Distribución de casetas y Excursiones.

##### DISTRIBUCIÓN DE CASETAS POR CURSOS

###### 4 poblados.

Todos tienen cobertizo-comedor para 40.

En cada caseta caben 10 personas.

7 casas **Machupichu** = 70 chavales.

8 casas **Everest** = 80 chavales.

5 casas **Aconcagua** = 50 chavales.

6 **Kilimanjaro** + 4 casas = 60+40=100 chavales.

##### EXCURSIONES

- 1.- Ascensión al Pico de Ranera 1.492m - duración 2h - Sin punto de agua.
- 2.- Ruta al Cañón - duración 1h - Sin punto de agua.
- 3.- Ruta merendero Pie Mulo – 45m - Con agua potable.
- 4.- Ruta merendero La Olla - 2h - Con agua (aunque no está tratada debidamente; aconsejamos no beber); pasa un río.
- 5.- Ruta La Laguna - 2h - Está al lado del merendero La Olla.
- 6.- Ruta al Regajo - 3h - Con punto de agua; pasa un río.

## 5. Lemas y personajes.

### LEMAS

PERSONAJES:	MONITORES
<b>Miércoles 23:</b> “Descubre Nunca Jamás”	
<b>Jueves 24:</b> “Perdidos excepto en el amor”	
<b>Viernes 25:</b> “Bajo el control de los piratas”	
<b>Sábado 26:</b> “Algo grande se acerca, es una fuerza muy poderosa”	
<b>Domingo 27:</b> “Hoy comienza tu gran aventura”	
<b>Peter Pan</b>	<b>AAA</b>
<b>Campanilla</b>	<b>BBB</b>
<b>Garfio</b>	<b>CCC</b>
<b>Smith</b>	<b>DDD</b>
<b>Wendy</b>	<b>EEE</b>
<b>John- Michael</b>	<b>FFF y GGG</b>
<b>Gran Jefe Indio</b>	<b>HHH</b>
<b>Indios</b>	
<b>Trigidia</b>	<b>III</b>
<b>Pareja de Piratas</b>	<b>JJJ y KKK</b>
<b>Sirenas</b>	<b>LLL, MMM y NNN</b>
<b>Cocodrilo</b>	<b>OOO</b>
<b>Niños Perdidos</b>	<b>PPP, QQQ + Chavales</b>
<b>Pirata infiltrado</b>	<b>Un chaval de cada curso</b>

## 6. Motivación: Relación de los personajes con la Semana Santa.

### MOTIVACIÓN

#### Personajes:

- Peter Pan y los niños perdidos: representan la sinceridad, la sencillez, son inocentes y apasionados. Jesús coge a un niño y dice: “De los que sean como ellos será el reino de los cielos”. Tenemos que fomentar a nuestro Niño Perdido que llevamos dentro.
- Wendy: Es una madre para los niños perdidos, una madre que siempre está apoyando a sus hijos, con un amor incondicional hacia ellos. Tiene un parecido a María.
- Piratas: Todos tenemos un piratilla dentro de nosotros que de vez en cuando sale a dar guerra. Representan la desesperanza, la oscuridad, el pecado, la insolidaridad... Tienen un parecido a Judas.
- Campanilla: Campanilla junto a Peter brilla de forma excepcional, pero cuando secuestran a éste, Campanilla se deja llevar por el miedo, la oscuridad pirata, su luz que alumbraba a los Niños Perdidos se está apagando, pero su luz volverá a brillar con más fuerza si cabe después de la oscuridad para guiar a los Niños Perdidos. Tiene gran parecido con la figura de Pedro, que cuando llega la oscuridad niega, pero luego resurge. (como plan B: también se podría hacer una relación con la muerte de Jesús que se está apagando Campanilla dejando en la oscuridad a los Niños Perdidos, y la Resurrección cuando Campanilla vuelve a dar luz, vuelve la esperanza).
- Indios: los indios son unos pasotas, tiene el poder de cambiar las cosas pero no lo hacen, no quieren actuar, se lavan las manos como hizo Pilatos.

#### Reflexión para cada día:

Jueves Santo: Perdidos excepto en el amor.

- Día de los Niños Perdidos, Wendy y Campanilla.

Un comienzo de campamento con la ilusión de un niño, con su sencillez, su sinceridad... confiados en que todo va a salir bien. Un comienzo de campamento en el que fijarnos en el amor de Wendy, en un apoyo y cariño tremendo hacia el que tengo a mi lado, vamos a vivir una aventura juntos y debemos estar unidos. Este amor y esta ilusión también encienden una luz en nuestro corazón, Campanilla.

Viernes Santo: Bajo el control de los piratas.

- Día de los piratas, la luz de Campanilla se está apagando, Peter está preso separándolo de Wendy y de los Niños Perdidos, los Indios no nos van a ayudar a rescatarle.

Un día de oscuridad, triste, nos han secuestrado separándonos del Amor, hemos dormido con los Indios, bajo su protección, pero no nos van a ayudar a rescatar a Peter, pasan.

Sábado Santo: Algo grande se acerca, es una fuerza...

- Día de Campanilla, Wendy y los Niños Perdidos, vencemos a los piratas.

Campanilla, que estaba perdida, sin dar luz vuelve a iluminar a los Niños Perdidos (se arrepiente) y con Wendy (el amor) los Niños Perdidos encontramos el modo de vencer a los piratas (la oscuridad...).

Domingo de Resurrección: Hoy comienza tu nueva aventura.

- Tenemos de nuevo a Peter, Campanilla vuelve a dar su luz, nadie nos separará del amor de Wendy.

Fuerzas renovadas, todos nos vamos con un poco de luz de Campanilla en los bolsillos, con el espíritu de sinceridad, sencillez y pasión de los niños en nuestras manos y en el corazón el amor incondicional de Wendy para vivir nuestra propia aventura lejos de Nunca Jamás.

## 7. Motivaciones de cada día: Campanilla.

### Campanilla

Jueves Santo. Perdidos excepto en el amor.

- Mañana:

¡Niños perdidos, Niños Perdidos, escuchad! Anoche descubrimos la inocencia del niño, la maldad del pirata, la magia de los indios... Peter nos ha dejado una bellota, que es el beso que le dio a Wendy. Es su amor a la vida, a cada uno de los Niños Perdidos. En el interior de esa semilla se esconde la fuerza del amor que es capaz de salvar la vida de nuestros amigos.

Campanilla nos deja las alas... ellas son muestras ilusiones que nos impulsan a volar alto a lugares fantásticos. Ellas mueven nuestros corazones.

Michael nos deja su osito que es su más tierno amigo, es el símbolo de la amistad, ambos son inseparables. ¿Quién no ha tenido un peluche que siempre ha estado a su lado en la infancia?

Los Niños Perdidos nos dejan el tirachinas que simbolizan su valentía, este valor nos hará falta pues tenemos que ser fuertes para afrontar la lucha y no dejarnos apresar por el miedo. Así que preparemos nuestros tirachinas.

Los indios nos dejan las normas; las normas son necesarias pues nos ayudan a respetar a nuestros amigos y nos ayudan a convivir. En ellas se esconden una gran cantidad de valores que nos hacen responsables.

La lucha entre el bien y el mal está abierta y Garfio prepara algún plan que desconocemos. Me temo que los piratas nos acechan. Todo esto es muy peligroso y debemos estar alerta y bien despiertos durante esta mañana.

- Noche (motivación de la velada india):

¡Niños perdidos, Niños Perdidos! ¡Le han capturado, han capturado a Peter! Nos la han jugado chicos. Debemos ir en busca de Peter en cuanto amanezca. Hasta entonces nos mantendremos a salvo en el poblado indio. El jefe indio nos está esperando y ha preparado un gran recibimiento.

Viernes Santo. Bajo el control de los piratas.

- Mañana (motivación de la Gymkhana pirata):

Los piratas y sus parches son una misma cosa. Pues su egoísmo, su fanfarronería, les ha dejado ciegos. Tened cuidado niños y cuando luchéis con los piratas no seáis como ellos que os mueva el osito, las alas, la bellota...y no el egoísmo, el querer ser el mejor. No olvidéis que sois un grupo, que estáis unidos y unidos sois más fuertes. No os volváis piratas, ciegos, fanfarrones, creídos, confiados en su propio valor, pues es ese individualismo, esa independencia, lo que les hace más débiles. Pues vosotros os tenéis los unos a los otros y ellos están solos y acabados. Y son viejos. Sed vosotros jóvenes y llenos de vida.

Hemos dormido con los indios, pero ellos no están dispuestos a ayudarnos a salvar a Peter. ¡Llegó la hora Niños Perdidos! Llegó la hora de salvar a nuestro amigo. Los piratas lo tienen preso en algún lugar no muy lejano. Debemos encontrarle y ayudarle a escapar. No tenemos mucho tiempo, así que apresurados y preparados para la gran batalla.

Sábado Santo. Algo grande se acerca, es una fuerza muy poderosa.

- Mañana:

Sé que ayer las cosas no salieron como queríamos. Quizá sintamos que nos faltan fuerzas para salir de nuevo en busca de Peter. Pero mis queridos Niños Perdidos, ¿no dicen que la esperanza es lo último que se pierde? ¿quién nos asegura que ya no volveremos a ver a Peter? Tenemos que ser fuertes y creer, porque sin creer nunca llegaremos a ver.

- Noche (motivación de la fiesta del sábado por la noche):

¡Niños Perdidos, Niños Perdidos!, ¡escuchadme! Ya lo tengo...la vanidad del capitán Garfio será su perdición. Estoy segura de que si todos empezamos a gritarle bien fuerte que es un "bacalao solo, viejo y acabado" se pondrá furioso y vendrá a por nosotros. Seguro que trae a Peter, no lo dejaría solo con alguno de sus piratas ni borracho...Así que ¡gritad con todas vuestras fuerzas niños perdidos: ¡Garfio es un bacalao solo, viejo y acabado! ¡Garfio es un bacalao solo, viejo y acabado! ¡Garfio es un bacalao solo, viejo y acabado!...

*(Aparece Garfio y Peter, amordazado, tras él. Para demostrar a los Niños Perdidos que no es ningún "bacalao" propondrá un duelo entre él y Peter. Gana Peter, le perdona la vida a Garfio y se reconcilian).*

Domingo de Resurrección. Hoy comienza tu gran aventura.

- Mañana:

Nuestra aventura parece haber finalizado. Sin embargo, nada más lejos de la realidad. Todo lo que hemos vivido estos días nos ha servido para crecer y aprender muchísimas cosas que tendremos que llevar a nuestras casas cuando volvamos. Y recordad, ¡hoy comienza vuestra gran aventura!

## 8. Motivación: Obra de teatro.

### Presentación del miércoles por la noche

Se enciende la luz 1.

Encargado de luces y música: XXX

Madre: YYY

Hija: ZZZ

*Aparece una madre acostando a su hija.*

**Madre:** Venga Paloma a dormir que ya es tarde.

**Hija:** Pero mami, no estoy cansada, quiero seguir jugando...porfiiiiiiiiiiiiii.

**Madre:** Acuéstate y te contaré un cuento que me contó mi madre cuando yo era pequeña. Aparecen piratas, indios, sirenas....y niños, muchos niños.

**Hija:** Alaaaaaaaaa, ¿y qué cuento es ese mami?

**Madre:** A finales del siglo XIX vivía en Inglaterra la familia Darling, una entrañable familia. Eran tres hermanos que hacían de cada noche una nueva aventura...

Se apaga la luz 1 y se enciende la luz 2.

John: WWW  
 Michael: AAA  
 Wendy: BBB

*Aparecen Wendy, John y Michael. Estos últimos peleando con espadas.*

**John:** ¡Atrás cobarde! ¡Te arrancaré el pescuezo!

**Michael:** ¡No te atrevas a decirme eso o con esta espada te haré pedazos!

**Wendy:** ¡John, Michael, a la cama antes de que se enfade papá!

**John:** Pero Wendy...estoy a punto de derrotarle...

**Michael:** ¡Le clavé la espada! (*John se hace el muerto*) Jajajajajaja

**John:** ¡Aaaaaaaaggggg!

*Dejan un osito de peluche.*

Cambio de luz 2 a 1.

