

Como hacer un dossier de campamento

**Secretaría de Animación
Juniors M.D.**

ÍNDICE

1-Portada del dossier.....	pag.
2-Cargos del campamento.....	pag.
3-Normas diversas y funciones en el campamento	
4-Lista de niños	
5-Tabla de las guardias de los educadores	
6-Servicios	
7-Objetivo general	
8-Objetivos específicos	
9-Horario	
10-Planning de actividades	
11-Ambientación	
12-Desarrollo de los días	
13-Reflexión por equipos	
14-Actividades complementarias	
15-Oraciones y cantos	
16-Formación de educadores	
17-Evaluación del campamento	

No es fácil el trabajo que se plantea aquí la Secretaría de Animación: elaborar un dossier de campamento que sirva como ejemplo a todos los centros que componen Juniors M.D.

Y digo que no es fácil, porque si para cada centro, sí que resulta relativamente fácil realizar el suyo, realizar un dossier que en cierta manera unifique tantas distintas formas de trabajar, es un poco complicado, pero al fin y al cabo todos formamos parte del mismo movimiento, todos trabajamos el mismo proyecto y todos utilizamos el mismo método. Así que todo aquel miembro de un centro de Juniors M.D. que lea este trabajo, podrá entender perfectamente la composición del mismo, aunque desde su punto de vista y según la forma de trabajar de su centro, necesite añadir algunas cosas o bien otras no las considere tan importantes a la hora de elaborar su propio dossier.

De todos modos, nosotros, la Secretaría de Animación nos hemos puesto una vez más al servicio de los centros intentando ayudarlos para el próximo campamento de verano, así que esperamos que todo esto os sea lo más útil posible y desde ya mismo nos ponemos al servicio de quien lo requiera para ayudarlos a trabajarlo.

Antes de empezar con el dossier, nos gustaría indicar que no partimos de cero, es decir, ya tenemos el lugar de campamento, los días que vamos a ir,..., en definitiva, que lo único que vamos a desarrollar es lo que debe incluir el dossier de un monitor en el campamento y **no el trabajo que hemos tenido que realizar antes de la composición del mismo**. Un dossier lo más útil y práctico posible para que el monitor encuentre en él todo lo necesario para simplificar al máximo su tarea, y lo vamos a hacer mostrando todos los apartados que debería contener y con ejemplos de cada apartado, para favorecer su comprensión.

Decir también, que el grosor de un dossier de campamento, no tiene nada que ver con la calidad del mismo, ya que en la sede diocesana, nos hemos encontrado con ejemplos de todo tipo: con pocas hojas, pero muy útiles y con muchas hojas, pero que la mayoría no aportaban nada esencial.

Lo que consideramos más importante, es la elección de los objetivos que se quieren trabajar durante el campamento y utilizar una ambientación adecuada para transmitirles esos objetivos a los niños lo mejor posible.

Antes que nada, remarcar que los ejemplos utilizados en la realización de este trabajo, han sido extraídos de diversos dossiers de los centros: Beato Francisco Gálvez de Utiel, San José de Torrente y El Salvador de Requena, aunque muy bien podrían haberse utilizado ejemplos de otros centros que trabajan sus campamentos de manera muy buena y que han tenido la amabilidad de traernos sus dossiers a la Sede Diocesana.

1-Portada del dossier, que incluirá:

Nombre del lugar de campamento, nombre del movimiento Juniors que lo realiza, fechas del campamento y si se quiere, se puede introducir la ambientación con un dibujo o como se quiera.

Como ejemplo ponemos la siguiente:

C
e
n
t
r
o

J
u
n
i
o
r
s

B
e
a
t
o

F
c
o

G
a
l
v
e
z

U
t
i
e
l

Internet
Internet



"Sal de la Tierra
y luz del Mundo"

Campamento Alcalalí

Verano 2001

2-Cargos del Campamento:

- Consiliario:
- Jefe de Campamento:
- Intendencia:
- Cocineros:
- Sanitario:
- Responsable de material:
- Grupo de ambientación: (hay centros en los que diversos monitores se encargan exclusivamente de montar la ambientación del campamento).
- Otros...

3-Normas diversas y funciones en el campamento:

Las normas del campamento, deberán conocerlas y aprobarlas todos los educadores antes del mismo, así como la función de cada educador.

Creando unas normas, se evitarán muchos problemas que pueden aparecer en un campamento y al hacerlas hay que tener en cuenta las características del campamento, del centro y el espíritu Juniors.

ejemplo de las utilizadas por un centro Juniors de nuestro movimiento:

Normas de los educadores

TUS FUNCIONES Y EXIGENCIAS

*Crearás espíritu de equipo, estando al servicio de la comunicación del grupo y facilitando la participación de todos los miembros del grupo.

*Estarás atento al desarrollo del grupo, cortando las discordias y fomentando la unión y el servicio entre los miembros del grupo.

*Escucharás afectivamente a los miembros del grupo y servirás de colchón amortiguador en los malos momentos.

*Motivarás a los chavales en todas las actividades.

*Serás testigo de Cristo, serás Apóstol dando testimonio con tus propias actitudes.

*Debes ser prudente tanto en el sentido de observar la seguridad del niño como en el no herir su sensibilidad.

*Amarás al niño sin crear dependencia por parte de éste.

*Trabajarás en grupo con el resto de educadores.

*Tu primera obligación es el niño y tu grupo.

NORMAS GENERALES

*No fumarás delante de [l@s niñ@s](#).

*No quejarte de la comida delante de [l@s niño@s](#) y comerte lo que te ponen delante del plato

*Respetarás el trabajo de los cocineros.

*Si necesitas algo de cocina, pídelo.

*Si tienes algún problema con la cocina háblalo con el Intendente o el Jefe de Campamento.

*Ser el primero en respetar los horarios

*No debes descansar fuera del horario de descanso

*Debes estar presente en todas las actividades

RELACIÓN ENTRE EDUCADORES

*Espíritu de compañerismo, caracterizado por la colaboración en un trabajo común en pos de una misma meta.

*Integración en un equipo basado en el análisis, discusión y consenso.

