



Después de un duro año de trabajo en los diferentes proyectos que desarrollamos dentro del programa de DINAMIZADORES, ha llegado al hora de disfrutar del buen tiempo, y que mejor manera que con nuestros amigos y amigas en el campus de dinamizadores, compartiendo un montón de actividades, juegos, veladas, aventuras e ideas.

Este verano, no pases todos los días en Torrelodones, vente al campus de dinamizadores y diviértete mas jóvenes en **GUADARRAMA**: conoceremos nuevos lugares, experimentarás con nuevos materiales para expresar tus ideas, dormirás bajos las estrellas y sobretodo disfrutarás de juegos y dinámicas.

Nuestro Objetivo General dentro del campus es proporcionar un marco de desarrollo integral de la persona (en aspectos físicos, psicológicos, emocionales y sociales), fomentando valores dirigidos al respeto de uno mismo, del otro, y del entorno, dándoles a conocer otros entornos que les enriquezcan como personas.

Para ello nos planteamos:

- Conocer el medio y conocernos nosotros/as mismos/as, favoreciendo la cooperación, co-educación e integración y la creatividad.
- Desarrollar actividades lúdicas y deportivas en el medio urbano y natural de forma atractiva y creativas
- Originar momentos de encuentro con otros jóvenes que participan activamente en sus comunidades y generar momentos de reflexión sobre cuál es su papel en lo que acontece en nuestros entornos.

Las fechas de la realización serán del **22 al 28 de Junio de 2024**. Pasaremos 6 días con pernocta en el **albergue Fray Luis de León**, situado en Guadarrama. Será nuestro campamento base, y desde donde iniciaremos todas las actividades y excursiones. Dormiremos en tiendas de campaña de 6 participantes. Contaremos con instalaciones de comedor, aseo, piscinas, grandes espacios verdes y seguridad 24 horas. Este albergue se localiza a las afueras del municipio.

Dormiremos en tiendas de campaña con capacidad entre los 4 y 6 participantes. Además, contaremos con una zona común para realizar diferentes dinámicas.



DEBES TRAER:

1. Saco de dormir.
2. Aislante o esterilla para la noche de vivac.
3. **Mochila grande o maleta pequeña** donde quepa todo que aparece a continuación para el resto del campamento.
4. mochila pequeña para las excursiones (que no tengan asas de cordón, ya que haremos una excursión larga en el que tendrán que llevar su saco y aislante, además de mudas y comidas).
5. Chubasquero o anorak,
6. Ropa: pantalones largos y cómodos. Pantalones cortos. Jerséis y forro polar (por la noche suele refrescar), camisetas (alguna de ellas con maga corta y **no tirantes**, para evitar roces con mochilas en rutas), calcetines (alguno de ellos **No tobilleros**, para las rutas),
7. calzado deportivo y cómodo, chanclas que sujeten el pie para la piscina.
8. bañador, **dos** toallas (una de piscina y otra de ducha),
9. linterna con pilas, o frontal (mejor si es posible)
10. gorra para el sol,
11. bolsa para la ropa sucia,
12. crema protectora
13. neceser completo.
14. recipiente para llevar agua.

DOCUMENTACIÓN ORIGINAL: Tarjeta de la seguridad social o sanitaria.(lo recogerán los monitores a la llegada al campamento y la devolverán el último día a la recepción de los participantes).

El precio por persona es de 65€. Incluye: monitores, programa de actividades, seguros y alojamiento en régimen de pensión completa. **No incluye transporte ida y vuelta al albergue, los participantes deberán llegar a la instalación por sus propios medios.**

El número de plazas de Torrelodones serán 12 y de las Rozas 16. Con edades comprendidas entre 12 y 20 años.

Los participantes estarán acompañados por monitores de la Concejalía de Juventud de Torrelodones y las Rozas, y monitoras en prácticas. En total el equipo serán 3 monitores.

Si alguno de los participantes tuviera que tomar algún tipo de medicación durante el desarrollo del campus, deberá entregarse al monitor de referencia en una bolsa de plástico marcada con el nombre de la participantes y la posología. Con el fin de este lo puede custodiar, evitar pérdidas de la misma, o usos inadecuados.

