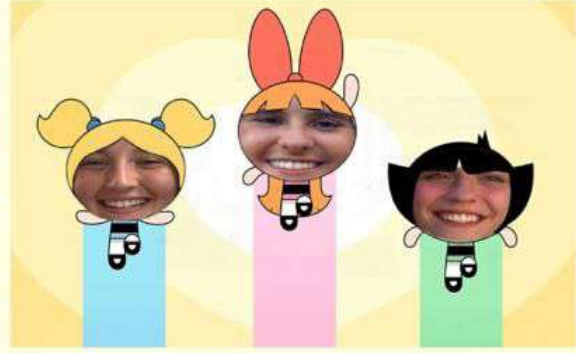
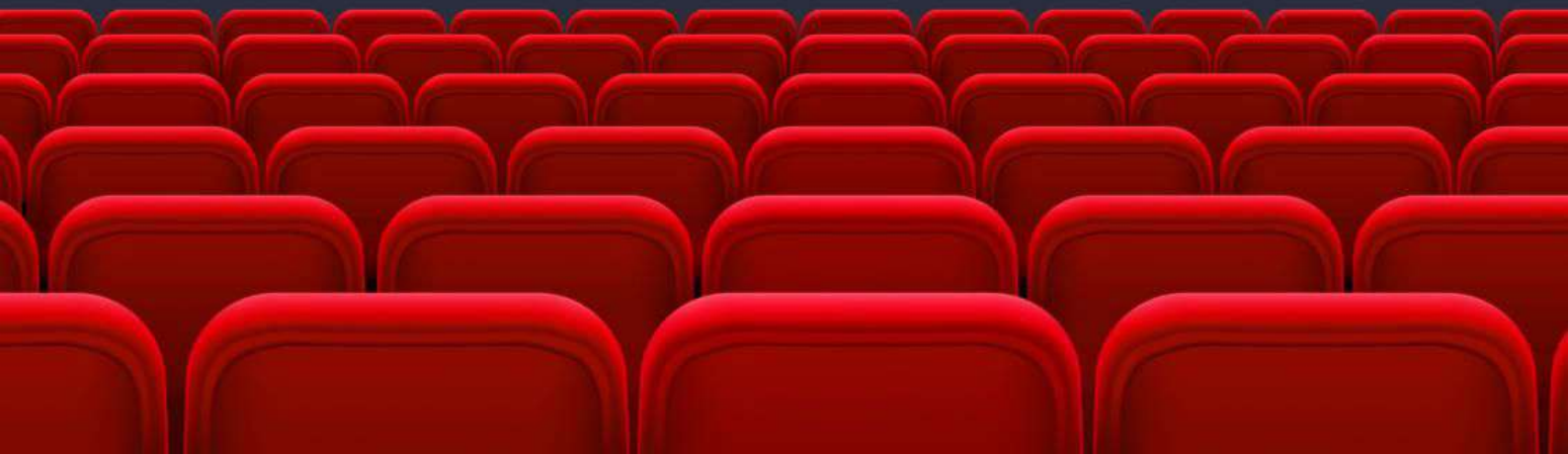




TURNO MAYORES 2025



INTRODUCCIÓN

Este proyecto está basado en recoger, almacenar y programar actividades a la vez que excursiones en una quincena de campamentos, pretendiendo que a través del contacto con la naturaleza y del trabajo de cooperación entre los chavales, ellos mismos puedan ser las nuevas generaciones que son las que tendrán que encargarse en un futuro de su preservación.

Con este proyecto se opta a que se tenga una participación activa de forma que la integración en la naturaleza sea lo más placentera posible y no como una simple actividad más de un campamento. Por supuesto disfrutando y respetando el medio natural como el medio humano.

El campamento está proyectado para 15 días, que son del 5 al 19 de Agosto, ambos inclusive en Plan- Huesca que es el municipio del valle de Gistau. El campamento se divide en varios turnos: niños, medianos, mayores y jóvenes, siendo el turno de mayores al que van a recaer estas actividades. Consta de 27 chavales de edades comprendidas entre 14-15 años. Los cuales estudian 3º y 4º de la ESO, el 98% de ellos son de la población de La Almunia que es donde se encuentra la Asociación Juvenil “La Peña” que organiza estos campamentos de verano, siendo una entidad sin ánimo de lucro que está formada por jóvenes voluntarios.

ANÁLISIS DEL ENTORNO:

La pradera a la que se va tiene una gran extensión y está junto al pueblo de San Juan de Plan (Huesca), en medio de un gran bosque rodeado de montañas. Una hectárea de terreno, un bloque con duchas, baños y cocina. Disponemos de agua corriente que viene del pueblo y ya disponemos de un sistema de calentadores de butano para tener duchas de agua caliente.

Nosotros llevamos nuestros pabellones de campaña para completar las instalaciones: en uno montamos la cocina, unimos tres para el comedor donde metemos los bancos y las mesas y el último lo usamos para juegos.

Tenemos también cuatro pabellones en los que guardamos las mochilas de los chavales colocadas en una estructura de metal para preservarlas de la lluvia.

Este año estrenamos varias tiendas con las que poder acoger a más chavales. Disponemos de varios generadores eléctricos y contamos con una instalación para tener luz en el comedor, en la cocina y en los servicios durante la noche. Las tiendas de campaña donde dormimos son de gran calidad y muy resistentes.

El material de la cocina es renovado anualmente y tenemos un frigorífico de butano para usarlo en el campamento. También subimos arcones congeladores que guardamos en Plan dentro de un local del dueño de la pradera.

Para las atenciones médicas contamos con un botiquín de primeros auxilios; a pocos kilómetros, en Bielsa, hay consulta médica todos los días por la mañana y para las urgencias existe el centro de salud de Lafortunada a 14 Km. Además tenemos teléfonos y direcciones donde acudir en caso de necesidad, en el pueblo está situada la casa cuartel de la Guardia Civil que nos informa de los posibles días de tormentas, para evitar cualquier riesgo en excursiones o en la campa.

El campamento se encuentra situado en el Valle de Gistau en pleno Pirineo Aragonés, formando parte del Parque Nacional de Ordesa.

Las instalaciones se encuentran en una pradera o zona de acampada del Ayuntamiento de Plan, a las cuales se accede por la carretera del Parador Nacional de Monte Perdido.



JUSTIFICACIÓN:

El proyecto del turno de jóvenes que presentamos nace como fruto de que los chavales pasen un buen campamento, comprobando que la actividad como el compañerismo es fruto del positivismo colectivo. El porqué de estas actividades nace como fruto de que a los chavales les gustan los juegos, talleres, veladas, ferias.... Lo que se intenta es que este turno participe, se entretengan y que se lo pasen lo mejor posible, llevándose un gran recuerdo y alguna que otra anécdota para contar a sus amigos.

DESTINATARIOS:

El campamento reúne alrededor de 120 personas entre monitores, director, equipo de cocina e IBM y los auténticos protagonistas: los chavales.

Para organizar todo este personal nos distribuimos en diferentes turnos, cada uno con sus respectivos monitores habiendo 20 medianos, 29 mayores y 29 jóvenes. Cada turno es independiente del resto, por lo que esta actividad va dirigida al turno de niños, como he dicho antes con edades comprendidas entre 15-16 años.

OBJETIVOS GENERALES DEL CAMPAMENTO:

- Educar en los valores como el respeto mutuo, la convivencia, la igualdad, la solidaridad y el respeto a los demás
- No fomentar la competitividad
- Huir de los hábitos consumistas a los que está acostumbrado en el entorno en el que vivimos
- Desarrollar la imaginación y la creatividad
- Educar en los aspectos cotidianos en un entorno diferente al familiar, como por ejemplo las comidas dormir, la higiene o los ratos libres
- Respetar la naturaleza aprendiendo a convivir con ella e intentando mejorar siempre sus condiciones
- Aprender a amar nuestra tierra, convencidos de que es la mejor forma de respetar otras culturas

OBJETIVOS DEL TURNO DE MAYORES:

1. General: Observar, explorar y respetar su entorno natural y social
 - Específico: aprender a valorar y respetar la naturaleza a través de la actividad
 - Específico: desarrollar el interés y el placer por el material del campamento
2. General: adquirir hábitos básicos de comportamiento que permitan al chaval integrarse con el grupo
 - Específico: trabajar en equipo
 - Específico: conocerse mejor entre ellos
3. General: disfrutar y divertirse con la actividad programada
 - Específico: dar a conocer sus dotes de participación
 - Específico: diferenciar distintos tipos de juegos

LÍMITES:

- Que los chavales no entre en la aventura ni en las actividades
- El tiempo debería ser nuestro gran aliado
- Poco relación con los compañeros/as o incluso con los monitores
- Que no se cumplan los horarios
- Dificultad físicas para realizar determinadas actividades programadas

NORMAS ENTRE MONITORES:

- Todos tenemos que estar en las actividades a no ser que sea una causa mayor.
- No fumar durante las actividades.
- Fomentar el buen rollo entre nosotros.
- No contradecirnos delante de los acampados.
- Conocer todos los monitores los problemas de todos los chavales.
- Solucionar los problemas del turno entre nosotros.
- Respetar el material de los demás turnos, así como el botiquín y el material común.

- Respetar las horas y lugares para fumar
- No salgas del campamento sin avisar al director
- Comunica todo cambio de actividades al director, sobre todo si afecta a otros turnos.
- Asiste a la preparación.
- Lo que se manda a los chavales también lo tienen que realizar los monitores.

NORMAS DEL TURNO DE MAYORES:

- Dormir
 - Las tiendas son solo para dormir
 - Hay que respetar los horarios de dormir.
- Actividades:
 - No meterse en las actividades de los demás turnos
- Excursiones:
 - No saltarse el camino
 - No molestar a los animales

PAUTAS PARA EL CAMPAMENTO:

- El monitor debe intervenir desde el principio ante un problema
- El monitor debe implicarse en las actividades, los niños necesitan modelos para jugar, divertirse o recoger el material.
- No les des todo hecho, ellos son capaces de pensar.
- Piensa las cosas antes de tomar una decisión.
- Mantén la autoridad desde la cercanía. No eres el sargento de ningún cuartel ni el coleguilla guay de los jóvenes.

METODOLOGÍA

Las actividades están desarrolladas en medio de la pradera del campamento, en las excursiones a las que vamos y las actividades fuera de la campa, todo ello controlado por el grupo de monitores del mismo turno, donde la participación, la diversión, el compañerismo son los principales objetivos.

Los chavales participan por grupos, estos grupos son los que van a permanecer durante todo el campamento, pero realmente estos grupos son para realizar los servicios del campamento y la realización de las actividades que ellos mismos preparan.

En cuanto a las actividades, la temática a realizar va a ser la programación televisiva donde cada día tienen tipos de actividades relacionados con todo tipos de programas televisivos.

TEMPORIZACIÓN

Este campamento está programado para realizarlo del 5 al 19 de agosto con el motivo de que los chavales pasen un buen campamento en grupo, participen y disfruten de 15 días.

LOCALIZACIÓN

La pradera a la que vamos tiene una gran extensión y está junto al pueblo de San Juan de Plan (Huesca), donde a pocos kilómetros podemos encontrar el embalse de Plandescun.

Este año en la pradera a la que vamos cuenta con un gran almacén donde guardamos el material, la comida y es un gran recurso en situaciones de lluvia. Además el año pasado renovamos el comedor.

Para las atenciones médicas contamos con un botiquín de primeros auxilios; en Plan hay consulta médica todos los días por la mañana y para las urgencias existe el centro de salud de Lafortunada a menos de 14 Km. Además tenemos teléfonos y direcciones donde acudir en caso de necesidad, en el pueblo está situado la casa cuartel de la Guardia Civil que nos informa de los posibles días de tormentas, para evitar cualquier riesgo en excursiones o en la campa.

GRUPO DE MONITORES:

El grupo de monitores está formado por:

- Alicia Alonso
- Elena Lozano
- David Ibañez
- Delia Huerta
- Iciar Camarero

- Ana Ripa
- Marta Ripa
- Juan Callejas
- Sara Castiñeiras
- Ana Latorre
- Juan Huerta
- Raquel Casao
- Pilar Martinez

Sábado 2	Domingo 3	Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
LLEGADA PRESENTAR TEMÁTICA AMIGO INVISIBLE Todos	TALLER (ICIAR) JUEGO DE TRONOS (David) JUEGOS TELEVISIVOS Ana R Alicia	!CANTA; REALIZACIÓN DE ACTUACIONES FUROR Llamadas Marta R Elena	IMPROVISACIÓN (Iciar) RIO PATITO FEO JUEGO DE PISTAS (Alicia y Marta) Raquel Ana R	<u>EXCURSIÓN AL IBÓN DE PLAN</u> Elena David	ANA Y MARTA JUEGOS DE AGUA (Sara y Ana) SILBATOS (Pilar Martinez) Llamadas Sara C Ana L	COCINA DULCE (Raquel y Ana) JUEGO DE ORIENTACIÓN (Elena) JUEGOS VARIADOS Y PIANISTA (David) Ana L Marta R
Sábado 9	Domingo 10	Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
Alicia y Raquel TIKTOK CON INFLU-DELIA NOCHE DE MISTERIO Alicia Iciar	<u>EXCURSIÓN REFUGIO MARRADETAS</u>	<u>EXCURSIÓN LAGOS DE BARBARISA</u> MASCARILLAS Llamadas Delia Sara C	TALLER DE TAPAS FRIAS (Juan y Delia) DIA GUARRO (Iciar y Marta) Pilar y Elena David Pilar M	TALLER DE PIEDRAS DELIA GYMKANA DE JUANES ANA L Y SARA Juan y Pilar Juan Huerta	PONERSE GUAPETONES TOOS AL PUEBLO +AM.INV NOCHE DE CINE Llamadas Juan H Ana	<u>DÍA DE JÓVENES</u> Iciar

Sábado 16	Monitor de día en rojo	Pozasetas en azul	
-----------	------------------------	-------------------	--

SÁBADO 2	DOMINGO 3	LUNES 4	MARTES 5	MIÉRCOLES 6	JUEVES 7	VIERNES 8	SÁBADO 9
TODOS	TODOS	TODOS	EXCURSIÓN EXCURSIÓN MAYORES TODOS (DORMIR)	EXCURSIÓN NIDIANOS /JÓVENES TODOS(DORMIR)	TODOS	TODOS	TODOS
DOMINGO 10	LUNES 11	MARTES 12	MIÉRCOLES 13	JUEVES 14	VIERNES 15	SÁBADO 16	-Excursiones nidianos
EXCURSIÓN NIDIANOS/JÓVENES	EXCURSIÓN EXCURSIÓN NADIE MAYORES (DORMIR)	EXCURSIÓN EXCURSIÓN MAYORES JÓVENES (DORMIR)	EXCURSIÓN MAYORES Y JÓVENES NIDIANOS (DORMIR)	TODOS	TODOS	A CASA	-Excursiones mayores -Excursiones jóvenes Campamento