*Exigencia de una responsabilidad personal en el cumplimiento de las obligaciones en bien de la coordinación del equipo.

*Respeto cristiano y de la forma de pensar del otro.

TUS ACTITUDES CON EL NIÑO

- *No fomentar la realización de bromas.
- *Respetarás la hora del silencio, no permaneciendo en la tienda de los chavales, ni permitir que éstos estén en otras.
- *No crear favoritismos entre los chavales
- *No hablar sobre las reuniones y funcionamiento del Campamento con los chavales.

- *Al levantarse: Acompañar al equipo en su despertar, cuidar de su aseo.
- *Hay que tener paciencia y no gritar.
- *En los servicios: tu papel no es dar órdenes, sino trabajar en equipo.
- *En las actividades: Es necesario que creas en lo que se hace, que tengas entusiasmo en la tarea a realizar.
- *En la Oración: Debes participar y así motivar al chaval.

Normas de Convivencia

NORMAS GENERALES

- *Respetaremos el SILENCIO EN LA NOCHE.
- *Respetaremos el MATERIAL del campamento.
- *PEDIREMOS PERMISO para entrar en la cocina y en el cuarto de material.
- *No nos alejaremos de la ZONA DEL CAMPAMENTO sin permiso.

*Estaremos atentos a las INDICACIONES DE LOS EDUCADORES, y acudiremos rápidamente al sonido de la SIRENA o SILBATO.

*Respetaremos la NATURALEZA.

*Por la mañana permaneceremos en las tiendas hasta el aviso de los educadores o el Jefe de Día.

NORMAS PARA COMER

*Todos debemos COMER DE TODO y todo lo que nos ponen en el plato.

*Nos comportaremos EDUCADAMENTE EN LA MESA.

*Nos LAVAREMOS LAS MANOS antes de sentarnos a la mesa.

NORMAS EN LA ZONA DE ACAMPADA Y TIENDAS

*Sólo utilizaremos las tiendas para DORMIR y en los momentos que oportunamente se indiquen.

*Mantendremos las cosas personales siempre DENTRO DE LA MOCHILA.

*Sólo entraremos DESCALZOS a las tiendas.

*Los desperdicios los echaremos siempre dentro de LAS BOLSAS DE BASURA.

*No tendremos COMIDA almacenada en la mochila.

*No comeremos nunca DENTRO DE LAS TIENDAS.

Funciones del Jefe del Día

AL LEVANTARSE:

- *Será el primero en levantarse, para así despertar al resto de educadores.
- *Buscará el medio de despertar a los niños. Por medio de música, sirena, silbato, actuación, etc.

AL FINALIZAR LA ORACIÓN DE LA MAÑANA:

- *Dará una breve explicación de las actividades del día, siguiendo el horario, sin llegar a dar explicaciones específicas.
- *Dará una clara explicación de la ambientación del día y la recordará durante el mismo.

DURANTE EL DÍA:

- *Estará atento a la realización de los servicios y controlará que sean realizados de la forma que corresponda, e informará al jefe de campamento de cualquier desperfecto que se encuentre en las instalaciones del campamento al realizarlos mismos.

RESPECTO A LOS HORARIOS:

- *Vigilará que se cumplan adecuadamente las actividades previstas en los horarios fijados.

RESPECTO A LAS COMIDAS:

- *En todas las comidas, consultará a los encargados de la marcha de la misma, para poder avisar al campamento a la hora de realizar cada una.
- *Tratará de cumplir los horarios.

ES EL ENCARGADO DEL FUNCIONAMIENTO DE LAS REUNIONES

Funciones Intendente-Cocineros y Sanitario

INTENDENCIA

- *Es el encargado del control del material del campamento, de las compras y de la economía.
- *Está bajo la responsabilidad del Jefe de Campamento.
- *La decisión de ayudar en cocina es voluntaria.
- *Deberá asistir a la reunión de Educadores.
- *Es el responsable del Equipo de Cocina.
- *Cualquier problema que surja, debe comunicarlo al Jefe de Campamento.

COCINEROS:

- *Tienen la Función de Preparar las Comidas.
- *Deben tener las comidas a la hora indicada.
- *Cualquier problema deben comunicarlo al intendente.

SANITARIO:

- *Control del botiquín.
- *Control de las medicaciones de los niños.
- *Control de las fichas médicas.
- *Control de la higiene general del campamento: Cocinas, servicios, duchas, aseo personal de los niños.
- *Control de la hora de Baño.

Las normas pueden ser estas u otras, también se pueden delimitar las funciones del Jefe de Campamento o de otras personas encargadas de alguna función en el mismo. Además estas normas pueden ir en el dossier o no, porque se pueden trabajar en una reunión de educadores previa al campamento para consensuarlas entre todos. Pensamos que deben ir en el dossier de campamento por si hay que recordarlas durante el desarrollo del mismo.

4-Lista de niños:

Es necesaria esta lista para entre otras cosas, aprenderse los nombres de los niños (si hace falta) y saber quienes son los educadores responsables de cada uno y en que grupo están. A ser posible, se escribirá por tiempos y por grupos con los encargados de cada grupo.

Nos hemos encontrado con ejemplos de algunos centros, que dejan una casilla en blanco al lado de cada niño, por si el dinero que se lleva al campamento se lo guarda el monitor, poder apuntarlo en dicha casilla.

5-Tabla con las guardias de los educadores en el tiempo libre y en la piscina y por días.

Para mejor organización, hay servicios que no los realiza el monitor con sus niños, sino que es exclusivamente propio de monitores. Estos servicios, los denominamos guardias y se refieren a turnos de vigilancia en momentos concretos del día, preparación de comida, ordenar diversas salas propias de educadores y revisar si hace falta los servicios que han hecho los niños durante el día.

En nuestro ejemplo siguiente, se realizan de una manera rotativa, así todos pasan por todas las guardias, haciéndose más ameno.