**Hija:** A mi también me gusta acostarme tarde... ¿y qué más pasó?

**Madre:** De pronto, aquella noche, cuando el silencio ya reinaba en la habitación, sucedió algo inesperado...

Cambio de luz 1 a 2.

Peter: CCC  
 Campanilla: DDD  
 Sombra: EEE

*Los niños duermen. Aparece la sombra haciendo trastadas y Campanilla detrás de ella. Peter les sigue.*

**Peter:** ¡Campanilla! ¿La has encontrado?

**Campanilla:** No *(con gestos)*.

**Peter:** Vamos, no debe estar muy lejos...

*(La encuentra y la agarra pasando por encima de las camas. Se la intenta pegar con jabón. Como no puede empieza a llorar).*

**Wendy:** Niño, ¿por qué lloras?

**Peter:** No estoy llorando *(se hace el chulito)*, sólo que no logro pegarme mi sombra, que se me he despegado.

**Wendy:** ¡No, no, pero con jabón no! ¡Yo te la coseré!

*Wendy le cose la sombra a Peter y este se levanta orgulloso. A partir de ahora la sombra imitará todo lo que haga Peter.*

**Peter:** Muchas gracias *(se miran)*.

**Wendy:** Peter... ¿puedo darte un beso...mi beso?

**Peter:** ¿Tu beso?

*Wendy le da un dedal y Peter le da una bellota.  
Campanilla pone cara de celosa haciéndole caritas a Wendy.  
Peter y sombra andan.  
John y Michael se despiertan sobresaltados.*

**John:** ¡Oh! ¿Pero tú quien eres?

**Michael:** ¡Wendy! Nos dijo mamá que no hablaríamos con extraños.

**Wendy:** Pero este no es un extraño... ¿no le reconocéis? ¡Es Peter Pan!

**John y Michael:** ¡Peter Pan!

**Peter:** Exacto chicos, ¿queréis vivir una gran aventura?

**John:** ¿Con piratas?

**Michael:** ¿Con indios?

**Wendy:** Pero Peter, nuestros padres...

**John y Michael:** Vamos Wendy, vayamos con Peter Pan.

**Peter:** Exacto, ¡vayamos volando a Nunca Jamás!

**Wendy:** ¿Volando?...pero nosotros no sabemos volar...

**Peter:** ¿Cómo que no? Sólo tenéis que pensar en cosas bonitas.

**John, Michael y Wendy:** (*susurrando*) piensa en cosas bonitas, piensa en cosas bonitas...

**Peter:** ¡Y a volaaaaaaaar! La segunda estrella a la derecha, ¡al país de Nunca Jamás!

Dejan la bellota.

Cambio de luz 2 a 1.

**Madre:** Allí se encontraron con unos curiosos personajes...

**Hija:** ¿Unos curiosos personajes?

**Madre:** Sí, sí... se les conocía con el nombre de Niños Perdidos. Eran unos muchachos que fueron llevados al País de Nunca Jamás porque no querían crecer, no querían ser mayores...

**Hija:** ¡Pues yo sí que quiero ser mayor! Y poder ponerme esos vestidos tan bonitos que te pones...

**Madre:** Pues ellos eran libres, y hacían mil travesuras... Les gustaba gastar bromas a los indios, hacer cabrear al Capitán Garfio, visitar la laguna de las sirenas... pero sobre todo, escuchar a Peter Pan contar los cuentos que Wendy les contaba cada noche a John y Michael.

Hija: ¡Alaaaaa...!

Madre: Y había una canción que les gusta cantar siempre que iban en busca de indios...

Cambio de luz 1 a 2 (NIÑOS PERDIDOS).

Osito trufón: FFF

*Aparece Osito trufón andando por ahí súper feliz.*

Osito trufón: *(cantando)* Lirin, liran, liriliran lirón... ¡Ey vosotros niños perdidos! ¡Cantad conmigo!

*Explica la danza.*

*Por dónde tú vayas*

*Por donde tú vayas y pases yo paso,  
Y por dónde tú brinques también,  
también yo brincaré.*

*LIRÍN, LIRÁN, LILIRILIRÁN LIRÓN  
LIRÍN, LIRÁN, EN LÍNIA DE  
BATALLÓN.  
LIRÍN, LIRÁN, APRÉNDETE LA  
CANCIÓN  
ES LIRÍN, LIRÍN, LIRÍN, LIRÁN,  
LIRÓN.*

*LIRÍN, LIRÁN, LILIRILIRÁN LIRÓN  
MARCHAR ASÍ, ES UNA GRAN  
DIVERSIÓN.  
MARCHAR ASÍ, EN LÍNIA DE  
BATALLÓN.  
LÍ LIRÍN, LIRÍN, LIRÍN, LIRÁN,  
LIRÓN.*

*Por donde tú vayas y pases yo paso,  
Y por dónde tú brinques también,  
también yo brincaré.*

*En guerra con los indios, los indios, los  
indios...  
En guerra con los indios, los vamos a  
vencer.*

*LIRÍN, LIRÁN, LILIRILIRÁN LIRÓN  
LIRÍN, LIRÁN, EN LÍNIA DE  
BATALLÓN.  
LIRÍN, LIRÁN, APRÉNDETE LA  
CANCIÓN  
ES LIRÍN, LIRÍN, LIRÍN, LIRÁN,  
LIRÓN,  
ES LIRÍN, LIRÍN, LIRÍN, LIRÁN,  
LIRÓN.*

*Dejan un tirachinas.*

Cambio de luz 2 a 1.

**Madre:** Paloma, en el país de Nunca Jamás también había indios.

**Hija:** ¿Indios mamá? ¿Y cómo eran?

**Madre:** Pues eran un grupo tranquilo que vivía en paz.

**Hija:** Pero mamá, si los indios son sucios, fuman, tienen hachas...

**Madre:** ¡Que vall! Los indios del País de Nunca Jamás tenían unas reglas que todos cumplían, esa es la razón por la que los indios vivían tan tranquilamente, verás...

Cambio de luz 1 a 2 (INDIOS).

Tigridia: XXX  
Roderosentado: XXX  
Mariaidanza: XXX  
Nachopiesnegros: XXX  
Xaviloquito: XXX  
Jefe Indio (J.I): XXX

*Todos los indios menos Tigridia y el Jefe Indio están acostados durmiendo y al lado hay una mesa preparada para el desayuno, aparece Tigridia en escena.*

**Tigridia**: ¡Vamos chicos, a levantarse!, que ya es hora de desayunar.

*Se levantan todos menos Roderosentado y hacen algo, recogen...*

**Roderosentado**: (Todavía acostado). Yo no me quiero levantar, además, tú no me puedes mandar no eres mi "monitora"...

*Entra el Jefe Indio.*

**J.I.:** ¿Cómo has dicho? Que sepas Roderosentado que en el país de Nunca Jamás, TODOS LOS MONITORES SON MONITORES DE TODOS, además eso te pasa por quedarte hablando toda noche, POR LA NOCHE ES MEJOR EL SILENCIO.

**Mariaidanza:** Tigridia, es que me duele mucho el tobillo.

**Tigridia:** ¿Y por qué no me lo has dicho antes?

**Mariaidanza:** Es que, era de noche, y no quería molestar...

**Tigridia:** Escuchad, SI OS DUELE ALGO AVISAD A VUESTRO MONITOR, AUNQUE SEA DE NOCHE.

*Nachopiesnegros sale disparado hacia la mesa del desayuno mientras que los demás hacen como si se lavan, el Jefe Indio lo coge.*

**J.I.:** ¿Dónde vas tú? Ya sabes que TODOS LOS DÍAS AL LEVANTARSE HAY QUE LAVARSE, Y CUANDO LOS MONITORES DIGAN HAY QUE DUCHARSE, somos un poblado de indios, no de cerdos.

*Se toman el desayuno (un vaso de agua) y Mariaidanza va hacia la cocina a ponerse más.*

**Tigridia:** Mariaidanza: En La Noche, EN LA COCINA NO PUEDES ENTRAR, SI QUIERES ALGO PÍDESELO A UN MONITOR.

*Se disponen a recoger la mesa todos menos Xaviloquito que se ha dejado el desayuno, que se va de nuevo hacia la cama de un modo lento y cansino.*

**Tigridia:** Xaviloquito ¿dónde vas? ¿No te has tomado tu desayuno?

**Xaviloquito:** Voy a mi cabaña, porque el desayuno no me gusta, estoy cansado y no me apetece recoger.

**Tigridia:** AQUÍ SE COME DE TODO, además sabéis que LAS CABAÑAS SON SÓLO PARA DORMIR, NO SE PUEDE ESTAR EN LAS CABAÑAS DURANTE EL DÍA, y hay que hacer LOS TRABAJILLOS, CUANTO MEJOR LO HAGAS, MEJOR NOS SENTIREMOS TODOS.

*Mientras Nachopiesnegros se va hacia fuera con un hacha...*

**J.I.:** ¿Dónde vas Nachopiesnegros?

**Nachopiesnegros:** Me voy a cazar.

**Tigridia:** Sabes que NO SE PUEDE SALIR DEL CAMPAMENTO SIN UN MONITOR.

*Nachopiesnegros esconde el hacha tras su espalda, y el J.I. lo descubre.*

**J.I.:** Además, NO PODÉIS LLEVAR NAVAJAS, ¡INI MUCHO MENOS HACHAS! al que vea con una navaja se la requisaremos...

**Roderosentado:** *(Interrumpiendo)* ¡y le cortamos la cabellera!!!!

**J.I.:** Y le cortamos la cabellera... NOOO, no le cortaremos la cabellera.

*Ya todos sentados en la mesa para comenzar la reunión.*

**J.I.:** Venga comencemos la reunión...

**Tigridia:** Pero antes...

*Tigridia le quita los auriculares a Mariaidanza, una pipa de la paz a Xaviloquito y un móvil a Nachopiesnegros.*

**Tigridia:** NO SE PUEDE FUMAR EN EL CAMPAMENTO.

**Xaviloquito:** Pero es que lo necesitaba...

**Mariaidanza:** ¿Y a mi por que me quitas la radio? Estaban poniendo la danza de la lluvia versión rap.

**Nachopiesnegros:** Oye, que es mi móvil, que tengo que enviar un sms súper importante.

**Tigridia:** Si tienes que enviar algún sms importante nos lo dices a los monitores, o si no por señales de humo, pero MÓVILES, COMIDA, NAVAJAS, COSAS DE VALOR O APARATOS DE MÚSICA SERÁN REQUISADOS...

**Roderosentado:** *(Interrumpiendo de nuevo)* ¡Y se os cortará la cabellera!!!!

**Tigridia:** Estás pesadito tú con la cabellera eh?

**J.I.:** Bueno hoy vamos a empezar el día con una "clase sobre la caza de antílopes".

**Xaviloquito:** Los antílopes son un rollo.

**Mariaidanza:** ¿No podemos volver a la lección del fuego?

**Nachopiesnegros:** Aprenderíamos yendo a cazarlos directamente.

**Tigridia:** TODAS LAS ACTIVIDADES SON IGUAL DE IMPORTANTES, ASÍ QUE QUIERO PARTICIPACIÓN A TOPE.

**J.I.:** Como todos sabéis, el antílope es un animal...

*Dejan el cartel con las Normas.*

Cambio de luz 2 a 1 y devolvemos la conexión a los estudios "Always-Forever" donde nos esperan nuestras presentadoras AAA y BBB.

**Madre:** Pero todo no eran cosas bonitas en el País de Nunca Jamás. En la otra parte de la isla, los piratas dominaban el mar con su egoísmo y sus malas artes...

Cambio de luz 1 a 2 (PIRATAS).

Pirata borracho: XXX

Pirata 1: XXX

Pirata 2: XXX

Smith: XXX

Cocodrilo: XXX

*Aparece un pirata borracho con una botella de ron sentado en el suelo cantando.*

**Pirata borracho:** Ayyyyyyyyyyyyyyyyyy la de un pirata es la vida memejor, es siempre muy divertida vivimos borrachos y somos muy machos y no nos preocupa la vidaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa y noooooooooooooooooooooooooooooooooooooo.

**Pirata 2:** Shhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh (*Aparece pidiendo silencio*) ¿Has visto al capitán, pirata de pacotilla?

**P. borracho:** (*Borracho*) ¿Al capi...hip? (*ríe*)...oye, una pregunta ¿has visto al capitán? Hip...jijijiji (risa rara).