	DOM.3	LUN.4	MAR.5	MIE.6	JUE.7	VIE.8	SAB.9	DOM.10	LUN.11	MAR.12	MIE.13	JUE.14	VIE.15	SAB.16
COMEDOR MAÑANA	NIDIANOS	JÓVENES	MAYORES	NIDIANOS	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	NIDIANOS	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	MAYORES	MONIS	TODOS
COMEDOR TARDE	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	MAYORES	JOVENES	MONIS	TODOS
COMEDOR NOCHE	MAYORES	JOVENES	NIDIANOS	JÓVENES	MAYORES	JOVENES	NIDIANOS	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	JOVENES	NIDIANOS	MONIS	TODOS
BASURA	JOVENES	MAYORES	MAYORES	JOVENES	MAYORES	JOVENES	MAYORES	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	MAYORES	JOVENES	MONIS	TODOS
BAÑOS MAÑANA	NIDIANOS	NIDIANOS	MAYORES	NIDIANOS	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	NIDIANOS	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	NIDIANOS	MONIS	TODOS
BAÑOS TARDE	MAYORES	JOVENES	MAYORES	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	MAYORES	JOVENES	MONIS	TODOS
AGUA MAÑANA	NIDIANOS	NIDIANOS	MAYORES	NIDIANOS	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	MAYORES	JOVENES	MONIS	TODOS
AGUA NOCHE	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	MAYORES	MAYORES	MAYORES	NIDIANOS	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	JOVENES	NIDIANOS	MONIS	TODOS
FREGAR MAÑANA	JOVENES	MAYORES	MAYORES	NIDIANOS	JOVENES	JÓVENES	JOVENES	JOVENES	NIDIANOS	MAYORES	MAYORES	JOVENES	MONIS	TODOS
FREGAR TARD	MAYORES	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	MAYORES	MAYORES	NIDIANOS	NIDIANOS	NIDIANOS	MAYORES	JOVENES	MAYORES	MONIS	TODOS
PRADERA	MAYORES	JÓVENES	MAYORES	NID Y JOV	NIDIANOS	NIDIANOS	MAYORES	NIDIANOS	NIDIANOS	MAYORES	MAY Y JOV	TODOS	TODOS	TODOS

CONDUCTOR DE NOCHE

SÁBADO 2	DOMINGO 3	LUNES 4	MARTES 5	MIÉRCOLES 6	JUEVES 7	VIERNES 8	SÁBADO 9
Ángel Carmen E Nanin Irene	Jose Luis Manolo Carmen C Clara	Berta R Raquel C Ana R Claudia G	Pilar Montesinos Dani María Camarero Marta	Elena Jesús Andrea R Raquel C	Dani Alba G Iciar David I Pablo A	Victor Ana P Lucía Pilar Martinez	Alicia Sofia G Silvia Sara C
DOMINGO 10	LUNES 11	MARTES 12	MIÉRCOLES 13	JUEVES 14	VIERNES 15	SÁBADO 17	
Carlos M Sara D Leticia Sofia V	Bea Sara A Maria casti Ana Latorre Raquel A	Mari Carmen Elena Carmen C Juan C	Delia África Berta R Luis	Pilar Montesinos Juan Huerta María Javier Vicente	Silvia Sara Nanin Sota	NO HAY	

ALMACÉN

SÁBADO 2	DOMINGO 3	LUNES 4	MARTES 5	MIÉRCOLES 6	JUEVES 7	VIERNES 8	SÁBADO 9
TODOS	Dani Alba G Ana Ripa Carmen E Pablo A	Pilar Montesinos Iciar Elena L Dani	Jesus Andrea R Alicia Raquel C	África Clara Claudia G María Camarero	Victor Irene Marta R David	Sara C Ana R Claudia G Lucia	Leticia Delia Sara D Ana P
DOMINGO 10	LUNES 11	MARTES 12	MIÉRCOLES 13	JUEVES 14	VIERNES 15	SÁBADO 16	

Berta O Ruth Alba F Sofia V Raquel A	MONITORES NIDIANOS	MONITORES MAYORES	MONITORES JÓVENES	Juan C Pilar Martínez Luis Javier Vicente	TODOS	TODOS	
--	-------------------------------	------------------------------	------------------------------	--	--------------	--------------	--

FREGAR Y DESAYUNOS:

SÁBADO 2	DOMINGO 3	LUNES 4	MARTES 5	MIÉRCOLES 6	JUEVES 7	VIERNES 8	SÁBADO 9
	NIDIANOS	JÓVENES	MAYORES	NIDIANOS	MAYORES	JÓVENES	Raquel A Delia Alba F Pilar Martínez Ana P
DOMINGO 10	LUNES 11	MARTES 12	MIÉRCOLES 13	JUEVES 14	VIERNES 15	SÁBADO 16	
Berta O Carlos M Sara D Sofia G	JÓVENES	NIDIANOS	MAYORES	COCINA	ACAMPADOS JÓVENES	COCINA	

SERVICIO DE MONITORES

Material excursiones: Alicia, David, Delia e Iciar C

Botiquín: Elena, Marta Ripa y Raquel

Dinero: Ana Ripa, Pilar Martinez y Juan Huerta

Móviles: Sara C, Juan Callejas y Ana Latorre

MONITORES Y GRUPOS

GRUPO 1: Raquel, Sara e Iciar

- Hugo Gil
- Raquel Roy
- Cristian Moreno
- Raquel Huerta
- Sergio G

GRUPO 2: Marta R y Ana Latorre

- David Per
- Ana Artiaga
- Jaime Herguido
- Valeria López
- Iván López
- Lucia Arteaga

GRUPO 3: Ana Ripa y Pilar M

- Victor Colás
- Lucia García
- Gabriel Guillen
- Aitana Mejias
- Laura Moreno
- Juan Antonio

Grupo 4: Elena, Juan C y Alicia

- José Aliaga
- Ana Garcia
- Lucas Garcia
- Alba Huerta
- Oscar Jimenez
- Lucia Garcia

Grupo 5: Delia, David y Juan H

- Jaime Aliaga
- Diego Gracia
- Alfonso Perez
- Guillermo Vallejo
- Pilar Tabuenca
- Laura Latorre

SÁBADO 2

13:00 LLEGADA

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: MONTAR TIENDAS**

18:30 MERIENDA

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: AMIGO INVISIBLE**

00:00 DORMIR



CAMPAMENTOS 2024

TURNO DE JOVENES

FECHA : 3 de Agosto

LUGAR: Zona de Jóvenes

DURACION: 2h

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

AMIGO INVISIBLE

RESPONSABLE:

todos

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

todos

OBJETIVOS:

- Potenciar el compañerismo
- Desarrollar la cooperación
- Respetar al compañero
- Sentir emociones fuertes

MATERIALES E INSTALACIONES:

Folios, bolis, vasos de plástico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- AMIGO INVISIBLE:

Es un juego muy popular en el que un grupo de personas se hacen regalos. Todo el mundo recibe su regalo, pero sin saber quién se lo hizo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Las normas del juego son muy sencillas:

1. Se hace un sorteo entre todos los participantes.
2. A cada uno de los jugadores le tocará en suerte otro, al que tendrá que comprar un regalo.
3. Cuando llegue el día de entregar los regalos, se juntan todos de manera que no se sepa quién trajo cada uno. Cada regalo llevará escrito el nombre de su destinatario.
4. Luego, cada jugador irá abriendo el que lleve su nombre y tendrá que adivinar quién se lo compró, quién es **su amigo invisible**.

DOMINGO 3

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15 **ACTIVIDAD: Estrellas de Hollywood**

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: JUEGO DE TRONOS**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: SOLEASK TV (MARVEL)**

00:00 DORMIR



FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO MAYORES

FECHA : 3/8/2025

LUGAR: Comedor

DURACION: 1h/1h 30min

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Estrellas de hollywood

RESPONSABLES

Todos

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

Iciar

OBJETIVOS

- Fomentar el trabajo en equipo.
- Pasar un buen rato.

MATERIAL

- 5 círculos de cartón piedra.
- Pintura, pinceles, rotuladores...

DESARROLLO ACTIVIDAD

Por grupos, en un cartón piedra circular (que simula una estrella del paseo de la fama), cada grupo tiene que crear una estrella que representa a su grupo.

Cada estrella debe incluir:

- Un nombre de grupo.
- Un símbolo o logo de grupo.

Más tarde harán una presentación de su estrella por grupos, explicando porqué merecen una estrella en el paseo de la fama de Hollywood.



FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO MAYORES

FECHA : 03 /08/2025

LUGAR: Comedor/Pradera

DURACIÓN: 1:30 - 2h

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

JUEGO DE TRONOS

RESPONSABLE:

- David

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

Todos

OBJETIVOS:

- Fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo.
- Pasar un rato agradable y divertido.

MATERIALES E INSTALACIONES:

- Silla pintada de plateado (trono de hierro)
- Cartón (mucho y grande)
- Cartulinas blancas negras y de colores
- Pegamento barra y Supertite
- Cuerda pita
- Tijeras
- Rotuladores
- Pinturas
- Esponjas
- Plantillas con escudos de las casas
- Objetos decorativos
- Gomaeva
- Celofán

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad consta de dos partes:

- Diseño y creación de los estandartes de cada casa.
- Juego en búsqueda del tesoro para hacerse con el trono de hierro.

Al comienzo de la actividad los monitores entregarán a cada grupo un sobre con la casa a la que pertenecen, el lugar donde residen y el lema de esa casa (el cual deberán recitar todos al unísono cuando se les pregunte):

- Stark (*Se acerca el invierno*) - Invernalía
- Targaryen (*Fuego y sangre*) - Rocadragón
- Lannister (*Un lannister siempre paga sus deudas*) - Roca Casterly
- Baratheon (*Nuestra es la furia*) - Bastión de tormentas
- Greyjoy (*Nosotros no sembramos*) - Las islas del hierro

Creación de estandartes: Cada grupo recibirá los materiales necesarios (plantilla escudo de la casa, cartón, tijeras, pinturas...) y tendrá que crear el estandarte de su casa con su escudo y su lema. Además tendrán que elaborar un escrito presentándose a cada uno de los integrantes de la casa.



Búsqueda del tesoro: El Rey Loco Aerys II Targaryen, el segundo de su nombre, rey de los Ándalos y de los primeros hombres, señor de los Siete Reinos y Protector del Reino está pasando sus últimos momentos en este mundo y antes de partir ha revelado secretos acerca de la ubicación valiosos objetos que escondió por todo Poniente años atrás. El Señor de la casa que encuentre un mayor número de esos objetos, será proclamado Señor de los Siete Reinos y podrá ocupar el trono de hierro.

Estos objetos se encuentran dispersos por cada una de las regiones que aparecen en el mapa y a cada casa se le dará las pistas de cuáles son esos objetos y donde pueden estar pero no se dirá explícitamente. A continuación se dividen los objetos por regiones junto con las pistas:

Invernalicia

Objeto 1: Una bufanda

Pista: "Aunque el invierno nunca llega tarde, hay algo que siempre te abrigará, incluso cuando el viento ruge más fuerte."

Objeto 2: Una linterna

Pista: "Cuando el sol se oculta y la oscuridad se adueña de la tierra, siempre hay algo que te guiará."

Objeto 3: Un guante

Pista: "El frío puede ser mortal, pero en la nieve se necesita protección para las manos."

Objeto 4: Una taza

Pista: "En la casa de los lobos, nada mejor que una bebida caliente para soportar el hielo."

Bastión de Tormentas**Objeto 5: Un impermeable o capa ligera**

Pista: "Cuando las tormentas se desatan, un buen abrigo es lo que te mantiene seco."

Objeto 6: Un sombrero de ala ancha o gorra

Pista: "En Bastión de Tormentas, el viento nunca te da tregua. Un buen sombrero puede ser tu mejor defensa."

Objeto 7: Un cuaderno y bolígrafo

Pista: "Las tormentas traen historias que sólo los sabios pueden contar. Escribe bien las aventuras que presencias."

Objeto 8: Una cantimplora

Pista: "Las tormentas pueden traer lluvia, pero el mejor refresco siempre viene de las reservas."

Rocadragón**Objeto 9: Una piedra pequeña (decorativa o con forma interesante)**

Pista: "En Rocadragón, las piedras se encuentran por doquier. Encuentra la más brillante, y sabrás que el poder de la montaña sigue vivo."

Objeto 10: Un trozo de cuerda (para atar o amarrar objetos)

Pista: "Ni los dragones podían volar sin el apoyo de algo que los atara a la tierra."

Objeto 11: Unas llaves

Pista: "Cuando el viento ruge sobre Rocadragón, no olvides la esencia de la roca. Las llaves de los secretos son pequeñas."

Objeto 12: Una pequeña mochila

Pista: "La carga es ligera, pero en Rocadragón todo lo que guardes será valioso. Lleva contigo lo necesario."

Roca Casterly

Objeto 13: Un reloj de pulsera simple

Pista: "El tiempo en Roca Casterly es oro, pero recuerda que incluso el oro puede ser una trampa."

Objeto 14: Un espejo pequeño

Pista: "La verdad puede ser reflejada en el cristal, pero no siempre será lo que esperas."

Objeto 15: Un pañuelo

Pista: "En las cortes de los Lannister, todo lo que se usa es de calidad. El pañuelo representa la elegancia y la astucia."

Objeto 16: Una cartera (puede ser vacía o con algo pequeño dentro)

Pista: "La riqueza se mide por lo que llevas en tu bolsillo. Pero recuerda, lo más valioso a menudo está oculto."

Las Islas del Hierro

Objeto 17: Chancas

Pista: "Cuando el océano te llama, no hay mejor forma de caminar sobre sus aguas que con algo que te mantenga ligero y ágil."

Objeto 18: Una fruta (por ejemplo, una naranja o manzana)

Pista: "Aunque el mar ofrece muchos tesoros, a veces lo más valioso se encuentra en la tierra, donde la fruta crece, aunque siempre puede ser arrastrada por las olas."

Objeto 19: Cartas

Pista: "En las islas, las cartas se juegan en la oscuridad de la taberna, pero los hombres del hierro siempre tienen una carta en la manga cuando el mar está en su contra."

Objeto 20: Brújula

Pista: "Aunque las olas puedan cambiar su curso, aquellos que siguen el norte siempre encontrarán su camino."

La casa que consiga más objetos podrá ocupar el Trono de Hierro y se le dará una recompensa (desayuno Ibérico).



FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO MAYORES

FECHA : /08/2025

LUGAR: San Juan de Plan

DURACIÓN: 1h

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

JUEGOS TELEVISIVOS "SOLEASK TV"

RESPONSABLE:

ELENA

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

Todos

OBJETIVOS: Mejorar la compañía del grupo, divertirse, respetarse los unos a los otros, conseguir el mayor número de puntos

MATERIALES E INSTALACIONES:

Rosco, canciones de películas marvel, folios y bolis

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Durante la actividad se van a realizar varios juegos televisivos basados en las preguntas y respuestas, de esta forma escogeremos varias pruebas de diferentes programas de televisión para crear el SoleAsk TV, además se relacionarán todas las preguntas a las típicas películas de MARVEL

1ª PRUEBA: del típico programa QUIERO SER MILLONARIO, los acampados deberán resolver 10 preguntas en el menor tiempo posible. Las preguntas tendrán opción A,B,C

2ªPRUEBA: Sacada de PASAPALABRA deberán intentar descubrir a través de segundos de canciones la película que hace referencia. Comenzará con 5seg de canción, luego se les dará una pista proponiendo el título de la película pero con sinónimos...etc.

3ªPRUEBA: CADA SABIO CON SU TEMA de Saber y ganar. Los acampados deberán elegir el tema con el que se les harán las preguntas sobre esa película Marvel en un determinado tiempo.

4ªPRUEBA: COMIENZA POR..., Se les dará a los acampados un tema Marvel puede ser una película un personaje y deberán decir palabras relacionadas que comiencen por una letra del abecedario SIN PODER REPETIRSE.