El uso del móvil está restringido a determinados momentos del campamento, con el fin de conseguir que todos los participantes tengan un proceso vivencial pleno e inversivo. Limitándose su uso a un horario determinado que no interfiera ni con las actividades, ni con los momentos de relación con los demás compañeros y compañeras. Aún así, nosotros recomendamos que no lleven móviles.

Teléfono de coordinación durante el campamento: **626901712.**

Programa:

El programa puede sufrir modificaciones en función de las condiciones climatológicas y el nivel de implicación de los participantes.

Sábado 22	Domingo 23	Lunes 24	Martes 25	Miércoles 26	Jueves 27	Viernes 28
9:20h Desayuno						
10:30 ACTIVIDAD I						
12:00h RECEPCIÓN PARTICIPANTES	JUEGOS COOPERATIVOS: Torres de Cartón Construcción de Barcos.	GYNKANA DE AGUA	SENDERISMO VUELTA VIVAC	11:30H EXCURSIÓN PARQUE ATRACCION	JUMANJI	RECOGIDA DE TIENDAS Y MATERIAL
NORMAS, SITUACIÓN Y REPARTO DE TIENDAS			12:00h KAYA en Tirolinas GO!			12:00H RECOGIDA DE PARTICIPANTES
13:30h Piscina			13:30h Piscina			
14:30h comida					14:30h	
15:20h Juego Libre					15:20h	
16:30h ACTIVIDAD III					ACTIVIDAD III	
JUEGOS DE PRESENTACIÓN	16:00h TIROLINAS GO!	DINAMICAS CREATIVIDAD	TALLER DE MUÑECOS DE FIELTRO. SE NOS VA LA PINZA		TALLER DE MUÑECOS DE FIELTRO	
17:55h merienda		17:55h merienda	17:55h merienda		17:55h merienda	
18:00h ACTIVIDAD IV		18:00h ACTIVIDAD IV	18:00h ACTIVIDAD IV		18:00h	
JUEGOS DE CONOCIMIENTO		Piscina y preparación vivac	SE NOS VA LA PINZA		RECOGIDA AFECTIVA	
20:00h T.L					20:00h T.L	
20:30h DUCHA					DUCHA	
21:30h cena					21:30h cena	
22:30h VELADA	22:30h VELADA	VIVAC CABEZA LIJA	22:30h VELADA		22:30h VELADA	
REACCIÓN EN CADENA	VELADA ORGANIZA MAYORES		MASTERCHEF DE POSTRES		KARAOKE RECOGIDA AFECTIVA	
23:40h Asamblea						
00:00h A dormir						

Descripción de Actividades:

SÁBADO 22 DE JUNIO:

JUEGOS CONOCIMIENTO. 16:30 A 19:50h Conociéndonos a ritmo: (15') Sentados en círculo, mostramos el ritmo: dos palmadas cada mano sobre su muslo de las piernas y una palmada al centro (ritmo We Will Rock You). - ronda de ritmo con nombres, cuando se da la palmada.- ronda de ritmo con mi nombre, con la palmada y en la siguiente ronda diciendo el nombre de otra persona, con la palmada. Esta persona sigue con la ronda.- ronda de ritmo haciendo un gesto en lugar de decir nuestro nombre. Hacemos una ronda con tu gesto y el repitiendo el gesto de otra persona en la siguiente palmada. Esta persona sigue con la ronda. Lourdes.**Cartas Anónimas: (20')** Un tío vuestro se fue a América antes de que vosotros nacieseis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que para que os reconozca tenéis que escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad, sin indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: aficiones, gustos, preocupaciones, pensamientos... Se recogen todas las cartas y se reparten aleatoriamente. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde. Se dan dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado. Gynda. Material: **tarjetas y bolígrafos. Con Ritmo: (15')** Les contamos que estamos en una boda y que tienen que darlo todo mientras les vamos cambiando la música y nombramos un director de orquesta para que el resto lo imite. Vamos poniendo variedad de canciones, durante unos segundos cada una, para dar tiempo a ver los movimientos del director de orquesta (que irá variando): Sevillanas, "No rompas más mi pobre corazón" de Caballo Dorado, Bollywood, Rock, Vals, Paso doble, "Macarena" de Los del Río, "Paquito el chocolatero", Danza australiana de fútbol, Ballet, "Perreo" de Marlon, Jota, "Saturday night" de Whigfield, "Slomo" de Chanel, "Motomami" de Rosalía, "Marta tiene un marcapasos" de los hombres G,... **Material: teléfono con acceso a plataforma de música y altavoz.**