Ejemplo de un centro que utiliza las siguientes guardias:

<u>GUARDIAS</u>	JUEVES 19	VIERNES 20	SABADO 21	DOMINGO 22	LUNES 23	MARTES 24	MIÉRCOLES 25	JUEVES 26	VIERNES 27	SABADO 28	DOMINGO 29
<i>-Preparar servir y fregar el desayuno</i> <i>-Estropajos y papel todo el día y fregadero</i> <i>-Limpiar escalera y entrada</i>	<u>Grupo 1</u> Jesús María José Ángel	<u>Grupo 5</u> Marta Lázaro Antonio Juan	<u>Grupo 4</u> Ana Alba Amparo Jaime	<u>Grupo 3</u> José Maite Andrés Pablo	<u>Grupo 2</u> Santi Isabel Sandra Pili	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 1</u>
<i>-Fregar WC</i> <i>-Comer con los niños</i> <i>-Vigilar noche</i>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 2</u>
<i>-Preparar y servir comida</i> <i>-Fregar cena</i> <i>-Vigilar duchas</i>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 3</u>
<i>-Fregar comida</i> <i>-Preparar y servir cena</i> <i>-Vigilar piscina</i>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 4</u>
<i>-Preparar almuerzo y merienda</i> <i>-Limpiar, fregar y ordenar sala de material y botiquín</i> <i>-Cena con los niños</i>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 5</u>	<u>Grupo 4</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 5</u>

6-Servicios:

Los realizan los niños, para aprender a responsabilizarse de diversas tareas del campamento como limpieza u otras y así colaborar con los educadores en una más agradable convivencia durante el campamento.

ejemplo utilizado por un centro de nuestro movimiento:

Los Servicios se hacen por grupos distintos a los grupos de Formación ya que en este caso se hacen por edades mezcladas. Los mayores colaboran en sus grupos como uno más con el resto de sus compañeros aunque hayan estado varios días fuera del campamento. Los educadores también se reparten de forma aleatoria en los distintos grupos y además de colaborar y trabajar su función principal es la de buscar el material necesario y coordinar el trabajo de su grupo

Periódico

MAÑANA Y TARDE: Realizan un resumen divertido de lo ocurrido durante el día anterior y leerlo en la hora de la cena

Comedor

MAÑANA, TARDE Y NOCHE: Se encargan única y exclusivamente de limpiar las mesas y de barrer la zona del comedor. En caso de que fuese necesario también se encargarían de fregar el suelo.

Exteriores

MAÑANA Y TARDE: Por la mañana se encargan de limpiar y recoger la basura y los papeles de los alrededores de la zona del campamento. Por la tarde ya lo largo del día su función consiste en cambiar y retirar las bolsas de los cubos de basura y papeleras.

Fregar

MAÑANA, TARDE Y NOCHE: Friegan los útiles de cocina y peroles que les indiquen los cocineros y los devuelven a la cocina. por la noche sólo friegan lo imprescindible para prepara el desayuno del día siguiente

Letrinas

MAÑANA Y TARDE: Les corresponde limpiar y desinfectar los cuartos de baño de chicos y chicas, también las duchas. Por la tarde hacen una revisión rápida y si no hay nada "gordo" continúan con el descanso

Ayudar cocina

MAÑANA TARDE Y NOCHE: Sus funciones son: servir y quitar las paneras, bandejas y jarras de las mesas. Además si los cocineros necesitaran ayuda en alguna de las comidas, podrían pelar patatas, cortar verdura. ..

DÍA	Limpiar wateres	Barrer y fregar el porche	Comedor de desayuno	Comedor de comida	Comedor de cena	Limpiar duchas
JUEVES 19	PANTERAS SARDINAS ZORROS	ARDILLAS GRILLOS	AGUILAS LINCES	OSOS	7HALCONES ABEJAS	8HALCONES ANACONDA
VIERNES 20	8HALCONES ANACONDA	PANTERAS SARDINAS ZORROS	ARDILLAS GRILLOS	AGUILAS LINCES	OSOS	7HALCONES ABEJAS
SÁBADO 21	8HALCONES ANACONDA	7HALCONES ABEJAS	PANTERAS SARDINAS ZORROS	ARDILLAS GRILLOS	AGUILAS LINCES	OSOS
DOMINGO 22	7HALCONES ABEJAS	8HALCONES ANACONDA	OSOS	PANTERAS SARDINAS ZORROS	ARDILLAS GRILLOS	AGUILAS LINCES
LUNES 23	OSOS	7HALCONES ABEJAS	8HALCONES ANACONDA	AGUILAS LINCES	PANTERAS SARDINAS ZORROS	ARDILLAS GRILLOS
MARTES 24	AGUILAS LINCES	OSOS	7HALCONES ABEJAS	8HALCONES ANACONDA	ARDILLAS GRILLOS	PANTERAS SARDINAS ZORROS
MIÉRCOLES 25	ARDILLAS GRILLOS	AGUILAS LINCES	OSOS	7HALCONES ABEJAS	8HALCONES ANACONDA	PANTERAS SARDINAS ZORROS
JUEVES 26	PANTERAS SARDINAS ZORROS	ARDILLAS GRILLOS	AGUILAS LINCES	OSOS	7HALCONES ABEJAS	8HALCONES ANACONDA
VIERNES 27	8HALCONES ANACONDA	PANTERAS SARDINAS ZORROS	ARDILLAS GRILLOS	AGUILAS LINCES	OSOS	7HALCONES ABEJAS
SÁBADO 28	8HALCONES ANACONDA	OSOS	PANTERAS SARDINAS ZORROS	ARDILLAS GRILLOS	AGUILAS LINCES	OSOS
DOMINGO 29	7HALCONES ABEJAS	8HALCONES ANACONDA	AGUILAS LINCES	PANTERAS SARDINAS ZORROS	ARDILLAS GRILLOS	AGUILAS LINCES

7-Objetivo general:

Es aquel alrededor del cual, gira todo el campamento. Tanto los juegos, la ambientación, como los objetivos específicos, tienen que estar relacionados con él, porque es lo que los educadores han decidido que los niños aprendan durante el campamento. Pueden ser uno o varios.

En el caso de nuestra ambientación: Conocer y comprender los Sacramentos.