5ªPRUEBA: EL ROSCO: Se les realizarán diferentes preguntas a los acampados sobre Marvel y deberán responder con la letra del abecedario que les toque.

LUNES 4

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15 **ACTIVIDAD: EL MUSICAL**

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: EL MUSICAL**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: FUROR A LO HIGH SCHOOL MUSICAL**

00:00 DORMIR

ACTIVIDAD MAÑANA Y TARDE

	FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO MAYORES	
FECHA : 04/08/2025 LUGAR: San Juan de Plan DURACIÓN: 1h	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL MUSICAL	
RESPONSABLE: TODOS	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: Todos	
OBJETIVOS: Mejorar la compañía del grupo, divertirse, respetarse los unos a los otros, conseguir el mayor número de puntos		
MATERIALES E INSTALACIONES: Altavoz, disfraces, folios y bolis		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Durante esta actividad los acampados representarán parte de un musical que ellos elijan. Deberán meterse en el papel y utilizar disfraces. Tendrán la mañana para prepararse y realizarán el espectáculo por la tarde. Posibles musicales: Mamma Mia, Camp Rock, Grease, The greatest Showman, La La Land, Aladín, El rey León, Teen Beach Movie... Los integrantes que haya en el campamento elegirán al mejor grupo de teatro musical. lo		



FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO MAYORES

FECHA : 4/08/2025
LUGAR: San Juan de Plan
DURACIÓN: 1h

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

FUROR A LO HIGH SCHOOL MUSICAL

RESPONSABLE:
ELENA

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:
Todos

OBJETIVOS: Mejorar la compañía del grupo, divertirse, respetarse los unos a los otros, conseguir el mayor número de puntos

MATERIALES E INSTALACIONES:

Altavoz, folios y bolis, algo que haga ruido (juguetes de perro)

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Durante esta actividad los acampados competirán siguiendo las pruebas y normas del mítico programa de canto FUROR:

1ªPRUEBA: LA CANCIÓN ESCONDIDA: Los acampados escucharán la mezcla de varias canciones de las películas de HSM y deberán decir cuántas canciones y cuáles hay en la mezcla.

2ªPRUEBA: ADIVINA LA CANCIÓN: Haremos sonar una canción de HSM durante pocos segundos y los acampados deberán responder qué canción es. También se valdrá que canten la canción o digan si HSM1,2,3

3ªPRUEBA: EL DICCIONARIO MUSICAL: Les daremos una palabra y deberán cantar una canción de la película que contenga esa palabra.

4ªPRUEBA: FRASES DE LA PELÍCULA: Diremos típicas frases de las diferentes películas y deberán decir qué personaje y en qué película sale la mítica frase.

5ªPRUEBA: IMITACIÓN EXPRESS: Los acampados deberán imitar con mímica a un personaje de las películas HSM y sus compañeros de equipo deberán averiguar de qué personaje se trata.

6ªPRUEBA: KARAOKE FINAL: Cada equipo elegirá a 2 integrantes que tendrán que representar de la mejor manera posible una de las míticas canciones de HSM.

MARTES 5

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15 **ACTIVIDAD: IMPROVISACIÓN**

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: RÍO DE PATITO FEO**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: (HARRY POTTER)**

00:00 DORMIR

	FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO MAYORES	
FECHA : 5/8/2025 LUGAR: Comedor DURACION: MAÑANA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Improvisación	
RESPONSABLES Todos	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: Iciar	
OBJETIVOS • Trabajo en equipo • Desarrollar habilidades de comunicación.		
MATERIAL		
DESARROLLO ACTIVIDAD Se les dará un papel con una situación específica que deben representar. Podrá ser en parejas, tríos o grupos según las escenas.		

	FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO DE MAYORES	
FECHA : 5 de Agosto LUGAR: Todo el campamento DURACIÓN: NOCHE	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGO DE PISTAS HARRY POTTER	
RESPONSABLE: Alicia y Marta	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: Todos	
OBJETIVOS: ● Potenciar el compañerismo ● Desarrollar la cooperación ● Respetar al compañero ● Sentir emociones fuertes		
MATERIALES E INSTALACIONES: folios, sobres, rotuladores		

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

A cada grupo se le asigna una casa de Harry Potter.

- 1- Gryffindor
- 2-Slytherin
- 3-ravenclaw
- 4-Hufflepuf
- 5-Solvanteur

Se trata de un juego de pistas en el que cada grupo seguirá un recorrido diferente y se deberá dirigir al sitio siguiente mediante una adivinanza.

En cada lugar habrá escondido un sobre con la imagen de la casa a la que pertenecen y tendrán que encontrarlo y superar la prueba o resolver la adivinanza que contenga, para ello deberán volver al comedor para que los monitores les demos el visto bueno de que han superado la prueba y darles la adivinanza para dirigirse al siguiente lugar.

La casa ganadora será la primera que consiga terminar el recorrido

RECORRIDO:

Cocina, baños, niños , almacén, mayores

Cada grupo empieza:

- 1- cocina
- 2-baños
- 3-niños
- 4-almacén
- 5-mayores

ADIVINANZAS PARA QUE VAYAN A CADA SITIO:

BAÑOS : Donde el agua está para lavar,
y los espejos te pueden mirar,
allí debes ir sin dudar,
que la pista te va a esperar.

COCINA: Donde se preparan los manjares,
pero afuera debes mirar,
allí te espera sin tardar
la pista que te hará avanzar.

MAYORES: Donde duermen los que ya son mayores,
bajo el cielo y luces brillantes.
Busca entre las tiendas sin tardar,
la pista allí te va a esperar.

NIDIANOS: Donde empiezan a aprender a volar,
los más jóvenes van a descansar.
Entre risas y juegos sin fin,
tu próxima pista está allí, por fin.

ALMACEN: Donde se guardan cosas sin hablar,
alrededor debes investigar.
Busca bien con atención,
la pista está en esa región.

PRUEBAS A REALIZAR EN CADA SITIO:

BAÑOS: A uno del grupo se le dice un personaje de harry potter y con mímica o diciendo una frase característica del personaje el resto del grupo deben adivinar de quién se trata.

COCINA: El grupo se toma de las manos enredadamente y, sin soltarse, deben desenredarse formando un círculo. /

/ Observar una bandeja con objetos por 30 segundos (o una folio con dibujos) y luego decir cuántos recuerdan correctamente.

MAYORES: Encontrar objetos ocultos en una zona delimitada del turno de mayores.

Habrán un total de 8 objetos escondidos y solo 4 serán los válidos, deben adivinar cuáles según algún patrón o si están relacionados... como les diga el monitor de la posta.

NIDIANOS: Resolver un acertijo mágico.

“No tengo alas pero puedo volar,
me ves en el cielo si sabes mirar.”

(Respuesta: una escoba voladora / estrella).

Tienen X intentos.

/

Preguntas del campamento o temas divertidos. Si aciertan avanzan, si fallan hacen un reto.

ALMACÉN: Adivinar a ciegas, solo tocando, ingredientes “mágicos” (espaguetis, gelatina, uvas..) salen de uno en uno a adivinar un total de 5

MIÉRCOLES 6

7:30 LEVANTADA

8:00 DESAYUNO

8:30 EXCURSIÓN IBÓN DE PLAN

14:00 COMIDA

20:30 CENA

22:30 ACTIVIDAD: RELAJACIÓN 1

00:00 DORMIR



FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025

TURNOS DE MAYORES

FECHA : 6 de Agosto

LUGAR: Zona mayores

DURACIÓN: 1h

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Relajación 1

RESPONSABLE:

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

Todos

OBJETIVOS:

- Potenciar el compañerismo
- Desarrollar la cooperación
- Respetar al compañero
- Sentir emociones fuertes

MATERIALES E INSTALACIONES:

Tiendas, Sacos...NADA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Respira lentamente por la nariz. Nota cómo se te hincha la barriga cuando entra el aire y cómo se deshinchas cuando lo sueltas por la nariz. [pausa]

Imagínate que estás en una playa de arena blanca y suave. El mar tiene un color azul intenso. El sol lo llena todo de luz y con sus rayos dorados te calienta la piel.

Te sientas en la arena para escuchar el ruido de las olas que vienen y van... Este sonido te relaja y te llena de tranquilidad. Coge aire lentamente por la nariz: ¡cómo huele a mar!

Siente cómo se te llenan los pulmones de ese olor. Lentamente, suelta el aire por la nariz. Fíjate en las olas que vienen y van, se mueven al mismo ritmo que tus pulmones cuando respiramos. Coge aire... y suéltalo...

Se acerca una ola que empieza a crecer. Coge aire por la nariz y nota los pulmones hinchándose con fuerza. Poco a poco van creciendo... Mira cómo se deshace la ola en la arena mientras sueltas lentamente el aire por la nariz.

Ves otra ola que viene de lejos. Coge aire por la nariz y respira con la ola. Ella va creciendo como tus pulmones, poco a poco. Suelta el aire por la nariz y escucha el sonido que hace... Es como el sonido de la ola cuando se deshace en la arena de la playa.

[pausa]

Sientes un calor agradable en la piel. Hay algunas gaviotas jugando alegres mientras vuelan en el cielo azul. Después de respirar con las olas te sientes muy bien. Notas tu cuerpo más ligero y con más energía. Esta playa es tuya y puedes volver cuando quieras.

Con una gran sonrisa en los labios, te despidas de las olas, el sol, la arena, las gaviotas y todo tu mar tan especial.

[pausa]

Poco a poco, empieza a mover los pies..., las manos... (<<<>>>) Ahora ya puedes abrir los ojos.

JUEVES 7

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15 **ACTIVIDAD: GYMkana MINIONS**

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: JUEGOS DE AGUA**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: SILBATOS**

00:00 DORMIR



FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025

TURNO DE MAYORES

FECHA : 7 de Agosto

LUGAR: Todo el campamento

DURACIÓN: 1h-1h 30'

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

GYMKANA MINIONS

RESPONSABLE:

Ana y Marta

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

Todos

OBJETIVOS:

- Potenciar el compañerismo
- Desarrollar la cooperación
- Respetar al compañero
- Sentir emociones fuertes

MATERIALES E INSTALACIONES:

30 bolsas de basura amarillas, pintura de cara amarilla y negra, celo, cartulinas y folios y tijeras

DESARROLLO:

La actividad se trata de una gymkana en la que habrá que realizar un recorrido superando diferentes postas por grupos.

Los monitores irán disfrazados de minions.

POSTA 1: con un tiempo limitado y diferentes materiales (bolsas de basura amarillas, pintura amarilla, celo, cartulina, tijeras) el grupo deberá disfrazarse lo más parecido posible a los minions

POSTA 2: se le dice una canción a una persona del grupo y solo cantando las vocales el resto deberá adivinarla.

POSTA 3: carrera de sacos con bolsa de basura grande

POSTA 4: Se les da unas tarjetas con las palabras de tres refranes conocidos, ellos deben ordenarlas correctamente.

-En casa de herrero, cuchara de palo

-Más vale pájaro en mano que cientos volando

-No por mucho madruga, amanece más temprano.

POSTA 5: el grupo se pone en círculo y deben darse las manos con los brazos cruzados, deben deshacer el nudo.



FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025

TURNOS DE MAYORES

FECHA : 7 de Agosto

LUGAR: Todo el campamento

DURACIÓN: 1h-1h 30'

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

JUEGOS DE AGUA

RESPONSABLE:

Sara y Ana

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

Todos

OBJETIVOS:

- Potenciar el compañerismo
- Desarrollar la cooperación
- Respetar al compañero
- Divertirse con el agua

MATERIALES E INSTALACIONES:

-Pozasetas
-Globos de agua
-Papel de color
-Lona azul
-Bancos
-Jarras
-Pistolas de agua
-Tela grande

DESARROLLO:

1º JUEGO: CIRCUITO DE OBSTÁCULOS → RESCATANDO A NEMO

Cada grupo hace una fila y el primero de cada grupo tiene que realizar el circuito con un vaso (decorado como si fuese nemo) agarrado con la boca y lleno de agua, de manera que tiene que llegar al final, donde habrá una pozaleta, con la mayor cantidad de agua que pueda. Así sucesivamente, haciendo relevos, hasta llenar la pozaleta.

Obstáculos: bancos y que pasen por debajo, los salten y tengan que pasar por encima mientras intentan que se caiga, la lona azul...

2º JUEGO → TOCADO O HUNDIDO (BARCOS)

Hay dos terrenos de juego, uno enfrente del otro y se dividen con una lona, que impide que el otro grupo les vea.

Todos los jugadores menos uno, se tienen que tumbar, horizontalmente o verticalmente, simulando los barcos. El restante, con globos de agua se tiene que colocar en su campo y lanzando globos de agua tiene que intentar darle a los contrincantes. Al que le explote un globo queda eliminado y puede darle señales a su compañero diciendo: tocado o hundido. Quien hunda antes a su enemigo, gana.

3º JUEGO → PASAR AGUA

Cada grupo se tiene que poner en una fila de espaldas a sus compañeros. El primero tiene una pozaleta llena de agua y el segundo la tiene vacía, tiene que pasar el agua de adelante hacia atrás, con las pozaletas por encima de la cabeza, pasando el agua por encima. La pozaleta del primero pasa a la tercera persona de la fila... así hasta donde se marque el final. Tienen que llegar todos los equipos hasta el final y quien haya conseguido llegar al final con más agua, gana.

4º JUEGO → POZALETAS ARRIBA

Un grupo se tiene que colocar echados y con las piernas arriba, de manera que encima de los pies se colocará una pozaleta con agua. Se tiene que cronometrar.

Se irán haciendo una serie de preguntas, quien falle quitara un pie de la pozaleta.

Quien aguante más sin que se le caiga la pozaleta gana.