REACCION EN CADENA. 22:40 A 23:40h. Basado en el programa de televisión consiste en una serie de pruebas de ingenio y creatividad que consisten en:

- **PALABRAS ENCADENADAS:** el objetivo de este juego es descubrir todas las palabras relacionadas con un mismo tema. Siempre se da la letra inicial y la última de cada palabra, además de alguna central para ayudar al jugador.
- **LA MINICADENA:** en este juego, hay que adivinar cinco palabras que aparecen en la letra de una canción famosa. Cada una de esas palabras se obtiene relacionándola con otras dos. Además, se debe descubrir el título y el intérprete de la canción.
- **EL CENTRO DE LA CADENA:** este juego se basa en una secuencia de siete palabras de las que se conocen la primera, la central y la última. Una de las cadenas es visual y, en vez de dar las tres palabras, se dan tres imágenes que se corresponden a la primera palabra, a la central y a la última. Se recomienda resolver primero esas tres palabras y luego completar el resto de la cadena visual.
- **EL EMBUDO:** en este juego se dan cinco pistas para adivinar un personaje misterioso. Además, en verdadero o falso se pone lo que el jugador sabe sobre alguien muy famoso.
- **UNA LLEVA A LA OTRA:** en este juego hay una secuencia de siete palabras de las que se conocen la primera y la última. Se da también una imagen que sirve de pista para adivinar una de las palabras de cada secuencia. Se recomienda resolverla en primer lugar. Una de las cadenas es visual y todas las palabras se corresponden con las imágenes.
- **COMPLICIDAD GANADORA:** El objetivo de este juego es adivinar una palabra, de la que se da la primera y la última letra, a través de una pregunta o una definición.
- **LA ÚLTIMA CADENA:** este juego se basa en una secuencia de trece palabras (en color azul o verde), de las cuales se conocen las que están en las líneas impares (1,3,5...) El objetivo es descubrir las palabras de las líneas pares, de arriba hacia abajo. Una vez completada la secuencia de trece palabras, se da una última, el eslabón misterioso, que sirve de pista para adivinar la última palabra (en color naranja). Una de las secuencias es visual. Se dan siete imágenes que se corresponden con siete palabras de la secuencia. Primero hay que resolverlas y

luego completar el resto de la secuencia. El eslabón misterioso es también una imagen.

ASAMBLEA 1. 23:40 A 00:00H: evaluar el día, ver cómo se siente cada participante en este primer día, y preguntar qué esperan de este campamento. Comentarles que se va hacer el domingo.

DOMINGO 23 DE JUNIO:

JUEGOS COOPERATIVOS. 10:30H A 13:00h: Coger objetos sin pisar el cuadrado [10']: el reto es coger las 25 pinzas de dentro del cuadrado sin pisar dentro del cuadrado (cada persona una pinza). Se les deja un poco de tiempo para que vayan probando distintas estrategias y la idea es que se ayuden los unos a los otros para superar el reto. Material: **Cuerda, piquetas y chuches.**
Engranaje perfecto. (15'): divididos en equipos, deben meterse en la cinta de plástico, todos los miembros, y tendrán que caminar al unísono pasando la cinta como si de una rueda se tratase, para desplazarse hasta el lugar que les indiquemos. Material: **Necesitas una banda de plástico ancha y alargada, tanto como para que los jugadores quepan dentro.** Forma con ella un círculo. Asegúrate de que los extremos están bien fijados el uno al otro para que no se desprendan.
Torres más alta: (35'). Dividimos al grupo en dos equipos. Y a cada grupo se les colocan al lado un montón de cajas desmontadas. Premisa: debes construir la torre más alta de cajas posible. Gana el equipo que en 25 minutos tenga la mayor torre de cajas construida. Cada equipo dentro a gente especializada: unos montan cajas, otros transportar las cajas montadas hasta la zona donde montaran la Torre, otros montan la Torre. Sin contárselo previamente a los participantes A los 15 min el monitor introduce otro personaje que puede robar cajas al equipo contrario y sumarlas a su torre. A los 18 min se introduce otros dos ladrón de cajas. A los 25 minutos paramos el juego y analizamos lo que ha pasado. Qué pasa cuando repartimos papeles y tareas, y cuando alguien se dedica a destrozar nuestro trabajo, o tenemos que estar pendientes de lo que sucede fuera. Podemos añadir handicap tipo que uno solo hacer su función muy despacio, otro tenga que estar todo el rato protestando... Material: **muchas cajas de cartón, bolas de la suerte.**
Contruye tus flota: con las cajas del anterior juego ahora deben construir tres barcos y recórarlos, cada equipo. Dentro de los barcos deben haber al menos dos personas en uno, tres personas en otro y cuatro personas en el ultimo. Se usarán en la gymkana de Agua. Material: **5 tijeras, 3 cintas de carrocerero ancho y 1 cutter por equipo.**