8-Objetivos específicos:

Son otros objetivos, que se van consiguiendo día a día, para llegar a una comprensión total del objetivo u objetivos generales. Se mencionarán antes de cada día y antes de cada juego, ya que todos los juegos han de tener un objetivo relacionado con el objetivo general del campamento o del día.

9-Horario de todos los días y si algún día existe una modificación (debido a excursiones, días de padres, etc...) hay que ponerlo

Ejemplo de un centro de nuestro movimiento:

8:15h	Levantarse los monitores
8:30h	Levantarse los niños
9:00h	Oración de la mañana
9:30h	Desayuno
10:00h	Servicios
10:45h	Almuerzo
11:00h	Actividad de la mañana
12:30h	Piscina
14:00h	Comida y tiempo libre
16:00h	Talleres
18:00h	Merienda
18:15h	Actividad de la tarde
19:15h	Reunión por equipos
20:00h	Duchas / tiempo libre
20:30h	Oración de la tarde
21:00h	Cena
22:15h	Actividad de la noche
24:00h	Historia de buenas noches & good night
24:15h	Silence please y reunión de educadores.

Repetimos que este horario no es más que un ejemplo y que depende de la manera de trabajar de cada centro.

De todos modos el horario de campamento, ha de ser una consecuencia de nuestro Método Juniors:

- Experiencia (en las actividades, talleres...)
- Reflexión (Tras todas las actividades, en la reunión por equipos...)
- Compromiso (En la reunión por equipos...)
- Celebración (En las oraciones, eucaristías...)

10-Planing de Actividades:

Ejemplo de un centro:

	MAÑANA	TARDE	NOCHE
SABADO 21	Eucaristía Salida y llegada al campamento	Montaje del campamento Ducha y aseo Actividad: Vamos a conocernos	Velada: Presentación del campamento Oración
DOMINGO 22	Oración Salida y llegada de la marcha	Actividad: Tema Preparación de la Eucaristía Eucaristía	Actividad: velada Oración
LUNES 23	Oración Juego: descubrir a Pablo Ensayo de cantos	Taller: Modelar la juventud de Pablo Actividad: rincón de equipo	Actividad: juego: Pablo perseguidor Oración
MARTES 24	Oración Recogida y salida de la marcha Nos unimos a los pequeños y medianos	Duchas, aseo y arreglo de tiendas Preparación de la Eucaristía	Actividad/Oración: ¿Mi vida es como la de Pablo?
MIÉRCOLES 25	Oración A la piscina	Actividad: Tema	Actividad: Juego: Los valores del Reino Oración
JUEVES 26	Salida de la marcha Eucaristía Llegada	Talleres: Modelar el encuentro Actividad: rincón de equipo	Celebración de la palabra
VIERNES 27	Oración Actividad: juego: Mis valores con Jesús	Actividad: Tema/Reflexión	Actividad: Juego: El futuro de mi vida Oración
SABADO 28	Oración Recogida, salida y llegada al campamento	Ducha, aseo y arreglo de tiendas Actividad: rincón de equipo	Actividad: Rastreo nocturno Oración
DOMINGO 29	Oración Preparación de la eucaristía Eucaristía	Nos vamos a la piscina	Actividad: Velada Oración
LUNES 30	Oración Excursión al pueblo	Regreso, ducha, aseo y arreglo de tiendas Actividad: Tema/Reflexión: Mi compromiso como Pablo	
MARTES 31	Oración Recogida de todo el campamento	Batida Eucaristía Regreso	

Se puede poner una columna adicional con los encargados del día, si es que se quiere poner aquí también.

11- Ambientación:

Para asimilar los objetivos de un modo divertido, se inventa una historia que se va desarrollando a lo largo de todo el campamento. Es el hilo conductor y mediante éste y los juegos relacionados con él, se van cumpliendo los objetivos que nos hemos marcado.

Aquí tenemos un ejemplo de una ambientación cuyo objetivo, ya lo hemos comentado antes:

HISTORIA PRINCIPAL

Esto era una vez que se era, un grupo de niños y jóvenes, que después de una dura preparación se iban de campamento a Imagilandia, una vez allí, la primera noche se le apareció una señorita llamada **Esperanza**, que les contará que realmente ella no pertenece a esa época, sino que viene del futuro, un futuro muy “chunguito”, en el que hay una tecnología avanzadísima (que les permite hasta viajar por el tiempo...) pero también hay un dictador perverso, que domina al mundo, y que ha privado a todos sus ciudadanos de su época de sus derechos, y ha hecho que todo el mundo pierda sus principios morales... ¡El mundo se va a pique!!, pero no os “preocupéis”, porque ella sabe muy bien, que sólo nosotros podemos salvar la situación. Pero: ¿cómo?, pues bien, ella nos propondrá un viaje al futuro en su máquina, así podremos ver con nuestros propios ojos lo mal que está la situación. Así, una vez visto el tema, estaremos preparados para ayudarla, y el método es fácil, ¿quién es el problema? el perverso dictador, que en este caso se llama **Carmelo**, y la solución es acabar con su poder, y como pasamos de guerras y peleas absurdas, esta vez le quitaremos el poder democráticamente; aunque la palabra es larga, el método es sencillo, sólo deberemos coger la máquina de **Esperanza** y viajar con ella en el tiempo al 28 de Julio (coincide con el último día del campamento), que es el fatídico día en que el “desgraciao” este fue elegido en las votaciones. Es fácil: vamos, convencemos a la gente para que vote a **Esperanza** la votan,... y una vez más hemos triunfado (con éste ya van no se cuantos años consiguiendo el objetivo del campamento, 100% de efectividad, somos la caña!!!).

...Después de ver las cosas en el futuro, y justo cuando ponemos rumbo a la fecha de las elecciones para cumplir con nuestro objetivo,... la maquina se “gripa” y se vuelve loca... Debido a esta falta de rumbo de la máquina, iremos viajando por varias épocas y lugares de la historia, conociendo historias fantásticas.