PREGUNTAS

1. ¿Cómo se llama el mago de gafas en Hogwarts? → **Harry Potter**
2. ¿Quién es el mejor amigo de Woody en *Toy Story*? → **Buzz Lightyear**
3. ¿Qué princesa Disney tiene un camaleón como mascota? → **Rapunzel**
4. ¿Qué película tiene a un pez llamado Nemo? → **Buscando a Nemo**
5. ¿Qué personaje de Marvel dice "Yo soy Iron Man"? → **Tony Stark**
6. ¿En qué país se desarrolla *Coco*? → **México**
7. ¿Qué personaje de Star Wars es verde y pequeño con orejas puntiagudas? → **Yoda**
8. ¿Cuál es la capital de España? → **Madrid**
9. ¿Qué país tiene forma de bota? → **Italia**

10. ¿Cuál es el océano más grande del mundo? → **Pacífico**
11. ¿Qué país tiene más población? → **China**
12. ¿Dónde está la Torre Eiffel? → **París, Francia**
13. ¿Cuál es el río más largo del mundo? → **Amazonas**
14. ¿Qué país está al norte de México? → **Estados Unidos**
15. ¿En qué continente está Egipto? → **África**
16. ¿Cuál es el país más pequeño del mundo? → **El Vaticano**
17. ¿Qué pesa más: 1 kg de plomo o 1 kg de plumas? → **Pesan lo mismo**
18. Si tienes 4 manzanas y das 2, ¿cuántas te quedan? → **2**
19. ¿Qué se moja mientras seca? → **La toalla**
20. Cuanto más quitas, más grande se vuelve. ¿Qué es? → **Un agujero**
21. ¿Cuál es el mamífero más grande del mundo? → **La ballena azul**
22. ¿Qué animal tiene una trompa muy larga? → **El elefante**
23. ¿Qué animal puede cambiar de color? → **El camaleón**
24. ¿Cómo se llama el proceso con el que las plantas hacen su comida? → **Fotosíntesis**
25. ¿Qué animal tiene más dientes? → **El caracol (algunos tienen miles)**
31. ¿Qué animal es conocido como “rey de la selva”? → **El león**
32. ¿Qué planeta es conocido por sus anillos? → **Saturno**
33. ¿Qué parte del cuerpo humano bombea la sangre? → **El corazón**
34. ¿Qué gas respiramos para vivir? → **Oxígeno**
41. ¿Qué planeta está más cerca del Sol? → **Mercurio**
42. ¿Qué órgano produce insulina? → **El páncreas**
43. ¿Qué significa “www” en una dirección web? → **World Wide Web**
44. ¿En qué país se construyó la Gran Muralla? → **China**
45. ¿Quién descubrió América en 1492? → **Cristóbal Colón**
46. ¿Qué país ha ganado más Copas del Mundo de fútbol? → **Brasil**
47. ¿Qué equipo de fútbol juega en el Camp Nou? → **FC Barcelona**
48. ¿Cuántas patas tiene una araña? → **8**
49. ¿Qué día es Navidad? → **25 de diciembre**
50. ¿Qué color se obtiene mezclando azul y amarillo? → **Verde**
51. ¿Cuántos segundos tiene un minuto? → **60**
52. ¿Qué usamos para medir el tiempo? → **Reloj**

5º JUEGO → PAINBALL

Se separan por grupos y cada uno se pone en papel de un color y se lo pegan al cuerpo, con pistolas, pozaletas... que hay en el campo de juego tiene que intentar mojar el papel de los enemigos, quien último le mojen el papel, gana.



FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025

TURNO DE MAYORES

FECHA : 7 de Agosto

LUGAR: Pabellón

DURACIÓN: 1h-1h 30'

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

SILBATOS

RESPONSABLE:

Pilar

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

Todos

OBJETIVOS:

- Potenciar el compañerismo
- Desarrollar la cooperación
- Respetar al compañero
- Sentir emociones fuertes

MATERIALES E INSTALACIONES:

SILBATOS

DESARROLLO:

Los monitores se esconden por la pradera y de vez en cuando pintarán para guiar a los acampados hasta ellos.

Deberán encontrar y llevarlos al punto de encuentro (comedor).

Cuando tengan a todos monitores habrán ganado el juego.

VIERNES 8

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15 **ACTIVIDAD: TALLER: CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE**

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: ORIENTACIÓN A LO RATATOUILLE**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: JUEGOS VARIADOS Y PIANISTA**

00:00 DORMIR

	FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 ASOCIACIÓN JUVENIL "LA PEÑA"	
FECHA : 8/9/2025 LUGAR: Comedor DURACIÓN: Mañana		NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE
RESPONSABLE: ANA y RAQUEL	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: ANA, RAQUEL	
OBJETIVOS: Desarrollar el trabajo en equipo Fortalecer la competencia sana Pasar un buen rato Fomentar las habilidades culinarias		
MATERIALES E INSTALACIONES: Comedor y Cocina Brochetas de fruta y chocolate - Fruta varía - 2 tabletas chocolate negro para derretir - 1 tableta chocolate blanco para derretir - Palillos largos (50) Tarta de galletas y chocolate - 1 paquete Galletas cuadradas "TOSTADAS" - Leche - 1 tetrabrik de chocolate de taza - 1 Molde Chupa-chups dulces - 2 paquete de magdalenas - Nocilla - Virutas de colores - Palillos largos (50) Tarta de obleas - 1 paquete de obleas redondas del mercadona - Nocilla - Crema lotus - 1 paquete de lacasitos Rocas de chocolate. - 3 tabletas de chocolate negro para derretir. - Cereales cornflakes - almendras/ nueces		

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Recetas:

BROCHETAS DE FRUTA Y CHOCOLATE:

1. Cortamos la fruta en trozos.
2. La ponemos en palos de madera
3. Derretimos el chocolate y lo ponemos por encima
4. A decorar

TARTA DE LA ABUELA

1. Mojamos las galletas en leche, las colocamos en la base, ponemos una base de chocolate a la taza así varias veces y decoramos

CHUPACHUPS DULCES

Escachamos las magdalenas, las mezclamos con nocilla y les damos forma de bolita. Derretimos chocolate y las untamos con el y a decorar.

TARTA DE OBLEAS

se colocan obleas y una capa de nocilla en medio y así varias veces, a decorar.

ROCAS DE CHOCOLATE.

Derretimos chocolate. Lo mezclamos con frutos secos y cereales y enfriamos en la nevera.

	FICHA ACTIVIDAD DE CAMPAMENTOS 2025 TURNOS MAYORES	
FECHA : 08/08/2023 LUGAR: PRADERA DURACIÓN: TARDE	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EN BUSCA DE RATATOUILLE	
RESPONSABLES ELENA	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: TODOS	
OBJETIVOS: conocer la pradera, encontrar los objetos, trabajar en equipo, respetarse los unos a los otros, respetar las normas del turno y del juego		
MATERIAL FOTOS, FOLIOS, BOLIS/ROTULADORES		
DESARROLLO ACTIVIDAD Cada grupo tendrá que desarrollar su propio mapa del campamento a partir de la leyenda que se les proporcionará, es decir, cómo dibujar las tiendas, pabellones y todos los objetos relevantes para el desarrollo completo de la actividad. Una vez que tengan el mapa dibujado correctamente, tendrán que ir en busca de una serie de objetos e indicar su posición en el mapa. Además, tendrán que apuntar qué objeto han buscado,		

ya que cada objeto está relacionado con una letra o palabra. Para ello se les dirá a cada grupo un objeto que buscar y cuando lo tengan señalado tendrán que volver al monitor para saber el siguiente objeto que buscar.

Cada objeto tendrá una letra asignada que les dará localización exacta del "RATATOUILLE". El primer equipo que consiga llegar hasta el RATATOUILLE conseguirá merendar la receta secreta que está cocinando.

	FICHA ACTIVIDAD DE CAMPAMENTOS 2025 TURNOS MAYORES	
FECHA : 08/08/2025 LUGAR: Pabellón DURACIÓN: 1:30 - 2h	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGOS VARIADOS Y PIANISTA	
RESPONSABLES David	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: TODOS	
OBJETIVOS: - Fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo. - Pasar un rato agradable y divertido.		
MATERIAL Cartulinas de colores, imágenes impresas de películas.		

DESARROLLO ACTIVIDAD

Juegos variados: Se desarrolla por grupos

- El rosco: Se formará un rosco con letras del abecedario recortadas a modo de pasapalabra. Un integrante de cada grupo saldrá por turnos y tendrá que ir completando el rosco en relación con los el tema que le digan los monitores.

Temas: Nombres de películas, refranes, actores/actrices, panes, etc.

- Adivina la película y el año: Cada grupo recibirá una imagen impresa con una captura de un momento de una película. Tendrán un tiempo para intentar adivinar de qué película se trata y en qué año fue lanzada. Para esto último podrán intentarlo dos veces antes de su respuesta final y los monitores les podrán responder si es más antigua que el año que dicen o más reciente. Se pueden aportar pistas si no consiguen acertar (2 rondas). A continuación el juego sigue siendo el mismo pero cambiando las imágenes por frases icónicas de películas (2 rondas)

- **El Padrino (1972)** - *"Le haré una oferta que no podrá rechazar."*
- **Forrest Gump (1994)** - *"La vida es como una caja de bombones, nunca sabes lo que te va a tocar."*
- **El club de la lucha (1999)** - *"La primera regla del club de la lucha es: no se habla sobre el club de la lucha."*
- **Terminator 2: El juicio final (1991)** - *"Hasta la vista, baby."*
- **Titanic (1997)** - *"¡Soy el rey del mundo!"*

- Lo sabe no lo sabe: Como el juego de televisión. Cada grupo recibirá una pregunta y tendrán que decidir a qué monitor (excepto responsable) se la quieren lanzar en función de si debe saberlo o no.

(Preparar preguntas a parte para que los monitores no hagan trampa)

Ganará el equipo que obtenga más puntos en los tres juegos en total.

El pianista

Se trata de un juego para jugar en grupo todos juntos. Nos sentamos en corro y a continuación ponemos nuestra mano izquierda sobre el muslo derecho de nuestra persona de la derecha y lo mismo pero al

contrario con nuestra mano derecha. El piano comienza a sonar y cada vez requerirá ser tocado más rápido para ser unos buenos pianistas. Los pianistas que fallen serán marcados y al final del juego recibirán castigos.

SÁBADO 9

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15 **ACTIVIDAD: MÍMICA**

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: JUEGOS DE TIK TOK**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: VELADA DE MISTERIO**

00:00 DORMIR

	FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2024 ASOCIACIÓN JUVENIL "LA PEÑA"	
FECHA : 9/8/2025 LUGAR: PRADERA DURACIÓN: MAÑANA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: MÍMICA	
RESPONSABLE: ALICIA Y RAQUEL	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: ALICIA, RAQUEL	
OBJETIVOS: Desarrollar el trabajo en equipo Fortalecer la competencia sana Pasar un buen rato		
MATERIALES E INSTALACIONES: Pradera Rotuladores Folios Cartulina de colores		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: La actividad se empezará explicando lo que van a hacer. Se pondrán con sus respectivos grupos y tendrán que buscar por la pradera tres medios folios, cogerán el que corresponda con el número de su grupo (1, 2, 3, 4 o 5). Cada medio folio tendrá un dibujo o una palabra relacionada con la película que les tocará representar. Estas películas son: los minions, spider man, rey león, frozen y star wars. Cuando tengan los tres folios y hayan acertado la película que les toca, tendrán un tiempo para realizar una manualidad relacionada con la película y después pensar cómo representarla al resto de grupos con mímica y que la puedan adivinar. El grupo que más películas adivine gana.		

	FICHA ACTIVIDAD DE CAMPAMENTOS 2025 TURNO MAYORES	
FECHA : 09/08/2025 LUGAR: Pradera DURACIÓN: 1h 30'	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juegos de TikTok	
RESPONSABLES Delia	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: Elena, David, Marta, Ana R, Juan C, Iciar, Juan H, Alicia, Raquel, Pilar, Ana L, Sara C.	
OBJETIVOS: ○ Que los chavales pasen un buen rato. ○ Fomentar el trabajo en equipo. ○ Trabajar la memoria y la agilidad mental.		
MATERIALES - Folios de un color (el que sea) - Globos de agua - Cuerda pita o similar - Pelotas tipo piscina de bolas o similar - Rotuladores varios (10 o así) - Vasos de plástico - Palillos largos tipo brocheta		
DESARROLLO ACTIVIDAD Vamos a jugar a varios juegos vistos en la red social TikTok, los juegos se jugaran por grupos, compitiendo así unos contra otros o juntando a varios grupos si el juego así lo requiere.		

- JUEGO 1: VUELTAS A TODA VELOCIDAD.

Ponemos 6 folios de un color y otros 6 de otro en el suelo. (Los folios serán por un lado de un color y por el otro de otro, también le podemos hacer una cruz o algo por una cara para diferenciar). Sale un participante de cada equipo a intentar dar la vuelta a los folios del color del equipo contrario. De esta manera, transcurrido el tiempo establecido, el equipo que tenga menos folios de su color visibles, ganará. (Porque significa que le ha dado la vuelta a más folios del equipo contrario).

- JUEGO 2: BATALLA DE GLOBOS DE AGUA.

Los chicos se sientan en el suelo, los dividimos en dos grupos.

Se tienen que sentar como unos enfrente de otros pero repartidos por la pradera. Entre ellos ponemos una "columna" de toallas para que no se vean. Cada uno tiene un globo de agua que tiene que tirar intentando darle a algún miembro del otro equipo pero sin saber exactamente dónde están. El equipo que a más contrarios le de con los globos gana.

- JUEGO 3: CAMPO MINADO.

Se hace en el suelo con cuerda pita o similar el recorrido. Los monitores estableceremos el recorrido en una hoja y los chicos tienen que intentar descubrirlo. El equipo en el que más personas consigan completarlo gana.

- JUEGO 4: CARRERA DE BOLAS.

Será como una carrera de relevos pero los chicos tienen que ir desde el lugar donde los monitores les indicarán hasta donde estén sus bolas corriendo, ponerlas entre los pies y volver a su zona inicial. El equipo que antes consiga llevar sus bolas hasta su punto de inicio, gana.

- JUEGO 5: MEMORY ON POINT.

En un folio dibujaremos 8 objetos, cosas. El primer equipo que consiga recrearlo y hacerlo bien, gana.

- JUEGO 6: VASOS VOLADORES.

Por grupos, cada uno con un palillo/brocheta en la boca, se van pasando el vaso enganchándolo con el palillo. El primer grupo que lo consiga, gana.

- JUEGO 7: EL ANIMADOR

Se ponen frente los de un equipo y los de otro, en medio hay una pelota. Un monitor será el animador y los chavales tienen que hacer lo que el animador les diga que puede ser algo como tocarte la cabeza, agacharte, tocarte las rodillas... cuando el animador diga PELOTA ambos tienen que intentar cogerla, el equipo que más haya conseguido coger en total, gana.

	FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 ASOCIACIÓN JUVENIL "LA PEÑA"	
FECHA : 9/09/2025 LUGAR: COMEDOR DURACIÓN: NOCHE	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: MISTERIO EN LA MANSIÓN "LA PEÑA"	
RESPONSABLE: Ana y Raquel	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: ANA y RAQUEL	
OBJETIVOS: Desarrollar el trabajo en equipo Fortalecer la competencia sana Pasar un buen rato		
MATERIALES E INSTALACIONES: Comedor y alrededores Folios y sobres Rotuladores		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El juego consiste en repartir a cada grupo uno de los 5 personajes que hay, el cual uno es un asesino. Se les leerá una información al principio y en las cartas repartidas estará todo sobre los personajes, las coartadas, motivos... Tendrán que buscar pistas por los alrededores e intentar dar con el asesino mediante preguntas a otros grupos y las pistas que vayan encontrando. Una vez concluidas las preguntas tendrán un tiempo para pensar y tener la decisión que dará con el asesino. Por último dirán las conclusiones en alto y se descubrirá al asesino.		

Todos los niños se sientan y el narrador lee una pequeña introducción para poner el contexto de la actividad:

Bienvenidos a la Mansión La Peña. Esta noche se celebraba una elegante cena, la dueña Doña Carmela de Monteluz, había reunido a todos para festejar un acontecimiento importante. Pero la noche se volvió trágica: a las 9:15 pm, el Sr. Ernesto Silva fue encontrado muerto en la biblioteca, víctima de un envenenamiento.

La mansión está cerrada y nadie puede salir. El asesino está entre vosotros. Todos tenéis secretos, coartadas y motivos.

Los personajes son los siguientes:

- Doña Carmela de Monteluz: Elegante y orgullosa, con un secreto amoroso.
- Chef Antonio Salado: Nervioso, sabía del veneno pero no habló.
- Lola Glamour: Chantajeada, con motivo para vengarse.
- Sr. Fabio Gómez: Mayordomo con intención de robar.
- Florencia Romero: Jardinera, testigo de movimientos sospechosos

Cada uno tendrá que conocer la historia de su personaje y meterse en el papel.