**Pirata 1:** ¡Eres la escoria del barco pirata! ¡Contesta de una vez o haremos que te pasen por la quilla!

**P. borracho:** Bueeeeeeeeno, mientras estaba en la bodega cogiendo esta botella...hip...oí unas voces que venían de dentro, del camarote del capi...hip. Creo que está tramando algo muy malvado jajajajaja...hip...

**Pirata 2:** Entonces es cierto eso que dicen...

**Smith:** *(Aparece de repente sumándose a la conversación)* Siiiiiiiiiii *(Con voz malvada y mirada sucia)*. Nuestro querido Capitán Garfio se prepara para acabar de una vez por todas con Peter Pan. Esta vez está dispuesto a usar todas sus malas artes para derrotarle. Por ese motivo se mantiene oculto por estos lugares. La presa es mucho más vulnerable cuando no sabe que le están acechando... Cuando llegue el momento se descubrirá, y entonces será el fin de Peter Pan...jajajajaja. Por supuesto grumecillos, el plan es secreto, así que quien abra la boca más de lo que toca, dará un paseo por la tabla y pasará a vivir con las sirenas...si es que el cocodrilo no le devora antes...

**P.borracho:** jijijijijiji *(Risa rara)*.

**Smith:** ¿Qué te ocurre? ¿Ya se te ha ido la lengua desgraciado?

**P.borracho:** mmmm... no... jijijijiji *(risa rara)*.

**Smith:** ¡Confiesa de una vez!

**P.borracho:** Bueno, me encontré con unos niños muy inocentes... me ofrecieron otra botella de ron a cambio del secreto..., lo juro eran inofensivos... ¡y a cambio de esta botella de ron!

**Smith:** Borracho insensato, vete al infierno con tu botella... o mejor, al mar con ella... jajaja... ¡a la tabla!... vas a conocer lo que supone entrometerse en los planes del Capitán *(quitándole el parche)*.

**P.borracho:** *(Bebiendo)*... No por favor, no... *(Sigue bebiendo)*

**Smith:** ¡Al agua patos! ¡Jajajajaja!

*Se oye la canción del cocodrilo.*

**Smith:** ¡Mil millones de rayos y truenos! Ya está aquí otra vez ese cocodrilo. Desde que se comió la mano del Capitán no ha parado de buscarle para engullir el resto. Pero tranquilos, no os mováis ni emitáis ningún sonido y no os hará nada... está un poco loco y a veces hace cosas muy raras. ¡He dicho que no os mováis! (dirigiéndose a los chavales).

*Aparece el cocodrilo y examina el panorama... hace el mono intentando hacer reír a los chavales y se marcha.*

**Smith:** ¡Eh tú! (dirigiéndose de nuevo a alguno de los chavales que se han reído) ¿iNo me has oído!? ¡Cuándo aparezca el cocodrilo está prohibido moverse! ¡Hay que quedarse parado como una estatua! ¡Nos has puesto a todos en peligro! ¡Serás el segundo en hacerle una visita a las sirenas y al cocodrilo! ¡Cogedle!

*Los otros piratas le agarran y le hacen el juego de subirlo a un banco o a una silla y fingir que lo levantan para que salte.*

**Todos:** Jajajajajajajajajaja.

**Smith:** Pronto, Peter Pan, te tendrás que ver las caras con el Capitán Garfio... muy pronto... jajajajajaja.

*Dejan el parche del pirata borracho.*

Cambio de luces 2 a 1.

**Hija:** Jope mami... cuántas cosas pasan en ese sitio que dices. Tengo mucho sueño (*bosteza*)... ¿me contarás más cosas de Nunca Jamás y de Peter y de...?

**Madre:** (*Interrumpiendo mientras se ríe*) claro hija mía, poco a poco durante estos días irás descubriendo más secretos, conociendo más aventuras y todo lo que quieras... porque en Nunca Jamás no existen las fronteras a la imaginación... Pero todo eso si...

**Hija:** (*Interrumpiendo*)... Si me porto bien y cumplo mis obligaciones... ¡cómo los indios!

**Madre:** Exacto mi niña. Así que recuerda...

*Lee las normas de nuevo.*

*Se encienden todas las luces y alguien les dice a los chavales que se vayan con sus respectivos monis que estarán en las cabañas de su respectivo curso.*

## 8.1. Material obra teatro.

### MATERIAL

- 2 focos o dos lumins.
- 3 sacos a modo de cama para Wendy, John y Michael.
- 2 espadas para los hermanos.
- 1 radiocasete.
- 1 osito de peluche.
- 1 bellota (grandota).
- 1 parche de pirata
- 1 tirachinas
- 2 botellas vacías (las del champaña que hay en la sala).
- 1 pastilla de jabón.
- 1 mesa.
- Platos, vasos...
- 1 hacha.
- 1 mp3.
- 1 móvil.
- 1 pipa de la paz (o de lo que sea).
- Cartel con las Normas. (Está al final en el Apartado 16. Anexos: Preparativos. Organización).

## 9. Velada I: “Velada India”.

### 9.1. Historia.

#### La Historia Secreta de la Tribu

Dice la historia, que la Tierra no es más que una canción. Antes de la canción del Gran Espíritu, tan sólo había silencio. Y antes del silencio, no había nada. Hasta que el Gran Espíritu comenzó a cantar. Y con su canción, el creó la Tierra.

El primer canto del Gran Espíritu fue amplio, sencillo e infinitamente complejo a la vez. Se extendió por todo el vacío, y con este canto creó a la Madre Tierra.

A continuación su canto fue grandioso y ardiente, y de estas notas nació el Padre Sol.

Después vino una canción voluble, tímida y caprichosa. Y la Hermana Luna surgió en el firmamento.

Y sucedió que a cada nuevo canto que el Gran Espíritu derramaba, nuevas voces surgían junto a él. Eran los Compañeros, los Espíritus, que nacían de la canción del Gran Espíritu y lo acompañaban con nuevos cantos.

Y entre todos entonaron un canto fresco, alegre y risueño, y los ríos brotaron sobre la Madre Tierra.

Y sus canciones se volvieron hermosas, frágiles y delicadas. Y la Madre Tierra se cubrió de vegetación y flores.

Cuando las notas se volvieron recias y toscas, las praderas se poblaron de bisontes.

Fueron incontables sus cantos, y a cada uno de ellos, surgía una nueva especie, una nueva tierra, una nueva ráfaga de viento.

Finalmente, la canción se volvió noble, fuerte y tenaz, y el hermano lobo surgió sobre la tierra.

Entonces la voz del Gran Espíritu se fue apagando, y con ella las demás voces volvieron a quedar en silencio.

Todas menos una.

Dijo el Gran Espíritu: “compañeros, nuestra obra ha sido hermosa. Retirémonos ahora, y admirémosla ahora que está completa”.

Pero una voz siguió cantando. Era la voz de Saaba, el último espíritu en ser creado, que no quiso abandonar su obra. “No debe quedar así”, dijo. “Quiero introducir un nuevo canto en la creación. Haré un guardián, diferente del resto de las criaturas, para que proteja y admire la belleza de la Tierra”.

Y comenzó, a escondidas, a cantar una nueva melodía. Y con sus notas, una nueva especie iba surgiendo del barro. La canción sonaba de forma grotesca, y surgió una raza de seres desnudos, sin el pelo hermoso del hermano lobo, sin los cascos fuertes del bisonte, ni la velocidad del caballo. Sin embargo, era tan extraña la melodía, que la nueva raza adquirió dones que ninguno de los espíritus, excepto Saaba, podía comprender.

Ya casi estaba terminado el nuevo canto, tan sólo faltaba la última nota, cuando el Gran Espíritu se dio cuenta. “Qué haces??”, gritó, “Vas a estropearlo todo!!!” Y, de un golpe, silenció a Saaba para siempre.

Y tan sólo quedó una nota por cantar. Era la última nota, la nota que iba a convertir al hombre en el guardián de la Creación. Pero esa nota no llegó a sonar. Y el hombre quedó, desnudo sobre la Tierra, abandonado por su creador, sin llegar a saber cuál era el sentido de su existencia.

Y fue de esa forma como el hombre quedó incompleto, de forma que, de entre todas las criaturas, quedó libre de elegir su propio camino, algo que no pueden hacer ni el lobo ni el bisonte.

Y el hombre se sintió solo. Notó sus manos vacías, y sintió miedo. Y cazó al hermano lobo tan sólo porque su piel era hermosa, y mató a los bisontes porque creyó que era divertido.

Los espíritus observaron con asombro la osadía de esta nueva especie. En su alma incompleta estaba tanto el poder de la destrucción como el del amor hacia la creación. Y se mantenía atrapado entre estas dos inclinaciones. Eran las mismas personas las que a veces buscaban su lugar la creación, como una criatura más bajo los espíritus, y a veces eran tan estúpidas como para creer que la Tierra se puede poseer, exterminando todo lo que vive sobre ella.

Al ver esto, los Espíritus quedaron divididos. Algunos quisieron iniciar una nueva canción, libre de desviaciones, y otros pidieron que se diese a la joven especie una nueva oportunidad.

Como respuesta, el Gran Espíritu volvió a cantar. Primero su canto fue extraño, caprichoso, burlesco. Y como respuesta, sobre la Tierra apareció una flor roja, que devoraba la vida de una forma tan hermosa como terrible. Pronto el hombre aprendió a dominar esta flor. Y la llamó fuego. Y, creyendo que el fuego era obra suya y obedecía sus órdenes, los hombres se sintieron poderosos, y pensaron que la Tierra les pertenecía, y que podían dominarla a su antojo.

Al ver esto, los Espíritus pensaron que el Gran Espíritu había decidido acabar con los hombres, y les daba las herramientas para que ellos mismos se autodestruyesen.

Pero entonces el Gran Espíritu inició un nuevo canto. Y fue el más suave y hermoso que jamás había sonado en el vacío. Y de ese canto fueron surgiendo, lentamente, una miríada de luces que iluminaron la oscuridad de la noche, hasta convertirla en un hermoso manto, tan bello que los hombres apagaron sus hogueras para poder admirarla mejor.

Dijo el Gran Espíritu: “Los hombres son libres de elegir su camino, y por eso les otorgo un regalo, y una maldición, para que demuestren que merecen su libertad. Este es mi regalo: les entrego las estrellas, la calma de la noche. Y mi maldición es entregarles el control del fuego. Pues éste es el precio de su libertad: cuanto más se acerque a sus hogueras, menos verá las estrellas que para él situé en el firmamento. Y si algún día sus sueños de poder llegan a controlarlo, si algún día llega a despreciar tanto sus orígenes que olvida que las estrellas están ahí, ese día matará al último lobo, al último bisonte, a la última flor. Y ese día, él también morirá. Y volveremos a empezar una nueva canción en la que él no exista.

Y los espíritus quedaron en silencio. Y bajo ellos, los hombres quedaron solos en el mundo.

## 9.2. Canto indio.

## Canto indio:

Luna llena se tapó y indio aquí llegóooo,  
 Pero luego dijo... aagggg... por el frío que  
 pasóoo.

(Estribillo)

Alta-Lai le nombró y esposa aquí encontró,  
 Pero luego dijo... aagggg... por la suegra que  
 conoció.

(Estribillo)

Peter Pan loo vio y entonces le llamóoo,  
 A Garfio pronto apresar y así poder bailar.

(Estribillo)

Un buen día regresó, sin hacha él llegóooo,  
 Pero luego dijo... aagggg... Garfio no murióoo

(Estribillo)

Tribu india esperar el sol al despertar,  
 A Garfio pronto apresar y así poder bailar..

### 9.3. Baile indio:

## "INTI ILLIMANI"

(Lamento Indio)

Se hacen dos círculos concéntricos, chicos fuera y chicas dentro, enfrentados.

**Sonido Guitarrilla:** Con los brazos cruzados en plan jefe indio, sin moverse del sitio se mueven hacia los lados en tres movimientos a cada lado.

**Sonido Flauta:** Se cogen de los brazos los que están y giran: el círculo de dentro lo hace hacia un lado y el de fuera en sentido contrario.

**Voz Cantada:**

- Cuando habla de "los arados, los sembríos las cosechas y su amor" se hace gesto de movimiento de velas con las manos.
- Cuando dice "Indio" la mano derecha tapando la boca. Cuando dice: "mundo" se dibuja con las manos la bola del mundo, cuando dice "alegría" se abren los brazos, cuando dice "dolor" se cruzan en el pecho las manos y se gira el tronco hacia la derecha.