EXCURSIÓN AL PARQUE DE TIROLINAS: a las 16:00h saldremos del albergue para ir a la zona de Tirolinas GO! Muy importante llevar agua, gorra y crema pues la ruta hasta la zona de tirolinas es muy soleada. Tenemos que estar a las 17:00h en el parque de tirolinas. A las 20:00h saldremos para volver al albergue. Si da tiempo ducharnos y cenar. Para trabajar el concepto de grupo, durante la actividad de tirolinas no podrá salir nadie de una plataforma a otra hasta que el compañero de detrás compruebe que tiene todo montado bien.

VELADA. 22:15 A 23:20h. organizada por los participantes.

ASAMBLEA 2: evaluar el día, ver cómo se siente cada participante en este segundo día, Comentarles que se va hacer el Lunes. Se podrá en valor el concepto de estar pendientes de los demás que hemos realizado durante la actividad de la tarde.

LUNES 24 DE JUNIO:

GYMKANA H2O. 10:30 A 13:00h. Es necesario que todos vengan con bañador, camiseta que se pueda mojar y manchar y zapatilla, no chancha, que también se pueda mojar.
Pista de agua: (30') cada personas se lanza , por turnos por la pista de agua tumbada y debe coger un pato. Debajo de algunos patos hay un número, una letra G, una letra P, pero otros no tienen nada. El número equivale al número de globos de agua que te vamos a facilitar para la batalla final. Material: lona, manguera con agua, jabón lagarto, patitos, rotulador permanente o edding, globos y aislantes para debajo de la lona.
Recorrido de Celuca (30'). Desde un punto del albergue deben conseguir llevar una pelota hasta el otro extremos del albergue lanzándola con las céluca y sin que se caiga al suelo en ningún

momento. Cada pelota o pelotón que consiguen llegar a su destino será una recompensa en globos. Se juegan con todo el grupo a la vez en un solo equipo. Material: 5 sábanas, rafias o trozos de tela, una pelota y una pelotona.

DINÁMICA CREATIVIDAD AUDIOVISUAL. 16:30 A 20:00h Lunes 26.06: reunimos a los participantes del campamento en la zona común de la instalación para comentarles la actividad de la tarde. Durante esta, los participantes, divididos en tres grupos dispondrán de 3h para, crear una historia que se desarrolle en el caso antiguo de San Sebastián. Dispondrán de sus móviles para, al menos, captar 4 escenas que usarán para recrear la historia. Y montar una pequeña pieza. Podrá ser hablando de lo que ellos y ellas deseen. Nos desplazaremos hasta el casco antiguo todos juntos. A cada grupo se le facilitará un handicap emocional que debe aparecer en el tema: Ira, sorpresa, temor, disgusto, tristeza, alegría, calma, adoración, incomodidad, aburrimiento, humorístico, crítico, debe aparecer alguna rima, con tartamudez, ... Ejemplos de pequeñas piezas publicadas en tik-tok o instagram: Nuria Casas, Martita de Grana. Las piezas las visualizaremos y hablaremos sobre ellas de vuelta al albergue. **Material: teléfonos móviles.**

VELADA. 22:15 A 23:20h. Lunes 26.06: organizada por los participantes.