Los jugadores buscarán pistas escondidas por los alrededores que les facilitaran la búsqueda del asesino. Podrán tomar notas para no olvidarse de los detalles más importantes.

Una vez encontradas las pistas, empezaran a buscar al asesino mediante preguntas al resto de los personajes para saber sus coartadas, secretos... y dar con el asesino y el motivo.

Por último, los jugadores dicen a quién acusa y con qué motivos y pruebas.

La asesina es Doña Carmela de Monteluz. Ocultaba un romance con Ernesto y fue amenazada con revelar su secreto. En un acto desesperado, envenenó su copa durante el brindis.

DOMINGO 10

8:00 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

10:00 **SALIDA EXCURSIÓN A MARRADETAS**

11:00 ALMUERZO

14:00 COMIDA

20:30 CENA

00:00 DORMIR

LUNES 11

7:30 LEVANTADA

8:00 DESAYUNO

9:00 EXCURSIÓN LAGOS DE BARBARISA

14:00 COMIDA

20:30 CENA

22:30 ACTIVIDAD: MASCARILLAS

00:00 DORMIR

	FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO MAYORES	
FECHA : 11/8/2025 LUGAR: Turno mayores DURACION: 1h/1h 30min	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mascarillas	
RESPONSABLES Todos	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: Todos	
OBJETIVOS • Pasar un rato agradable • Cuidar nuestro cutis		
MATERIAL Mascarillas LOW COST		
DESARROLLO ACTIVIDAD Tras una larga excursión por los montes pirenaicos los acampados y monitores disfrutaremos de una relajante noche con música y limpiaremos nuestro cutis con unas mascarillas faciales.		

MARTES 12

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15
**ACTIVIDAD:
TALLER DE
APERITIVOS.
TORRENTE**

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: DÍA GUARRO SHREK**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: TRIVIAL DE PELIS: ALLÁ TÚ PENA O GLORIA**

00:00 DORMIR



FICHA ACTIVIDAD DE CAMPAMENTOS 2025

TURNO MAYORES

FECHA : 12/08/2025

LUGAR: Comedor

DURACIÓN: 1h 30'

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Taller de cocina: Aperitivos varios.

TORRENTE

RESPONSABLES

Juan y Delia

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

Elena, David, Marta, Ana R, Iciar, Juan H, Alicia, Raquel, Pilar, Ana L, Sara C.

OBJETIVOS:

- Que los chavales pasen un buen rato.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Aprender a preparar deliciosas recetas sin necesidad de cocinar (utilizando la creatividad y pocos recursos).

MATERIAL

- Utensilios básicos de cocina (cuchillos de plástico, cucharas, tablas de cortar, etc.)
- Ingredientes para las recetas:
 - Olivas verdes sin hueso, pepinillos, piparras, cuña de queso, boquerones/anchoas, palillos largos.
 - Fuet, pepinillos, cebolla?, mostaza, mayonesa, aceite, sal, tostadas pan.
 - Taquitos de jamón, queso crema, mayonesa, tostadas pan.

DESARROLLO ACTIVIDAD

1. PREPARACIÓN:

- **División en Equipos:** Cada uno realizara la actividad con su equipo.
- **Estaciones de Trabajo:** Asigna una mesa de trabajo a cada equipo con los utensilios y materiales necesarios.

2. MANOS A LA MASA:

A los grupos se les asignan todas las recetas por lo tanto tienen que elaborarlas para ellos mismos. Las recetas son:

- Gildas
- Tartar de fuet

- Jamón batido

Desarrollo de la Actividad:

1. Introducción (10 minutos):

- Explica brevemente la actividad, enfatizando la importancia de la higiene y seguridad en la cocina.
- Explicamos las recetas a todos los equipos.

2. Preparación (30-40 minutos):

- Cada equipo debe seguir su receta para preparar el plato asignado.
- Los monitores deben supervisar para asegurar que se sigan las instrucciones y que se mantenga la seguridad.

3. Presentación y Degustación (20 minutos):

- Los equipos presentan sus platos terminados.
- Un jurado (monitores del campamento) evalúa cada plato basado en la presentación. Posteriormente cada grupo puede comerse sus elaboraciones.

Recetas:

- Gildas:

Montar cada pincho empezando con una aceituna verde sin hueso -puede ser rellena o no-. Continuar con una porción de piparra y después la anchoa/boquerón doblada sobre sí misma o cortada y un dadito de queso. Volver a introducir una mitad de piparra y terminar con otra aceituna.

Continuar hasta terminar los pinchos y aliñar al gusto. Por supuesto, también se pueden montar las banderillas con otra disposición de los ingredientes.

- Tartar de fuet:

Pelamos el fuet y lo picamos en dados pequeños.

A continuación, picamos la cebolleta y los pepinillos. Lo ponemos en un bol y mezclamos con la mostaza, la mayonesa y la sal. Mezclamos con el aceite y añadimos el fuet picado.

Mezclamos bien y emplatamos con las tostas de pan.

- Jamón batido:

Se corta el jamon en daditos muy pequeños con el cuchillo o con tijeras.

Por cada cucharada de queso crema se ponen dos cucharadas de mayonesa. Cuando la mayonesa y el queso estén bien mezclados, se añade el jamón. Y ya solo queda montar los canapés sobre el pan elegido.

		FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO MAYORES	
FECHA : 12 /08/2025 LUGAR: San Juan de Plan DURACIÓN: 1h		NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DÍA GUARRO SHREK	
RESPONSABLE: ICIAR Y MARTA		MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: Todos	
OBJETIVOS: Mejorar la compañía del grupo, divertirse, respetarse los unos a los otros, conseguir el mayor número de puntos			
MATERIALES E INSTALACIONES: -1 caja carton - 2 botes de colacao - 3 nata - nocilla - 1 mermelada - 3 botes natillas - virutas de colores - pintura de colores - 1 pozaleta - 30 huevos - 15 zanahorias - 1 paquete globos grandes - hinchador			
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: JUEGO 1: Por grupos una persona se tumba en el suelo y se le echan natillas por encima, el resto del grupo tendrá que conseguir que se quede lo más limpio posible. JUEGO 2: Se rellenan 5 cajas con diferentes cosas/objetos (tacto extraño), sin ver lo que hay dentro de la caja la persona tiene que adivinar lo que es. Si no adivina lo que hay dentro de la caja, un monitor le echará una jarra con pringue por encima.			

JUEGO 3: Por grupos, se tumban en el suelo (en círculo) y levantan con las piernas una pozaleta llena de pringue (pintura, colacao, barro...) se les irán dando instrucciones por ejemplo quitarse los calcetines. Se les cronometrará y el equipo que aguante más con la pozaleta sin caerse gana.

JUEGO 4: Por grupos decoran a un integrante como una tarta, la más original gana.

JUEGO 5: Por parejas deben hacerse un peinado con mezcla de huevo y colacao, el más original gana.

JUEGO 6: Por parejas con una zanahoria en la boca pringada de nocilla (no se puede tocar ni caer) se la tienen que comer y si no se la comen o se cae se les echará una jarra de pringue por encima.

JUEGO 7: la patata caliente, se ponen en fila y se les van haciendo preguntas mientras se va hinchando el globo (con pringue)

-¿Cuál es el planeta más cercano al sol? MERCURIO

-¿Cuántos colores tiene el arcoíris? 7

-¿Qué instrumento tiene teclas blancas y negras? EL PIANO

-¿Qué país tiene forma de bota? ITALIA

-¿Quién escribió el quijote? MIGUEL DE CERVANTES

-¿Cómo se llama el protagonista de la saga escrita por J K Rowling? HARRY POTTER

-¿Quién pintó la mona lisa? LEONARDO DA VINCI

-¿9 x 6? 54

-¿Como se llama el vaquero de Toy Story? WOODY

-¿Quién canta la canción de Thriller? MICHAEL jackson

-¿Qué lengua se habla en brasil? PORTUGUÉS

-¿Cuántos huesos tiene un adulto? 206

JUEGO 8: Por parejas ir lanzando el huevo cada vez más lejos hasta que se explote.

	FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNO DE MAYORES	
FECHA : 12 de Agosto LUGAR: Pabellon DURACIÓN: 1h-1h 30'	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LOS JUEGOS DEL CINE	
RESPONSABLE: Pilar	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: Todos	
OBJETIVOS: ● Potenciar el compañerismo ● Desarrollar la cooperación ● Respetar al compañero ● Sentir emociones fuertes		
MATERIALES E INSTALACIONES: Folios, bolis y varias cajas		

DESARROLLO:

1. ¿QUIÉN ES QUIÉN? - Versión Hollywood

Cada grupo escribirá en papeles nombres de personajes famosos de películas (Harry Potter, Elsa, Iron Man, etc.). Un jugador por ronda se colocará el papel en la frente sin verlo, y deberá adivinar quién es haciendo preguntas cerradas (sí/no). El objetivo es adivinarlo en menor tiempo que los otros grupos.

2. MÍMICA DE PELÍCULA

Se entregarán a cada grupo títulos de películas conocidas o escenas famosas (por ejemplo, "Titanic", "Star Wars", "Mi villano favorito") y deberán representarlas con mímica. Gana el grupo que más títulos adivine correctamente en menos de 1 minuto.

Harry Potter – Escena lanzando hechizos con varita.

Frozen – Elsa construyendo su castillo de hielo mientras canta “¡Libre soy!”.

Spiderman – Lanzando telarañas y trepando paredes.

Minions – Haciendo sonidos graciosos y comiendo bananas.

Piratas del Caribe – Jack Sparrow caminando borracho y usando una espada.

Los Increíbles – Dash corriendo súper rápido o Elastigirl estirándose.

Shrek – Burro molestando a Shrek o escena de "¿puedo quedarme?".

Buscando a Nemo – Dory hablando con las ballenas o nadando perdida.

Charlie y la fábrica de chocolate – Willy Wonka entregando chocolates mágicos.

Toy Story – Buzz Lightyear diciendo "¡al infinito y más allá!" y volando.

Hotel Transylvania – Drácula hipnotizando o huyendo de humanos.

Intensamente – Alegría y Tristeza discutiendo dentro de la mente.

Kung Fu Panda – Po intentando hacer kung-fu sin éxito.

Luca – Luca transformándose de monstruo marino a humano.

Zootrópolis – El perezoso Flash atendiendo muy lentamente en la oficina.

3. PALABRAS PROHIBIDAS

Cada grupo recibe un papel con una película escrita arriba (ej.: "Buscando a Nemo") y 3 o 4 palabras prohibidas (ej.: "pez", "mar", "padre"). Tendrán que describir la película sin decir las palabras prohibidas. El grupo que más películas acierte en el menor tiempo posible gana.

Los Juegos del Hambre: arco, distrito, sinsajo, juegos

Avengers: Endgame: guante, chasquido, vengadores, piedras

Guardianes de la Galaxia: árbol, Yo soy, ramas, pequeño

Star Wars: maestro, fuerza, verde, pequeño

Jurassic World: reptil, prehistoria, T-Rex, huevo

Wonder Woman: amazona, superhéroe, espada, isla

El Señor de los Anillos: oro, poder, Frodo, Sauron

Black Panther: país, tecnología, África, rey

Crepúsculo: sangre, colmillos, crepúsculo, noche

Stranger Things: monstruo, oscuro, Otra Dimensión, Eleven
El Laberinto (Maze Runner): muro, correr, salida, Thomas
Encanto: mágica, familia, paredes, habla
The Marvels: espacio, poderes, superhéroe, luz
Alicia en el País de las Maravillas: té, loco, sombrero, fiesta
El Gran Showman: espectáculo, animales, carpa, payaso
A través de mi ventana: amor, vecino, Raquel, Axel
Spiderman: No Way Home: Peter, telaraña, universos, Doctor Strange
Barbie: rosa, muñeca, Ken, mundo
It: payaso, globos, miedo, Derry
Wednesday: negro, Addams, baile, escuela
Transformers: robots, autos, Optimus, Megatron
Divergente: Tris, facciones, valientes, pruebas
El Corredor del Laberinto: laberinto, correr, Thomas, muros
Titanic: barco, iceberg, Rose, Jack
Ready Player One: videojuego, realidad virtual, Oasis, avatar

4. LA CAJA DE LOS OSCARS

La caja estará decorada como si fuera de palomitas o una caja de premios. Dentro hay retos relacionados con el cine:

Imitar una escena de una película

Cantar una canción de una banda sonora

Hacer una crítica rápida de una película inventada

Actuar como un personaje famoso por 30 segundos

La caja se pasará con música de películas. Cuando pare la música, quien la tenga deberá sacar un papel y cumplir el reto.

Imitar a Jack diciendo "¡Soy el rey del mundo!" (Titanic)

Hacer una escena dramática como si estuvieras en una telenovela

Actuar como si fueras Hulk enfadado

Cantar una parte de "Let It Go" como Elsa

Caminar como un zombie de película

Hacer una escena de acción como en Misión Imposible

Representar una pelea épica en cámara lenta

Hablar como si fueras Darth Vader

Reaccionar como si acabaras de ganar un Oscar

Hacer una escena en cámara rápida como si fueras Flash

Hacer una escena de miedo como en una película de terror

Representar una escena romántica exagerada

Hacer como que entrevistas a una estrella de cine

Imitar a un personaje animado (a elección del grupo)

Crear una escena de suspenso sin decir ninguna palabra

MIÉRCOLES 13

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15
ACTIVIDAD:
Taller “Poesía en
piedra”. Los
picapiedra

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: JURASSIC PARK**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD:**

00:00 DORMIR



FICHA ACTIVIDAD DE CAMPAMENTOS 2025

TURNOS MAYORES

FECHA : 13/08/2025

LUGAR: Comedor

DURACIÓN: 1h 30'

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Taller "Poesía en piedra"

LOS PICAPIEDRA

RESPONSABLES

Delia

MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD:

Elena, David, Marta, Ana R, Juan C, Iciar, Juan H, Alicia, Raquel, Pilar, Ana L, Sara C.

OBJETIVOS:

- Que los chavales pasen un buen rato.
- Trabajar la creatividad.

MATERIAL

- Un cartón tamaño A4 para cada uno
- Pintura gris, negra y blanca
- Piedras (que cogemos del río)
- Pegamento poderoso
- Rotuladores finos (sobre todo negros)

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Lo primero que haremos será explicar a los chicos en que va a consistir la actividad para que vayan pensando que tipo de "cuadro" quieren hacer y poder buscar unas piedras adecuadas.

