

# Campamento de Verano

## AISA 2025



## Tropa de Extensión

## Ualaby

### Ronda Solar 2024-2025

**LISTADO DE ASISTENCIA**

<b>Nº</b>	<b>SCOUTERS - Nombre y apellidos</b>	<b>Teléfono de padre/madre/tutor</b>
1	Sofia Duato Carreras	629 92 32 10
2	Natalia Martinez Castillejo	633 53 05 85
3	Silvia Sanchez Alonso	666 53 56 08
4	Luis Cavero	627 98 75 81
5	Lucia Choliz	617 55 23 92
6	Alejandro Zarazaga	661 61 94 84

<b>Nº</b>	<b>SCOUTS - Nombre y apellidos</b>	<b>Teléfono de padre/madre/tutor</b>
1	Adriana Perez Urroz	655 67 68 95
2	Hector Ungil Marín	661947430 / 620725719
3	Ismael Fernández Navarro	605837211 / 656969104
4	Gabriel Huerta Villarroya	656346108 / 625991113
5	Carlos Cicuendez Binaburo	630069131 / 690618379
6	Juan manuel Sánchez Abellán	607981264 / 639855909
7	Aimar Sifag Sarabia Oriol	619153916 / 691834323
8	Carla Delgado	632023072
9	Irene Lopez Candau	606083990 / 630047965
10	Eric Rosmundo Taang	677078525 / 648749050

## LISTADO DE PATRULLAS Y CARGOS

GUMMIES	DELFINES
<b>Aimar</b> (guía)	<b>Gabriel</b> (Guía)
<b>Ismael</b> (amigo de todos)	<b>Hector</b> (saltimbanqui)
<b>Carla</b> (Material)	<b>Irene</b> (Material)
<b>Carlos</b> (Don Limpio)	<b>Eric</b> (Don Limpio)
<b>Juan</b> (Saltimbanqui)	<b>Adriana</b> (amigo de todos)

### 3. ALERGIAS Y ENFERMEDADES

#### ALERGIAS Y ENFERMEDADES ALIMENTICIAS

NOMBRE Y APELLIDOS	ALERGIA/INTOLERANCIA
Hector	Gluten, lactosa, azúcar, caseína
Eric	Proteína de la vaca, legumbres, reducir fibra
Ismael	Embutido
Adriana	Lactosa
Carlos	Leche sin lactosa (desayuno)

#### ENFERMEDADES Y MEDICACIONES

NOMBRE	MEDICAMENTO	DESAYUNO	COMIDA	CENA	ANTES DORMIR	OBS.
Eric	Captopril 8ml	x		x		Cardiopatía
Ismael	Concerta 54	x				
	Risperdal	x		x		
Adriana	Eutirox 100					Antes del desayuno
Hector	Intuniv	x				
Juan	Eutirox 100	x				Antes del desayuno. Dificultad masticar alimentos duros
Irene	Keppra 500	x		x		
	Linelle	x				Anticonceptiva
	Stesolid 10 mg					via anal, solo en caso necesario (convulsion)
Carlos	Risperdal 1ml	x	x	x		
	Sertralina	x				
	Elvanse	x				
	Sinogan				x	
	Quetiapina				x	





## 4. ACTIVIDADES POR DÍAS

LUNES 14 DE JULIO

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	17.30h	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Rutina y normas del campamento		
Responsable(s)	Sofia y Natalia		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Establecer las normas del campamento.</li> <li>● Conocer el lugar en el que estarán y ser conscientes de los límites.</li> <li>● Conocer la rutina que tendrán que llevar a cabo cada día.</li> </ul>		
Explicación	<p><i>La actividad consiste en hacer un recorrido por el campamento a la vez que vamos estableciendo la rutina de un día normal de campamento. En una cartulina grande, tendrán que ir pegando los pictogramas en el siguiente orden y tendrán que ir a los sitios correspondientes (solo los que indican lugar), ahí tendrán que establecer las normas de ese lugar. Las normas estarán escritas y tendrán que pegarlas.</i></p> <p>RUTINA PICTOGRAMAS</p> <p><b>MAÑANA:</b></p> <p><i>Despertarse +Vestirse → COMUNA UALABY + Hacer pis y lavarse la cara</i></p> <p><i>Platos + acto comunitario → MASTIL + Desayuno → COMEDOR</i></p> <p><i>Servicios + Fregar + Lavarse los dientes→ FREGADEROS</i></p> <p><i>ACTIVIDAD + ALMUERZO + ACTIVIDAD</i></p>		

### **MEDIODÍA:**

*Platos + lavarse las manos + Comida*

*Servicios + Fregar + Lavarse los dientes*

### **TARDE:**

*Tiempo libre + actividad → ZONA UALABY*

*Merienda + Beber agua → BIDÓN*

*Actividad*

### **NOCHE:**

*Platos + acto comunitario + Lavarse las manos + Cena*

*Servicios + Fregar + Lavarse los dientes*

*ACTIVIDAD*

*Hacer pis → LETRINAS + Pijama*

*Dormir → TIENDAS*

*Al pasar por el pabellón blanco, naranja, de material, menaje y cocina establecer las normas.*

### **NORMAS:**

- **Comuna ualaby:** ser ordenado
- **Mástil :** ser puntual + llevar bolsa platos + silencio y escuchar
- **Comedor:** no gritar + no eructar + comer despacio y sentados
- **Fregaderos :** fregar platos y lavarse manos con jabón + dientes
- **Zona ualaby:** jugar y respetar a todos + cuidar material + mantener la zona limpia y ordenada
- **Letrinas :** hacer pis y caca
- **Cocina :** no pasar
- **Tiendas:** no molestar otros ualaby + silencio + limpio y

	<p>ordenado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Pabellón naranja:</b> no pasar</li> <li>● <b>Bidon agua:</b> beber con tu propio vaso + beber bidón verde</li> <li>● <b>Menaje :</b> no pasar</li> <li>● <b>Material:</b> no pasar</li> <li>● <b>Pabellón blanco:</b> no pasar</li> <li>● hacer caso a los monitores SIEMPRE</li> </ul>	
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
		imprimir normas y pictogramas cartulina grande

<b>FICHA DE ACTIVIDAD</b>			
<b>Fecha y Hora</b>	21.30h	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Dinámica noche + Creación de "Mi disco musical"1		
<b>Responsable(s)</b>	Natalia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajar los juramentos de mejora de cada ualaby</li> <li>● Ser conscientes de sus acciones durante el campamento</li> <li>● Fomentar el autoconocimiento</li> <li>● Evaluar el campamento y las relaciones entre los ualaby</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p>Por las noches, por turnos, tendrán que ir diciendo una cosa buena y una cosa mala que otro ualaby ha hecho durante el día. Si ha hecho algo que se acerca a su juramento de mejora, se le entregará una canción de su artista elegido para que lo pegue en su disco. Así, podrán ir viendo su evolución y si van consiguiendo sus juramentos de mejora por la cantidad de canciones que tengan en sus discos.</p>		
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>	
	cartón, rotus, pinturas, fungible...	imprimir caratulas del cantante preferido comprar pegatinas	

MARTES 15 DE JULIO

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	9h30	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Bandas Musicales		
Responsable(s)	Alex		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aprender de música todos juntos</li><li>• Fomentar la organización y coordinación con los demás</li><li>• Trabajar la psicomotricidad gruesa</li></ul>		
Explicación	<p>Primero aprenderemos en que consiste una banda musical (de que instrumentos se compone)</p> <p>Después haremos cuatro pruebas en las que se irán ganando los diferentes instrumentos de una banda de musica, para al final hacer una pequeña actuación, con todas las partes encontradas, tanto de una canción como de un instrumento.</p> <p>Las pruebas:</p> <p>Primera prueba(para poder disfrazarse): Tienen que adivinar la canción por pistas(instrumentos)(nivel fácil)</p> <p>Segunda prueba: presidente</p> <p>Tercera prueba: Baile congelado</p> <p>Cuarta prueba: gymkana de canciones</p> <p>Quinta prueba: teléfono roto de canciones</p> <p>Prueba final: Una actuación con la banda</p>		
Material necesario	No hace falta comprar		Hace falta comprar
	Disfraces		

**FICHA DE ACTIVIDAD**

<b>Fecha y Hora</b>	11.30h	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	ZONA FESTIVAL UALABY		
<b>Responsable(s)</b>	Luis		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• trabajar todos juntos buscando un objetivo común</li><li>• decorar mientras respetamos la naturaleza</li></ul>		
<b>Explicación</b>	<p><b>1. Cartel de bienvenida: "Zona del Grupo [elegir entre todos un nombre de grupo] "</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hecho con cartón, cartulina, pintura o tela.</li><li>• Añade siluetas de instrumentos, notas musicales y estrellas.</li></ul> <p><b>2. Entrada estilo escenario o backstage</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Usa una cuerda o cañas para simular una entrada con un cartel que diga: "<i>Backstage solo para artistas</i>" o "<i>Bienvenidos al Festival</i>".</li><li>• Puedes hacer una alfombra de tela roja simulando una alfombra roja.</li></ul> <p><b>3. Decoración de tiendas y estandartes</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cada tienda puede tener un instrumento asignado (guitarra, batería, piano, etc.) con el nombre de los niños en plan "Guitarristas: Juan, María...".</li><li>• Cintas o banderines de colores con notas musicales pintadas.</li><li>• Usa platos de cartón, goma EVA o CDs reciclados para hacer decoraciones musicales colgantes.</li></ul> <p><b>4. Muro de la fama / cartel de banda</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Una tela o cartón grande donde pongáis fotos, dibujos o nombres de los niños con sus "roles musicales".</li><li>• Cada uno puede diseñar su <i>logo de banda</i> y colgarlo.</li></ul> <p><b>Carteles estilo festival:</b> con frases tipo "¡A tope con la música!",</p>		

	"Zona VIP para estrellas" o "Silencio: ensayo en progreso".	
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
	pinceles pintura sabana grande carton duro	cd's cartulina tela roja spray luces led

<b>FICHA DE ACTIVIDAD</b>			
<b>Fecha y Hora</b>	17h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Hacer mochila travesia		
<b>Responsable(s)</b>	Lucia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a hacer una mochila de travesía</li> <li>• Fomentar la organización</li> <li>• Conocer el orden de los elementos según su uso</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p>Se dividirán por patrullas, y cada una tendrá una cartulina grande con el dibujo de una mochila. Se repartirán imágenes de los elementos que se necesitan para una travesía y tendrán que pegarlos en la parte de la mochila que corresponda. Después, se pondrá en común lo que ha hecho cada patrulla y se hará entre todos y con ayuda de los monitores una mochila explicando el uso de cada elemento y el porqué va en el lugar de la mochila correspondiente.</p> <p>Elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saco</li> <li>- Bolsa de platos</li> <li>- Sudadera / Forro polar</li> <li>- Cantimplora</li> <li>- Chubasquero / Capa</li> <li>- Esterilla</li> <li>- Bocado</li> <li>- Crema de sol</li> <li>- Neceser</li> <li>- Camiseta manga corta</li> <li>- Pantalón largo</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pijama</li> <li>- Calzado repuesto</li> <li>- Ropa interior</li> <li>- Anorak</li> <li>- Linterna</li> <li>- Calcetines montaña</li> </ul> 	
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
	velcro para pegar	3 cartulinas grandes imprimir 3 copias mochila a2 imprimir 3 copias elementos

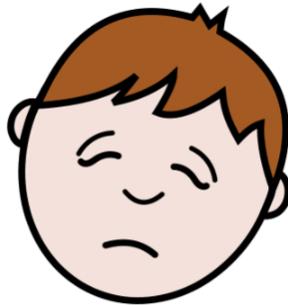
FIC DE ACTIVIDAD			
<b>Fecha y Hora</b>	21h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Cineforum travesia		
<b>Responsable(s)</b>	Lucia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Motivar a los Ualaby antes de la travesía</li> <li>● Comprender las travesías como un fin en sí mismo del que disfrutar.</li> <li>● Reconocer sus capacidades y limitaciones</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p>-Poner vídeos (descargados en un pen)</p> <p>-Cartulina dividida en 2: cosas buenas y cosas malas.</p> <p>"Como en el vídeo, nosotros también tenemos una aventura muy pronto, en la que tendremos dificultades, momentos que estaremos cansados; pero también sabemos que nos lo</p>		

pasaremos muy bien, nos reiremos mucho, como hacemos siempre, veremos zonas de la naturaleza que no conocemos...