Los lugares, épocas y personajes que conoceremos serán:

DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5
Campamento Presente Esperanza	Ciudad de Espe Futuro Esperanza	Constantinopla 312 d.C Constantino I	India 1930 Gandhi	América Año 1502 Fray Bartolomé
DÍA 6	DÍA 7	DÍA 8	DÍA 9	DÍA 10
Valencia Año 304 d.C. San Vte Mártir	Inglaterra Año 1190 Ricardo I	Inglaterra Siglo XVII Enrique VIII	Calcuta 1975 Teresa de Calcuta	Ciudad de Espe Día de elecciones Carmelo

...En cada uno de estos sitios, iremos descubriendo muchos de los valores que la gente del futuro ha perdido. Los personajes, a través de su vida y de su historia nos permitirán conocer la importancia de tenerlos siempre presentes en nuestra vida.

Después de una serie de viajes, lograremos llegar a la fecha de las elecciones. Ese día deberemos echar el resto para conseguir cambiar el resultado de las anteriores elecciones... Este será el fin de Carmelo, y la recuperación de una vida con valores en el futuro.

Cada uno de los días tendrá un sacramento asignado, y junto a él se especificarán una serie de subobjetivos (...o valores!!!), que lleva asociados y que deberemos intentar comunicar a los niños a través de las actividades, oraciones, reuniones por equipos, reflexiones...

Día 1

ENCARGADOS DEL DÍA:

SACRAMENTO:

OBJETIVOS ASOCIADOS:

ACTIVIDADES FIJADAS: Juego para confeccionar los grupos
Normas de campamento

Historia:

Recibiremos la visita de una visitante un tanto extraña, antes o después del juego (a elección de los encargados del día). Esta curiosa turista nos comentará que se llama **Esperanza**, y que ha venido de un sitio muy especial para pedir su colaboración. Evidentemente los niños de este campamento, son los más apropiados para ayudarla.

Esta chica nos comentará que viene del futuro y que allí las cosas están chunguísimas. El mundo se va a pique y todo porque los nuevos dirigentes lo han convertido en un lugar en el que cada uno va a la suya, nadie tiene valores, sólo piensan en ellos mismos, nadie se ayuda,...en tres palabras, el mundo se ha convertido en una “caca de vaca”.

Una vez presentada la situación, Esperanza les comentará que ellos son su última oportunidad.

La única solución para resolver los problemas del mundo es que ellos la acompañen al futuro en su máquina del tiempo, vean como está el “percal” y vuelvan al pasado justo en la fecha de las elecciones en las que fueron elegidos los dirigentes culpables del desastre actual, convencer a la gente para que voten a **Esperanza** y...PROBLEMA RESUELTO!!!

Esperanza los citará para el viaje que se producirá a la mañana siguiente...

ENCARGADOS DEL DÍA SIGUIENTE:

Día 2

ENCARGADOS DEL DÍA:

SACRAMENTO:

OBJETIVOS ASOCIADOS: contravalores (odio, desprecio, egoísmo...)

ACTIVIDADES FIJADAS:

Historia:

Después de dormir profundamente durante toda la noche, los niños se prepararán para el viaje al futuro de su vida...

Allugar al futuro se encontrarán con una situación horrenda: gente tirada por los suelos, todos vestidos de negro (como queráis, pero que sea tétrico).

Todos pasan de todo, no tienen ningún valor positivo, sólo piensan en ellos, no respetan a nadie...

Estaremos todo el día viendo el horroroso comportamiento de todo el mundo y nos daremos cuenta de que es necesario ayudarles, porque nadie merece vivir en ésta situación, hay que recuperar los valores sea como sea...

Nos comprometemos a ayudar a la joven **Esperanza**. Iremos al pasado de nuevo, exactamente al día en que aquellas desafortunadas elecciones ocurrieron y pondremos todo nuestro empeño en que el resultado no vuelva a ser el mismo. Debemos concienciar a la gente de lo malo que resultaría votar al dictador **Carmelo**. ¡La opción buena para todos sería **Esperanza!!!**

Cuando nos disponemos a viajar al pasado, la máquina se estropea y volvemos a otra época. **Esperanza** no tendrá ni idea de porqué la máquina se ha desviado de su viaje en el tiempo...

Apareceremos en el año 312 d.C. en la época de **Constantino I el Grande**...

En teoría el viaje se debería hacer coincidiendo con la excursión del día siguiente.

ENCARGADOS DEL DÍA ANTERIOR:

ENCARGADOS DEL DÍA SIGUIENTE:

Día 3

ENCARGADOS DEL DÍA:

SACRAMENTO: bautismo

OBJETIVOS ASOCIADOS: libertad de religión, tolerancia al cristianismo

ACTIVIDADES FIJADAS: excursión

Historia:

En teoría amaneceremos aun en el futuro, en ese horroroso futuro, en el que hemos pasado todo el día anterior observando la ausencia total de valores que poseen sus habitantes...

Después de habernos comprometido el día anterior a ayudar a la “chavala”, hoy es el día en el que emprenderemos el viaje al pasado, al día de las elecciones, así cambiaremos el resultado de las elecciones y el mundo volverá a ser tan maravilloso como antes. Pero justo en el momento en que comenzamos el viaje nos damos cuenta de que la máquina se estropea y viajamos sin rumbo en el tiempo hacia quien sabe que época.

Finalmente, el viaje en el tiempo (excursión) nos lleva a un pantano o fuente (lugar con agua) en el año 312 d. C., en el que conoceremos a **Constantino I el Grande**, un emperador romano, curtidísimo en numerosas batallas, que nos explicará como después de fundar Constantinopla (actual ciudad de Estambul) capital del Imperio romano en Oriente, fue el primer emperador romano en convertirse al cristianismo. Se convirtió tras un sueño que tuvo antes de una batalla contra su enemigo **Majencio**, junto al puente Melvio. Soñó que se le apareció **Cristo** y le dijo que grabara las iniciales de su nombre, PX en griego (“el crismón”) en los escudos de sus tropas. Durante la batalla vio una cruz superpuesta en el sol y las palabras: “Con esta señal serás el vencedor”. **Constantino** derrotó a **Majencio** y consideró que el Dios cristiano le había proporcionado la victoria. Detuvo la persecución de cristianos y devolvió a la Iglesia los bienes confiscados.