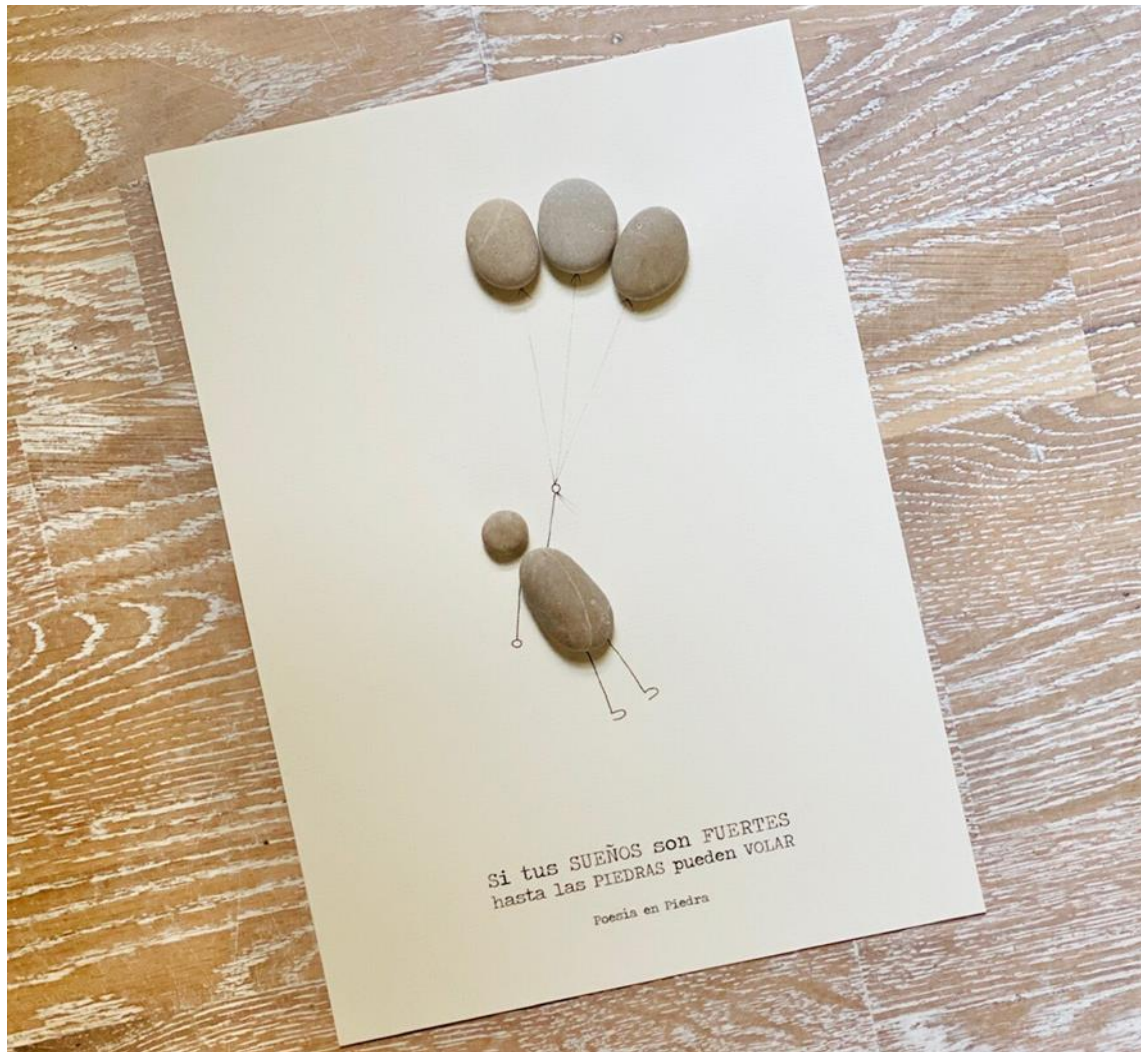
Cuando les hayamos explicado de qué va, bajaremos al río o al camino a buscar nuestras piedras.

Lo siguiente que haremos será pintar el fondo de nuestro cuadro. Una vez seco, pegamos las piedras y decoramos su alrededor.

Se adjuntan algunos ejemplos.







	FICHA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTOS 2025 TURNOS DE MAYORES	
FECHA : 13/08/2025 LUGAR: Pradera DURACION: 1:30	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jurassic Park	
RESPONSABLE: Juan y Juan	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: Todos	
OBJETIVOS: - Fomentar el trabajo en equipo - Estimular el pensamiento estratégico - Desarrollar habilidades de resolución de problemas		
MATERIALES E INSTALACIONES: - Rotulador y Pinturas - Papeles en blanco - Sobres - Huevos		

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Dividiéndolos por grupos, los acampados irán realizando diferentes pruebas. Una vez las superen, se les dará una letra por prueba superada. Con todas las letras, tendrán que formar una palabra, siendo el primer grupo en formar el ganador.

Las pruebas serán:

PRUEBA 1: Los Huevos Perdidos

Mesa o suelo con 5 círculos/nidos dibujados.

Lógica+deducción

Objetivo: colocar los huevos en orden correcto

Pistas (escritas en el folio):

1. El huevo del Stegosaurus no está en los extremos.
2. El Triceratops está justo a la derecha del huevo del T-Rex.
3. El Velociraptor está al lado del Brachiosaurus.
4. El huevo del Brachiosaurus está en un extremo.
5. El Velociraptor no está en el

centro. Solución:

1. Brachiosaurus
2. Velociraptor
3. Stegosaurus
4. T-Rex
5. Triceratops

Letra conseguida: R

PRUEBA 2: Fósiles Escondidos

Folio con dibujo tipo “busca y encuentra” (puedes hacerlo tú mismo)

Observación + asociación

Objetivo: encontrar 5 fósiles y emparejarlos

Fósiles a encontrar y unir con el dinosaurio:

Fósil

Dinosaurio

Cráneo con cuernos

Triceratops

Garra curva

Velociraptor

Diente

afilado

T-Rex

Huella gigante

Brachiosaurus

Cola con placas

Stegosaurus

Acertando todos, ganan la letra: A

PRUEBA 3 – VERSIÓN FINAL

Título: ADN en Caos – Laboratorio en Emergencia

¿Qué es esta prueba?

Es una actividad de lógica visual. Los participantes recibirán 6 secuencias de ADN con símbolos. Solo una de esas secuencias es válida. El objetivo es deducir cuál sigue un patrón lógico y decir cuál es la correcta.

OBJETIVO DE LOS PARTICIPANTES

Encontrar la única secuencia de ADN correcta entre varias falsas.

¿QUÉ HAY EN EL FOLIO?

Vas a entregarles un folio que tiene 6 secuencias como estas (te pongo el ejemplo con letras primero para que se entienda mejor):

- 1.** ABC – BCA – CBA – ACB
2. ABC – ABC – ABC – ABC
3. ABC – BCA – CBA – ACB Esta es la correcta
4. CBA – ABC – CBA – ABC
5. BAC – CAB – ACB – BCA
6. AAA – BBB – CCC – DDD

PRUEBA 3 – VERSIÓN AVANZADA

Título: Huida del Paddock 9 – Nivel Experto

Lugar: Pasillo o sala con 6 ubicaciones numeradas (hojas del 1 al 6)

Destreza lógica + referencias jurásicas + deducción

Objetivo: seguir correctamente 5 pistas para encontrar la salida del paddock

MATERIAL A PREPARAR:

Imprime 6 hojas numeradas del 1 al 6. Cada una tendrá una pista que guía a la siguiente. Solo hay una ruta correcta que lleva a la salida (hoja 6). Las otras son despistes con pistas falsas o confusas.

PISTAS PARA CADA HOJA:

HOJA 1 (inicio):

“Hay tantos velociraptores sueltos como dedos tienen sus garras delanteras. Ve al número que coincide.”

Velociraptor tiene 3 garras delanteras. Ir a hoja 3

HOJA 3:

“El herbívoro más grande del parque pesa decenas de toneladas... pero su número de patas te da la siguiente pista.”

Brachiosaurus: 4 patas → Ir a hoja 4

HOJA 4:

“Multiplica los cuernos del Triceratops por el número de letras de su nombre. Esa pista no te sirve. Resta 9. Sigue el resultado.”

- Triceratops: 3 cuernos
- “Triceratops” = 11 letras
- $3 \times 11 = 33 \rightarrow 33 - 9 = 24$ NO hay hoja 24 → es una pista trampa
- Correcto sería no seguir este número y buscar un patrón que sí tenga sentido. La pista es falsa. Vuelve a la anterior y cambia de camino.
Ir a Hoja 2 por descarte

HOJA 2:

“Las letras del nombre del dinosaurio que escupe veneno dividido entre 2... te llevará al doble del resultado.”

- Dilophosaurus → 13 letras
- $13 \div 2 = 6,5 \rightarrow$ redondea $\rightarrow 7$
- Doble de 7 = 14 NO hay hoja 14 $\rightarrow$ es otra trampa

Queda hoja 5 o 6

HOJA 5:

“Si el T-Rex da 2 pasos y ruge 3 veces, ¿cuántas acciones ha hecho? Súmale 1 si sobreviviste. Avanza ese número.”

- 2 pasos + 3 rugidos = 5 acciones
- Si sobrevives, +1 = 6 $\rightarrow$ Ir a hoja 6

HOJA 6 (FINAL – salida correcta):

“¡Has logrado escapar del paddock 9! Has seguido las huellas y evitado los errores de los demás. Apunta esta letra: L.”

PRUEBA 5: CÓDIGO DINO-SECRETO

Instrucciones para el juego:

Los equipos recibirán tres mensajes cifrados con emojis de dinosaurios. Solo uno es verdadero.

Deben usar la tabla de símbolos para descifrar cada frase y averiguar cuál es la correcta. Solo entonces podrán avanzar al helipuerto.

CÓDIGO DINO-SECRETO (clave para los jugadores)

A = 	B = 	C = 	D = 
E = 	F = 	G = 	H = 
I = 	J = 	K = 	L = 
M = 	N = 	O = 	P = 
Q = 	R = 	S = 	T = 
U = 	V = 	W = 	X = 
Y = 	Z = 		

FRASES CIFRADAS CON EMOJIS

FRASE 1

“Los dinosaurios están dormidos, no hay peligro si os movéis rápido”

? ? ❄️ ? ? ? ? 💀 ☾ ? 🕒 ❄️ 🔥 ? ? ? ☾ 🕒 ? ? ? ? ?

💀 ? ☮️ ? 🕒 ? ? 🕒 ? ❄️ ? ? ? ? ? ?

FRASE 2

“El laboratorio está destruido, volved al campamento base inmediatamente”

??
??
☯
??
☯
???
🔥
?
❄
🔥
?
??
❄
🔥
🦖
☰
?
?????
??
??
🔥
??
☮
??
❄
?
??
???
🔥
??
🔥

FRASE 3 (verdadera)

“No paréis de correr, un dinosaurio os ha visto desde la colina”

ACTIVIDAD NOCHE

	CAMPAMENTOS 2023 TURNO NIÑOS	
FECHA : 13/08/25 LUGAR: Pradera DURACION: 1 hora	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Allá tú	
RESPONSABLES Ana L y Sara	MONITORES QUE PREPARAN LA ACTIVIDAD: Todos	
OBJETIVOS -Que los chavales se diviertan y pasen un buen rato. -Fomentar la participación.		
MATERIAL -Dos cajas pequeñas. -Folios		

DESARROLLO ACTIVIDAD

Dos personas se sentarán uno enfrente del otro y se les dará una caja a cada uno en la que dentro este escrito en un papel un premio o una "putada". Uno de los participantes podrá abrir la caja (el que gana a piedra papel o tijera) y tendrá que defender con verdades o mentiras si quiere que el otro jugador le cambie la caja o que se queden así. El otro jugador tomará la elección de si quiere cambiársela o no, y una vez lo haya decidido ambos jugadores abrirán su caja.

JUEVES 14

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15 **ACTIVIDAD: PUEBLO Y PISCINA**

14:00 COMIDA

16:30 **ACTIVIDAD: AMIGO INVISIBLE Y PUEBLO**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: PELÍCULA**

00:00 DORMIR

VIERNES 15

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 SERVICIOS

11:00 ALMUERZO

11:15 **ACTIVIDAD: Día de Jóvenes**

14:00 COMIDA

4:30 **ACTIVIDAD: Día de Jóvenes**

18:30 MERIENDA

20:00 TIEMPO LIBRE

20:30 CENA

22:30 **ACTIVIDAD: Día de Jóvenes**

00:00 DORMIR

SÁBADO 16

8:30 LEVANTADA

9:00 DESAYUNO

9:30 TIENDAS

10:15 DESMONTAR

11:00 ALMUERZO

11:15 **DESMONTAR**

14:00 COMIDA

4:30 VUELTA A CASA

20:30 **LLEGADA A LA ALMUNIA**

ANEXO

PRUEBAS DEL SOLEASK DE MARVEL

PRUEBA 1:

1. ¿Cuál fue la primera película del Universo Cinematográfico de Marvel?

- A) Capitán América: El primer vengador
- B) **Iron Man**
- C) Thor
- D) Patito Feo

2. ¿Qué piedra del infinito estaba dentro del cetro de Loki?

- A) Piedra del Poder
- B) Piedra del Tiempo
- C) **Piedra de la Mente**
- D) Piedra del Ióbón de Plan

3. ¿Cómo se llama el martillo de Thor?

- A) Stormbreaker
- B) Thunderstrike
- C) **Mjolnir**
- D) Super-Maceta

4. ¿Quién fue el villano principal en *Avengers: Infinity War*?

- A) Una langosta
- B) La Pilar
- C) Ultrón
- D) **Thanos**

5. ¿Qué personaje muere en *Avengers: Endgame* para obtener la Gema del Alma?

- A) Iron Man
- B) Hulk
- C) **Black Widow**
- D) Carmen Osa

6. ¿Cómo se llama el reino de origen de Black Panther?

- A) Soleteskovia
- B) Latveria
- C) **Wakanda**
- D) Brokosorvia

7. ¿Qué hechicero fue mentor de Doctor Strange?

- A) Manolo el concinero
- B) **El Anciano (The Ancient One)**
- C) Wong
- D) Kaecilius

8. ¿Cuál es el verdadero nombre de Star-Lord?

- A) Steve Rogers
- B) Tony Stark
- C) **Peter Quill**
- D) Scott Lang

9. ¿Qué personaje dice la frase: “Yo soy Iron Man”?

- A) Capitán América
- B) Nick Fury
- C) **Tony Stark**
- D) Elena

10. ¿Qué superhéroe es conocido por encogerse y comunicarse con hormigas?

- A) Spider-Man
- B) Hulk
- C) **Ant-Man**
- D) Catwoman

11. ¿En qué película aparece por primera vez Black Panther?

- A) Thor: Ragnarok
- B) **Capitán América: Civil War**
- C) Black Panther
- D) Vengadores: La era de Ultrón

12. ¿Cuál es el nombre verdadero de Hulk?

- A) **Bruce Banner**
- B) Ben Parker
- C) Esther Colero
- D) Antonio Recio

13. ¿Qué superhéroe usa un escudo como arma principal?

- A) Iron Man
- B) **Capitán América**

- C) Superwoman
- D) Spyder el cerdo

14. ¿Quién es el director de S.H.I.E.L.D.?

- A) Nick Fury**
- B) La Osa
- C) Phineas
- D) Everett Ross

15. ¿Quién es el soldado del invierno?

- A) Steve Rogers
- B) Bucky Barnes**
- C) Fernando Sota
- D) Peter Parker

16. ¿Qué actriz interpreta a Wanda Maximoff?

- A) Scarlett Johansson
- B) Elizabeth Olsen**
- C) Natalie Portman
- D) Pilar Montesinos

17. ¿Quién es la inteligencia artificial creada por Tony Stark que luego obtiene cuerpo físico?

- A) Siri
- B) Vision**
- C) Ultron
- D) Alexa

18. ¿Qué personaje es también conocido como “el Hechicero Supremo”?

- A) Wong
- B) Doctor Strange**
- C) Leticia Sabater
- D) Agatha ruiz de la Prada

19. ¿Dónde se encuentra la Gema del Tiempo?

- A) En el Ojo de Agamotto**
- B) En el urdiceto
- C) En La poza Vieja
- D) En el guantelete de Thanos

20. ¿Quién es el villano principal en *Spider-Man: No Way Home*?