Para mantenernos contentos y positivos durante la travesía de mañana, tenemos una cartulina con un lado de cosas buenas y otro de malas. (IR SACANDO PAPELES CON PICTOS Y QUE TENGAN QUE PEGARLO EN UN SITIO O EN OTRO.

Explicar cada una en profundidad:

-CANSANCIO/ESTAR CANSADOS



**ESTAR CANSADOS**

-COSAS GRACIOSAS QUE PASAN POR EL CAMINO/BROMAS



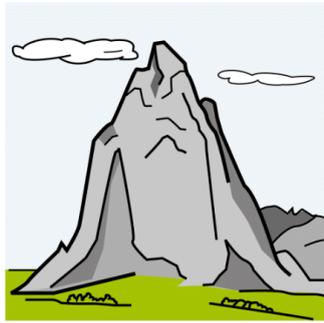
**COSAS GRACIOSAS**

-Dolor de pies (y rodillas, etc.)



DOLOR DE PIES

-Paisaje bonito que nunca hemos visto



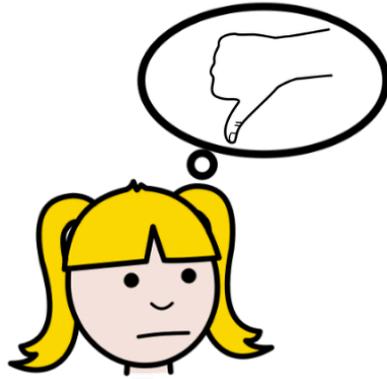
PAISAJE BONITO

-Tiempo con los Ualaby (conocernos más, ayudarnos entre nosotros)



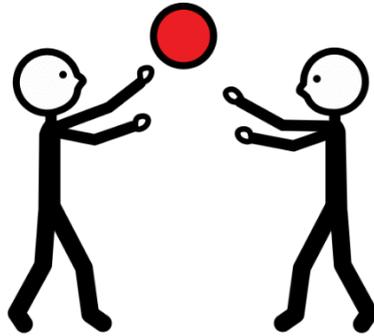
ESTAR TODOS JUNTOS

-Pensar cosas malas (podríamos estar en casa descansando, que estoy muy cansado, que no quiero andar más)



## PENSAR COSAS MALAS

-Actividades al llegar



## ACTIVIDADES

-Irnos del campamento y desconectar (sin servicios, sin actos comunitarios)



## IRSE DEL CAMPA

\*Enseñar que hay más cosas en el lado bueno que en el malo, que nos tenemos que acordar de esto cuando estemos

	centrándonos en las malas durante la travesía	
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
	-Altavoz -`Proyector	-Cartulina -Imprimir pictos

### MIÉRCOLES 16 DE JULIO

#### FICHA DE ACTIVIDAD

<b>Fecha y Hora</b>		<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	FICHA TRAVESIA		
<b>Responsable(s)</b>	Sofia y Silvia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el entorno</li> <li>• Orientación en la naturaleza</li> <li>• Realizar ejercicio físico</li> <li>• Fomentar el amor por la montaña</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p><b>DIA 1:</b></p> <p>Campamento (1440m) - Desvio pista, piscinas municipales (1100m) → FURGO</p> <p>Desvio Pista (1100m)- Refugio Loma de Aisa (1230m) → 2,4km, +130m (subida por pista asfaltada)</p> <p>Refugio Loma de aisa (1230m) - Jasa (930m) por PR 155: 3,7km, -200m</p> <p>Jasa (930m) - Aragüés del Puerto (970m) GR15 → 1,3km, +40m</p> <p>TOTAL DIA 1 → 12,4 km (-540m, +170m)</p> <p><b>DIA 2:</b></p> <p>Aragüés del Puerto (970m) - Jasa (930m) GR15 → 1,3km, -40m</p>		

Jasa (930m) - Refugio Loma de Aisa (1230m) GR15 → 4 km, +300m  
(llano hasta el km 1,6)

Refugio Loma de Aisa (1230m) - Desvio Pista (1100m): 2,4km,  
-130m

Desvio Pista (1100m) - Campamento (1440m) → FURGO

TOTAL DIA 2 → 12,7 km (+640m, -170m)



<b>Material necesario</b>		
		Imprimir mapas

<b>FICHA DE ACTIVIDAD</b>			
<b>Fecha y Hora</b>	tarde	<b>Lugar</b>	travesía
<b>Responsable(s)</b>	Dinámica noche		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Natalia</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar los juramentos de mejora de cada ualaby</li> <li>• Ser conscientes de sus acciones durante el campamento</li> <li>• Fomentar el autoconocimiento</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar el campamento y las relaciones entre los ualaby</li> </ul>	
<b>Material necesario</b>	<p>Por las noches, por turnos, tendrán que ir diciendo una cosa buena y una cosa mala que otro ualaby ha hecho durante el día. Si ha hecho algo que se acerca a su juramento de mejora, se le entregará una canción de su artista elegido para que lo pegue en su disco. Así, podrán ir viendo su evolución y si van consiguiendo sus juramentos de mejora por la cantidad de canciones que tengan en sus discos.</p>	
	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>

**JUEVES 17 DE JULIO**

<b>FICHA DE ACTIVIDAD</b>			
<b>Fecha y Hora</b>	17h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Relajación		
<b>Responsable(s)</b>	Silvia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dar importancia a la "vuelta a la calma"</li> <li>• que sean capaces de utilizar técnicas de relajación</li> <li>• Reconocer los músculos de su cuerpo</li> <li>• Fomentar la unión y cohesión grupal</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p>Esta actividad tendrá dos fases. En la primera fase nos centraremos en la relajación de los músculos tras la salida. Estirando y explicando cada grupo muscular.</p> <p>En la segunda fase se hará una relajación guiada</p> <p>El lugar: Escogeremos una habitación tranquila, previamente ventilada, con una temperatura confortable y una luz tenue. También puedes acompañar la sesión con una música suave y/o algún aroma relajante como el incienso. El niño llevará ropa cómoda, preferiblemente sin calzado.</p>		

La posición: Lo mejor es que pueda permanecer tumbado boca arriba para realizar la sesión, (podemos colocar un par de toallas grandes -una sobre otra- sobre el suelo), con brazos y piernas estirados, palmas hacia arriba y espalda recta. Si no puede ser, también puede colocarse sentado cómodamente en una silla, con los pies apoyados en el suelo, la espalda recta y las manos sobre tus rodillas.

Desarrollo: Esta relajación es muy emotiva y favorece el sentimiento de unión, de pertenencia a un grupo o familia. Verás que no transcribo un "guión literal", sino una simple pauta, para que cada uno la modifique como desee.

La primera parte del ejercicio, puedes hacerla tan larga como desees, centrando la atención en grandes partes del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades), o bien prestando atención también a las pequeñas (dedos de las manos y de los pies, orejas, ojos, boca...). También podéis prestar más atención a aquellas partes que creáis que el niño debe relajar más. Esto lo dejo a vuestro gusto.

Para comenzar le pedimos que centre su atención en su cuerpo relajado: los brazos, las piernas, la cabeza... dejando para el final la columna vertebral. A partir de ahí se le sugiere la imagen de la columna como una escalera que permite subir a las habitaciones más altas de su cuerpo. También, por un pasadizo secreto, se puede seguir subiendo, mucho más arriba... mucho más arriba... hasta llegar al cielo. Allí puede volar, recorrer caminos entre las nubes y mirar con otra perspectiva las cosas. Desde allí puede ver su casa, verse a él mismo, relajado, y a su mamá o papá (o ambos) compartiendo ese momento con él.

Al "volar" podemos dirigir qué queremos ver, y en esto es mejor que cada uno lleve este camino hacia donde desee, siempre que le transporte a momentos felices, por supuesto.

En este instante puedes pedirle que respire profundamente, que contemple la imagen y te la describa tranquilamente. Es un buen

	<p>momento para preguntarle cómo se siente respecto a lo que ve y que lo comparta contigo.</p> <p>Una vez que hayáis compartido este pequeño diálogo, puedes pedirle que, poco a poco, vaya moviendo los músculos de su cuerpo, hasta abrir los ojos.</p> <p>Fin de la sesión: Para finalizar la relajación sería muy recomendable emplear unos minutos en el diálogo, para que el niño exprese qué le ha parecido la experiencia y cómo se ha sentido. Tras una relajación, tanto niños como adultos nos sentimos más conectados con nuestras emociones, preocupaciones, sueños e inquietudes. Es un buen momento para conversar, en esa atmósfera relajada y, como indicamos, favorecer nuestros lazos afectivos.</p>	
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
	Altavoz	

FICHA DE ACTIVIDAD			
<b>Fecha y Hora</b>	21h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	FARO		
<b>Responsable(s)</b>	Gabriel Huerta Villarroya + ualaberos		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer que los Ualaby se diviertan jugando juntos</li> <li>• Ayudarles a que hagan ejercicio</li> <li>• Aprende a preparar actividades solo</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p>Hacemos un juego que consiste en:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. elegimos a 1 UALABY que la pague y se ponga al fondo al campo con una linterna que le damos</li> <li>2. Los demas se intercambian la ropa de abrigo entre ellos (para que no se les reconozca) y se ponen al principio del campo en una línea recta</li> <li>3. suena del silbato y empezamos a jugar</li> <li>4. Los ualaby tienen que correr hacia el fondo, pero el que</li> </ol>		

	<p>la pague se girará cuando él quiera y les alumbrará con la linterna. y todos tendrán que parar de correr.</p> <p>5. Mientras el que la pague esté alumbrando con la linterna a los ualaby, ellos no se podrán mover.</p> <p>6. El que la paga tendrá que ir adivinando quién es cada ualaby, que irán vestidos con ropa de los demás. Cada vez que crea que sabe quién es uno de los ualaby, gritará su nombre</p> <p>7. Si lo acierta, el ualaby a quien hayan pillado, vuelve al principio del campo y empieza a jugar otra vez desde ahí.</p> <p>8. Gana el primer ualaby que llegue al fondo del campo sin que el que la paga adivine quién es.</p>	
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
	Linterna Ropa de abrigo	

## VIERNES 18 DE JULIO

FICHA DE ACTIVIDAD			
<b>Fecha y Hora</b>	9h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Circuito Mario Bros		
<b>Responsable(s)</b>	Lucia y Sofia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajar la motricidad gruesa</li> <li>● Trabajo en equipo y cooperación</li> <li>● Conscienciarse sobre la importancia de reciclar y de cuidar el planeta</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p>INTRO: "Bowser ha invadido el Reino Champiñón y lo ha llenado de basura, humo y contaminación. Mario y sus amigos necesitan vuestra ayuda para limpiar el reino, restaurar la energía verde y salvar a sus habitantes. Solo los que completen todas las misiones y respeten la naturaleza podrán llegar al castillo y derrotarlo."</p>		

Se dividen por patrullas y les repartimos una careta de un personaje de Mario Bros a cada uno, los monitores serán los personajes "malos".