**Sonido Guitarrilla:** Con los brazos cruzados en plan jefe indio, sin moverse del sitio se mueven hacia los lados en tres movimientos a cada lado.

**Voz cantada:** Los de fuera dan una vuelta a la persona que tienen enfrente mientras hacen que tocan la flauta, regresan al sitio y se hace al revés.

**Sonido Guitarrilla:** Con los brazos cruzados en plan jefe indio, sin moverse del sitio se mueven hacia los lados en tres movimientos a cada lado.

**Sonido Flauta:** Se van cruzando con el que tienen enfrente.

**Sonido Guitarrilla:** Con los brazos cruzados en plan jefe indio, sin moverse del sitio se mueven hacia los lados en tres movimientos a cada lado.

**Sonido Flauta:** Se van cruzando con el que tienen enfrente.

## 9.4. Obra monitores.

# Obra monitores

(Va a ser una obra que deja mucho a la improvisación, os pongo un guión de cómo mas o menos será, pero no hace falta regirse solo al guión. Con ensayarlo una o dos veces nos saldrá, aparte a muchos ya os sonará)

Yogurtu Unge: XXX

María: YYY

Wanaddu: ZZZ

Tontos de la tribu: AAA y BBB (no por nada...)

Hechicero (piesnegros): CCC

Caballo Loco: DDD

### Escena 1:

(Tontos de la tribu emiten sonidos indios, cantan, etc... se muestran quietos en posición de alerta)

(Yogurtu Unge, gran jefe de la tribu, sentado en un sillón)

(Aparecen Caballo Loco y María, pasan enfrente de Yogurtu)

**C.L.:** Hacer un bonito día, verdad María, para la caza del Wanchupe colorado...

**M.:** Ya lo creo amor, aparte hoy creo que nadie nos molestará...

(Se van por el otro extremo)

**Yogurtu:** (Ojos desorbitados hacia María, se enamora)

¿Haber visto? ¿La más hermosa india de nuestra tribu con Caballo Loco!!? ¿Cómo poder, María aceptar a Caballo Loco?? Gran Jefe indio no se rinde, Yo, Yogurtu...Unge, Juro por la luna que al atardecer alumbra, que María y Caballo Loco nunca volverán a pasearse por mis tierras, ¡NUNCA!

(Tontos de la tribu vitorean el discurso de Yogurtu, se dan cuenta del enfado de Yogurtu que les mira y se callan)

(Sale Yogurtu de escena)

### Escena 2:

(Aparece Caballo Loco solo en escena, sentado, escribiendo una carta)

**C.L.:** Querido Piesnegros, te escribo en las vísperas de mi boda con María...aaaaaiiii...quería pedirte que me enviases uno de tus sonidos mágicos que aportan la suerte, el amor y la fama. Espero vocalizarlas bien, pues la ultima vez las vocalicé mal y el único caballo que tenía se volvió loco...Espero ansioso tus sonidos. Un fuerte abrazo, tu amigo y compañero de cacerías...Caballo Loco.

(Sale de escena Caballo Loco y aparece por el otro extremo entrando a escena el hechicero Piesnegros)

**Piesnegros:** ¡Hombre! Carta de mi querido amigo Caballo Loco. A ver qué contará este chico...vaya juergas...en fin...espero que los últimos sonidos que le envié le funcionaran...

(Lee la carta)

**Piesnegros:** Otros sonidos... pues le voy a enviar los mejores! Sioux (uno de los tontos de la tribu) ven aquí. Redacta los sonidos que le voy a enviar a Caballo Loco...

(Al acabar cada frase Sioux emitirá sonidos a modo de código morse)

**Piesnegros:** Querido Caballo Loco (Sioux redacta)

**Piesnegros:** Dos puntos (Sioux toca dos veces)

**Piesnegros:** Estoy perfectamente, he buscado tus sonidos, y ya los tengo, punto.(Sioux redacta)

**Piesnegros:** Pero no sin antes contarte que tal me ha ido, punto (Sioux se pasa media hora redactando para tan corta frase)

**Piesnegros:** He estado en las cataratas del Niagara y buff, la que se montó con la canoa, que si canoa arriba, que si canoa abajo, fue peor que aquella vez en la que tuvimos que llevar a tu suegra Rosinda remando hasta la otra orilla...pero tampoco me voy a perder en recuerdos, punto. (Ante el desconcierto de Sioux con tan larga frase que no saber por dónde empezar resuelve dar un solo golpe, con lo que queda redactado)

**Piesnegros:** Los sonidos para conseguir la suerte, el amor y la fama son estos...HOOOOOW MOOOO CHU!

(Entra mucha gente a alabar a Piesnegros)

**Piesnegros:** NOOO, estos sonidos son para Caballo Loco, no para mí.

(Se van todos...)

**Piesnegros:** Allá van otra vez: HOOOOOW MOOO CHU!

(Vuelven a entrar todos corriendo a alabarle)

(Piesnegros se les queda mirando y se van)

**Piesnegros:** HOOOOOW MOOO CHU!

(Entra solo el otro tonto de la tribu corriendo, cuando llega se da cuenta de su error y se va)

**Piesnegros:** Y mil besos!!! (Sioux se queja) Sí!! Mil besos!! (Sioux comienza a dar toque por toque los mil besos en código morse)

(Se va primero Piesnegros y después furtivamente Sioux)

Escena 3:

(En escena dos sillas y Yogurtu de pie)

**Yogurtu:** Creo que con este poema, María caerá rendida a mis pies...

(Entra María paseando)

**Yogurtu:** María, siéntate un momento, paseabas por el prado y no he podido resistirme, quiero que oigas esto...Wanadduuuuu! ¿Dónde te has metido zopenco?, ven aquí inmediatamente!!!

**Wanaddu:** Si mi señor, aquí estoy mi señor, para servirle mi señor.

**Yogurtu:** Quiero que me ayudes, canta este poema que he compuesto para María.

**Wanaddu:** Por supuesto mi señor no le defraudaré, es usted el mejor jefe que he conocido, el mejor!

(Yogurtu y Wanaddu hacer el sketh del canto...)

(Aparece al final del canto Caballo Loco, que ve la escena, se lanza a por Yogurtu, lo coge, mientras Wanaddu sigue cantando como en el sketh)

Escena 4:

(Aparecen María y Caballo Loco paseando)

**C.L:** Qué felices somos María....Al final no pude cazar wanchopes colorados...lo único que cacé fue un gran jefe con demasiadas plumas en la cabeza...

**María:** Es cierto, pero qué tiene que ver eso con que toda la tribu ande detrás de ti todo el día??

(Aparecen todos detrás alabando a Caballo Loco, como se hizo antes con Piesnegros por los sonidos que le envió)

**María:** Desde hace tiempo Caballo Loco no tenemos un minuto de intimidad, creo que tenemos que hablar...

**FIN!!**

### 9.5. Material “Velada India”.

#### *Material Velada india:*

- Cartones con numeritos (para todo el mundo).
- Bombo.
- Cartel grande con equivalencias.
- Radiocasete.
- CD con canciones.
- Mechero.
- Xilófono o tambor.
- 2 Tambores más o menos.

## 10. Oraciones de las mañanas.



### ORACIONES DE LA MAÑANA.

#### CAMPAMENTO DE SEMANA SANTA XAIRE ALTA-LAI '05

- Los grupos serán los mismos todos los días. Buscaréis (los monis) un sitio para la oración de la mañana de todos los días (siempre el mismo sitio, para evitar que sea un caos).
- Los grupos se dirán el jueves por la noche, después de la velada, así por la mañana es juntarse y ya está.

#### 10.1. Jueves Santo.

**JUEVES** por la mañana. Lema del día PERDIDOS EXCEPTO EN EL AMOR.

El monitor de cada grupo los reúne y se busca un sitio. Se empieza la oración motivando.

**Motivación:** Es Jueves Santo, día del amor fraterno. Es el día del amor más grande, el día en que recordamos y celebramos que el amor de Jesús nos incluye a todos. Vivimos en un mundo necesitado de amor, donde nos falta conciencia social y pensar en los demás antes que en uno mismo, donde estamos encerrados por nuestro egoísmo, consumismo, por nuestra indiferencia... y no estamos abiertos con sinceridad a los que más cariño y amor necesitan. Este día es bueno para plantearnos nuestra situación de hermanos y de hijos de un mismo Padre, para vivir el amor sincero, para acercarnos con cariño, respeto y voluntad de compromiso a cualquiera que nos necesite. Nos lo dijo Jesús, y no podemos olvidarlo. Tenemos que amar a Dios y al prójimo como Él nos enseñó.

Por eso, vamos a intentar cumplir lo que Jesús nos dice en estos días que vamos a pasar juntos. En estas manos (que daremos los monitores) vamos a escribir ese granito de amor que quiero poner para que estos días sean de amistad y unión, "algo" que quiero aportar PARA ESTOS DÍAS.

Recaltar a los chavales que el propósito NO ES "PARA TODA LA VIDA" (es decir, que no digan cosas típicas), sino que es para ESTOS DIAS DE SEMANA SANTA, que sea algo concreto, (por ejemplo, "quiero prestar más atención en estos días a tal persona, no quiero ser tan egoísta, quiero abrirme más a la gente...lo que sea)

- Cuando hayan acabado, después de unos minutitos (1) se ponen en común, cada uno dice lo que ha escrito, por qué...y deja su mano en el centro. Y así todos.
- Para terminar leemos un cuentecillo. (lo adjuntaremos).
- El monitor de cada grupo cogerá las manos y las llevará a la "capilla" (ya veremos allí cuál es). El monitor explicará a los chavales de su grupo que las manos van a estar pegadas en las paredes de la capilla durante todo el campamento, para que cada vez que entren se acuerden de lo que han escrito, para que esté presente ese propósito todos los días del campamento, que no se quede solo en palabras de esa oración, sino que les acompañe todo el campamento.

(Dejarles a los niños claro que mañana la oración será en el mismo sitio)

## 10.2. Viernes Santo.

**VIERNES** por la mañana. Lema del día BAJO EL CONTROL DE LOS PIRATAS.

La oración de esta mañana será en el mismo sitio que ayer. El monitor/es del grupo, se encargarán de que esté TODO el grupo.

**Motivación:** Hoy es Viernes Santo, día en que Jesús muere crucificado. Tras un largo camino recorrido, Él es llevado a la cruz por aquella gente que días antes le vitoreaban en su entrada a Jerusalén. Hasta lo alto del monte, Jesús lleva en su espalda su cruz... ¿cuál es mi cruz? ¿cuál es la cruz de mi amigo/a?...

Mientras Jesús subía, había gente que le ayudaba con su carga... ¿ayudo yo a mi amigo que está mal, o le dejo que cargue él solo con su cruz? En el día de hoy recordamos el camino de Jesús hasta la cruz, hemos de tener en cuenta que Él muere por nosotros, que para Él, TÚ eres IMPORTANTE, Jesús cree en ti, tú eres el centro de su vida, y ahora piensa... es Jesús para ti el centro de tu vida??? le tienes presente???...

Tenemos un puzzle por grupo (que os daremos a los monis antes de empezar) compuesto por varias piezas; si no hay tantas piezas como personas haya en el grupo, que algunos se junten en parejas... (simplemente es un símbolo), cada miembro del grupo está representado por una pieza del puzzle, así que se le entrega a cada uno una pieza. Entre todos montan el puzzle, ayudándose, hablando..., pero falta la *pieza central*. Sin ella el dibujo del puzzle no tiene sentido, el puzzle está incompleto, vacío... la pieza del medio es Jesús. Es el que nos une, el que le da sentido a nuestra vida, el que no nos deja nunca, no deja que estemos solos... Es Él quien está en medio de nuestra comunidad, de

nuestro grupo Xaire, entre nosotros podemos estar unidos por los laterales de las piezas del puzzle, pero solo estaremos unidos por el centro y de verdad, si está la pieza central, que es Jesús, de manera que se demuestra que en Xaire no sólo estamos para hacer un grupo de amigos, pasarlo bien... sino que el grupo se hace fuerte si está presente Jesús, y sin ÉL nada tiene sentido.