Así, en este día remarcaremos que **Constantino** fue el primer emperador romano convertido al cristianismo y bautizado poco antes de su muerte. En el retorno al campamento, tomaremos de nuevo la máquina del tiempo, pero sigue estando un poco desorientada y nos lleva a la época de **Gandhi**, así cuando llegemos al campamento, estaremos en el 1940 en la India...

ENCARGADOS DEL DÍA ANTERIOR:

ENCARGADOS DEL DÍA SIGUIENTE:

Día 4

ENCARGADOS DEL DÍA:

SACRAMENTO: eucaristía

OBJETIVOS ASOCIADOS: pobreza, caridad, ayuda

ACTIVIDADES FIJADAS:

Historia:

Nos despertamos en el año 1930, en la India, allí conoceremos a **Gandhi**.

La situación es complicada; el gobierno británico manda alimentos a una provincia india. Sus dirigentes no reparten los alimentos equitativamente. Se crea una revuelta y diversas disputas por la posesión de los alimentos. Entonces llega el líder espiritual **Gandhi** y pone orden diciendo que aunque no son suficientes se pueden repartir según el número de componentes de las familias. El pueblo acoge la idea con optimismo y deciden celebrar una fiesta porque se han aclarado los conflictos y ha llegado la paz.

“El ayuno o la privación de algo es símbolo de compartir. El acceso para sentar a los pobres a la mesa de los bienes pasa por la austeridad de vida y el compartir. Acción de gracias”

Debemos resaltar el espíritu pacífico de **Gandhi**, el nos ayudará a descubrir la gran importancia de compartir con nuestros compañeros.

En teoría estamos en la India hasta el día siguiente, en el que emprenderemos un nuevo viaje en el tiempo, para ver si por fin logramos llegar a nuestro destino, el Día de las Elecciones...

ENCARGADOS DEL DÍA ANTERIOR:

ENCARGADOS DEL DÍA SIGUIENTE:

Día 5

ENCARGADOS DEL DÍA:

SACRAMENTO: orden sacerdotal

OBJETIVOS ASOCIADOS: responsabilidad, servicio

ACTIVIDADES FIJADAS: vivac

Historia:

Despertamos en la India, después de conocer a **Gandhi, Esperanza** nos comentará que ha intentado arreglar la máquina del tiempo y que piensa que lo ha conseguido, así que ese mismo día se dispondrán a emprender otro viaje en el tiempo, a ver si por fin llegan a su destino: “El Día de las Elecciones”. Por la tarde y aprovechando la marcha, iniciaremos el viaje, pero desgraciadamente la máquina aun tiene unos pequeños problemillas y nos llevará al año 1502 en América.

Allí veremos la colonización del nuevo continente descubierto por los españoles y conoceremos a un personaje muy especial: **Fray Bartolomé de las Casas**. Este fraile dominicano español, hijo de un mercader nos contará su vida: cómo tenía esclavos siendo minero y encomendador en el Nuevo Mundo, pasó de tener esclavos a su servicio a convertirse en un constante defensor de éstos. Denunció los abusos ante el rey y el papado.

Es considerado protector universal de los indios y precursor en la teoría y en la práctica de los derechos humanos.

A través de éste personaje podremos reflexionar sobre como “ejercer” nuestras responsabilidades: como poder o como servicio. **Fray Bartolomé** pasó del poder sobre sus esclavos, al servicio de éstos.

ENCARGADOS DEL DÍA ANTERIOR:

ENCARGADOS DEL DÍA SIGUIENTE:

Día 6

ENCARGADOS DEL DÍA:

SACRAMENTO: reconciliación

OBJETIVOS ASOCIADOS: perdón, misericordia

ACTIVIDADES FIJADAS: noche libre

Historia:

Después de una maravillosa “pernoctación” al aire libre, seguiremos encontrándonos en el año 1504 en América. Después de despejarnos un poquito, emprendemos un nuevo viaje en el tiempo, un nuevo intento de aproximarnos a la época que buscamos, a ese Día de las Elecciones.

Este nuevo viaje nos llevará a Valencia (o a Zaragoza, como queráis, porque nuestro personaje vivió en los dos sitios...) en el año 304 d.C.

Allí conoceremos a otro interesante personaje: **San Vicente Mártir**, el que hoy es el patrón de la ciudad de Valencia. Fue desterrado por ser cristiano, pero vivió su vida perdonando a los demás a pesar del desprecio recibido. Murió tras un cruel martirio.

Nos fijaremos en él como modelo de perdón. Él nunca se cansó de poner la otra mejilla a pesar de los numerosos maltratos que sufrió.

En teoría, permaneceremos en ésta época hasta la noche, y hasta el día siguiente no realizaremos otro viaje, pero sería conveniente que os pusierais de acuerdo con la gente del día 7, para ver como y cuando se viaja...

ENCARGADOS DEL DÍA ANTERIOR:

ENCARGADOS DEL DÍA SIGUIENTE:

Día 7

ENCARGADOS DEL DÍA:

SACRAMENTO: confirmación

OBJETIVOS ASOCIADOS: responsabilidad, compromiso

ACTIVIDADES FIJADAS: noche de terror (ambientada en las cruzadas)

Historia:

...en teoría, los niños despiertan en la misma época en la que se fueron a dormir (Valencia, año 312 d.C.) de vosotros depende cómo y cuando se realizará el viaje en el tiempo al año que se desarrollará vuestro día.

Después de un nuevo viaje, aparecemos en la época de las cruzadas, es evidente que la máquina sigue estropeada, ya que no hemos llegado al destino que buscábamos: “El Día de las Elecciones”.

Aunque no es el sitio que buscamos, aprovecharemos que hemos llegado a Inglaterra en el año 1190, esto coincide con la etapa de las cruzadas, en esta ocasión, conoceremos a **Ricardo Corazón de León**.

