



PROYECTO VERANO 2020 CAMPING VALLE ENMEDIO

(TRES PRIMERAS SEMANAS)

- NIÑOS DE 4-7 AÑOS
- NIÑOS DE 8-12 AÑOS
- ZUMBA PARA MAYORES
- TODOS LOS PÚBLICOS

JULIO

HORA		MIÉRCOLES 1	JUEVES 2	VIERNES 3	SÁBADO 4	DOMINGO 5
SESIONES MAÑANA - MANUALIDADES						
11:45 12:45			ARCOIRIS	ANIMALES CON LAS MANOS	CARACOL CON CARTULINA	HELADOS CON MENSAJE
13:00 14:00			RANAS CON CARTULINA	PIRATAS CON PALOS DE HELADO	PÁJARO CON LANA	MURCIÉLAGO
SESIONES TARDE - JUEGOS						
18:45 19:45		PISTOLERO	PATO OCA	CIRCUITO	19:00-19:45 ZUMBA	SERIOS
20:00 21:00		PISTOLERO	ZUMBA	CIRCUITO	ZUMBA	GESTO PARANOICO
SESIÓN NOCHE						
22:00 23:00				BINGO	CINE DE VERANO	



HORA	LUNES 6	MARTES 7	MIÉRCOLES 8	JUEVES 9	VIERNES 10	SÁBADO 11	DOMINGO 12
SESIONES MAÑANA - MANUALIDADES							
11:45 12:45	MARIPOSA CON CARTULINA	FLORES CON MANOS	GIRASOLES	POLLITO	ORUGA CON CARTONES DE HUEVOS	DINOSAURIO CON CARTULINA	MARCAPÁGINAS
13:00 14:00	SERPIENTE CON ROLLO DE PAPEL	MARCIA NOS	PRISMÁTICOS	LIBÉLULA	PINZAS PERSONALI ZADAS	COCHE CON ROLLO DE PAPEL	MARCAPÁGINAS
SESIONES TARDE - JUEGOS							
18:45 19:45	EL GRITO DE LA SELVA	19:00-19:45 ZUMBA	ESTATUAS	ABUELITA, ABUELITA	MÍMICA	19:00-19:45 ZUMBA	CONSEGUIR LA MARAVILLA
20:00 21:00	OSO YOGUI	EL OTRO DÍA FUI AL MERCADO	ESTATUAS	ZUMBA	MÍMICA	ZUMBA	CONSEGUIR LA MARAVILLA
SESIÓN NOCHE							
22:00 23:00					BINGO	CINE DE VERANO	



HORA	LUNES 13	MARTES 14	MIÉRCOLES 15	JUEVES 16	VIERNES 17	SÁBADO 18	DOMINGO 19
SESIONES MAÑANA - MANUALIDADES							
11:45 12:45	GALLO	CORONA DE FORKY	MINNIONS	CORONA	COHETE	CASTILLOS	FLORES
13:00 14:00	CARRUSEL	BARCOS	FRUTAS	GUARDA LÁPICES	PERRO TOY STORY	POLLITO CON PIÑAS	COMETAS
SESIONES TARDE - JUEGOS							
18:45 19:45	DIRECTOR DE ORQUESTA	19:00-19:45 ZUMBA	ESCONDITE INGLÉS	OSO YOGUI	EL ESPEJO	19:00-19:45 ZUMBA	COLOR COLOR
20:00 21:00	DIRECTOR DE ORQUESTA	COMBA	CUATRO ESQUINAS	ZUMBA	EL ESPEJO	ZUMBA	COLOR COLOR
SESIÓN NOCHE							
22:00 23:00					BINGO	CINE DE VERANO	



DINÁMICAS

PISTOLERO

Se dispone a los niños en círculo y una de las monitoras en medio va a señalar a una persona y decir su nombre, la persona nombrada se agacha y los compañeros de los lados tienen que decir el nombre del otro rápidamente, el último que lo diga se tiene que sentar quedándose eliminado.