- Una vez acabada la reflexión del puzzle, si alguien quiere aportar algo, o pedir por alguien o por algo para ese día... y al final, rezamos cogidos de las manos, como signo de unión, de que no estamos solos, un Padre Nuestro.
- El monitor recoge el puzzle y lo lleva a material (importante!!!)

### 10.3. Sábado Santo.

**SÁBADO** por la mañana. Lema del día ALGO GRANDE SE ACERCA.

No hace falta volver a decir que los monis del grupo se encarguen de que estén todos, que ninguno del grupo se quede por ahí...

**Motivación:** En el Sábado Santo no se "celebra" la tristeza. Nuestro Dios no es un Dios de tristeza. ¿Entonces?, ¿qué pasa hoy? El día de hoy es un día de silencio. ¿Cuántas veces en nuestra vida hemos pasado por momentos de oscuridad? Todos sabemos lo que es preguntarse ¿dónde está Dios?, ¿no es tan bueno? Es la pregunta lógica. No podemos concebir que exista Dios si se calla ante tanto dolor. En nuestras vidas hay momentos de oscuridad, en los que no brilla ninguna luz y algo nos dice ¿dónde está ahora Dios? Y Dios guarda silencio. Y la oscuridad reina en nuestra vida.

Hoy recordamos esos momentos. Ayer murió Jesús, su hijo. ¿Por qué calla Dios?, ¿por qué no dices nada?, ¿no te importa nuestro dolor?, ¿acaso no te

das cuenta de nuestra oscuridad? ¿No son tus hijos las víctimas del Tsunami?, ¿no son tus hijos los miles de millones de muertos por hambre, Sida, violencia...?, ¿no son tus hijos las víctimas del terrorismo? ¿No son tus hijos los muertos por enfermedades en los hospitales?, ¿no era Jesús tu Hijo?, ¿No te duele su dolor?, ¿por qué has permitido su muerte? Dios, ¿dónde estás?, ¿te has olvidado de lo que prometiste?

Y Dios calla. Hoy recordamos que Dios calla, pues está llorando la muerte de su Hijo. Así responde Dios a nuestro dolor: llorando con nosotros. Él sabe lo que es morir. Sabe lo que es sufrir. Y por eso no se olvida de nosotros, sino que llora junto a nosotros.

La respuesta de Dios no es acabar con el sufrimiento, sino compartir nuestro destino.

Te invitamos a que escribas en una vela tus momentos de oscuridad. No hace falta que pienses mucho, porque seguro que has pasado por ellos. Basta con que pongas una palabra que los recuerde. Esa vela no la encenderemos de momento: es el signo de nuestros momentos de oscuridad, cuando no brilla ninguna luz, sino que la tiniebla es la única respuesta a nuestros gritos.

Pero ahora, en tus momentos de dolor afina el oído: hay alguien que llora contigo.

Cada miembro del grupo tendrá una vela apagada y unos rotuladores permanentes (que daremos a los monitores). Escribirán en la vela una palabra, o una frase o algún momento "sin luz" que hayan tenido en su vida.

- Se pondrá en común, el que quiera, y se acabará totalmente en silencio (mas o menos 2 minutos) No hay que olvidar que es un día de silencio, y de espera, el monitor debe explicar el motivo del silencio (reflexión, ya que ha sido la muerte del Señor...). Después de unos minutillos de silencio acabaremos en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo. Amén.

- El monitor recoge todas las velas de su grupo, esas mismas velas serán las que utilicemos por la noche en la Vigilia, así que cada monitor sepa dónde las deja para en la Vigilia poder dárselas a los niños. (importante!!!)

#### **10.4. Domingo de Resurrección.**

**DOMINGO** por la mañana. Lema del día HOY COMIENZA TU GRAN AVENTURA.

**Motivación:** ¿Y ahora qué? Volvemos a Valencia, a la rutina, al día a día. Los días aquí han sido buenos, días de risas, de pensar, de vivir con la naturaleza tan cerca, de compartir, de recordar los últimos días que vivó Jesús, de aprender... y esto no se puede olvidar. Luego llegamos a Valencia y todo sigue igual, no vale la pena ser bueno ni hacer nada por los demás, porque la gente es egoísta, va a su bola... y es muy fácil decir, pues yo también voy a ir a mi bola, voy a mirar por mí mismo, voy a ser egoísta... entonces, habrán servido estos días? ¡¡Vamos a llevar todas estas vivencias a Valencia!! Vamos a compartirlas con todos,... o nos las vamos a quedar para nosotros?... el primer día hicimos un propósito de aportar mi granito de amor, de colaborar, de ayudar, de mirar al otro, de servir... ahora tenemos que ser capaces de hacer esto mismo en el día a día, en casa, en el cole, los viernes en Xaire, y SIEMPRE.

Cada grupo tendrá un barreño con agua, que cogerá antes de empezar la oración (el barreño os lo daremos, el agua vais y llenáis un poquito).

Tiramos una piedra, y vemos las ondas que hace la piedra, cada vez más grandes, ocupando todo el barreño. Se les pregunta qué ven. Y nosotros qué podemos hacer como esa piedra? Qué podemos hacer en nuestro mundo? En nuestro día a día?... ser como la piedra al caer en el agua,

haciendo ondas... de amor, de generosidad, de humildad, de amistad, de servicio... Vamos a ser personas que vayan repartiendo todo esto, que sean alegres, generosas, serviciales...

- Para acabar les regalaremos una piedra (que cada monitor habrá conseguido para su grupo) que ponga: hoy comienza tu gran aventura (en un dorso de la piedra) y en el otro: Alta- Lai '05, y el nombre del niño/a. Las piedras las debe de haber buscado el monitor durante los días anteriores, no esperéis al domingo!!!, y también se deberá haber escrito lo de la piedra antes ( en algún ratito... son 6 ó 7 piedras solo)



### 10.5. Cosas importantes para tener en cuenta:

#### COSAS IMPORTANTES QUE DEBEMOS HACER LOS MONIS

- Mirar que todos los días estemos todos los del grupo, que no falte ninguno, los llamamos y lo reunimos antes de empezar... aunque el primer día dejaremos claro que siempre la oración será en ese sitio, pero así ninguno se escaquea.
- El Jueves después de la oración el monitor del grupo tiene que llevar las manos, y pegarlas en la capilla que prepararán los de 2º de bach. Habrá allí algo para pegarlas.
- El Viernes, os daremos el puzzle, antes de empezar la oración, pero cada monitor, después de la oración lo volverá a dejar en material.
- Para el Sábado, cogeremos las velas, las suficientes para el grupo de cada uno, y luego nos encargaremos de guardarlas en buen sitio, para poder darlas por la tarde en la Vigilia. Los permanentes, cogeremos 3 ó 4 por grupo (estarán junto con las velas), y después los dejaremos en material, los monis del grupo. (no os despistéis con las velas!)
- El Domingo, cogeremos un barreño por grupo, y el monitor de cada grupo lo llenará un poco de agua. **IMPORTANTE**, buscar (si no os las queréis llevar ya de Valencia) una piedra para cada uno de vuestro grupo, y buscar un ratito pequeño para escribir en ella, vale?, es un recuerdo, y mola!!)... son solo 6 ó 7 piedras...
- Y... no pido más, solo que intentemos meternos nosotros en las dinámicas, para hacerlos participar a ellos... que no sean un rollo!!! Que les lleguen y les sirvan de algo todas estas cosas...

## 10.6. Grupos de chavales.

**GRUPOS ORACIONES****GRUPO 1: XXX**

YYYY

XXXX

ZZZZ

YYYY

XXXX

ZZZZ

**GRUPO 2: YYY**

YYYY

XXXX

ZZZZ

YYYY

XXXX

ZZZZ

**GRUPO 3: ZZZ**

YYYY

XXXX

ZZZZ

YYYY

XXXX

ZZZZ

**GRUPO 4: XXX**

YYYY

XXXX

ZZZZ

YYYY

XXXX

ZZZZ

**GRUPO 5: YYY**

YYYY

XXXX

ZZZZ

YYYY

XXXX

ZZZZ

**GRUPO 6: ZZZ**

YYYY

XXXX

ZZZZ

YYYY

XXXX

ZZZZ

**GRUPO 7: XXX**

YYYY

XXXX

ZZZZ

YYYY

XXXX

ZZZZ

**GRUPO 8: YYY**

YYYY

XXXX

ZZZZ

YYYY

XXXX

ZZZZ

Etcétera...

## 11. Gymkhana.

### Gymkhana

#### Motivación.

Una vez reunidos todos, se interpreta la siguiente historia, que podrá ser leída o actuada.

“Claro que sí, señorita Campanilla. Un trato es un trato”, dijo Garfio. “Tan sólo devolveremos a Wendy a casa. No le haremos daño a ella ni a Peter Pan”.

Hay muchos motivos por los que no se debe hacer un trato con un pirata. Uno de ellos es que nunca respetan su palabra. No se debe confiar en lo que digan. Y si se trata de un pirata como Garfio, hay que ser extremadamente cuidadoso. Esto lo saben todos los piratas, los Niños Perdidos, los indios, y, por supuesto, las hadas. Un hada nunca trataría de hacer un trato con un pirata. A menos que estuviese cegada por los celos. Que se sintiese desplazada. Que sintiese que mientras la pequeña Wendy estuviese allí Peter Pan nunca volvería a ser su amigo. Y eso es lo que pensaba Campanilla.

Y Campanilla contó a Garfio dónde estaba el campamento de los Niños Perdidos. Le contó cómo encontrar a Wendy. Y estaba tan desesperada... que sin darse cuenta hasta le contó cómo encontrar a Peter Pan.

Un día los Niños Perdidos despertaron. Y se dieron cuenta de que había algo que no marchaba bien. Pero, ¿qué era? Era algo tan obvio, tan claro, que tardaron bastante en descubrirlo. Les faltaba algo, había algo que habían perdido. Pero, por mucho que pensaban, no les salía la respuesta. Hasta que al final, el pequeño Michael preguntó: “¿Peter, tú sabes qué es lo que nos falta?”

Y nadie contestó.

Entonces fue cuando se dieron cuenta: Peter!! Peter Pan!! Había desaparecido!!

¿Qué iban a hacer? Peter Pan había fundado su grupo. Peter los había reunido, los había traído hasta allí, les había enseñado a vivir en Nunca Jamás. ¿Qué iban a hacer ahora? ¿A dónde podía haber ido?

La respuesta estaba allí mismo. Clavado en un árbol, había un mensaje. Comenzaba diciendo: “A la atención de los Niños Perdidos...”

“Una vez más! Puedo conseguirlo!”, pensó Campanilla. Y, de nuevo, cogió impulso, y se lanzó volando con todas sus fuerzas contra la cerradura de la vitrina donde la había encerrado Garfio. Si ves un hada volar con sus pequeñas alas, pensarás que es una criatura tremendamente frágil. Y en realidad lo son. Quizás fue por eso por lo que el golpe dolió tanto. Campanilla cayó al suelo, casi inconsciente. Todo le daba vueltas... la cabeza le hervía con pensamientos. “Cómo pude ser tan estúpida... Peter, cómo pude traicionarte... Niños Perdidos... lo siento...” Todavía tardó varios minutos en darse cuenta de que la cerradura había cedido con el golpe y que había conseguido escapar.

“Tenemos que luchar! No hay otra opción! Como buenos caballeros ingleses!” dijo John.

“Claro que lucharemos! ¿Pero cómo vamos a hacerlo? Campanilla ha desaparecido, y Peter está en manos de los piratas! Ni siquiera sabemos dónde lo tienen! John, estamos solos! ¿Cómo vamos a enfrentarnos a los piratas?”, le contestó Michael.

Se hizo un silencio tenso. ¿Cómo podían hacerlo? ¿Cómo podían enfrentarse a una tripulación de piratas sanguinarios? Aunque ninguno lo reconocía, estaban muertos de miedo. Pero de repente Wendy exclamó:

“Pues de la forma que Peter nos enseñó! Con nuestra imaginación! Con nuestra ilusión! Nuestros sueños, nuestros pensamientos alegres! Es nuestra mejor arma! ¿No lo recordáis? Peter nos lo enseñó! Los piratas son niños que perdieron su imaginación. Ya no creen en Nunca Jamás. Por eso podemos vencerles. Porque nosotros sí creemos. Porque todavía somos capaces de soñar, Niños Perdidos. Y por eso vamos a luchar!”