Ricardo I, a la vuelta de las cruzadas, descubre que su hermano **Juan Sin Tierra** había desaprovechado su oportunidad de gobernar Inglaterra con justicia: había cobrado excesivos impuestos. Era injusto y conspirador, maltrataba a los pobres y a los nobles.

Viendo el grave error cometido por su hermano, tratará de arreglar todo el desajuste, devolviendo plenos poderes a los nobles y bajando los impuestos al pueblo llano. (Nuestra visita podría coincidir con ese momento, así seríamos quienes le ayudaríamos a arreglar el marrón que había provocado su hermano).

Por la noche será el esperado juego de terror, que podría estar inspirado en las cruzadas.

El nuevo viaje en el tiempo se producirá al día siguiente...

ENCARGADOS DEL DÍA ANTERIOR:

ENCARGADOS DEL DÍA SIGUIENTE:

Día 8

ENCARGADOS DEL DÍA:

SACRAMENTO: matrimonio

OBJETIVOS ASOCIADOS: esperanza, perdón, amor

ACTIVIDADES FIJADAS:

Historia:

La máquina está a punto de ser arreglada definitivamente. Después de varios intentos por arreglarla, **Esperanza** está aproximándose mucho a la avería.

Por la mañana, nos despertaremos en la Inglaterra del año 1130 y tras efectuar nuestro viaje llegaremos a... Inglaterra, pero en el siglo XVII. Parece ser que ya sabemos controlar el viaje en el tiempo, sólo nos queda controlar el factor espacio, porque en este viaje, no nos hemos movido del sitio.

Pero ya que estamos en esta época, lo aprovecharemos y haremos un poquito de turismo. Después de un primer contacto con las gentes, descubriremos que estamos en la época de **Enrique VIII**, el cual no contemplaba el matrimonio como un sacramento para la complementariedad de los esposos en su vida cristiana, de modo que rompió con la Iglesia de Roma para divorciarse de su mujer y volver a casarse con otra. Fundó la Iglesia anglicana por propia potestad.

Así conoceremos al primer divisor de la Iglesia Cristiana y las razones por las que llevó a cabo esa ruptura.

Destacaremos la importancia de la esperanza, amor, perdón, tanto en la vida como en el matrimonio.

Una posible sugerencia, podría ser dedicar el día a arreglar los posibles problemas entre **Enrique** y su mujer. Si lo logramos, es posible que la división de la Iglesia no se produzca.

ENCARGADOS DEL DÍA ANTERIOR:

ENCARGADOS DEL DÍA SIGUIENTE:

Día 9

ENCARGADOS DEL DÍA:

SACRAMENTO: unción de enfermos

OBJETIVOS ASOCIADOS: temor, solidaridad, esperanza

ACTIVIDADES FIJADAS: fuego de campamento

Historia:

En el viaje de la mañana, **Esperanza** nos dice que la máquina está totalmente reparada y que para probarla pondrá rumbo a la India en el año 1975. si logramos llegar, la máquina habrá sido arreglada y al día siguiente podríamos ir al día clave de las elecciones.

Tras el viaje, todos llegamos a la India en el año 1975. Bien!!! La máquina está arreglada. Pero antes de volver a viajar, **Esperanza** nos dice que estaría bien que conociéramos a una persona que ella conoció en otro de sus viajes: la **Madre Teresa de Calcuta**. La Santa Madre que dedicó su vida entera por los demás. Fundadora de las Misioneras de la Caridad; misioneras que dedican su vida entera a la ayuda del prójimo. Sirvió a los pobres y moribundos hasta el día de su muerte en 1997.

Pasaremos todo el día en compañía de este ejemplo de bondad y al día siguiente por fin, viajaremos al día de las elecciones para que el mundo del futuro recupere los valores que, como a lo largo de nuestros viajes hemos comprobado, son tremendamente importantes.

El día siguiente será el más importante de todo el campamento y éste podría ser un día en el que prepararnos para poder triunfar en la importante misión del día posterior.

ENCARGADOS DEL DÍA ANTERIOR:

ENCARGADOS DEL DÍA SIGUIENTE::

Día 10

SACRAMENTO: reflexión de todos ellos

OBJETIVOS REFLEJADOS: reflexión general

ACTIVIDADES FIJADAS: gran fiesta de celebración (victoria en las elecciones)

Historia:

Después de mucho divagar por el espacio y por el tiempo, hemos logrado llegar al día que nos propusimos desde un principio.

Esperanza por la mañana, nos montará en su máquina del tiempo totalmente reparada y viajaremos desde la India año 1975, hasta el 28 de Julio en el lugar donde se celebran las elecciones.

Ahora ya sólo nos quedará la complicada labor de conseguir que todo el mundo vote a **Esperanza**, porque, aunque es un desastre como mecánica de máquinas del tiempo (le ha costado unos 9 días arreglarla) sin duda será una grandísima política.

Ella conoce los verdaderos valores que necesitamos para poder vivir, esos sin los cuales en un futuro, el mundo se convertirá en una basura, esos que hemos ido descubriendo a lo largo de nuestros viajes de manos de todos los personajes que hemos conocido.

Sin duda, éste es el día más importante. En él deberemos hacer que comprendan cual es la relación entre los numerosos viajes que hemos hecho y las elecciones en que **Carmelo** no puede ganar.

Una vez hecha la propaganda electoral, se realizarán las elecciones: **Esperanza** contra **Carmelo**, donde **Esperanza** gana y nos invita a una gran fiesta por haberle ayudado a cambiar el futuro.

Al día siguiente, visita de los papis y a casa!!!

ENCARGADOS DEL DÍA ANTERIOR:

12-Desarrollo de los días:

Muy útil para explicar el desarrollo del día siguiente en la reunión de educadores.

Al llegar a las actividades, estas deben estar explicadas en forma de la ficha de actividades de Juniors M.D., u otra similar, con todas sus secciones rellenas lo máximo posible.

Ejemplo de un centro:

27 JULIO, NOVENO DÍA

8:30h ¡¡¡Buenos días..., hoy estamos en Calcuta, la ciudad donde las vacas corretean sueltas por sus calles!!!... Levantarse y aseo personal.