**Mario**

**Yoshi**

**Luigi**

**Princesa Peach**

**Toad**

**Daisy**

**Rosalina**

**Donkey Kong**

Circuito con diferentes pruebas

1. **Slalom entre conos contaminados:** Los conos representan chimeneas de fábricas. Deben esquivarlas sin tocarlas.
2. **Semáforo de Toad:** Carrera en la que se debe avanzar solo cuando digamos "¡Verde!". Si se mueven con "¡Rojo!", vuelven al inicio. Mientras corren, les lanzaremos pelotas y tienen que esquivarlas, si les dan tienen un "handicap" para el resto del circuito.
3. **Recolección de basura. ¡limpia el reino!** Deben recoger basura del suelo (bolas de papel de periodico, aluminio, celo...) pero para transportarla tienen que llevarla sobre una cuchara sujeta con la boca y llevarla al punto limpio.
4. **El suelo es lava:** Saltar sobre "bloques de ladrillo" (aros o cajas) sin tocar el suelo "incendiado".
5. **Batalla con Koopa Troopa:** Relevos por parejas llevando una pelota (bomba) entre las espaldas o individual llevando la pelota entre las piernas. Si se cae, vuelven al inicio.
6. **Tiro al Goomba:** Con las pelotas que llevan entre las piernas, tienen que lanzarla para derribar bolos con imágenes de Goombas y Koopas. Aciertos = estrellas.

	<p><b>7. Puente del Reino Champiñón (Acrosport):</b> deben formar un "puente humano" por el que un compañero pase por encima o por debajo.</p> <p><b>8. Zona de reciclaje:</b> Hay una mesa con objetos (cartón, plástico, papel). El equipo debe clasificar correctamente en contenedores de colores (barquillas con bolsa amarilla, azul, negra). Cada acierto les da una moneda o estrella.</p> <p><b>9. Reforestar el Reino:</b> Transportar hojas o ramas de un punto a otro sin dejarlos caer. Caminar por encima de un banco mientras un monitor sopla con cartón para simular viento contaminado.</p>	
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Altavoz</li> <li>● Móvil para cronometrar</li> <li>● Pelotas pequeñas</li> <li>● conos deporte</li> <li>● Bolos</li> <li>● Aros</li> <li>● Cuerda</li> <li>● Cartones</li> <li>● 2 bancos</li> <li>● Hojas árboles/ramas</li> <li>● Bolsa basura negra, azul, amarilla</li> <li>● Objetos para reciclar</li> <li>● Barquillas (obstáculos + contenedores)</li> <li>● Cucharas</li> <li>● Papel aluminio, precinto, periodico, papel...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Máscaras con personajes (Mario, Luigi, Bowser, etc.)</li> <li>● objetos reciclaje</li> </ul>



## FICHA DE ACTIVIDAD

<b>Fecha y Hora</b>	11h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Construcciones		
<b>Responsable(s)</b>	Carla e Isma + Ualaberos		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprender a hacer construcciones</li> <li>● Aprender a llevar una actividad con ayuda de los monitores</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p>-Primero hacemos 3 juegos (Chocolate inglés, Stop y el pañuelo) y los premios serán herramientas y otros materiales para después hacer construcciones. Nos dividiremos en patrullas para los juegos</p> <p>-Los materiales serán:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Troncos (se ganan en el chocolate inglés)</li> <li>2. Cuerda pita (se ganan en el pañuelo)</li> <li>3. Ojo de buey (se ganan en el stop)</li> <li>4. Picoleta (se la damos)</li> </ol> <p>-Luego construimos un arpa con 2 troncos grandes y uno pequeño (triángulo) y enganchamos cuerda pita entre los troncos (forma de arpa)</p> <p>-Una vez hayamos repartido los materiales, empezamos a construir el arpa:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juntamos los 3 troncos con amarres con cuerda pita de manera que formen un triángulo</li> <li>2. Ponemos los ojos de buey en la parte interior de los troncos</li> <li>3. Pasamos la cuerda pita por los ojos de buey y hacemos un nudo</li> </ol>		
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cuerda pita</li> <li>● Ojos de buey</li> <li>● Picoleta</li> <li>● Troncos</li> </ul>		

FICHA DE ACTIVIDAD			
<b>Fecha y Hora</b>	15h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Taller cocina		
<b>Responsable(s)</b>	Alex		
<b>Objetivos</b>	•		
<b>Explicación</b>	<p>Tortitas de plátano</p> <p>Pelar y chafar los plátanos en un bol hasta que quede puré</p> <p>Añadir los huevos y mezclar todo bien con tenedor o batidor manual.</p> <p>Calentar una sartén con un poco de aceite</p> <p>Verter cucharadas de la mezcla en la sartén y formar pequeñas tortitas.</p> <p>Dejar que se cocinen unos 2-3 minutos por lado hasta que estén doradas.</p> <p>Colocar en un plato y decorar con toppings opcionales.</p>		
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>	
	Material de cocina:	15 plátanos (más o menos) 15 huevos Frutas para decorar, vere a ver frutas de temporada que aguanten unos días Mantequilla	

FICHA DE ACTIVIDAD			
<b>Fecha y Hora</b>	17h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Sexualidad		
<b>Responsable(s)</b>	Natalia		

<p><b>Objetivos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aprender sobre límites corporales llevados a la realidad</li> <li>- concienciar sobre el espacio personal</li> <li>- trabajar el consentimiento</li> <li>- fomentar el respeto por el espacio personal ajeno</li> </ul>
<p><b>Explicación</b></p>	<p>La actividad se divide en dos partes: trabajar límites y espacio corporal personal y consentimiento y respeto del espacio ajeno.</p> <p><b>Parte 1</b></p> <p>La actividad se inicia con una breve lluvia de ideas en una cartulina sobre la pregunta "¿Para qué sirve el cuerpo?". Se recogen respuestas verbales o gestuales de los participantes, anotando palabras clave como comer, abrazar, bailar, descansar, decidir... Esta introducción permite anclar el concepto del cuerpo como valioso y propio, sentando la base para hablar del derecho a decidir sobre él.</p> <p>Como refuerzo pondremos en un A3 el cuerpo humano y ayudamos específicamente parte del cuerpo y función</p> <p>A continuación, se realiza la actividad "Mi burbuja personal" utilizando aros grandes como representación del espacio íntimo. Por turnos, cada participante se sitúa dentro de un aro y experimenta cómo se siente cuando un compañero se acerca con o sin permiso. Se dramatizan diferentes acercamientos, haciendo rondas por el espacio, cada uno con su burbuja; primero respetando burbujas (correr, bailar, andar...) y luego lo mismo sin respetar (corre, bailar, andar... pero chocando todo el rato entre burbujas).</p> <p>Después, se realiza la actividad "Mi cuerpo, mi mano", en la que cada participante dibuja su mano en un folio y en su interior escribe o dibuja las formas de contacto físico que le agradan o le molestan..</p> <p>Por último, se conforma un mural colectivo titulado "Mi cuerpo, mis decisiones" donde cada uno pega su mano decorada. Se observa en grupo el resultado, destacando que cada persona</p>

tiene sus gustos y todos deben respetarse. Se finaliza con frases clave como "Yo decido", "Mi cuerpo es mío"

## Parte 2

Seguiremos con la **dinámica de posicionamiento "Yo sí / Yo no"**. Se leen en voz alta frases como "He pedido permiso para dar un abrazo", "Me he sentido incómodo cuando alguien me tocó sin avisar" o "Me cuesta decir que no". Los participantes se posicionan en el espacio según si se sienten identificados o no. Se reflexiona brevemente sobre cada frase desde la experiencia personal.

Luego se pasa al **role playing**. Se presentan tarjetas con situaciones reales ("Un amigo quiere abrazarte sin preguntar", "Te sientes incómodo en el sofá con alguien muy cerca"), y se reparten tarjetas con frases de respuesta divididas en tres categorías:

- **Pedir permiso:** ("¿Puedo darte un abrazo?")
- **Decir que no:** ("Ahora no me apetece")
- **Expresar que no me ha gustado:** ("Eso no me ha hecho sentir bien")

Los participantes, por turnos o en patrullas, representan las escenas utilizando las tarjetas como apoyo.

Finalmente, se repite la **lluvia de ideas sobre el consentimiento**. Se reflexiona sobre qué han aprendido.

**Todos los refuerzos visuales (cuerpo humano, roleplayins y tarjetas → drive "actividad Espacio Personal"**

	No hace falta comprar	Hace falta comprar
Material necesario	Aros FICHAS	Mantel Imprimir cuerpo A3

<b>FICHA DE ACTIVIDAD</b>			
<b>Fecha y Hora</b>	21.30h	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Dinámica noche discos		
<b>Responsable(s)</b>	Natalia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar los juramentos de mejora de cada ualaby</li> <li>• Ser conscientes de sus acciones durante el campamento</li> <li>• Fomentar el autoconocimiento</li> <li>• Evaluar el campamento y las relaciones entre los ualaby</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p>Por las noches, por turnos, tendrán que ir diciendo una cosa buena y una cosa mala que otro ualaby ha hecho durante el día. Si ha hecho algo que se acerca a su juramento de mejora, se le entregará una canción de su artista elegido para que lo pegue en su disco. Así, podrán ir viendo su evolución y si van consiguiendo sus juramentos de mejora por la cantidad de canciones que tengan en sus discos.</p>		
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>	

## SÁBADO 19 DE JULIO

<b>FICHA DE ACTIVIDAD</b>			
<b>Fecha y Hora</b>	9h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Gymkana agua		
<b>Responsable(s)</b>	Luis		
<b>Objetivos</b>	•		
<b>Explicación</b>	<p>Dividiremos a los Ualaby en Gummies y Delfines y será durante toda la gymkana una competición para ver quién gana.</p> <p>La gymkana tendrá varias bases en las que irán recopilando, en</p>		

vez de puntos, globos de agua para la guerra final:

### **1. Tobogán de agua:**

Con la lona llena de jabón para que deslice mejor hacer relevos, saldrán uno de cada equipo y se tendrán que tirar por el tobogán (o pasar de pie corriendo) hasta el otro extremo donde tendrán que dejar en el cubo un globo de agua en su respectivo balde con el que salgan desde arriba y volver corriendo por fuera de la lona a chocar a la siguiente persona (a contra reloj el tiempo que digamos nosotros).

### **2. Carrera de cubos y esponjas**

Tendrán que llenar un cubo de agua a partir de uno inicial ya lleno y lo harán con la esponja y pasandosela de jugador a jugador, siendo el último quien estruje todo el agua posible, la esponja debe volver también siguiendo el mismo recorrido pero al revés. Quien consiga más agua tendrá mas globos para la guerra final.

### **3. Globo al objetivo**

**Objetivo:** Llenar un recipiente lanzando globos de agua.

**Cómo se juega:**

3. Los niños lanzan globos de agua hacia una tina o cubo grande.
4. Se puede puntuar según cuántos globos entren o cuánta agua quede en el recipiente.
5. Se puede lanzar a mano o usar un embudo grande.
6. Versión suave: explotar los globos sobre una lona para ver quién salpica más.