Sintieron como el valor volvía. No iban a abandonar a su amigo Peter.

Campanilla se puso a trabajar. Tenía tan poco tiempo... en unas horas la batalla habría comenzado. Y tenía que dejar un mensaje. Un mensaje muy importante para los Niños Perdidos. “Las llaves!!”, se dijo. “Tengo que esconder las llaves, para que ellos las encuentren! Son mi última esperanza. Si durante la batalla no consiguen recuperar las llaves, todo estará perdido.” Volando a toda velocidad, fue escondiendo una llave en cada rincón de Nunca Jamás, esperando que los Niños Perdidos las recuperasen. Y esto no fue fácil. Las llaves pesaban mucho, y estaba muy cansada. Además, no es fácil volar entre los bosques a toda velocidad cuando lamentas haber traicionado a tu mejor amigo. Sobre todo cuando no puedes dejar de llorar.

Luego, se los divide en 20 grupos de 5/6 personas cada uno. Se le entrega a cada equipo un cartón indicando hacia donde se tiene que mover, norte o sur (el norte la derecha, el sur la izquierda) Se coloca cada grupo en un puesto, y se le explica la forma de rotar.

## Puestos

### 1. Salvando a los peces.

Monitores:

Descripción: Carrera de relevos entre los dos equipos. Con las piernas precintadas, deben llevar agua en el Tupper pequeño hasta el Tupper grande que tiene los peces. Cada equipo debe pasar dos veces.

Material: Precinto, 2 Toppers pequeños, 2 Toppers grandes, agua, muñecos de peces.

### 2. Joyas perdidas.

Monitores:

Descripción: Se colocan los macarrones en las palanganas, y se le da a cada equipo una combinación de colores de fideos, con mayoría de blancos (5 blancos, 1 verde, 5 blancos, 1 rojo, 5 blancos, 2 verdes...). Deberán sacar metiendo la cabeza y con la boca los macarrones en ese orden y armar con la cuerda el collar. Todos deben meter la cabeza.

Material: Macarrones, cuerda, 2 palanganas, agua, tierra.

### 3. Tiros Invertidos.

Monitores:

Descripción:

Material: Pistolas de agua, agua.

#### 4. Guerra de bolas de pintura.

Monitores:

**Descripción:** Es una carrera entre los dos equipos. El objetivo es hacer bolas con masa de harina agua y sal, pintarlas con t mpera y tir rselas al pirata. Para hacer la bola, dos integrantes del equipo se encargan de mezclar la harina con el agua, que tienen que traer los dem s integrantes desde el cubo que estar  a una distancia considerable, dentro del Tupper peque o. Lo tendr n que hacer corriendo. El equipo que primero pinte al pirata gana.

**Material:** Harina, sal, t mperas, agua, 2 cubos, 2 Toppers peque os.

#### 5. El vino del pirata.

Monitores:

**Descripci n:** El equipo debe beberse todo el “vino”. Esto lo har  mediante carrera de relevos. Para que sea v lido el triunfo, todos tienen que haber bebido.

**Material:** 2 garrafas de agua, colorante comestible, agua.

#### 6. Carrera de cuadrigas.

Monitores:

**Descripci n:**

**Material:** (Nada)

#### 7. Globos pi ata.

Monitores:

**Descripci n:** Se cuelgan cuatro globos llenos con la mezcla entre dos  rboles, subidos a caballito de los m s grandes, y con los ojos vendados, los m s peque os deben intentar romper los globos para descubrir en cu l est  la llave. S lo puede pasar una pareja por equipo por vez, y debe hacerlo corriendo.

**Material:** Globos grandes, inflador, mezcla (vinagre, sal, mayonesa, etc), agua, cuerda, vendas para los ojos, embudos.

## 8. Niños Perdidos.

Monitores:

**Descripción:** Se colocan dos participantes, de equipos contrarios, en el centro. El resto de los equipos están con los ojos vendados a una distancia considerable. Los del centro deben decirles a sus compañeros que vayan hasta ellos, indicándoles el camino a gritos. Una vez reunido el equipo deberán atarse entre sí, pasando a través de sus mangas la piqueta atada a una cuerda. El que tenga los ojos destapados no podrá ayudarlos, solo darles indicaciones. Una vez el equipo esté atado, deberá encontrar un pirata y rodearlo. Gana el equipo que primero atrape a su pirata.

**Material:** Vendas para los ojos, piquetas, cuerda.

## 9. Diccionario.

Monitores:

**Descripción:** Se dice una palabra, y cada equipo tiene 1 minuto para dar una definición. La definición que más se acerque a la real gana un punto.

**Material:** Hoja con las palabras y sus definiciones.

## 10. Canciones.

Monitores:

**Descripción:** Ambos equipos tienen que adivinar la canción que esté tarareando el monitor, y luego cantarla, si no, el punto pasa para el otro equipo.

**Material:** Discman, pilas, CD.

## Final

Una vez recuperadas las llaves, se vuelven a juntar todos. Se lee un mensaje de Campanilla, que informa sobre la zona en la que se encuentra lo que tanto están buscando. Allí deben cavar en el sitio indicado. Se dirigen todos ahí, y se van turnando para cavar. Encontrarán una caja con una nota de los piratas, en la que se les dice que no aprenderán jamás que en los piratas no se puede confiar... los Niños Perdidos, que creían que recuperarían a Peter vuelven agotados y decepcionados a la campa...sin Peter.

### **12. 2 Anexos cartas Gymkhana.**

Carta de Garfio que será pegada la mañana del viernes por todo el lugar.

## *A la atención de los Niños Perdidos*

*Por la presente carta, el Capitán James Garfio, caballero de fortuna, junto a su tripulación, convoca a los Niños Perdidos a la batalla definitiva.*

*El honorable Capitán James Garfio desafía solemnemente a los Niños Perdidos a enfrentarse a su tripulación de caballeros de fortuna en los diferentes parajes de la isla de Nunca Jamás, en el plazo y las condiciones que marcan el honor y las buenas costumbres.*

*Es además la penosa obligación de Capitán James Garfio recordar a los Niños Perdidos que Peter Pan se encuentra en su poder y que, si éstos no presentan batalla antes de tres días, éste será sumariamente ejecutado.*

*Firmado,*

*Capitán James Garfio*



Carta de los piratas que encontrarán dentro de la caja.

## *A la atención de los Niños Perdidos*

*Más de una vez se les ha dicho que no deben confiar en los piratas. Sigán confiando, sigán gastando sus fuerzas, sigán luchando por causas justas... pero a Peter no lo van a recuperar corriendo y saltando. Y eso tendríais que saberlo.*

*Seguid perdiendo fuerza, seguid confiando en nosotros, y cada día estarán más lejos de aquel al que quieren volver a ver.*

*Sin más,*

*Capitán James Garfio*



## 13. Oraciones monis. Vigilia Pascual.



### Oraciones De Monis

#### 13.1. Miércoles.

A cada moni le daremos una libretita, para que la utilicen en las oraciones del campa...

La oración de hoy consiste en tener un momento para pensar qué esperamos del campa, qué miedos tenemos, qué preocupaciones, qué ilusiones, qué pedimos a Dios para estos días...y para eso cada uno dibuja en su libreta ese niño que todos llevamos dentro, con sus preocupaciones, sus inquietudes, sus miedos, sus ilusiones...

Después de un ratito de dibujar, de pensar... ponemos en común y hablamos de ese niño.

Se lee el Evangelio: Quien no se haga niño no entrará en el reino de los cielos, y cantamos Padre me pongo en tu regazo.

### 13.2. Jueves Santo.

Hay que decir a los monis que se vistan como si fueran a una cena super especial...

- Eucaristía normal: El Evangelio que se lee es el del lavatorio de pies. Y en lugar de homilía haremos los monis lavatorio de pies (XX motiva y explica el gesto...)

Cantos:

- Entrada: En su mesa hay amor.
- Lavatorio: Sigue habiendo tantos pies que lavar.
- Comunción: Engrandece mi alma.
- Ofrenda: Vaso nuevo.
- Final: No amarrar, sí pudrir.

### 13.3. Viernes Santo.

Adoración de la Cruz: Llevaremos la Cruz del local. Estará tapada con 3 sábanas blancas.

Empezaremos con un canto: ¿por qué nos has abandonado?, y se motivará la oración... es un día de dolor, de silencio... momento de acordarnos de nuestros momentos de sufrimiento, de oscuridad... de dolor. Momentos en los que piensas, Señor, por qué nos has abandonado?...

Se lee el Evangelio de la Pasión. Se divide en tres momentos. Al acabar el primero se quitará una de las sábanas que cubrían la Cruz; se irán leyendo los demás hasta que la Cruz se quede descubierta. Se encienden velas, y se apaga la luz.

Ahora es momento de adorar la Cruz. Esta oración no tiene final, cada uno está el momento que quiera, que necesite...

#### Cantos

- Al amor más sincero.
- No adoréis a nadie.
- En mi debilidad.
- No amarrar, sí pudrir.
- Nada nos separará.
- Busca el silencio.
- Siento tu llamada.
- Mi alma te ansía.
- Yo soy la luz del mundo.
- Déjame quererte.
- LLEVAR RADIOCASSETTE Y ALGÚN CD.

#### **13.4. Sábado Santo.**

Acción de gracias espontánea, fiesta, alegría. (Nada preparado)

### 13.5. Vigilia Pascual.

#### Liturgia de la Luz

Pregón Pascual: 3°eso + XX

#### Lecturas

- 1°eso: La creación.
- 2°eso: Abraham.
- 3°eso: Salida de Egipto.

Peticiones: 1°eso

Ofertorio: 2°bach

Acción de gracias: 2°eso

Decoración del lugar, altar, distribución de la gente... hoguera para la liturgia de la Luz. Alguna danza para el Aleluya. 4°eso

#### CANTOS

- ENTRADA: Esta es la luz de Cristo.
- Gloria.
- Aleluya de la Tierra.
- Santo de los Beatles.
- Paz: Pon tu mano en la mano de aquel que está a tu lado.
- Padre Nuestro: En el mar he oído hoy.
- Ofertorio: Punteado
- Comunión: Mi Dios gitano.
- Final: Hoy el Señor resucitó
- El amor del Señor es tan maravilloso.
- Jesús es Señor.
- Mi estrella eres Tú.

MATERIAL

- Cartulinas.
- Rotuladores gordos.
- Cañón y ordenador (viejo).

**COSAS QUE FALTAN POR HACER:**

- Libretitas: XXX.
- Bolis.
- Radiocasete (música: ALEGRÍA y algún CD más).
- Guitarra (y guitarristas).
- Barreños y toallas YYY.
- Cantos: XXX.
- Cruz del local
- Sábanas: YYY.

## 14. Velada II: “Gran Fiesta Pirata”.

# ¡GRAN FIESTA PIRATA!

### 1- HUNDIR LA FLOTA.

En esta prueba los equipos se encuentran ante un panel dividido por casillas clasificadas por números y letras (como el panel del “hundir la flota” tradicional, pero grande, en una sábana). Cada equipo dispondrá de 4 ó 5 barcos piratas que tendrá que colocar en las casillas que prefiera a modo de estrategia.

El otro equipo, que no ha visto dónde se han puesto los barcos enemigos, elegirá a un jugador para que, con una venda en los ojos, trate de disparar a los barcos y acertar con una esponja mojada en pintura en un palo de escoba.

Sabiendo que, con un golpe el barco estará “tocado” y que con dos, “hundido” el equipo que logre hundir más barcos del contrario será el vencedor del juego.

Los tiradores de cada equipo se irán alternando con el fin de que participen el mayor número posible de chavales.

## **2- MUÉRDELA.**

Una manzana está colgada de una cuerda. Cada equipo tendrá que formar una torre.

Al lado correspondiente de la manzana. El jugador que esté en lo más alto de la torre se vendará los ojos y, con cuidado de mantener el equilibrio, tendrá que dar más bocados que el equipo contrario de la apetitosa manzana.

El equipo que más cantidad de manzanas logre comer, será el ganador de la prueba. Para esto, el monitor encargado de animar esta prueba deberá estar atento a ver qué equipo da más bocados.