9:00h Oración de la mañana.

9:30h Desayuno.

10:00h Servicios.

10:45h Almuerzo

11:00h Actividad de la mañana:
(Rellenar una ficha de actividades)

12:30h Piscina

14:00h Comida y tiempo libre

16:00h Taller
(Rellenar ficha de actividades)

18:00h Merienda

18:15h Actividad de la tarde
(Ficha de actividades)

19:15h Oración

20:00h Ducha y tiempo libre

20:30h Reunión por equipos

21:00h Cena sólida, por favor... que en La India se come en el suelo!!!

22:15h Actividad de la noche: “Fuego de Campamento”
(Ficha de actividades)

24:00h Silencio

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: los ayudantes **FECHA:** 27-7

TIEMPO	Pacto	Identidad	Estilo de Vida	Acción	Monitores	Educadores
---------------	--------------	-----------	----------------	--------	-----------	------------

PARTICIPANTES	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90		Indiferente
----------------------	------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--	-------------

GRUPOS	no	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		Indiferente
---------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	--	-------------

N^a CONTROLADORES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
------------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

FINALIDAD: recoger el máximo de agua y elementos **DURACIÓN:** 90 min

<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ayuda a los demás ▪ Fomentar la solidaridad con los necesitados ▪ _____ ▪ _____ 	<p>BREVE DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO: explanada</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 33%;">interior</td> <td style="width: 33%; background-color: #cccccc;">exterior</td> <td style="width: 33%;">indiferente</td> </tr> </table>	interior	exterior	indiferente
interior	exterior	indiferente		

TIPO DE ACTIVIDAD		Tema de formación	<p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cubos, vendas, pistola de agua, vaso, pelotas,... ▪ _____
		Celebración	
		Juego	
		Gran juego	
		Feria (Kermesse)	
	X	Rally	
		Velada	
		Jornada Tema	
		Rol	
		Taller	
	Excursión		

MATERIAL INCLUIDO

Desarrollo	X	Puntos		Mapa/Croquis
Ambientación	X	Tablero de juego		Textos
Evaluación		Fichas		Bibliografía
Variantes		Pruebas	X	

OBSERVACIONES:



DESARROLLO: Tras llevar buena parte de la mañana en su Casa de Moribundos, encontramos a la madre Teresa de Calcuta que nos invita a pasar todo el día con ella y con sus enfermos..., como somos así de buenazos, aceptamos, por supuesto!

Y es más, nos ofrecemos a ayudarle en lo que necesite! Pues bien, nos explica que está rehabilitando una planta infantil en su casa y que necesita cantidad de elementos para terminarla (material médico, escolar, de construcción...)

Cada uno de los grupos adoptará el papel de una O.N.G., se les dará información sobre la misma y ¡fíjate que casualidad!, cada una de ellas dedica su labor principal a un campo que se corresponde con uno de los elementos que necesitan para concluir la planta (Manos Unidas = material escolar, Cáritas = ropa y calzado...)

Así cada uno de los grupos superará diferentes pruebas, al finalizar las mismas, el monitor de la prueba en cuestión, les ofrecerá diversos elementos (vendajes, calcetines, material de construcción...) entre los que pueden elegir uno, y si son medianamente "espabilados", escogerán aquel que tenga relación con su causa...

Y por si esto no resultara ya suficientemente complejo, resulta que el principal problema de Calcuta es la escasez de agua, así que también van a ayudar en este sentido. Antes de comenzar el juego se colocarán en la zona central tantos cubos como equipos haya y se les dará a cada uno de ellos otro cubo que deberán ir llenando con agua prueba tras prueba. Al finalizar cada una de las pruebas deberán vaciarlo en el cubo situado en la zona central.

Las pruebas que los niños deberán superar son:

1-La pistola loca: Toda Asia se encuentra en permanente Guerra Civil, y mientras gentes del continente mueren por falta de agua, los gobiernos gastan cantidad de dinero en armamento. Todos los componentes del grupo se colocan formando un círculo, excepto uno que se sitúa en el centro con los ojos vendados y una pistola de agua, así, con las indicaciones de sus compañeros intentará disparar a la boca de éstos. Todo el agua que retengan en su boca será vaciada en el cubo al finalizar la prueba.

2-Buscabusca: En diferentes palanganas llenas de líquidos "guarretes" se colocarán caramelos. Los niños tendrán que meter la cara y encontrarlos. Estos caramelos les proporcionarán energía para seguir con su trabajo.

3-El camino "aguachao": Un niño se sentará en una silla, llevando dos vasos de agua en las manos. El resto del grupo deberá transportarlo por un recorrido tortuoso y lleno de sinuosidades, vamos, con un chorro de curvas y saltos..., que representa el camino que deben recorrer los hindúes para recoger su agua diaria. El agua que quede en los vasos irá al cubo central.....

SEGUIRÍA EL JUEGO

EVALUACIÓN:

13-Reflexión por equipos:

Es el momento del día, donde el educador, hace la reflexión de las actividades con los niños y ve si ha asimilado los objetivos marcados y si se compromete a adecuar su conducta. Para ello, puede ayudarse de alguna fábula o lecturas que se pueden poner en el dossier de campamento o en un librito aparte.

14-Actividades complementarias:

Existen centros que incluyen en el dossier otras actividades de sobra por si luego se quedan cortos y las necesitan, por si llueve...

15-Oraciones y cantos:

Hay quien lo pone en el dossier, siendo más aconsejable hacer un librito aparte

16-Formación de monitores:

Hay centros que incluyen una pequeña formación referida a los objetivos. Aunque esto es más conveniente trabajarlo previamente al campamento ya que todos los monitores deben ir al campamento con una formación aceptable de los objetivos del mismo.

17-Aunque es el último punto, no deja de ser muy importante. Una vez acabado el campamento y empezado el nuevo curso, llevar el dossier a la sede para que podamos seguir viendo vuestro gran trabajo y seguir ayudando en lo que se pueda, adjuntando, si es posible, una evaluación del campamento, haciendo hincapié en los objetivos y en la ambientación.