ASAMBLEA 3: evaluar el día, ver cómo se siente cada participante en este segundo día, y preguntar qué esperan de este campamento. Comentarles que se va hacer el Martes.

MARTES

TALLER DE MOVILES, CHAPAS Y PULSERAS. 10:30 A 13:30h Martes 27.06: MOVILES: con todos los materiales recogidos durante el resto de días, los participantes construirán móviles a través de varias técnicas que les servirá de recuerdo de su paso por esta experiencia. Materiales: mesas, cajas, palos, hilos, pegamento, tijeras, bolígrafos, arena, pistola caliente y barritas de pegamento, conchas, ... **CHAPAS:** los participantes dispondrán de materiales para realizar dibujos o eslóganes para hacer sus propias chapas. Materiales: Máquina de chapas, rotuladores permanentes y lapicero, plásticos y chapas. **PULSERAS.** Hazte una pulsera, o házselo a tus amigos de recuerdo. Material: Bastidores, hilos de colores.

PLAYA Y JUEGOS DEPORTIVOS DE ARENA. 16:30 A 21:00h Martes 27.06: nos trasladaremos hasta la playa de Zurrida para disfrutar de nuestro último día de mar. Allí pasaremos toda la tarde realizando juegos deportivos. Durante esta, los participantes, dividido. **Material: estructuras de Roundnet, porterías portátiles, pelota de fútbol y voley-playa. Bandera, medallas de madera.**

. FUROR MUSICAL EN LA PLAYA Y BATALLA NAVAL: 21:30 A 23:00h Martes 27.06: después de cenar en la playa, disfrutaremos de la puesta de sol, realizando un juego de música, en el que por equipo, tendrán que superar diferentes pruebas. Por cada prueba que superen se les facilitará un globo de agua, que una vez terminado el concurso podrán lanzar a los miembros del equipo contrario. Cada equipo podrá construirse un barco con cartón, que serán el que utilicen para esa batalla naval. Recogemos todo en una batida y nos volvemos para el albergue en un agradable paseo nocturno por San Sebastián. **Material: equipo de sonido, altavoz, globos y cartón.**

MIÉRCOLES

RECOGIDA DE HABITACIONES Y MOCHILAS. 10:30 A 11:00h Miércoles 28.06:

RECOGIDA AFECTIVA Y EVALUACIÓN DEL CAMPAMENTO. 11:30 A 13:30h Miércoles 28.06: reparto de fichas de evaluación y la ruleta de las valoraciones. **Material:** fichas de evaluación y bolígrafos.

JUEVES 27 DE JUNIO

SUPERVIVIENTES. 10:30 A 12:50h. El Contenedor emparejador: los participantes deben introducirse en el agua y sacar un papelito de dentro de la garrafa, evitando que los demás se salgan. Así se formarán los equipos. **Material:** Garrafa, papelitos para hacer tres equipos y cuerda para sujetar la garrafa. **El Ovillo de Gulliber:** prueba en el que los equipos tendrán que enrollar lo mas rápido posible toda la cuerda extendida en la playa y crear un ovillo perfecto. **Material.** Tres rollos de cuerda de pita y tres troncos grandes, de difícil manejo. **El cangrejo ermitaño:** los participantes deben pasar por debajo de los troncos sin moverlos, haciendo un agujero en la tierra. La vuelta a los Dados...

TALLERES DE MUÑECOS Y SE NOS VA LA PINZA 16:30h a 19:00h
RECOGIDA AFECTIVA 19:00h a 20:00h

KARAORE . 22:40 A 23:40h

ASAMBLEA 1. 23:40 A 00:00H:

VIERNES 28 DE JUNIO

RECOGIDA DE TIENDAS Y MOCHILAS. 10:30 A 11:00h.

EVALUACIÓN DEL CAMPAMENTO. 11:30 A 13:30h Miércoles 28.06: reparto de fichas de evaluación y la ruleta de las valoraciones. **Material:** fichas de evaluación y bolígrafos.