### **4. Musical mojado (versión acuática del juego de las sillas)**

**Cómo se juega:**

- Coloca aros o toallas en el suelo en círculo (uno menos que el número de niños).
- Suena la música, los niños bailan, cuando para deben

	<p>sentarse/plantarse en un aro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El que se queda sin sitio recibe... ¡una ducha con cubo o manguera!</li> <li>• Sin eliminar a nadie, solo por diversión.</li> </ul> <p><b>7. Carrera de obstáculos mojados</b></p> <p>Pista americana (podemos incluir el tobogan) en la que tienen que hacer el circuito en el menor tiempo posible pero los monitores estaremos preparados para tirales agua, jabón o cualquier objeto que les desestabilice (el equipo más rápido tendrá más globos para la guerra final)</p> <p><b>8. Rellenar el Balde</b></p> <p>Aquí tendremos el típico juego en el que cada patrulla se pondrá sentada en fila india dándose la espalda y con los ojos cerrados, lo que tendrán que hacer es pasarse el agua de poto en poto hasta un balde final. El poto lo tendrán en la cabeza y tendrán que hacer el movimiento hacia atrás con los brazos para llenar el poto del de atrás.</p> <p>El equipo que más agua consiga tendrá más globos</p> <p><b>9. Guerra</b></p> <p>Improvisar, una vez allí, una guerra típica de agua.</p>	
	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
<b>Material necesario</b>		<p>globos</p> <p>jabón</p> <p>pelotas</p>

FICHA DE ACTIVIDAD			
<b>Fecha y Hora</b>	21h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Canciones Disney		
<b>Responsable(s)</b>	Luis y Lucia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular la memoria auditiva y visual</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajar la asociación de conceptos</li> <li>● Mejorar la atención y la concentración</li> </ul>
<p><b>Explicación</b></p>	<p><b>Prueba 1; plato/cuchara</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con fragmentos de canciones Disney (5–10 segundos) y que adivinen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El título de la canción</li> <li>○ La película</li> <li>○ El personaje que la canta</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Ejemplos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● "Bajo el mar" – La Sirenita</li> <li>● "Libre soy" – Frozen</li> <li>● "Hakuna Matata" – El Rey León</li> <li>● "No hablaré de mi amor" – Hércules</li> </ul> <p><b>Prueba 2; Adivina al personaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Un niño sale al centro y se le da un personaje Disney (puede tener una diadema o tarjeta).</li> <li>● El resto le canta una canción relacionada (¡sin decir el nombre!) para que lo adivine.</li> </ul> <p><b>Reto musical Disney</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dado con pruebas al azar: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ "Canta como Mickey"</li> <li>○ "Haz el grito de Tarzán"</li> <li>○ "Baila como Baloo"</li> <li>○ "Canta la canción de Frozen con voz grave"</li> <li>○ "Imita a Sebastián mientras suena la música"</li> </ul> </li> </ul> <p><b>PRUEBA 3: Adivina al personaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Un niño sale al centro y se le da un personaje Disney (puede tener una diadema o tarjeta).</li> <li>● El resto le canta una canción relacionada (¡sin decir el</li> </ul>

	<p>nombre!) para que lo adivine.</p> <p><b>PRUEBA 4; Buscar elementos instrumentales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les daremos 5 minutos para que cada uno de ellos consiga un elemento con el que hacer un sonido "agradable", que no sea un instrumento musical.</li> </ul> <p><b>PRUEBA 5; CREACIÓN BANDA SONORA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir de lo que nos traigan intentaremos hacer entre todos una banda sonora para la película de nuestro campamento</li> </ul>	
<b>Material necesario</b>		<b>Hace falta comprar</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- altavoz</li> <li>-</li> </ul>	dignidad :) mucha

## DOMINGO 20 DE JULIO

FICHA DE ACTIVIDAD			
<b>Fecha y Hora</b>	21.30h	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Dinámica noche discos		
<b>Responsable(s)</b>	Natalia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar los juramentos de mejora de cada ualaby</li> <li>• Ser conscientes de sus acciones durante el campamento</li> <li>• Fomentar el autoconocimiento</li> <li>• Evaluar el campamento y las relaciones entre los ualaby</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Por las noches, por turnos, tendrán que ir diciendo una cosa buena y una cosa mala que otro ualaby ha hecho durante el día. Si ha hecho algo que se acerca a su juramento de mejora, se le entregará una canción de su</li> </ul>		

	artista elegido para que lo pegue en su disco. Así, podrán ir viendo su evolución y si van consiguiendo sus juramentos de mejora por la cantidad de canciones que tengan en sus discos.	
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>

**LUNES 21 DE JULIO**

<b>FICHA DE ACTIVIDAD</b>			
<b>Fecha y Hora</b>	9.30h	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Juego de bases: vida adulta		
<b>Responsable(s)</b>	CLAN		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar distintos documentos personales y asociar cada documento con la situación en la que se utiliza</li> <li>• Conocer la economía actual</li> <li>• Aprender a gestionar el dinero</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<b><u>Base de DOCUMENTACIÓN: MEMORY DE DOCUMENTACIÓN</u></b>		
	SITUACIÓN	DOCUMENTACIÓN	
	Ir al médico	Tarjeta sanitaria	
	Subir al autobús	Tarjeta de transporte	
	Viajar en avión a otro país	Pasaporte	
	Pasar control policial	DNI	
	Sacar dinero del cajero	Tarjeta bancaria	
	Ir a la biblioteca	Carnet de biblioteca	

Viajar dentro de España	DNI (o pasaporte)
Votar en elecciones	DNI

Creamos parejas de tarjetas: una tarjeta de documentos y otra pareja de situación (hospital, autobús, comisaría...). Colocar todas las tarjetas boca abajo, bien mezcladas. Se juega por turnos. En su turno, cada ualaby levanta 2 tarjetas:

- si una muestra un documento y la otra una situación adecuada, es una pareja correcta (lo tendrá que decidir él mismo, de forma que piensen realmente en la situación) -> se la queda
- si no coinciden, las vuelve a colocar boca abajo y pasa el turno

El juego continúa hasta que todas las parejas se hayan encontrado

### **BASE DE ECONOMÍA: MERCADILLO JUSTO**

Haremos un precio justo con productos cotidianos que podemos encontrar en la bolsa de la compra y con otras cosas más extraordinarias. El que más se acerque de todos ganará 5 euros para el mercadillo de después.

Una vez descubramos el precio de los productos se irán colocando en una tabla donde se clasificarán los productos de mayor a menor prioridad para comprarlos en tu día a día y se explicará cada uno de ellos.

Con el dinero anteriormente ganado, se pasará a un mercadillo donde tendrá que comprar lo que les apetezca para una cierta situación y se les devolverá dinero mal o no tendremos cambios para que ellos gestionen su dinero.

### **BASE DE TRANSPORTE**

En esta actividad comenzaremos realizando una serie de preguntas para conocer si los *uvalabys* han utilizado alguna vez el transporte público, con qué finalidad lo han hecho, y si suelen usarlo con frecuencia. Algunos ejemplos de preguntas podrían ser:

- ¿Alguna vez has viajado en tranvía, autobús o tren?
- ¿Para qué lo utilizaste?
- ¿Vas solo o acompañado?
- ¿Qué cosas te gustan o no te gustan del transporte público?

Después, realizaremos una dinámica con unas pequeñas tarjetas que contienen dibujos de diferentes comportamientos dentro del transporte público. Deberán observar cada imagen, pensar y reflexionar si el comportamiento representado es adecuado o no. Colocarán la tarjeta a la izquierda de una cuerda si consideran que es un comportamiento positivo, y a la derecha si creen que es negativo.

Como cierre de la actividad, entregaremos a cada participante el "Certificado del Buen Pasajero", que incluirá un espacio para escribir su nombre y otro espacio en el que deberán escribir un compromiso personal relacionado con su comportamiento en el transporte público. Por ejemplo: *"Me comprometo a sentarme bien en el tranvía"*.

	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
<b>Material necesario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tarjetas con las imágenes del documento o situación</li> <li>- velcro y cartulina (opcional)</li> </ul>	

**FICHA DE ACTIVIDAD**

<b>Fecha y Hora</b>	11.30h	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Actividad de higiene		
<b>Responsable(s)</b>	Silvia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ganar autonomía para la higiene</li></ul>		
<b>Explicación</b>	<p>Se dividen en 2 equipos</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Completa la canción</li><li>2. Lavarse las manos: canción papa americano</li><li>3. Lavarse los dientes: limpiar el diente gigante. 30 segundos por cada cuadrante. 1 limpia a ciegas mientras el resto del equipo le da indicaciones.</li><li>4. Ducharse</li><li>5. Aseo al levantarnos: juego del espejo. Salen dos personas, uno es el que se acaba de levantar y el otro es el espejo. Se le diran acciones que se hacen nada más levantarse (lavarse la cara, peinarse, lavarse las manos, cambiar la ropa interior, vestirse, ponerse los zapatos etc). El que se levanta realiza la acción y el espejo imita. El resto debe adivinar la acción.</li></ol>		
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>- dientes gigantes</li><li>- 2 cepillos de dientes envueltos de gasas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- imprimir x2 canción</li></ul>	

**FICHA DE ACTIVIDAD**

<b>Fecha y Hora</b>	15.30h	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Body Art		
<b>Responsable(s)</b>	Sofia		
<b>Objetivos</b>	Corporalidad		
<b>Explicación</b>	<p>Primero, para despertar el cuerpo, pondremos música rítmica y tendrán que ir moviéndose de forma guiada, como por ejemplo, moviendo solo los brazos, andando de puntillas, hacia atrás, tocando con el brazo izquierdo el hombro derecho...</p> <p>Después, empezamos el "body art". Para ello, habrá varios recipientes con pinturas de distintos colores y tendrán que ir pintándose las partes del cuerpo que se vayan nombrando. Según como lo vayan haciendo pueden pintarse entre ellos. Pueden hacer entre ellos dibujos sencillos en una parte determinada del cuerpo o simplemente pintarla de algún color. Una variante puede ser también pintarse una parte del cuerpo y plasmarla en un papel kraft.</p> <p>Para la tercera parte, tendrán que ponerse por parejas, se tumban en papel kraft y tendrán que dibujar la silueta corporal de la otra persona. Pondrán su nombre para diferenciar las siluetas y luego tendrán que ir decorando y representando su cuerpo usando pintura. Pueden hacerlo con símbolos, formas, colores, palabras que les identifiquen. Se puede hacer guiado, por ejemplo, pintar en el pecho algo que les guste, como si fuera su corazón o pintar la mano derecha de su color favorito, etc.</p>		
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>	
	Recipientes Altavoz	Pintura de dedos o tempera Crema hidratante Papel kraft	

FICHA DE ACTIVIDAD			
<b>Fecha y Hora</b>	21h30	<b>Lugar</b>	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Dinámica noches discos		
<b>Responsable(s)</b>	Natalia		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar los juramentos de mejora de cada ualaby</li> <li>• Ser conscientes de sus acciones durante el campamento</li> <li>• Fomentar el autoconocimiento</li> <li>• Evaluar el campamento y las relaciones entre los ualaby</li> </ul>		
<b>Explicación</b>	<p>- Por las noches, por turnos, tendrán que ir diciendo una cosa buena y una cosa mala que otro ualaby ha hecho durante el día. Si ha hecho algo que se acerca a su juramento de mejora, se le entregará una canción de su artista elegido para que lo pegue en su disco. Así, podrán ir viendo su evolución y si van consiguiendo sus juramentos de mejora por la cantidad de canciones que tengan en sus discos.</p>		
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>	