PATO OCA

Todos los jugadores, menos uno se colocan agachados o sentados formando círculos por la parte de afuera, tocando ligeramente la cabeza de cada jugador y repitiendo las palabras: "Pato, pato, pato". Esto continúa hasta que el que "queda" toca una cabeza y dice la palabra: "Oca", a lo que el tocado salta fuera del círculo con toda la rapidez posible y persigue al que "queda"; si consigue atraparlo antes que llegue al lugar vacío del círculo, puede sustituirle. Si no lo logra, vuelve a su lugar en el círculo y aquél continúa el juego.

CIRCUITOS

Se hacen dos equipos. Las monitoras preparan un circuito con obstáculos en la zona de juego. Los equipos deberán hacer relevos para hacer el circuito. El equipo que tarde más en hacerlo pierde.

LUCHA DE SERIOS

Colocados en dos filas, una frente a otra, el objetivo de este juego es lograr que el jugador contrario se eche a reír antes.

GESTO PARANOICO



Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y repetir su

gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.

EL GRITO DE LA SELVA

El monitor deberá escribir en diferentes papeletas el nombre del macho, la hembra y la cría de cada animal (por ejemplo: gallo, gallina y pollito). Tras repartir cada una de las papeletas, los jugadores deberán hacer el sonido o los gestos típicos del animal que le haya tocado y reencontrarse con su familia. El grupo que primero se reúna es el que gana.

OSO YOGUI

Una monitora se esconde y la otra les cuenta a los niños que se ha perdido un oso llamado Yogui. Estos tendrán que buscarla gritando "Oso" a lo que la monitora responderá "Yogui" mientras huye de ellos. El juego termina cuando Yogui es encontrado.

EL OTRO DÍA FUI AL MERCADO

Una persona comienza diciendo "El otro día fui al mercado y compré...", por ejemplo, un kilo de naranjas. El siguiente jugador deberá repetir lo que ha dicho su anterior compañero y añadir algo más y así sucesivamente. La persona que tarde más de 3 segundos en repetir alguna de las compras anteriores o se equivoque deberá realizar una prueba.

ESTATUAS

Al ritmo de la música los niños tienen que bailar, una vez que la música se pare, tienen que quedarse inmóviles como si fueran estatuas, el último en quedarse quieto será eliminado.



ABUELITA, ABUELITA

Se comienza el juego eligiendo a un niño o niña que haga de abuelito/a. Este se sentará en un banco o silla. El resto de participantes, se situarán a una distancia cualquiera y se marca una línea. El objetivo del resto de participantes es llegar hasta el abuelito/a. El primero que lo consiga, ocupará su lugar. Para ello, por turnos, les irán preguntando si le gusta un alimento determinado. *Abuelito/a, abuelito/a... ¿te gustan las fresas?* Según el grado de satisfacción, el abuelito o abuelita mandará a dar un número de pasos cualquiera y de una determinada manera: pasos de hormiguita, pasos normales, pasos de gigante, pasos de cangrejo, saltos de canguro, pasos de botella, pasos de cojo...

MÍMICA

Se elegirá a uno de los participantes para que sea el que va a realizar la mímica. Las monitoras tendrán un recipiente donde habrá papelitos con a animales u otros seres u objetos que tendrá que imitar la persona elegida. El resto de participantes tendrá que adivinar que ser es y quien lo adivine, ocupará el puesto del que hace la mímica.

CONSEGUIR LAS MARAVILLAS

Se divide a los participantes en grupos y se les da una lista de objetos que deben conseguir. Cuanto más difícil sea, más durará el juego. Puedes poner flores, piedras o incluso desechos. Pasado el tiempo, el equipo que haya conseguido más objetos y de la forma más creativa... ¡gana!

DIRECTOR DE ORQUESTA

Un miembro del grupo tiene que salir del gimnasio y los otros miembros tienen que elegir un director de orquesta. El director de orquesta es el que tendrá que hacer “música” con las



manos o pies y el resto de miembros del grupo tendrán que imitarle. El compañero que salió, entra (cuando le avisen desde dentro) y tendrá que adivinar quién es el director de orquesta que dirige el ritmo del grupo. Tendrá 3 intentos.