- A) Misterio
- B) Vulture
- C) Ronaldiño
- D) No hay uno solo, aparecen varios villanos de otras realidades**

21. ¿Cómo se llama la hermana de T'Challa?

- A) Ramona
- B) Nakia
- C) Shuri**
- D) Ricarda

22. ¿Qué tipo de animal es Rocket?

- A) Perro
- B) Gallina
- C) Mapache**
- D) Murciélago

23. ¿Quién interpreta a Iron Man en el MCU?

- A) Chris Evans
- B) Zac Efron
- C) Chris Hemsworth
- D) Robert Downey Jr.**

24. ¿Qué grupo es liderado por Star-Lord?

- A) Guardianes de la Galaxia**
- B) Los Vengadores
- C) Los Eternos
- D) La Patrulla Canina

25. ¿Qué piedra roba Thanos primero en pantalla en *Infinity War*?

- A) La piedra del poder**
- B) La piedra filosofal
- C) La piedra de la vida eterna
- D) La piedra de la mente

26. ¿Dónde se encuentra la piedra del alma?

- A) Wakanda
- B) Nadie lo sabe
- C) Asgard
- D) Vormir**

27. ¿Quién reemplaza al Capitán América tras *Endgame*?

- A) Bucky
- B) Sam Wilson (Falcon)**
- C) Peter Parker
- D) Mario Casas

28. ¿Qué actor interpreta a Loki?

- A) Sebastian Yatra
- B) Tom Hiddleston**
- C) Paul thin
- D) Chris Pine

29. ¿Qué planeta es hogar de los Kree?

- A) Vormir
- B) Hala**
- C) Xandar
- D) Sakaar

30. ¿Qué personaje es mitad humano y mitad celestial?

- A) Thor
- B) Loki
- C) Peter Quill**
- D) Gamora

31. ¿Quién destruye la gema de la mente en *Infinity War*?

- A) Alba y Raquel Huerta
- B) Wanda Maximoff**
- C) Iron Man
- D) Capitán América

32. ¿Cuál de estos personajes puede usar el martillo de Thor?

- A) Nanin
- B) Capitán América**
- C) Iron Man
- D) Doctor Mateo

33. ¿Qué película inicia la Fase 4 del MCU?

- A) El regreso de Troy y Gabriela
- B) WandaVision
- C) Black Widow**
- D) Sinchan

34. ¿Quién fue el primer vengador en conocer a Nick Fury?

- A) Iron Man**
- B) Thor
- C) Capitán América
- D) Hulk

35. ¿Qué villano aparece en *Shang-Chi y la Leyenda de los Diez Anillos*?

- A) Kang
- B) Dr Doofenshmirtz
- C) Wenwu (el Mandarin)**
- D) Zemo

36. ¿Qué miembro de los Vengadores es un exladrón?

- A) Hulk
- B) Perry el Ornitorrinco
- C) Iron Man
- D) Ant-Man**

37. ¿Qué actor interpreta a Spider-Man en el MCU?

- A) Andrew Garfield
- B) Tom Holland**
- C) Culebra
- D) Logan Lerman

38. ¿Quién fue el villano principal en *Capitán América: Civil War*?

- A) Candas Flynn
- B) Hydra
- C) Helmut Zemo**
- D) Ultron

39. ¿Quién dirige la organización clandestina Los Diez Anillos?

- A) Wenwu**
- B) Zemo
- C) Alicia
- D) Ronan

40. ¿Qué metal es exclusivo de Wakanda?

- A) Adamantium
- B) Hierro
- C) Titanium
- D) Vibranium**

41. ¿Quién adopta el nombre de Hawkeye después de Clint Barton?

- A) Laura Barton
- B) Blanca Suarez
- C) Kate Bishop**
- D) Penelope Cruz

42. ¿Qué personaje es un Skrull en Capitana Marvel?

- A) Yon-Rogg
- B) Bola de nieve
- C) Talos**
- D) Ronan

43. ¿Cuál es el nombre de la hija de Tony Stark?

- A) Athenea del Castillo
- B) Natasha
- C) Morgan**
- D) Sara Alcaine Castillo

44. ¿Qué es el “Blip” en el MCU?

- A) El sonido del guantelete
- B) Un error temporal
- C) El período tras el chasquido de Thanos y el regreso de las personas desaparecidas**
- D) El sonido del Iphone

45. ¿Qué personaje es el primer vengador en morir en Infinity War?

- A) Heimdall
- B) Loki**
- C) Bart Simpson
- D) Gamora

46. ¿En qué película aparece por primera vez Wanda Maximoff?

- A) Doctor Strange
- B) Capitán América: El Soldado del Invierno (escena post-créditos)**
- C) Avengers: Era de Ultrón
- D) En un partido del Atlético de Madrid

47. ¿Qué superhéroe trabaja como neurocirujano antes de obtener poderes?

- A) Katnis Everdeen
- B) Stephen Strange**
- C) Scott Lang
- D) Tony Stark

48. ¿Qué nombre recibe el arma que reemplaza a Mjolnir?

- A) Escurridor de Caracoles
- B) Stormbreaker**
- C) Thunderfang
- D) Infinity Axe

49. ¿Quién lidera los Eternos en la película homónima?

- A) No tienen líder
- B) Ajak**
- C) Ikaris
- D) Thena

50. ¿Cómo se llama el planeta en el que Thor lucha como gladiador en *Thor: Ragnarok*?

- A) Xandar
- B) Hala
- C) Sakaar**
- D) Narnia

51. ¿Quién fue el primer vengador en enfrentarse a Thanos directamente en *Infinity War*?

- A) Los payasos Justicieros
- B) Iron Man
- C) Hulk**
- D) Capitán América

52. ¿Qué personaje es interpretado por Brie Larson?

- A) Gamora
- B) Culebra
- C) Hope Van Dyne
- D) Carol Danvers (Capitana Marvel)**

53. ¿Qué actor interpreta a Thanos?

- A) Dave Bautista
- B) Miguel Angel Silvestre
- C) Josh Brolin**
- D) Mark Ruffalo

54. ¿Cuál es el verdadero nombre de la Avispa?

- A) Hope Stark
- B) Hope Van Dyne**

- C) Janet Lang
- D) Abeja Amaya

55. ¿Qué ciudad es destruida en *Avengers: Era de Ultrón*?

- A) Marina D'or
- B) Madripoor
- C) Sokovia**
- D) Xandar

56. ¿Quién mata a Gamora en *Infinity War*?

- A) Ebony Maw
- B) Red Skull
- C) Thanos**
- D) Ronan

57. ¿Qué personaje ayuda a Wanda a controlar sus poderes en *WandaVision*?

- A) Lisa Simpson
- B) Monica Rambeau
- C) Agatha Harkness**
- D) La IQU

58. ¿Qué personaje regresa del pasado como el Capitán América anciano en *Endgame*?

- A) Iron Man
- B) Steve Rogers**
- C) Sara
- D) Thor

59. ¿Quién traiciona a Tony Stark en *Iron Man 1*?

- A) Obadiah Stane**
- B) Pimineta
- C) El grupo de cocina
- D) Happy Hogan

60. ¿Qué miembro de los Guardianes de la Galaxia muere y luego renace como retoño?

- A) Rocket
 - B) Groot**
 - C) Davicillo
 - D) Alfonso X
-

61. ¿Cómo se llama el reino de los elfos oscuros?

- A) San Juan de Plan
 - B) Jotunheim
 - C) Svartalfheim**
 - D) Murcieta
-

62. ¿Qué personaje es ciego pero tiene poderes en el multiverso?

- A) Doctor Flanders
- B) Daredevil (Matt Murdock)**
- C) Moon Knight
- D) Noa

63. ¿Qué nombre usa Natasha Romanoff como alias?

- A) Black Widow**
- B) mister been
- C) Delia
- D) Marta Ripa

64. ¿Qué serie muestra una versión alternativa de personajes del MCU?

- A) Sálvame
- B) Antena 3
- C) What If...?**
- D) Secret Invasion

65. ¿Qué personaje tiene múltiples personalidades en el MCU?

- A) Doctor Strange
- B) Moon Knight (Marc Spector)**
- C) Hawkeye
- D) Ant-Man

66. ¿Quién lidera la TVA en la serie *Loki*?

- A) Kang
- B) Miss Minutes
- C) Judge Renslayer**
- D) Mobius

67. ¿Qué superhéroe hereda el manto de Black Panther?

- A) Nakia
- B) Shuri**

- C) Okoye
- D) Ramonda

68. ¿Qué actor interpreta a Shang-Chi?

- A) Tony Leung
- B) Simu Liu**
- C) Donnie Yen
- D) Ken Watanabe

69. ¿Cuál de estos personajes no ha usado el traje de Iron Man?

- A) Pepper Potts
- B) James Rhodes
- C) Clint Barton**
- D) Peter Parker

70. ¿Quién es el mejor amigo de Peter Parker?

- A) Flash Thompson
- B) Ned Leeds**
- C) La Osa
- D) Nanin

71. ¿Quién reemplaza a Tony Stark como el nuevo “cerebro tecnológico” del MCU en *Wakanda Forever*?

- A) Shuri
- B) Riri Williams (Ironheart)**
- C) Bruce Banner
- D) Peter Parker

72. ¿Qué grupo fue creado por Nick Fury tras la invasión de Nueva York?

- A) Los Vengadores**
- B) S.W.O.R.D.
- C) Guardianes
- D) Hydra

73. ¿Qué personaje aparece al final de *Eternals* interpretado por Harry Styles?

- A) Ikaris
- B) Starfox
- C) Eros**
- D) Adam Warlock

74. ¿Qué es la Torre Stark tras ser vendida?

- A) La nueva sede de SHIELD
- B) No se ha revelado oficialmente**
- C) Edificio Baxter
- D) Base de los Vengadores

75. ¿Qué actor interpreta a Kang el Conquistador?

- A) Jonathan Majors**
- B) Lakeith Stanfield
- C) LaKeith Lee
- D) Yahya Abdul-Mateen II

PRUEBA 3:

- IRON MAN:

1. ¿Cuál es el verdadero nombre de Iron Man?

- A) Steve Rogers
- B) Bruce Banner
- C) Tony Stark**
- D) Clint Barton

2. ¿Qué empresa heredó Tony Stark de su padre?

- A) Hammer Industries
- B) Stark Industries**
- C) Roxxon Corp
- D) Oscorp

3. ¿Dónde fue capturado Tony Stark en la primera película?

- A) Siria
- B) Irán
- C) Wakanda
- D) Afganistán**

4. ¿Cuál fue el nombre del primer reactor que creó Tony para mantenerse con vida?

- A) Mini Arc
- B) Repulsor Core
- C) Reactor Arc**
- D) Core Stark

5. ¿Quién fue el villano principal en *Iron Man 1*?

- A) Aldrich Killian
- B) Obadiah Stane / Iron Monger**
- C) Justin Hammer
- D) Whiplash

- CAPITÁN AMÉRICA

1. ¿Cuál es el nombre real del Capitán América?

- A) Tony Stark
- B) Bucky Barnes
- C) Steve Rogers**
- D) Sam Wilson

2. ¿En qué guerra participó Steve Rogers antes de convertirse en Capitán América?

- A) Guerra de Vietnam
- B) Segunda Guerra Mundial**
- C) Guerra de Corea
- D) Guerra de Irak

3. ¿Quién creó el suero del súper soldado que transformó a Steve Rogers?

- A) Bruce Banner
- B) Tony Stark
- C) Dr. Abraham Erskine**
- D) Howard Stark

4. ¿Cuál es el nombre del mejor amigo y aliado de Steve Rogers que también se convierte en un soldado?

- A) Sam Wilson
- B) Tony Stark
- C) Bucky Barnes**
- D) Clint Barton

5. ¿Cómo se llama el escudo del Capitán América?

- A) Escudo Vibranium
- B) Escudo de Vibranium**
- C) Escudo de Adamantium
- D) Escudo de Plata

- GUARDIANES DE LA GALAXIA

1. ¿Quién es el líder de los Guardianes de la Galaxia?

- A) Drax
- B) Groot
- C) Peter Quill / Star-Lord**
- D) Rocket

2. ¿De qué planeta es originario Peter Quill?

- A) Xandar
- B) Tierra**
- C) Sakaar
- D) Morag

3. ¿Qué tipo de criatura es Groot?

- A) Un alienígena reptil
- B) Un robot
- C) Un árbol humanoide**
- D) Un mutante

4. ¿Cómo se llama la habilidad principal de Rocket?

- A) Fuerza bruta
- B) Telequinesis
- C) Experticia en tecnología y armas**
- D) Volar

5. ¿Cuál es el nombre de la canción que Peter Quill escucha en su Walkman en la primera película?

- A) "Hooked on a Feeling"
- B) "Come and Get Your Love"**
- C) "Mr. Blue Sky"
- D) "Cherry Bomb"

- HULK

1. ¿Cuál es el nombre real de Hulk?

- A) Tony Stark
- B) Bruce Wayne
- C) Bruce Banner**
- D) Steve Rogers

2. ¿Cómo obtuvo Bruce Banner sus poderes de Hulk?

- A) Fue mordido por una araña radiactiva
- B) Fue expuesto a radiación gamma**
- C) Participó en un experimento con un suero del súper soldado
- D) Nació con esos poderes

3. ¿Cuál es el color característico de Hulk?

- A) Rojo
- B) Azul
- C) Verde**
- D) Amarillo

4. ¿Qué personaje ayuda a controlar a Hulk en *Avengers: Age of Ultron*?

- A) Thor
- B) Iron Man
- C) Black Widow**
- D) Captain America

5. ¿Cuál es el nombre del alter ego Hulk cuando se fusiona con Banner en *Avengers: Endgame*?

- A) Professor Hulk
- B) Smart Hulk
- C) Profesor Hulk / Smart Hulk**
- D) Hulkbuster

- THOR

1. ¿Quién es el padre de Thor?

- A) Loki
- B) Odin
- C) Odin**
- D) Heimdall

2. ¿Cuál es el nombre del martillo de Thor?

- A) Vanir
- B) Gungnir
- C) Mjolnir**
- D) Stormbreaker

3. ¿De qué reino es Thor príncipe?

- A) Midgard
- B) Jotunheim

- C) Asgard**
- D) Vanaheim

4. ¿Cuál es el nombre de la hermana de Thor en *Thor: Ragnarok*?

- A) Sif
- B) Jane
- C) Hela**
- D) Frigga

5. ¿Qué actor interpreta a Thor en el MCU?

- A) Chris Evans
- B) Mark Ruffalo
- C) Chris Hemsworth**
- D) Tom Holland

Preguntas boom:

¿Quién es el rey de España?

- a) Alberto III
- b) Felipe V**
- c) Felipe VI
- d) Ignacio II

¿Cuántos pueblos forman valdejalón?

- a) 16
- b) 23
- c) 17**
- d) 11

¿Cuántos tipos de sabores existen?

- a) 3
- b) 4
- c) 6
- d) 5**

¿Cuántos signos del zodiaco hay?

- a) 11
- b) 10
- c) 13
- d) 12**

¿Cuántos litros de sangre tiene una persona?

- a) 6
- b) 8
- c) 5**
- d) 10

¿Dónde podemos encontrar proteínas?

- a) Verduras
- b) Legumbres**
- c) Frutas
- d) Agua

¿Cuál es en extensión el quinto país más grande?

- a) Brasil**
- b) Rusia
- c) España
- d) Argentina

¿Cuál es el segundo idioma más hablado del mundo?