## MARTES 22 DE JULIO- DIA DE COMPAS

FICHA DE ACTIVIDAD		
<b>Fecha y Hora</b>	9.30h	Aisa
<b>Nombre de la actividad</b>	Presentación y zumba	
<b>Responsable(s)</b>	Ixeia Fau, Lucia Hernández, Gonzalo y Rocio Cholz	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendernos los nombres</li> <li>- Conocernos mejor.</li> <li>- Calentar y pasar un poco de calor para que apetezca más la actividad de agua.</li> <li>- Perder la vergüenza bailando entre todos.</li> </ul>	
<b>Explicación</b>	<p><u>Actividad de presentación:</u> Haremos un círculo y pondremos</p>	

	<p>música mientras nos pasamos una pelota sin orden. Cuando pare la música, la persona que tenga la pelota tendrá que decir su nombre y un dato sobre él. (Un hobby, algo que les guste, su animal favorito...)</p> <p><u>Zumba</u>: Bailaremos dos o tres canciones mientras Ixeya hace un baile que todos tenemos que repetir. Nosotros los animaremos para que todos bailen y se suelten.</p> <p>La actividad durará menos de hora y media. Pediremos el almuerzo antes para poder empezar pronto la actividad de agua</p>	
<b>Material necesario</b>	<b>No hace falta comprar</b>	<b>Hace falta comprar</b>
	Pelota Altavoz	

<b>FICHA DE ACTIVIDAD</b>			
Fecha y Hora	11h30	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Actividad de agua y mancharse		
Responsable(s)	Ixeya Fau, Lucia Hernández, Gonzalo y Rocio Choliz		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a competir de manera sana</li> <li>• Trabajar en equipo</li> <li>• Pasar una mañana divertida, perdiendo el miedo a mancharse o a mojarse</li> </ul>		
Explicación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pañuelo de agua: Se trata del juego clásico del pañuelo pero con una variante para el verano. Se forman dos equipos y, en el medio de ambos, se coloca un cubo repleto de globos de agua en vez de un pañuelo. Cuando oigan su número, los participantes deben acercarse al cubo, coger un globo y dar a su rival del equipo contrario con él.</li> <li>2. Estatuas con salsas: Jugaremos al juego de las estatuas con música. Mientras suene la música, deben bailar. Cuando pare, deberán quedarse quietos mientras nosotros les manchamos con</li> </ol>		

	<p>distintas salsas y les echamos agua. El juego sigue, así que deberán seguir quietos mientras les manchamos. El que consiga no moverse gana.</p> <p>3. Tren de agua: Se sentarán en fila india y se pasarán por encima de sus cabezas un recipiente con agua. Ganará el quipo que mas agua consiga llevar al final.</p> <p>4. Piedra papel tijera : Se pondrán en dos filas enfrentadas. Por turnos, jugarán a piedra, papel o tijera y el que gane podrá manchar o mojar al otro.</p> <p>5. Juego de las sillas (sin sillas): colocaremos aros en el suelo (o cuerda pita en forma de círculos pequeños que estarán distribuidos por la campa. Cuando la música pare, deberán ir a un aro. Mientras estén andando podremos mancharles.</p> <p>Haremos solo los que nos den tiempo , los que veamos más divertidos y en los que ellos disfruten mas .</p> <p>- La idea es acabar con el tobogán azul y que se puedan tirar al menos una vez cada uno</p>	
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar
	Globos de agua	Ketchup, mostaza, colacao

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	15h30	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Taller de gusanos		
Responsable(s)	Ixeya Fau, Lucia Hernández, Gonzalo y Rocio Cholz		
Objetivos	•		
Explicación	El taller consiste en 3 pasos:		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rellenar el calcetín con arroz</li> <li>2. Cerrar el calcetín para que el arroz no se salga y poner gomas alrededor para darle forma</li> </ol> <p>- Pintar el calcetín para que cada uno tenga su propio gusano</p>	
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar
	<p>Pintura de dedos de colores</p> <p>Pinceles no muy gordos (?)</p>	<p>Calcetines (1 para cada ualaby)</p> <p>Arroz (3 kg aprox)</p> <p>Gomas elásticas</p>

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	17h30	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Gymkana		
Responsable(s)	Ixeia Fau, Lucia Hernández, Gonzalo y Rocio Cholí		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar capacidades sensoriales</li> <li>• Trabajar en equipo</li> <li>• Disfrutar el tiempo entre todos</li> </ul>		
Explicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos juntos nos moveremos por el campamento y haremos las siguientes pruebas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carrera de cartones. En grupos se ponen en fila y tendrán que hacer una carrera pisando solo los cartones, deberán mover los cartones para avanzar.</li> <li>- Colores. Cada uno elegirá mínimo un par de colores y lo mezclarán en sus manos para luego plasmarlo en una cartulina con su nombre.</li> <li>- Olfato y gusto. Les daremos ingredientes y especias para que las huelan y las prueben y digan qué son.</li> <li>- Desenredarse. Se darán las manos y se enredarán pasando unos por otros y demás, después tendrán que desenredarse.</li> <li>- Aro. Se pondrán en fila todos juntos y se darán la</li> </ul> </li> </ul>		

	<p>mano, tendrán que pasar por un aro todos, de uno en uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>- Cada prueba acabará con una pista o una frase para la siguiente prueba.</li> <li>-</li> </ul>	
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar
	Cartones 1 o 2 aros Pinturas Ingredientes para olfato y gusto	Cartulinas

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	21h30	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Cineforum Wall-E		
Responsable(s)	Lucia Hernandez, Rocio Choliz, Ixeya Fau y Gonzalo Sobrino		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● -Compartir tiempo con otras unidades como castores</li> <li>● -Aprender de las situaciones de la película para aplicarlas en la medida de lo posible en nuestra vida</li> </ul>		
Explicación	Veremos la película de Wall-e con los castores para terminar el día. Durante la película daremos palomitas.		
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar	
	Proyector, altavoz	Palomitas	

## MIÉRCOLES 23 DE JULIO

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	9.30h	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Dinámica de emociones		
Responsable(s)	Sofia		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>● Adquirir habilidades emocionales</li><li>● Aprender a identificar las emociones</li><li>● Fomentar la creatividad y la narrativa</li></ul>		
Explicación	<p>Parte 1: EXPRESIÓN EMOCIONAL</p> <p>En esta primera parte se dividirán por patrullas. El juego consiste en crear expresiones faciales asociadas alguna emoción. Para ello, haciendo relevos, se les dirá a la patrulla una situación cotidiana, tendrán que pensar a que emoción está asociada y haciendo relevos, tendrán que ir creando la expresión facial. Cada persona solo puede llevar una parte de la cara, tendrán que ir pegando las partes en la cara vacía hasta formar la expresión. La persona que ponga la última parte, tendrá que decir un momento o situación donde sienta esa emoción.</p> <p><b>Situación:</b> Te sirven una comida que huele muy mal y no quieres probarla.</p> <p><b>Situación:</b> Mañana tienes un examen importante y no estás seguro de si lo harás bien.</p> <p><b>Situación:</b> Rompiste sin querer algo que no era tuyo y no lo dijiste.</p> <p><b>Situación:</b> Es tu cumpleaños y tus amigos te hacen una fiesta sorpresa.</p> <p><b>Situación:</b> Se te ha perdido tu juguete favorito y no puedes encontrarlo.</p> <p><b>Situación:</b> Alguien rompe tu dibujo favorito a propósito.</p> <p><b>Situación:</b> Estás solo en casa y escuchas un ruido extraño.</p>		

**Situación:** Te equivocas al hablar frente a toda la clase.

**Situación:** Tu mascota se acurruca contigo en el sofá.

**Situación:** Alguien te da un regalo que no esperabas.

## PARTES 2: CREACIÓN DE HISTORIAS

En la segunda parte de la actividad vamos a crear una historia entre todos. Habrá tres montones de tarjetas, uno con personajes, otro con emociones y otro con objetos. Formamos un círculo y cada persona tiene que crear una mini historia con ese personaje, esa emoción y ese objeto. El de la derecha tiene que representar con su cara y su cuerpo esa historia con la emoción asociada y continuar la historia con su propio personaje, emoción y objeto. Después el siguiente tendrá que representar la escena y continuar la historia y así hasta que lo hagan todos. Si vemos que les resulta muy difícil crear una narrativa continua, simplemente que creen su historia y la de la derecha que la represente.

1. Alegría	Un robot	Una pelota
2. Tristeza	Una abuela	mapa antiguo
3. Enojo	Un dragón	Una carta
4. Miedo	Un perro	misteriosa
5. Sorpresa	Una niña	Un pastel
6. Vergüenza	exploradora	gigante
7. Culpa	Un monstruo	Un paraguas
8. Preocupación	Un maestro	roto
9. Asco	Un payaso	Un cofre del
10. Cariño	Un pirata	tesoro
11. Confusión	Una bruja	Un espejo
12. Celos	Un superhéroe	mágico
13. Aburrimiento	Un bebé	Una mochila
14. Entusiasmo	Extraterrestre	teléfono
15. Nerviosismo	Un gato	
16. Orgullo	hablador	
	Una princesa	
	Un cocinero	

				libro encantado Un sombrero volador Una linterna sin pilas Una bicicleta que canta Una varita mágica Un reloj que viaja en el tiempo Una caja sorpresa
Material necesario	No hace falta comprar		Hace falta comprar	
	Cartulinas Tarjetas historias		Imprimir y plastificar partes de la cara Velcro	

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	11.30h	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Juegos musicales		
Responsable(s)	Silvia		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mejorar la cognición</li> <li>• aprender sobre tipos de instrumento</li> <li>• mejorar la coordinación motriz</li> <li>• disfrutar de la música</li> </ul>		
Explicación	<p>Jugaremos por patrullas, gummies contra delfines. Aunque los juegos sean individuales los puntos del ganador del juego o ganadores acumularán a cada patrulla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estatua: como el juego de las sillas pero en vez de sentarse</li> </ul>		

	<p>tendrán que quedarse en estatua. Suena la musica y tienen que bailar y al parar la música todos en estatua. <u>Ganador 20 puntos.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Director de orquesta: Un niño se separa del grupo hasta que no oiga nada. El resto forma un círculo y elige a uno de ellos, el director de orquesta, que empezará a hacer música con su cuerpo (palmadas, silbidos, tarareos... ¡El límite es la imaginación!) mientras los otros le imitan. El reto del niño que se ha quedado fuera será adivinar quién es el director de orquesta. <u>Equipo ganador 10 puntos. (gana el director que aguante más de 3 minutos sin ser cazado). Se pueden hacer varias rondas y dar varias veces los 10 puntos.</u></li> <li>• Limbo: no hay que explicarlo jeje. <u>30 puntos al ganador</u></li> <li>• ¿Qué instrumento suena?: Se pondrán 3 objetos en el suelo <ul style="list-style-type: none"> <li>○ una cuerda para los instrumentos de cuerda</li> <li>○ un tronco de madera para percusión</li> <li>○ y un abanico (o similar) para viento</li> </ul> <p>Irán sonando instrumentos y los ualaby deberán posicionarse en un grupo según crean que es viento, percusión o cuerda. Si adivinan el instrumento se les dará 10 puntos extra. <u>5 puntos por cada grupo de instrumento acercado + 10 puntos si acierta el instrumento.</u></p> </li> </ul>	
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cuerda</li> <li>- abanico</li> <li>- tronco de madera</li> <li>- altavoz</li> </ul>	