## **3- 1, 2, 3... ACCIÓN.**

En esta prueba los equipos tendrán que representar las escenas que los monitores encargados elijan. Estas escenas pueden ser películas, cuadros, escenas de la vida cotidiana...lo que se crea conveniente.

La dinámica del juego será la siguiente: El primer equipo se situará detrás de una sábana sujeta por dos monitores. Cuando sepan qué escena han de representar, tendrán 10 segundos para encontrar la mejor forma de plasmarla.

Deberán representar la escena sin palabras y quedándose quietos, como si fuera un cuadro o una foto.

Cada equipo representará 4 escenas y el equipo contrario tratará de adivinarlas. El equipo que acierte más representaciones ganará esta prueba pirata. El monitor valorará también el interés y la calidad de la representación.

## **4- REPITE MONOS.**

Esta prueba consiste en imitar a alguien y adivinar a quién están imitando. Se harán diferentes turnos. Primero saldrá un representante del primer grupo y los de su grupo tendrán que adivinar a quién están imitando, tendrán dos oportunidades. A continuación le toca el turno al siguiente equipo. Se harán tres turnos, gana el equipo que más imitaciones acierte.

## **5- BAILEMOS.**

Los monitores le asignarán a cada equipo una canción de la que tendrán que hacer un play back. Los monitores serán el jurado y ellos elegirán al ganador. En caso de que los dos equipos se hayan currado el play back se hará un desempate con el juego del limbo (hay que tender al desempate). El equipo que pase más por debajo la barra del limbo será el ganador

## **6- BOTELLA DE RON.**

En este juego cada equipo debe de llenar una botella. Gana el equipo que la llene más. Para llenar la botella los integrantes deben pasarse el agua teñida de rojo o la granadina, solo pueden tocar el vaso con la boca. El juego se acaba cuando se llene la botella hasta dónde se ha estipulado.

## **7- ¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES MATARILE?/URNAS MISTERIOSAS.**

Colocamos 4 cubos de plástico con un trozo de tela por encima. En cada cubo se introducirán dos llaves, cada una de un color. Dentro de cada cubo, además de las llaves, debe haber una sustancia pringosa, que dependerá del menú del campamento.

Las 4 propuestas son:

- Espaguetis.
- Barro junto con pieles de la fruta del DÍA.
- Harina y agua.
- Arroz con aceite o mayonesa.

Cualquiera puede ser cambiada si no se pudiera conseguir.

Objetivo: Sacar del cubo la llave de tu color.

Llegarán dos equipos para competir en la prueba. A cada uno de ellos se le asignará un color correspondiente al color de la llave. Primero un equipo y luego el otro irán introduciendo la mano en los cubos y sacando una de las llaves. Cada jugador del equipo (o por lo menos cuatro de cada) deberán sacar una llave. También tenéis que acordaros de que una vez haya terminado uno debéis introducir de nuevo todas las llaves en los cubos. Después de que un equipo haya terminado se cuentan las llaves de su color que ha sacado. El equipo que más llaves de su color haya sacado gana.

## 8- ¿QUIEN SOY?/Adivinar con el tacto.

Solo necesitamos 6 vendas para tapar los ojos de un equipo.

Objetivo: Reconocer al otro equipo con el tacto.

Un equipo se vendará los ojos y formará una fila. El otro equipo esperará en fila delante de él. Los del primer equipo tendrán que reconocer, mediante el tacto al del otro equipo y claro, para eso deberá también conocer el nombre. Se cuentan los aciertos, y se cambian los papeles, ahora es el segundo equipo el que tiene que reconocer. Quien más acierte, gana!

Acordaros de cambiar el orden de la fila al cambiar el grupo, y sabéis, vale todo, cambiarse la ropa, las gafas...

## 9- BANQUETE PIRATA.

Objetivo: Reconocer la comida.

Cada equipo se dividirá en dos. Tres esperarán a que sus otros tres compañeros les den de comer. Tanto unos como los otros deben ir con los ojos tapados. Se colocan en dos filas, unos enfrente de los otros a una distancia de unos 2 metros (podéis variarla si veis que es demasiado fácil o difícil).

Cada niño que tenga que dar de comer a otro llevará en su mano una rebanada de pan Bimbo untada en: Nocilla, mermelada o Ketchup, como son tres, cada uno una cosa diferente.

A modo de carrera de relevos, los dos equipos compiten al mismo tiempo. Cuando el primero le ha dado de comer al otro y éste ha adivinado qué es lo que comía, este último debe dirigirse al monitor (que estará detrás) y con los ojos todavía tapados, y decirle lo que cree que ha comido. Si acierta, el monitor dará la orden de salida para que el segundo se dirija a su compañero para repetir lo anterior. Si falla, deberá darse la vuelta y su compañero le deberá seguir dando de comer hasta que lo adivine. Gana el que termine antes la carrera.

**MATERIAL**

- Dos esponjas.
- Pinturas para disolver en agua: rojo, verde azul y amarillo.
- Spray de pegamento.
- Cuerda.
- 10 manzanas.
- Vasos de plástico.
- 4 cubos (Gymkhana).
- Llaves de colores (4 de cada color).
- Pan Bimbo (3 paquetes).
- Nocilla.
- Mermelada.
- Ketchup.
- 19 espadas.
- 2 palos de escoba.
- Premio.
- Regalos de la feria( Fanta, Coca-cola.....).

El resto del material no hace falta comprarlo y lo cogemos del local.

## 15. Evaluación/Revisión.

### **REVISIÓN: “CASILLAS DE RANERA 05”** **(Semana Santa XAIRE 2005)**

Os propongo una revisión que ciñéndose a los puntos que abajo os propongo saquemos de alguna forma conclusiones acerca de este segundo campamento de Xaire de Semana Santa. Te invito a que reflexiones individualmente y también a nivel grupal acerca de nuestro funcionamiento estos días y también en los días previos de preparación. Nuestro objetivo como siempre es sacar conclusiones válidas para el funcionamiento de futuros campamentos, tanto los que se acercan de verano como futuros campamentos en Semana Santa.

#### **Revisión Individual:**

¿Qué sensación me llevo de estos días? ¿Me he sentido partícipe de lo que se ha hecho? Si no ha sido así ¿por qué? ¿Qué implicación he tenido en mi curso a la hora de preparar las actividades? ¿Y en mi comisión? ¿Y en el campamento? ¿A nivel grupal? ¿Cómo me he visto en el campamento?

#### **Revisión por Cursos:**

1. Preparación del campamento. ¿Hemos trabajado todos? ¿Nos hemos sentido partícipes de los que hemos hecho? ¿Hemos cumplido la programación establecida? Si no ha sido así ¿por qué?
2. Evaluación de las actividades.
3. Aprovechamiento del tiempo. ¿Hemos aprovechado el tiempo asignado al curso? ¿Le hemos sacado partido?
4. Chavales. ¿Cómo han estado? ¿Han disfrutado? ¿Hemos tenido tiempo para hacer nuestro acompañamiento personal? ¿Cuál ha sido su actitud frente al campamento? ¿Cómo lo han valorado en la revisión?

## **Revisión General:**

1. Valoración del campamento de 1 al 10 en general.
2. Cumplimiento de las fechas.
3. Funcionamiento de las comisiones y resultado de las mismas (en el campamento o en el caso de lanzamiento previamente).
4. Lanzamiento.
5. Oraciones y Eucaristía.
6. Economía y Documentación.
7. Material.
8. Motivación.
9. Velada I.
10. Gymkhana.
11. Velada II.
12. Comisión de campamento.
13. Actitud de los monis (antes y durante el campamento).
14. Excursión por etapas.
15. Cumplimiento de horarios (actividades, despertar, silencio,...).
16. Momento de comidas (asignación tareas monis).
17. Limpieza y mantenimiento de las instalaciones.
18. Tiempo libre.
19. Lugar.

## 16. Anexos: Preparativos. Organización.

### 16.1. Datos Campamento Alta-Lai.

<b>DATOS CAMPAMENTO ALTA- LAI</b>
-----------------------------------

#### **Primer bloque**

##### **Albergue:**

1er piso: sala para 35.

2o piso: 12 camas, 2 baños.

##### **Médico:**

6 camas. 1 cama. 10 camas.

Nevera, botiquín, baño con ducha.

Cocina:

Baño:

##### **Comedor:**

16 mesas-12 niños X mesa.

Chimenea.

- Preguntar cómo sirven. Nosotros o cocineros? Sacan carro, servimos, nanos limpian bandejas, limpia cocina.

Se pueden hacer veladas retirando todo.

##### **Comedor multiusos:**

80 personas.

Aquí pueden comer monitores que no estén sirviendo.

Sala de juegos.

##### **Baños xicas:**

12 váteres.

14 pilas.

##### **Duchas chicas:**

8

##### **Duchas chicos:**

8

##### **Baños xicos:**

12 váteres.

14 pilas.

**4 poblados:**

Todos tienen cobertizo-comedor para 40.

7 casas Machupichu.

8 casas Everest.

5 casas Aconcagua.

6 Kilimanjaro + 4 casas.

Servicios xicos más cerca de Kilimanjaro.

Casitas tienen corriente eléctrica: móviles no.

Pueden ponerse los grifos en marcha de cada poblado.

10 chavales por casita.

Una casita para capilla.

Control de luces desde el albergue.

**Distribución:**

- Machupichu.
- Everest.
- Aconcagua.
- Kilimanjaro.

**Notas**

- Tiempo libre: siempre ha de haber monis con xicos.
- Monis duermen en poblados.
- Luz: lumins y focos.
- Preguntar excursiones y si nos harían menú portable (bocadillos).
- Plano de acceso para conductor bus.
- dan merienda???

## 16.2. Comisiones.

### COMISIÓN DE DOCUMENTACIÓN Y ECONOMÍA

Esta Comisión se encarga de recoger todos los datos de los chavales (teléfonos de los padres, medicamentos, alergias, autorizaciones, seguros...) tenerlos ordenados y llevarlos al campamento.

Así como el de la economía, tener presentes y que se cumplan los plazos de los pagos, contratar y pagar autobuses y de la casa. Administrar el dinero necesario para el material.

Crear un pequeño cancionero que recoja canciones populares y de la Eucaristía.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### COMISIÓN DE LANZAMIENTO

Esta Comisión se encarga de la "publicidad" del campamento. Empapelar el colegio con carteles, fotos... anunciando el campamento de Semana Santa. Así como entregar el Tríptico a los chavales el día 8 de febrero por las clases. (Figura al final de este documento).

La semana del 7 al 11 de Febrero se empieza a hacer "publicidad".

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### COMISIÓN DE MOTIVACIÓN

Esta Comisión se encarga de hacer la motivación conjunta del primer día (noche), desarrollar una pequeña historia que explique porqué estamos aquí?.

Tendrá que hilar el lema de cada día con el tema central del campamento.

A su vez esta Comisión se encargará de redactar y explicar las normas comunes del campamento.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### COMISIÓN VELADA CONJUNTA 2º DÍA

Esta Comisión se encarga de pensar qué se hace en la velada conjunta. Los monitores tienen que participar, a poder ser que vaya en relación con el tema principal.

Si los chavales participan, esta Comisión debe dar las pautas sobre quién/s deben participar, y los propios monitores de cada curso deben dar el "visto bueno" de lo que vayan a realizar.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### COMISIÓN GYMKANA

Esta comisión se encarga de realizar el gran juego conjunto que dura toda una mañana. Es la actividad pensada para todos, donde todos los cursos participan y donde mejor se conocen. El material que se necesite, lo compra la misma Comisión. Organizar los puestos y facilitar la explicación de los mismos así como su material.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### COMISION DE ORACIÓN

Esta Comisión se encarga de hacer las oraciones de los monitores de cada noche, de las oraciones conjuntas de las mañanas con los chavales, de llevar la Eucaristía del domingo

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### COMISION VELADA ÚLTIMO DÍA

Esta Comisión se encarga de realizar la última velada conjunta del campamento. Tiene que dejar un buen sabor de boca a los chavales,

tiene que ser ¡la boooomba! El material necesario lo compra la misma Comisión.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### COMISIÓN DE MATERIAL

Esta Comisión se encarga de embalar las cajas que se lleven de la sala Xaire. Una vez en el campamento se encargará de tener ordenado todo el material conjunto y separado por actividades.

Llevar al campamento juegos de mesa, balones... para el tiempo libre.

Lumins o focos para las noches, cajas de plástico...