COMBA

Las dos monitoras cantan canciones para saltar a la comba mientras los niños la saltan.

EL ESCONDITE INGLÉS

Un niño ha de contar con los ojos tapados y de espaldas al resto de participantes, los demás niños en vez de esconderse deberán situarse varios metros por detrás y avanzar poco a poco mientras que el que liga recita sin mirar la siguiente frase: *un, dos, tres al escondite inglés sin mover las manos ni los pies*. En el momento que termine de recitar deberá girarse y el resto de participantes tendrá que pararse y hacer la estatua. Si uno de ellos es pillado en movimiento quedará eliminado.

CUATRO ESQUINAS

Para este juego necesitamos 5 jugadores: los 4 que ocupan las «esquinas» y uno que está en el medio. El objetivo es pasar de una esquina a otra sin que tu lugar sea ocupado por el jugador del medio. Quien se queda sin esquina, va al centro.

EL ESPEJO

Imitar las acciones del compañero/a. Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

Claudia Caballero Carballo
María González García



**Camping
Valle Enmedio**

COLOR COLOR

Las monitoras dicen color color... y el nombre de algún color y los niños tienen que ir a tocar algo que haya en esa zona con ese color. El último en volver de tocar el color será eliminado.



MANUALIDADES

ARCOIRIS



RANA



ANIMALES CON LAS MANOS



PIRATAS





CARACOL



PÁJARO



HELADOS CON MENSAJE



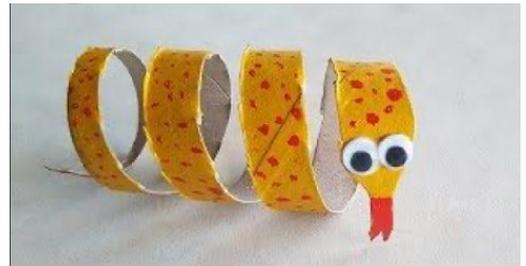
MURCIÉLAGO



MARIPOSAS CON CARTULINA



SERPIENTE CON ROLLO DE PAPEL



FLORES CON LAS MANOS



MARCIANOS





GIRASOLES



PRISMÁTICOS



POLLITO CON CARTULINA



LIBÉLULA



ORUGA CON CARTONES DE HUEVO



PINZAS PERSONALIZADAS



DINOSAURIO CON CARTULINA



COCHE CON ROLLOS DE PAPEL





MARCAPÁGINAS



GALLO



CARRUSEL



CORONA DE FORKY



BARCOS





MINNIONS



FRUTAS



CORONA

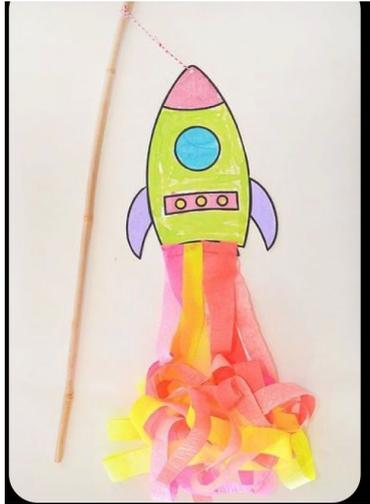


GUARDA LÁPICES





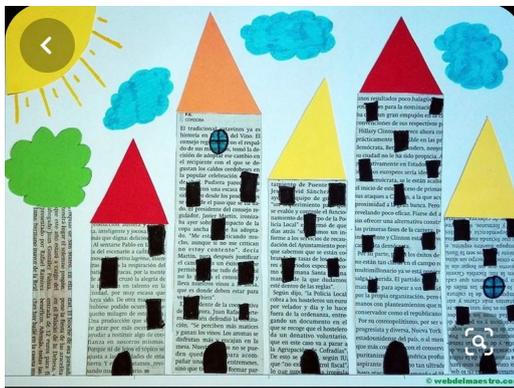
COHETE



PERRO TOY STORY



CASTILLOS



POLLITO CON PIÑAS





FLORES



COMETAS