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	17.30h	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Taller gafas		
Responsable(s)	Aimar + ualaberos		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decorar las gafas de sol para llevar de fiestas</li> <li>• para ayudar que escriban sus nombres y otras cosas</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Seguir aprendiendo a preparar y dirigir actividades para el resto de ualaby</li> </ul>	
Explicación	<p>*ANTES DE LA ACTIVIDAD CORTAMOS 6-7 FOLIOS POR LA MITAD Y DEJAMOS EN LA MESA EN LA QUE VAMOS A HACER EL TALLER LOS ROTUS BLANCOS Y LAS PINTURAS Y LÁPICES</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>SALUDAR Y PRESENTAR LA ACTIVIDAD</li> <li>NOS SENTAMOS EN UNA MESA Y REPARTIMOS MEDIO FOLIO A CADA UNO. (TENEMOS YA LAS PINTURAS REPARTIDAS POR LA MESA)</li> <li>LE DECIMOS QUE VAN ESCRIBIR O DIBUJAR COSAS EN LAS GAFAS, PERO QUE PRIMERO TIENEN QUE ESCRIBIRLO EN EL PAPEL PARA PRACTICAR Y QUE LES SALGA MEJOR LUEGO EN LAS GAFAS.</li> <li>LES DEJAMOS 5-20 MINUTOS PARA ESCRIBIR O DIBUJAR Y CUANDO HAYAN ACABADO, LES REPARTIMOS LAS GAFAS.</li> <li>LES DECIMOS QUE DIBUJEN CON EL LOS ROTUS EN LAS GAFAS LO QUE HAN DIBUJADA ANTES EN EL PAPEL</li> <li>LES DEJAMOS OTROS 10 MINUTOS Y CUANDO TERMINEN LES REPARTIMOS LOS BRILLI BRILLIS.</li> <li>AHORA LE DECIMOS QUE DESPEGUEN LAS PEGATINAS DE BRILLI BRILLIS DEL PLÁSTICO Y LOS PEGAMOS POR LOS BORDES DE LAS GAFAS</li> <li>LUEGO HACEMOS TODOS UNA FOTO</li> </ol>	
	No hace falta comprar	Hace falta comprar
	-Folios -Lápices o pinturas	-Gafas de sol con formas -Rotuladores blancos -Pegatinas de brilli-brillis

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	21.30h	Lugar	Boi
Nombre de la actividad	Dinámica noche discos		
Responsable(s)	Natalia		

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar los juramentos de mejora de cada ualaby</li> <li>• Ser conscientes de sus acciones durante el campamento</li> <li>• Fomentar el autoconocimiento</li> <li>• Evaluar el campamento y las relaciones entre los ualaby</li> </ul>	
Explicación	<p>Por las noches, por turnos, tendrán que ir diciendo una cosa buena y una cosa mala que otro ualaby ha hecho durante el día. Si ha hecho algo que se acerca a su juramento de mejora, se le entregará una canción de su artista elegido para que lo pegue en su disco. Así, podrán ir viendo su evolución y si van consiguiendo sus juramentos de mejora por la cantidad de canciones que tengan en sus discos.</p>	
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar
	•	•

## JUEVES 24 DE JULIO- DIA TEMÁTICO

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	9h30-13h	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Grand Prix		
Responsable(s)	Ualaberos		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar las diferentes áreas a través de juegos</li> <li>• Finalizar la aventura del trimestre</li> <li>• Integración sensorial</li> <li>• Coordinación motora y cooperación</li> </ul>		
Explicación	<p><b>-Intelectual: patata caliente cultura musical lucho</b></p> <p>En círculo, se va pasando un globo con agua (o mojar con jarra?)</p> <p>Preguntas:</p> <p>-¿Qué instrumento tiene teclas blancas y negras? PIANO</p> <p>-¿Qué parte del cuerpo usamos para cantar? BOCA/GARGANTA</p>		

-¿La música clásica y la ópera es música animada o tranquila?  
TRANQUILA

-Cómo se llama lo que usamos para escuchar música que nos ponemos en las orejas? CASCOS/AURICULARES

-¿Qué instrumento tiene 6 cuerdas y lo tocamos mucho en el campamento? GUITARRA

-¿Qué oficio tiene Rosalía, actriz, cantante o profesora?  
CANTANTE

-¿De dónde es el flamenco, de España o de otro país? DE ESPAÑA

-Cómo se llama la persona que trabaja poniendo música en discotecas o fiestas? DJ

-Cómo se llama el sitio donde podemos ir a cantar con micrófonos y con una pantalla con la letra de la canción? KARAOKE.

-¿Quién canta Despacito? LUIS FONSI

PERSONALIZADAS:

-¿Quién canta el Waka Waka? SHAKIRA (IRENE)

-Dime o canta una canción de una película Disney (JUAN)

-Canta o baila una canción de Chabela (CARLOS)

-Hay una canción que se llama "Las 12", ¿quién la canta?  
(GABRIEL)

-Quién canta la canción de Tacones rojos? (AIMAR)

-Dime o canta una canción de Lola Índigo (ADRI)

-Cómo se llama el cantante de "Travieso" (HÉCTOR)

-Dime o canta una canción de Kase O (ERIC)

-Canta el estribillo de La potra salvaje (ISMA)

-(CARLA)

**-Social: Rellenar canciones de contenido social (alex)**

Se les pone estas canciones y tienen que adivinar qué palabra puede ir en el hueco

"Color Esperanza" – Diego Torres

Frase: "quitarse los \_\_\_"

Palabra: miedos

Tiempo: aprox. 1:10 (primera aparición)

**"Que canten los niños" – José Luis Perales**

Frase: "Que canten los niños que \_\_\_ la voz"

Palabra: alcen

Tiempo: aprox. 0:45 (tras inicio de coro)

**"Soy yo" – Bomba Estéreo**

Frase: "Sigo caminando y te voy \_\_\_"

Palabra: mirando

Tiempo: aprox. 0:30 (en la primera estrofa)

**"Grita" – Jarabe de Palo**

Frase: "Grita, si estás \_\_\_"

Palabra: vivo

Tiempo: aprox. 0:20 (justo al inicio del estribillo)

**"Amigos para siempre" – Los Manolos**

Frase: "means you'll always be my \_\_\_"

Palabra: friend

Tiempo: aprox. 1:05 (en el estribillo principal)

**"Solo le pido a Dios" – León Gieco**

Frase: "que la \_\_\_ no me sea indiferente"

Palabra: injusticia

Tiempo: aprox. 0:45 (en el estribillo central)

**"La cigarra" – Mercedes Sosa**

Frase: "Tantas veces me \_\_\_, tantas me levanté"

Palabra: mataron

Tiempo: aprox. 0:05 (al inicio de la canción)

**"Bajo el mismo sol" – Álvaro Soler**

Frase: "Quiero que este sea el mundo que \_\_\_"

Palabra: conteste

Tiempo: aprox. 1:20 (en el estribillo final)

**-Sensorial: Ritmos y percusión**

Primero, se toca un ritmo simple con algún instrumento de percusión o con el propio cuerpo y los ualaby tienen que imitarlo con palmadas o alguna parte de su cuerpo, todos a la vez.

Después, se asigna un color a un ritmo específico (por ejemplo, rojo para un golpe, azul para dos golpes rápidos). Se van mostrando las hojas de colores en secuencia y deben tocar los ritmos correspondientes.

Por último, aumentando dificultad, se ponen por parejas uno enfrente del otro y tendrán delante cuatro recipientes/instrumentos distintos con diferentes sonidos. Uno de la pareja tendrá que inventarse un ritmo, dando un golpe en cada objeto y el otro tendrá que imitarle. Después, se intercambiarán los roles.

	<b>-Física: Esterillas locas y bolos</b>  Como estarán divididos en 2 equipos ya, 1 equipo empieza haciendo de bolos y otro tirando. Tendrán 2 tiradas por persona y se harán tantas rondas como de tiempo, cambiando bolos por jugadores. Los "bolos" se colocan en fila, a cierta distancia, simulando la disposición de los bolos tradicionales. Para tirar	
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar
	Recipientes que suenen (boles, bandejas, cacerolas ,...)  Folios colores	- esterillas - pelota de pilates

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	15h30	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Taller instrumentos		
Responsable(s)	Natalia y Alex		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender teoría y cultura musical</li> <li>• Trabajar la psicomotricidad fina</li> <li>• Fomentar la creatividad y la expresión musical</li> </ul>		
Explicación	<p>Con esta actividad se busca que aprendan conceptos básicos de teoría musical de una forma didáctica a través de la experimentación.</p> <p>La actividad está formada por (X) talleres a través de los cuales aprenderán a hacer instrumentos con los que realizar sonidos, y no solo rítmicos, sino también melódicos.</p> <p>El primero de los talleres se realiza únicamente con pajitas de</p>		

plástico y unas tijeras:

El primer paso es hacer un triángulo isósceles (dos lados iguales) en la parte más corta de la pajita, si la divides por la parte flexible, dejándola en forma de flecha. Adjunto foto:

Simplemente con esto ya podemos hacer sonar la pajita. Esto se consigue soplando a través de la punta que hemos creado, poniendo los labios en la base del triángulo, es decir, donde empieza el corte que hemos hecho. Una vez tengamos los labios puestos en el lugar indicado ya podemos empezar a soplar a través de la pajita apretando un poco en la base del triángulo que hemos formado en uno de los extremos. Si vamos modulando poco a poco la presión llegaremos a un punto en el que conseguiremos un sonido similar al de una gaita.

Ahora que ya podemos hacer sonido con la pajita, podemos explicar los conceptos básicos del sonido:

- Duración: cualidad del sonido que nos hace diferenciar un sonido largo de uno corto
- Intensidad: cualidad del sonido que nos hace diferenciar un sonido fuerte de uno débil
- Altura: cualidad del sonido que nos hace diferenciar un sonido agudo de uno grave
- Timbre: cualidad del sonido que nos hace diferenciar los sonidos de misma duración, misma intensidad y misma altura

Una vez tengamos la teoría clara y las pajitas sonando podemos pasar al último paso, el cual nos va a dejar tocar distintas notas. Simplemente ponemos la pajita en posición de tocar y la doblamos hacia un lado (derecha o izquierda es indiferente) en el punto que queramos de toda la longitud de la pajita (cuanto más cerca de la boca esté la doblez más agudo será el sonido), y por ese punto cortamos la esquinita que se forma. De esta manera ya tenemos dos sonidos distintos, el que se forma simplemente soplando a través, y el que se forma cuando tapamos este agujero). Este paso se puede repetir tantas veces como dedos

	<p>tengas para crear distintas notas.</p> <p>El segundo taller consistirá en hacer maracas con botellas de plástico.</p> <p>(Bastante fácil no creo que haga falta explicarlo)</p> <p>El tercer taller consiste en un taller rítmico, en el que aprenderemos los diferentes ritmos que existen, aprenderán a tocarlos y a coordinarse (con ayuda de los monitores):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boombap</li> <li>• Pop</li> <li>• Reggaetón</li> <li>• Punk</li> <li>• Reggae</li> <li>• Bolero</li> <li>• Bachata</li> <li>• Disco</li> <li>• Bossa Nova</li> <li>• Blues</li> <li>• Ska</li> <li>• Cumbia</li> </ul>	
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pajitas</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Botellas</li> <li>• Altavoz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	17h30	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Quiz musical		
Responsable(s)	Irene Ualaby (Ualaberos)		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• que los ualaby disfruten de la musica</li> <li>• ser capaz de llevar una actividad sola</li> </ul>		

Explicación	Se dividen los ualaby en 3 equipos (monitores juegan).	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escuchar una canción para adivinar el cantante</li> <li>2. Escuchar el principio de la canción y continuar la letra</li> <li>3. Furor</li> <li>4. Improvisar pasos de baile (los ganadores iran para la velada)</li> </ol> <p>Por último se crea el baile de la velada.</p>	
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Altavoz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>

## VIERNES 25 DE JULIO

FICHA DE ACTIVIDAD			
Fecha y Hora	21h30	Lugar	Aisa
Nombre de la actividad	Despedida Ualabys + Boom		
Responsable(s)	Ualaberos		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• despedir a los ualabys que hacen el envio</li> <li>• finalizar la aventura y la ronda solar</li> </ul>		
Explicación	Haremos tipicos juegos de "fiesta" como lanzar la nata, limbo, juego de las sillas, películas... y les daremos el regalo a Carla, Isma y Juan.		
Material necesario	No hace falta comprar	Hace falta comprar	
		Patatas, chuches, refrescos Fotos regalo	

---

## JURAMENTOS DE MEJORA

<b>Carlos</b>	
<b>Hector</b>	
<b>Adriana</b>	
<b>Juan</b>	
<b>Aimar</b>	
<b>Gabriel</b>	

<b>Ismael</b>	
<b>Carla</b>	
<b>Eric</b>	
<b>Irene</b>	

## CUENTOS

### Para explicar la PROGRESIÓN y JURAMENTOS DE MEJORA:

#### Cuento 1

Hace muchos años cuentan las gentes de este lugar, Oto, que nació un pequeño zagal llamado Miguel. El pequeño Miguelito.