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### 16.3. Calendario por meses.



## CALENTAMOS MOTORES!!!!

### VUELA HACIA NUNCA JAMÁS

#### ENERO:

**27 (J):** 19.30h: Reunión de Comisión de campamento.

**28 (V):** Reparto de Comisiones a monitores.

#### FEBRERO:

**8 (M):** La Comisión de lanzamiento entrega por clases la carta de inscripción a los chavales.

Comisión de Economía: pide presupuesto de autobús. (llamar a XXX).

**11(V):** Motivación por cursos del Campamento. (Sondeo de cuántos irían).

Comisión de Lanzamiento: ya se nota que está en funcionamiento.

**21 (L):** *Fin del plazo de pago (domiciliado) y entrega de autorizaciones.* Quien no venga al campamento o quien no quiera que le sea domiciliado lo tendrá que avisar con antelación, de lo contrario se le cobrará.

**24 (J):** 19.30h: Reunión de Comisión del campamento.

#### MARZO:

**10 (J):** 19.30h. Reunión Comisión de campamento.

**11 (V):** Todas las Comisiones terminadas y pasadas a soporte informático (convendría también que todos los cursos tuvieran sus actividades terminadas, ya que probablemente ninguno quiera quedar en Fallas para prepararlas...).

Reunión de todos los monitores: Atamos campamento.

#### **16.4. Plan de la Comisión de material.**

### **Plan de la Comisión de material:**

Esta Comisión se encarga de embalar las cajas que se lleven de la sala Xaire. Una vez en el campamento se encargará de tener ordenado todo el material conjunto y separado por actividades.

Llevar al campamento juegos de mesa y, balones... para el tiempo libre.

Lumins o focos para las noches, cajas de plástico....

#### Encargados:

- 
- 

#### Inventario (Material común):

4 balones de cada.

Juegos de mesa.

Barajas y dados.

2 alargaderas.

Lumins y 2 focos.

Equipo de música.

Plásticos.

Material papelería.

Material de comida de repuesto (Platos...).

#### A tener en cuenta:

Nº de chavales.

Cada curso elabora una lista de l material común que necesita y sus actividades.

Lista de material.

Calendario de actividades en la futura sala de material.

Recogida de objetos perdidos.

#### Calendario:

V. 25 de febrero: Entrega de listas de material y actividades por cursos.

V. 11 de marzo: Recogida de las listas.

S. 12 de marzo: Compra del material común a las 10:00.

D. 13 de marzo: Empaquetamiento de material común.

L. 21 de marzo: Fecha tope de entrega de material a embalar.

M. 22 de marzo: Cierre de todas las cajas.

X. 23 de marzo 1 h. antes de partir: Convocar la carga del material (con el resto de monis).

Del X. 23 al 27 de marzo: La Comisión se encarga del orden en la sala de material (puede pedir colaboración cuando lo requiera)

D. 27 de marzo por la mañana: Descarga del material (con el resto de monis).

D. 31 de marzo: Puesta de todo el material en su sitio.

Tareas: XXX hace la lista de cada curso con dos partes: material común necesario para las actividades del curso y calendario de actividades.

### 16.5. Listas completas e individuales de todos los Cursos.

#### LISTADO POR CURSOS

Curso:

<i>Nombre</i>	<i>¿Viene?</i>	<i>Firma</i>	<i>¿Pago?</i>	<i>Observaciones</i>
	Sí	Sí	Banco	
	Sí	Sí	Banco	Alergia: Ácaros, melocotón, perros y gatos. Zyrtec y Dexatanegil.
	Sí	Sí	Banco	
	Sí	Sí	Banco	
	Sí	Sí	Efectivo	Alergia: látex, Alternaría. Provocan asma y erupciones.
	Sí	Sí	Banco	
	No	X	X	Alergia: Ácido acetil salicílico.
	Sí	Sí	Banco	
	Sí	Sí	¿X?	
	Sí	Sí	Banco	Es Celíaca. Hablar con padres y cocinero.
	No	X	X	
	No	X	X	
	No	X	X	
	Sí	Sí	Banco	Alergia: Ácaros, perros, y gatos. Toma Terbasmind.
	Sí	Sí	Banco	
	Sí	Sí	Banco	
	Sí	Sí	Banco	
	Sí	Sí	Banco	

### 16.6. Observaciones médicas y alergias. Botiquín.

#### OBSERVACIONES MÉDICAS Y ALERGIAS

NOMBRE	CURSO	MEDICACIÓN ALERGIAS...
		Alergia: látex, Alternaria. Provocan asma y erupciones
		Alergia: Ácaros, perros, y gatos. Toma Terbasmino.
		Es Celíaca. Hablar con padres y cocinero.
		Recordarle medicación cena.
		Alergia al pelo de animales, Alergia al polvo.
		Alergia al polvo.
		Alergia a la granada (fruta).

16.7. Normas de disciplina.

## **NORMAS DE DISCIPLINA**

1. **Todos los días al levantarse hay que lavarse.**
2. **Por la noche mejor silencio.**
3. **Las tiendas son para dormir.**
4. **Si te duele algo díselo a tu monitor (también por la noche).**
5. **Aparatos de música, móvil, comida, cosas de valor, navajas, etc... Mejor que no te lo vean.**
6. **No se puede salir del campamento si no hay un monitor.**
7. **No se puede fumar...gracias.**
8. **Se come de todo.**
9. **Pipí y popo en los baños, no en el monte.**
10. **Todo monitor es monitor de todos.**
11. **La cocina es sagrada, no se entra, se lo pides a un monitor.**
12. **Todas las actividades son igual de importantes, ¡participación a tope!.**
13. **Cuando los monitores comen, chavales a 200metros.**
14. **Las duchas: obligatoriedad, ¡funcionan!.**
15. **En los trabajillos, cuanto mejor lo hagas, mejor nos sentiremos todos.**

## 16.8. Menú Comidas y Trípico.

**MENU COMIDAS CAMPAMENTO JUVENIL ALTA-LAI**

1 Turno			2 Turno	
9:00 – 9:30	Desayuno		9:30 – 10:00	Desayuno
13:30 – 14:30	Comida		14:30 – 15:30	Comida
17:30 Merienda				
20:30 – 21:15	Cena		21:30 : 10:15	Cena

L	M	X	J	V	S	D
Leche, Zumos, Cola-Cao, Mantequilla y mermeladas Pan Quemado Galletas	Leche, Zumos, Cola-Cao, Mantequilla y mermeladas Pan de leche Galletas	Leche, Zumos, Cola-Cao, Mantequilla y mermeladas Pan Tostado Galletas	Leche, Zumos, Cola-Cao, Mantequilla y mermeladas Magdalenas Galletas	Leche, Zumos, Cola-Cao, Mantequilla y mermeladas Pan quemado Galletas	Leche, Zumos, Cola-Cao, Mantequilla y mermeladas Pan Tostado Galletas	Leche, Zumos, Cola-Cao, Mantequilla y mermeladas Croasants Galletas
Ensalada Valenciana (Lechuga, tomate , maíz )	Ensalada de pasta con mayonesa	Entremeses (jamón y Queso)	Jamón/Pan a la catalana	Huevos a la rusa	Ensalada Valenciana (Lechuga, tomate , maíz )	Ensaladilla
Macarrones con carne ó carbonara	Paella	Muslos de pollo frito (cebolla, tomate y vino blanco) con papas	Spaguettis con atún ó carbonara	Fideuá	Lentejas Potaje Estofado	Asado Costillas de cerdo (cebolla, tomate, patatas y vino blanco,)
Fruta	Yogur	Helado	Fruta	Fruta	Yogur	Fruta
sobrasada	Nocilla	Pastelito	Jamón York y Queso	Atún	Paté	Bollo choco
Hervido, patata, cebolla, carlota, judía verde)	Sopa pollo	Crema verduras	Tortilla patata	Sopa pescado	Albóndigas	Sopa pollo
San Jacobos Con pisto	Hamburguesa patatas fritas	Croquetas y empanadillas Con arroz 3 delicias	Salchichas Frankfurt con pisto	Lomo adobado con patatas fritas	Bacon con Arroz 3 delicias	Longanizas con pisto
Fruta	Fruta	Fruta	Fruta	Fruta	Fruta	Fruta

Campamento Semana Santa Xaire.

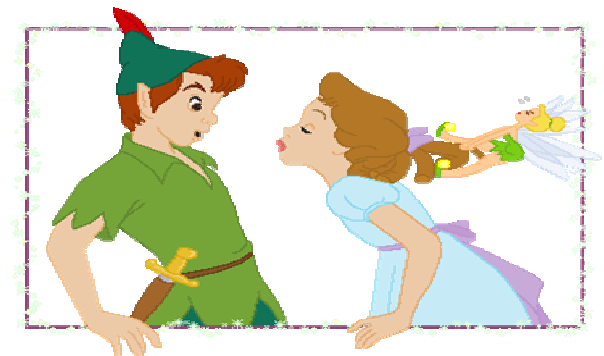
Casillas de Ranera. 23 al 27 de Marzo 2005. Descargado de: <http://www.marianistas.org>

# CAMPAMENTO SEMANA SANTA XAIRE



## CASILLAS DE RANERA 2005

23 al 27 de Marzo 2005



### TELÉFONOS DE CONTACTO

- Teléfono del colegio:
- Teléfono Xaire:

### INFORMACIÓN DEL ALBERGUE

**Localización:** El albergue se encuentra en pleno corazón del municipio de Talayuelas-Casillas de Ranera (Cuenca). Las instalaciones se encuentran a 110km de Valencia (1h.10), a una altitud de unos 800 m a nivel del mar. Con más de 4 hectáreas de monte, poblados con cabañas, zona deportiva con pista de arena, aulas cubiertas, aseos...

#### ¿Qué debes llevar?

- Cena del miércoles
- Calzado cómodo
- Toalla de aseo y neceser
- Cantimplora
- Saco de dormir
- Linterna
- Ropa de abrigo
- Mochila pequeña

#### ¿Y que NO llevar?

- Navaja
- Reproductores de música
- Dinero
- Móvil
- Chuches, papas, comida, etc.

(marcar las casillas con una X )

- Mi hijo/a \_\_\_\_\_ no asistirá al campamento Xaire.
- Autorizo a mi hijo/a \_\_\_\_\_ de la clase \_\_\_\_\_ a asistir al campamento de Semana Santa de Xaire 2005 en Casillas de Ranera (Cuenca).
- Autorizo a que se me pase el cobro por domiciliación bancaria.

**Nota:** Aquellas personas que no deseen que se les pase el cobro por domiciliación bancaria, deberán adjuntar el importe en un sobre cerrado y entregarlo al monitor de su curso, antes del **15 de Febrero**.

**Firma del Padre/Madre/Tutor:**

En caso de urgencia avisar a:

1. \_\_\_\_\_ Tlfno:.....
2. \_\_\_\_\_ Tlfno:.....

## ¡Ya llega lo que estabas esperando!

Después del éxito vivido en Rebollar 2004...

¿Cómo no **DISFRUTAR** una vez más de la  
Semana Santa con Xaire?

Si el año pasado te lo pasaste en **GRANDE**,  
este año **MÁS Y MEJOR**.

Si no pudiste venir,  
**NO TE LO PIERDAS.**

Juegos, actividades, celebraciones, talleres, y  
más cosas que queremos que las descubras tu  
mismo.



## HORARIOS

**Salida:** miércoles **23 de Marzo** a las 18.30h desde el Colegio.

**Llegada:** domingo **27 de Marzo**, a la 13.00h. También al colegio.

## PRECIO:

El coste del campamento es de 75€\*

Os rogamos a aquellos que vais a asistir al campamento entreguéis la autorización con todos los datos cumplimentados en portería.

La fecha tope de entrega es **15 de Febrero**.

Por favor, aquellos que no vayáis a venir, también tenéis que entregar la autorización marcando la casilla de **NO ASISTIRÉ** al campamento.

*\* Como ya sabéis, no queremos que nadie se quede sin hacer una actividad Xaire por cuestiones económicas. No dudéis en hablar con XXX, YYY, ZZZ o con el monitor que más confianza tengáis.*

## Más información:

[www.alta-lai.com](http://www.alta-lai.com)  
[www.xaire.info](http://www.xaire.info)

**Observaciones médicas:**  
(alergias, medicación...)