Miguelito era un niño muy impaciente y atrevido. Cuando no había aprendido todavía a caminar, Miguelito ya quería correr. Aunque no tenía dientes todavía, Miguelito ya quería comer chuletón como los mayores. Su padre le decía siempre: -¡Miguelitooooooooo! Primero aprende una cosa y luego aprendes otra. Paso a paso se aprende mejor. Y Miguelito no hacía ni caso.

Pasaron los años y Miguelito seguía igual, bueno igual no, porque le molestaba que le siguieran llamando Miguelito y ya tenía 6 añazos.

Miguelito se enfadaba con todos porque lo trataban como a un pequeñajo, bueno menos con su abuelo. El abuelo de Miguelito era la única persona a la que escuchaba y hacía caso Miguelito.

Una tarde de otoño Miguelito fue sorprendido por su abuelo mientras gritaba: -¡no soy ningún pequeñajo! ¡Dejar de llamarme Miguelito!

Su abuelo le dijo una gran verdad: - Aprende de los mayores y esfuérate por hacer mejor las cosas. Miguelito escuchó esta vez a su abuelo mejor que todas las veces que le había escuchado, y entendió por fin lo que le quería decir su padre siempre: -Paso a paso se aprende mejor.

Desde ese día Miguelito se esforzó en aprender a hacer las cosas mejor y lo hizo tan bien que pronto dejaron de llamarle Miguelito y justo el día en el que cumplió los 7 años ya le llamaron Miguel.

Miguel aprendió la lección y siguió haciendo las cosas muy bien, paso a paso como le enseñó su papá pero no se conformaba. Aunque estaba más atento por hacer las cosas mejor, seguía siendo un niño impaciente y atrevido, más bien valiente. Miguel quería que le llamaran como llamaban a su hermano mayor que le llamaban Luisón.

Miguel no sabía por qué le llamaban Luisón en lugar de Luis. Entonces se le ocurrió preguntar a su abuelo, que sabía todo lo que había ocurrido hace muchos años en Griebal, lo que ocurría y lo que iba a pasar. -¡Abueeloooo! Por qué llaman Luisón a mi hermano mayor siendo que es un hombre pequeño.

*El abuelo le dijo que lo llamaban así porque, aunque era un hombre pequeño había aprendido tantas cosas y distintas que ahora era capaz de ayudar a todas las personas de Griegal. Y que siendo pequeño parecía tan grande como el más alto monte de la zona.*

*Fue en ese momento cuando Miguel decidió seguir los pasos de su hermano mayor y conseguir que lo llamaran Miguelón.*

*Cuando tenía 15 años consiguió que le llamaran Miguelón porque, paso a paso, había conseguido aprender todas las leyes de Griegal y cumplirlas todas ellas. Se sabía los nombres de todos los habitantes del pueblo y hablaba con todos ellos y no discutía con nadie. Ayudaba siempre a las personas que necesitaban cualquier cosa, sobre todo enseñaba a los más pequeños a hacer todo paso a paso para que aprendieran mejor a hacer todo.*

*Tanto se esforzó Miguelón por hacer todo bien que los habitantes de Griegal le regalaron un montón de cintas de colores que le distinguían como la persona más ejemplar de todo el pueblo.*

*Miguelón continuó haciendo todo muy bien y ayudando siempre a cualquiera que necesitara su ayuda. Tanto fue así que cuando Miguelón se tuvo que marchar, se reunieron todos los habitantes de Griegal para ponerle un nombre nuevo más grande que Miguelón.*

*La verdad es que no pudieron ponerse de acuerdo porque cada persona le gustaba su propuesta de nombre.*

*Aún hoy se escucha este cuento entre los mayores que viven en el valle. Unos terminan llamándole Migueleón, otros Migueletón, pero lo cierto es que la figura de Miguelón sigue viva entre, ahora que hemos escuchado el cuento, todos nosotros.*

*Y este cuento se ha acabado.*

## MORALEJA

-Cuando Miguelito consigue que le llamen Miguel, estamos hablando de la promesa.

-Cuando Miguel aprende a hacer todas las cosas significa que se aprende las leyes, los nombres de las unidades, el símbolo, el lema, etc, etc.

-Cuando Miguel consigue que le llamen Miguelón quiere decir que pone en práctica todo lo que ha aprendido y ayuda a los demás. Aquí estamos hablando de conseguir las cintas de progresión.

-Si algún Ualaby consigue llegar a la parte final del cuento significará que lo habrá hecho tan bien que conseguirá la mayor insignia que puede conseguir un Ualaby. Eso os lo contaremos en otra historia.

## Cuento 2

Hubo una vez 4 semillas amigas que llevadas por el viento fueron a parar a un pequeño claro de la selva. Allí quedaron ocultas en el suelo, esperando la mejor ocasión para desarrollarse y convertirse en un precioso árbol.

Pero cuando la primera de aquellas semillas comenzó a germinar, descubrieron que no sería tarea fácil.

Precisamente en aquel pequeño claro vivía un grupo de monos, y los más pequeños se divertían arrojando plátanos a cualquier planta que vieran crecer. De esa forma se divertían, aprendían a lanzar plátanos, y mantenían el claro libre de vegetación.

Aquella primera semilla se llevó un platanazo de tal calibre, que quedó casi partida por la mitad. Y cuando contó a las demás amigas su desgracia, todas estuvieron de acuerdo en que lo mejor sería esperar sin crecer a que aquel grupo de monos cambiara su residencia.

Todas, menos una, que pensaba que al menos debía intentarlo. Y cuando lo intentó, recibió su platanazo, que la dejó doblada por la mitad. Las demás semillas se unieron para pedirle que dejara de intentarlo, pero aquella semillita estaba completamente decidida a convertirse en un árbol, y una y otra vez volvía a intentar crecer. Con cada nueva ocasión, los pequeños monos pudieron ajustar un poco más su puntería gracias a nuestra pequeña plantita, que volvía a quedar doblada.

Pero la semillita no se rindió. Con cada nuevo platanazo lo intentaba con más fuerza, a pesar de que sus compañeras le suplicaban que dejase de hacerlo y esperase a que no hubiera peligro. Y así, durante días, semanas y meses, la plantita sufrió el ataque de los monos que trataban de parar su crecimiento, doblándola siempre por la mitad. Sólo algunos días conseguía evitar todos los plátanos, pero al día siguiente, algún otro mono acertaba, y todo volvía a empezar.

Hasta que un día no se dobló. Recibió un platanazo, y luego otro, y luego otro más, y con ninguno de ellos llegó a doblarse la joven planta. Y es que había recibido tantos golpes, y se había doblado tantas veces, que estaba llena de duros nudos y cicatrices que la hacían crecer y desarrollarse más fuertemente que el resto de semillas. Así, su fino tronco se fue haciendo más grueso y resistente, hasta superar el impacto de un plátano. Y para entonces, era ya tan fuerte, que los pequeños

monos no pudieron tampoco arrancar la plantita con las manos. Y allí continuó, creciendo, creciendo y creciendo.

Y, gracias a la extraordinaria fuerza de su tronco, pudo seguir superando todas las dificultades, hasta convertirse en el más majestuoso árbol de la selva. Mientras, sus compañeras seguían ocultas en el suelo. Y seguían como siempre, esperando que aquellos terroríficos monos abandonaran el lugar, sin saber que precisamente esos monos eran los únicos capaces de fortalecer sus troncos a base de platanazos, para prepararlos para todos los problemas que encontrarían durante su crecimiento.

### **Cuento para la TRAVESIA:**

#### **cuento 3**

*Título: "El Gran Desafío de la Colina"*

*En un pequeño pueblo, llamado Aisa y rodeado de verdes colinas y campos floridos, vivían ocho amigos muy especiales (Aimar, Erik, Adriana, Juan, Gabriel, Carla, Isma y Héctor). Todos ellos tenían entre 11 y 21 años, y compartían una hermosa amistad a prueba de cualquier desafío. Sin embargo, enfrentaban un reto que les parecía imposible de superar: alcanzar la cima de la colina más alta del pueblo.*

*Esta colina, llamada la Colina del Desafío, era un símbolo de perseverancia y esfuerzo. A pesar de que los niños del pueblo siempre hablaban sobre ella y soñaban con conquistarla, nadie había logrado llegar a la cima en años. Pero estos niños estaban decididos a cambiar eso.*

*Un soleado sábado por la mañana, los seis amigos se reunieron al pie de la colina. Mateo, el más valiente del grupo, tomó la palabra: "¡Hoy es el día en que conquistaremos la cima! Juntos, podemos lograrlo". Con determinación en sus corazones, comenzaron a ascender la empinada pendiente.*

*Pronto, se dieron cuenta de que el camino no sería fácil. Mateo, con su inteligencia, trazó un plan para sortear los obstáculos que encontraban en el camino. Marcos, con su fuerza, ayudaba a los demás a superar las rocas y troncos caídos. Elena, con su positividad, alentaba al grupo cuando se sentían cansados. Sofía, con su habilidad para resolver problemas, encontraba rutas alternativas cuando el camino parecía bloqueado. Pablo, con su dulzura, ofrecía palabras de ánimo a cada uno*

de sus amigos. Y Ana, con su creatividad, ideaba formas ingeniosas de sortear los desafíos más difíciles.

A medida que avanzaban, el sol se ponía en el horizonte y las estrellas comenzaban a brillar en el cielo nocturno. Pero los amigos no se dieron por vencidos. Con cada paso, se acercaban un poco más a su objetivo.

Finalmente, después de horas de esfuerzo conjunto, llegaron a la cima de la Colina del Desafío. El viento soplaba suavemente, y desde lo alto, podían ver todo el pueblo extendiéndose ante ellos. Un sentimiento de logro y unidad llenó sus corazones.

Se abrazaron, celebrando su victoria con risas y lágrimas de alegría. Habían demostrado que, juntos, podían superar cualquier obstáculo, por difícil que pareciera. Y en ese momento, entendieron que la verdadera fuerza radicaba en la amistad y en ayudarse mutuamente.

Desde entonces, cada vez que enfrentaban un nuevo desafío, recordaban la lección que habían aprendido en la Colina del Desafío: que con esfuerzo, solidaridad y amistad, no había límites para lo que podían lograr. Y así, continuaron su viaje por la vida, enfrentando cada día con valentía y determinación, sabiendo que juntos, podían conquistar el mundo.

## ACTOS COMUNITARIOS

### Cuento 1

En un pequeño pueblo, cada verano tenía lugar un evento muy especial: una gran orquesta se formaba con todos los niños, niñas y jóvenes del campamento. Construían instrumentos, ensayaban melodías, y preparaban un gran concierto que llenaba la plaza de música y alegría.

Había guitarras de cartón, tambores hechos con cubos, flautas de caña, maracas de botellas y hasta xilófonos con tubos de colores. Cada cual aportaba su instrumento, su ritmo, su forma de sonar.

Ese año, mientras todos afinaban y practicaban, llegó una persona nueva al grupo. Tenía una mirada curiosa, manos inquietas, pero no traía ningún instrumento. Caminaba distinto, se expresaba distinto, entendía el mundo a su manera. Y aunque tenía muchas ganas de participar, no hablaba como los demás ni podía seguir el ritmo con facilidad.

*Algunos, sin querer hacer daño, empezaron a preguntarse en voz alta:*

*—¿Y esa persona? ¿Qué va a hacer si no puede tocar nada?*

*—Quizá solo quiere mirar —dijeron otros—. Mejor que se quede sentada, ¿no?*

*Pero alguien del equipo educativo, con años de escuchar músicas diferentes, les respondió con voz tranquila:*

*—A veces, quienes no tocan un instrumento son quienes mejor saben escuchar. Y otras veces, hacen música con cosas que no vemos.*

*Así que, sin imponer, se le dio un espacio en los ensayos. Al principio, simplemente observaba. Se aprendía de memoria los movimientos de cada compañero, el ritmo de los tambores, los silencios entre nota y nota. No interrumpía, no hablaba, no pedía protagonismo. Solo estaba presente. Y eso ya era mucho.*

*Pasaron los días, y un atardecer, mientras sonaban los primeros compases de una melodía alegre, se levantó con dos cintas de colores en las manos. No dijo nada. Solo se movió.*

*Giraba suavemente al ritmo de la música, agitaba las cintas como si dibujara las notas en el aire. Cada vez que el tambor marcaba un golpe, sus pies lo seguían. Cuando la melodía subía, sus brazos volaban. Cuando bajaba, su cuerpo se hacía pequeño.*

*La orquesta entera lo miró en silencio. Y entonces, sin decirlo, lo entendieron: aquella persona no necesitaba un instrumento. Era el instrumento. Era la música, pero con el cuerpo. Era quien unía el ritmo de todos. Quien daba sentido a la pausa y al compás. Como si fuera un director... sin palabras, sin batuta, sin escenario.*

*El día del concierto, no hubo dudas. Cuando las luces se encendieron y el público guardó silencio, entre todos los instrumentos caseros, hubo uno que no hacía sonido, pero que hablaba con el alma. Bailaba, guiaba, sentía. Y toda la plaza lo sintió también.*

*Desde entonces, en aquella orquesta del verano, siempre se reserva un lugar especial. No solo para quienes tocan fuerte o afinado, sino para quienes, simplemente, hacen que los demás suenen mejor.*

*Porque en la música —como en la vida— no se trata de sonar todos igual, sino de hacer que cada uno pueda sonar... a su manera.*

## **Cuento 2**

Si puedes conservar la cabeza cuando a tu alrededor todos la pierden y te echan la culpa; si puedes confiar en ti mismo cuando los demás dudan de ti, pero al mismo tiempo tienes en cuenta su duda;

si puedes esperar y no cansarte de la espera, o siendo engañado por los que te rodean, no pagar con mentiras, o siendo odiado no dar cabida al odio, y no obstante no parecer demasiado bueno, ni hablar con demasiada sabiduría...

Si puedes soñar y no dejar que los sueños te dominen; si puedes pensar y no hacer de los pensamientos tu objetivo; si puedes encontrarte con el triunfo y el fracaso y tratar a estos dos impostores de la misma manera;

si puedes soportar el escuchar la verdad que has dicho: tergiversada por bribones para hacer una trampa para los necios, o contemplar destrozadas las cosas a las que habías dedicado tu vida y agacharte y reconstruirlas con las herramientas desgastadas...

Si puedes hacer un hato con todos tus triunfos y arriesgarlo todo de una vez a una sola carta, y perder, y comenzar de nuevo por el principio y no dejar de escapar nunca una palabra sobre tu pérdida;

y si puedes obligar a tu corazón, a tus nervios y a tus músculos a servirte en tu camino mucho después de que hayan perdido su fuerza, excepto La Voluntad que les dice «¡Continuad!»

Si puedes hablar con la multitud y perseverar en la virtud o caminar entre Reyes y no cambiar tu manera de ser;

si ni los enemigos ni los buenos amigos pueden dañarte, si todos los hombres cuentan contigo pero ninguno demasiado; si puedes emplear el inexorable minuto recorriendo una distancia que valga los sesenta segundos tuya es la Tierra y todo lo que hay en ella, y lo que es más, serás un hombre, hijo mío.

# CEREMONIAS

## JURAMENTOS DE MEJORA

En esta ceremonia se le impone la cinta del área correspondiente según los objetivos que han cumplido.

Al comienzo de esta ceremonia se realizará esta lectura:

### EL NIÑO QUE DEJÓ DE SOÑAR

**Hace mucho tiempo, en un pequeño pueblo de la montaña, nació un niño muy curioso con muchísima imaginación.**

**Conforme crecía aumentaba más y más su, ya enorme, curiosidad. Él no jugaba como los demás niños, a la pelota o al escondite, prefería imaginar que se transformaba en algún animal y así dar solución a sus problemas. Si una roca se topaba en su camino, se imaginaba que era un canguro y así la podía saltar sin problemas. Si se encontraba con un río enorme se imaginaba que era un pez y lo nadaba en un momento. Al caer la noche se imaginaba que era un lobo para dejar de tener miedo a la oscuridad.**

**De nuevo estaba imaginando cosas cuando pasó un anciano diciendo: - ¡ay! El día que este niño empiece a hacer algo en vez de imaginárselo a lo mejor valdrá la pena.**

**El niño escuchó al anciano y pensó que tenía razón. A partir de ese día aprendió una lección muy importante.**

**Se convirtió en canguro solucionando los problemas que le deparaba la vida saltándolas sin dificultades, se convirtió en pez y aprendió a nadar ríos y lagos y se convirtió en lobo aprendiendo de la tranquilidad de la noche.**

**Después de eso dejó de imaginar e hizo realidad sus propios sueños.**

### DESARROLLO

Los Ualabys se colocan en semicírculo por patrullas con los banderines y el Scouter los va nombrando.

El Ualaby se acerca y leen los objetivos que les ha llevado a conseguir esa cinta.

El Scouter les explica que deben seguir cumpliendo ese objetivo y tienen que seguir planteándose nuevos retos.

Se les impone la cinta, saludo Scout a los monitores y a la unidad.

**HIMNO DEL UALABY**

**GRITO DE UALABY**

## Promesa Ualaby

### CONSEJO DE CARACOL

Se trata de una reunión que se realiza por la tarde a la que sólo pueden asistir los tropa y acompañantes con promesa. Tiene lugar el día antes de la ceremonia de Promesas, en un lugar apartado e idílico en el que los compañeros se encuentren alejados del resto del grupo.

Antes de esta reunión los troperos sin promesa de cada patrulla comunican a su guía su intención de llevar a cabo la promesa y los motivos por los que la quieren realizar.

En el Consejo de Promesa, los troperos se colocan sentados y uniformados en forma de herradura, formando cada patrulla una herradura propia y los guías, agarrando su banderín, van explicando los motivos por los que cada miembro de su patrulla quiere realizar la promesa. Después de hablar de cada uno de los troperos que quieren optar a la promesa, la tropa entera vota si creen que ese tropero se la merece o no. Se pasa al siguiente tropero de la patrulla y se realiza el mismo procedimiento.

Todas las votaciones y los motivos expuestos por la Tropa son apuntados por uno de los Tropereros para que más tarde éstos puedan deliberar.

Al día siguiente se reúne el consejo uniformado en una herradura grande integrada a su vez por las herraduras de cada patrulla. Se va llamando uno a uno a los troperos sin promesa, que no están presentes. Cuando llamen a cada tropero, este vendrá acompañado de su guía, agarrando el banderín de la unidad con la mano derecha y apoyando su mano izquierda en el hombro del aspirante. En ese momento, y delante de todos los troperos con promesa, un scouter le dirá al tropero los motivos por los que la Tropa cree que debe o no debe realizar la promesa. Y este, oída la opinión de la Tropa, comunicará su decisión de realizarla o no.

Después, independientemente de si va a hacer la promesa o no, abandonará el consejo, y se llamará al siguiente tropero.

### CEREMONIA

Es una ceremonia que se hace en presencia de todo el grupo pues es la promesa definitiva.

La ceremonia la orquesta el coordinador de grupo haciendo inca pie en la importancia y el significado de esta promesa y haciendo una mención especial a que, en el caso de los troperos, significa, además, la superación del reto del hombre.

El coordinador portará en su cabeza el sombrero cuatro bollos. El grupo formará un círculo y las patrullas forman una herradura. Las pañoletas estarán puestas en el suelo delante del Kraal.

Tras la explicación del coordinador, los monitores de unidad irán llamando uno detrás de otro. El aspirante será acompañado hasta las pañoletas por el guía de patrulla, posando su mano izquierda sobre el hombro del aspirante. Mientras la patrulla de este hace su grito.

Una vez que todos los aspirantes estén delante de sus respectivas promesas. El coordinador de grupo realizará individualmente dos preguntas.

Coordinador: “**(nombre) ¿Qué quieres ser?**”

Aspirante: **Scout**

Coordinador: “**¿Para qué?**”

Aspirante: **“Para servir”**

Coordinador: **“Realiza tu promesa.”**

**El coordinador le impone la promesa diciendo. “Como coordinador del Grupo Scout Okapi te impongo la pañoleta del grupo, símbolo de tu promesa.”**

En este momento los aspirantes van a saludar a sus scouters. Durante el saludo a los scouters de Tropa, estos le impondrán, la cinta verde del Reto del Hombre.

Tras los saludos vuelven al sitio donde estaban las pañoletas para cantar la promesa. El canto de la promesa supondrá la promesa definitiva para los troperos y una renovación de promesa para los scouters. Tanto los aspirantes de tropa como **los scouters con promesa** cogen la bandera de grupo con la mano izquierda y realizan el saludo scout con la mano derecha mientras cantan:

**“Prometo por mi gracia y por mi honor  
ser siempre fiel a la verdad y a ti Señor,  
cumplir con alegría la Ley Scout,  
acepta mi promesa Señor Jesús.”**

Todos, tanto troperos como scouters vuelven a su sitio en el círculo para cantar el Himno Scout.

**HIMNO SCOUT**

**GRITO DE TROPA**

**GRITO DE UALABY**

## Envío de Ualaby

La progresión habitual de un Ualaby finaliza a los 21 años, excepto en el caso de que los monitores consideren que su permanencia en el grupo es positiva tanto para él como para el resto de la unidad. Cuando un Ualaby acaba su etapa en el grupo realiza su envío en el campamento de Verano.

El Scouter hace una pequeña introducción hablando de los años que ha estado esa persona en la unidad y lo que significa el envío.

Después se leerán las cartas que se han preparado previamente durante el campamento.

Una la hace el Ualaby (con ayuda de los Scouters de la unidad) y otra los Scouters. Se leen ambas cartas delante de todo el grupo.

Para finalizar el envío se canta la canción Paso a Paso (contigo 100 años más) y se grita el Lema de la unidad.

Al acabar la ceremonia el ualaby pondrá una cinta con su nombre en el banderín de la unidad.

**PASO A PASO**

**GRITO DE UALABY**