- a) Chino Mandarín
- b) Inglés**
- c) Castellano
- d) Francés

¿El hueso más pequeño del cuerpo se encuentra en...?

- a) El pie
- b) El oído**
- c) La mano
- d) La cabeza

¿Cuál es el órgano más grande del cuerpo?

- a) El corazón
 - b) La piel**
 - c) El intestino grueso
 - d) El intestino delgado
- ¿Cuánto duró la segunda guerra mundial?
- a) 3
 - b) 4
 - c) 5
 - d) 6**
- ¿Quién es hasta ahora el máximo goleador de las fases finales del campeonato del mundo?
- a) Muller**
 - b) Pelé
 - c) Eusebio
 - d) Kempes
- ¿Cuál es el río más largo del mundo?
- a) Missisipi
 - b) Amazonas**
 - c) Nilo
 - d) Ebro
- ¿Cuántas teclas tiene un portatil?
- a) 100
 - b) 101**
 - c) 78
 - d) 99
- ¿Quién sabía que no sabía nada?
- a) Platón**
 - b) Sócrates
 - c) Aristóteles
 - d) Shakespeare
- ¿Cómo se llama el fundador de Facebook?
- a) Mark Zuckerberg**
 - b) Bill Gates
 - c) Bonifacio Calabaza Martínez
 - d) Ariel Rot

Preguntas lo sabe/no lo sabe

1. ¿Cuál es la capital de Venezuela?

Esta es una pregunta de cultura general de dificultad baja. La capital de Venezuela es Caracas.

2. ¿Quién es el autor de el Don Quijote de la Mancha?

El famoso libro fue escrito por Miguel de Cervantes en 1615.

3. ¿Quién fue el primer hombre en pisar la luna?

El primer hombre que puso un pie en la luna fue Neil Armstrong.

4. ¿Cuándo acabó la Segunda Guerra Mundial?

La II Guerra Mundial vio su fin en 1945, tras 6 años de duración.

5. ¿Quién fue la primera mujer en ir al espacio?

La cosmonauta Valentina Tereshkova fue **la primera mujer en viajar al espacio**, y lo hizo en 1963.

6. ¿Dónde se encuentra la emblemática Torre Eiffel?

Esta una de las preguntas de cultura general más fáciles, puesto que se trata de **uno de los monumentos más famosos del mundo**. Está en París, Francia.

7. ¿Qué rama de la Biología se encarga del estudio de los animales?

El área encargada de estudiar la vida animal es la zoología.

8. ¿A qué personas se las conoce como cariocas?

Así es como se les llama a las personas originarias de Río de Janeiro, en Brasil.

9. ¿A cuánto equivale el número pi?

El número pi es el 3,1416.

10. ¿En qué país se encuentra el Wembley Arena?

El Wembley Arena es un famoso estadio ubicado cerca de Londres, en el Reino Unido.

11. ¿Qué nombre científico recibe el detector de mentiras?

El aparato que utiliza la policía para detectar mentiras es el polígrafo.

12. ¿Cuál es conocida como la ciudad de los rascacielos?

Aunque allí ya no se encuentren **los edificios más altos del mundo**, Nueva York siempre será la ciudad de los rascacielos.

13. ¿Cuál es tercer planeta del sistema solar?

Si tenemos en cuenta el orden de los planetas desde el Sol, el tercer planeta es la Tierra.

14. ¿Qué tipo de animal es la ballena?

Las ballenas son de la categoría de los mamíferos.

15. ¿Cuál es el himno nacional de Francia?

La famosa Marsellesa es el himno oficial francés.

16. ¿A quién le crecía la nariz cuando mentía?

A Pinocho le crecía la nariz cada vez que mentía. Se popularizó por la película de Disney, pero es **un personaje de una serie de cuentos italianos** publicados entre 1882 y 1883.

17. ¿Dónde se encuentra la famosa Casa Blanca?

La Casa Blanca se encuentra en la ciudad de Washington D.C., capital de Estados Unidos.

18. ¿Quién escribió ‘El Principito’?

El autor de este famoso libro es Antoine de Saint-Exupéry.

19. ¿Quién es el dirigente en Corea del Norte?

Kim Jong-un es el actual dirigente de Corea del Norte.

20. ¿Quién dijo “yo sólo sé que no se nada”?

Unos escritos del filósofo Platón son los que **atribuyen esta frase a otro conocido filósofo, Sócrates**.

21. ¿Cuál es el nombre del fundador de Facebook?

El creador de esta popular red social es Mark Zuckerberg.

22. ¿Cuál es la lengua más hablada en el mundo?

El chino mandarín es el idioma más hablado, ya que es la lengua nativa de más de 1000 millones de personas.

23. ¿Según la Biblia, quién traicionó a Jesús?

Judas fue el que traicionó a Jesús según los escritos bíblicos.

24. ¿Cómo se llama el triángulo que tiene sus tres lados iguales ?

Este tipo de triángulo es el equilátero.

25. ¿Cuál es el edificio más alto del mundo?

El edificio Burj Khalifa, situado en Dubai, es **el edificio más alto del mundo** con 828 metros.

26. ¿Qué es un animal ovíparo?

Los ovíparos son los animales que nacen y se reproducen a través de la eclosión de un huevo.

27. ¿Dónde se encuentra la Guayana Francesa?

La Guayana Francesa es una región perteneciente a Francia, pero ubicada en la costa norte de América del Sur.

28. ¿Cuál es el océano más grande?

El océano pacífico más extenso es el Pacífico, que abarca 155.557.000 km².

29. ¿Cuál es el libro sagrado del Islam?

Las escrituras sagradas de esta religión se recogen en el Corán.

30. ¿Cuántos planetas tiene el sistema solar?

El sistema solar tiene 8 planetas, si no contamos Plutón.

31. ¿Cuál es la capital de Turquía?

Ankara es el nombre que recibe la capital de Turquía.

32. ¿Cuántos dientes tiene una persona adulta?

El número de dientes que tiene una persona adulta son 32.

33. ¿En qué país se utilizó la primera bomba atómica en un contexto de combate?

Japón fue **el país sobre el que cayó la primera bomba atómica**. Fue durante la Segunda Guerra Mundial y el impacto se produjo sobre la ciudad de Hiroshima.

34. ¿Cuándo empezó la Primera Guerra Mundial?

La Primera Guerra Mundial estalló en 1914.

35. ¿Cuántos corazones tiene un pulpo?

Por extraño que parezca, los pulpos tienen hasta 3 corazones.

36. ¿Cuál es el país más grande del mundo?

El país más grande del mundo es Rusia, que llega a extenderse 17,1 millones km².

37. ¿Cuál es la capital de Suecia?

Estocolmo es la capital de este país europeo.

38. ¿En qué país se encuentra el Taj Mahal?

Este famoso monumento se ubica en la India.

39. ¿En qué país se encuentra la ciudad de Varsovia?

Varsovia no solo es una ciudad de Polonia, sino que además es su capital.

40. ¿Cuál es el lugar más frío de la tierra?

Los puntos más fríos del planeta se encuentran en la Antártida, el mayor desierto del mundo.

41. ¿Quién es el autor de Hamlet?

El dramaturgo William Shakespeare fue quien escribió esta famosa obra.

42. ¿Cómo se llama la agencia de inteligencia británica?

El nombre que recibe la agencia de inteligencia inglesa es MI5.

43. ¿De qué otra lengua proviene el español?

El lenguaje español tiene su origen en el latín.

44. ¿A qué país pertenece la capital de Ottawa?

Ottawa es la capital de Canadá.

45. ¿Qué nombre recibe la plaza más famosa de Moscú?

La famosa Plaza roja de Moscú es la más emblemática de la ciudad.

46. ¿Qué colores componen la bandera de México?

La bandera de México la forman el verde, el blanco y el rojo.

47. ¿Cómo se llamaba el primer mamífero en ser clonado?

El primer mamífero clonado a partir de una célula adulta fue una oveja llamada Dolly. Ocurrió en 1996.

48. ¿En qué país se encuentra la torre de Pisa?

Esta famosa torre inclinada está ubicada en Italia.

49. ¿En qué isla está situado el volcán del Teide?

El Teide es una montaña volcánica que se encuentra en la isla de Tenerife, perteneciente a las Islas Canarias.

50. ¿Qué nombre recibe la energía que contiene el núcleo de los átomos?

Esta energía es conocida como energía nuclear.

51. ¿Quién fue el líder de los nazis durante la Segunda Guerra Mundial?

Adolf Hitler fue el líder del partido nazi alemán.

52. ¿Cómo se llama el estadio del F.C. Barcelona?

El Camp Nou es el estadio perteneciente al Barça.

53. ¿Cuántas patas tiene una araña?

Las arañas acostumbran a tener un total de 8 patas.

54. ¿Qué era el Concorde?

El Concorde es un modelo de avión supersónico, que hasta su retirada en 2003 fue el avión de pasajeros comercial más rápido del mundo.

55. ¿Cómo se llama el proceso por el que se alimentan las plantas?

La fotosíntesis es el proceso que realizan las plantas para fabricar su propio alimento.

56. ¿Cual es país más poblado del mundo?

China es el país más poblado del mundo, alcanzando los 1.396.461.671 de habitantes.

57. ¿Cuál es la capital de Dinamarca?

La ciudad de Copenhague es la capital del país danés.

58. ¿Qué idioma se habla en Bélgica?

En Bélgica se hablan hasta tres idiomas oficiales: el francés, el alemán y el neerlandés, también conocido como flamenco.

59. ¿Qué grave accidente nuclear ocurrió en Europa en 1986?

En 1986 se produjo un accidente en la central nuclear de Chernóbil, situada en Ucrania, considerada el mayor accidente nuclear de la historia.

60. ¿Quién escribió La Odisea?

La Odisea es una obra poética épica escrita por Homero, que según algunos autores data del siglo VIII a.C.

61. ¿Cuando se conmemora el Día Internacional de la Mujer?

El día 8 de marzo de cada año se conmemora el día de la mujer.

62. ¿Quién creó la pintura mural de La última cena?

Leonardo da Vinci fue el pintor de esta gran obra de arte.

63. ¿Qué instrumento permite ver objetos lejanos como los astros?

El telescopio es el objeto que nos permite ver de cerca las estrellas.

64. ¿Cuántos años tiene un lustro?

Un lustro es lo que se conoce como un periodo de 5 años o quinquenio.

65. ¿Cuál es el lugar más caluroso del planeta?

El desierto de Lut, en Irán, es donde se ha detectado **la temperatura más alta jamás registrada en la Tierra**. En una zona del desierto conocida como Gandom Beryan se llegó a los 70,7 grados centígrados.

PREGUNTAS TRIVIAL PELICULAS ALLÁ TÚ PENA O GLORIA

1. ¿Cómo se llama el mejor amigo de Harry Potter?
2. ¿En qué casa de Hogwarts está Draco Malfoy?
3. ¿Qué animal acompaña a Moana durante su aventura en el océano?
4. ¿Qué princesa de Disney tiene el pelo muy largo y vive encerrada en una torre?
5. ¿Cómo se llama el videojuego en el que vive Ralph en "¡Rompe Ralph!"?
6. ¿Quién es el villano en la primera película de Los Vengadores?
7. ¿En qué película animada los sentimientos están personificados como personajes?
8. ¿Cuál es el apellido de Bella en "Crepúsculo"?
9. ¿Qué objeto necesita buscar Percy Jackson para evitar una guerra entre los dioses?
10. ¿Cómo se llama el panda protagonista de "Kung Fu Panda"?
11. ¿Qué animal habla en la película "Zootrópolis" y quiere ser policía?
12. ¿Quién es el protagonista humano en "Cómo entrenar a tu dragón"?
13. ¿Qué saga tiene tributos, distritos y una chica en llamas?
14. ¿Cómo se llama el castillo donde estudian los alumnos de Hogwarts?
15. ¿Qué personaje de Marvel tiene un martillo como arma?
16. ¿Qué princesa de Disney canta "Let it go"?
17. ¿Cómo se llama el muñeco de nieve en "Frozen"?
18. ¿En qué película hay una carrera de coches en un mundo virtual?
19. ¿Cómo se llama el videojuego en el que está atrapado Jumanji en las películas recientes?
20. ¿Qué criatura gigante protege a Harry en "El prisionero de Azkaban"?
21. ¿Qué nombre tiene el dragón de Mulan?
22. ¿Quién es el padre de Simba en "El Rey León"?
23. ¿Qué personaje lleva una mochila con globos para volar su casa?
24. ¿En qué película aparece una familia de superhéroes llamada "Los Increíbles"?
25. ¿Cómo se llama el hombre de los sueños en "Pesadilla antes de Navidad"?
26. ¿Qué actor interpreta a Spider-Man en la saga del Universo Marvel más reciente?
27. ¿Qué personaje de "Toy Story" es un vaquero?
28. ¿Qué animal es Nemo?
29. ¿Cómo se llama el robot blanco protagonista de "Big Hero 6"?
30. ¿Qué película tiene como protagonistas a cuatro adolescentes que caen en un videojuego?
31. ¿Qué personaje dice "Hasta el infinito y más allá"?
32. ¿Qué película musical se desarrolla en una escuela de verano y tiene a Danny y Sandy?
33. ¿Qué grupo mágico canta en "Harry Potter y el cáliz de fuego"?
34. ¿Qué color es el sable láser de Luke Skywalker?

35. ¿Cómo se llama la escuela de monstruos en “Monstruos University”?
36. ¿Qué película de Pixar trata sobre una familia mexicana y el Día de los Muertos?
37. ¿Qué princesa de Disney tiene una hermana llamada Anna?
38. ¿Cómo se llama el campamento donde entrena Percy Jackson?
39. ¿Qué fruta representa la maldición en “Blancanieves”?
40. ¿Qué actor interpreta a Iron Man?
41. ¿Qué personaje vive en una piña debajo del mar?
42. ¿Cómo se llama la película donde unos juguetes se pierden en una guardería?
43. ¿Qué película trata sobre sentimientos como Alegría, Tristeza y Miedo?
44. ¿Qué director es famoso por películas como “E.T.” y “Jurassic Park”?
45. ¿Cómo se llama el gato mágico que acompaña a Sabrina en la serie/película?
46. ¿Qué saga cuenta con personajes como Peeta, Gale y Katniss?
47. ¿En qué película los adolescentes reciben cartas para estudiar magia?
48. ¿Cómo se llama el amigo peludo de Han Solo en Star Wars?
49. ¿Qué nombre tiene la isla donde ocurre “Jurassic World”?
50. ¿Qué película muestra a unos adolescentes bailando en un instituto llamado East High?

RESPUESTAS

1. Ron Weasley
2. Slytherin
3. Heihei
4. Rapunzel
5. Repara-Félix Jr.
6. Loki
7. Del revés (Inside Out)
8. Swan
9. El rayo de Zeus
10. Po
11. Judy Hopps
12. Hipo
13. Los Juegos del Hambre
14. Hogwarts
15. Thor
16. Elsa
17. Olaf
18. ¡Rompe Ralph! 2 / Ralph rompe Internet
19. Jumanji
20. Buckbeak
21. Mushu
22. Mufasa
23. Carl Fredricksen
24. Los Increíbles
25. Jack Skellington
26. Tom Holland

27. Woody
28. Un pez payaso
29. Baymax
30. Jumanji: Bienvenidos a la jungla
31. Buzz Lightyear
32. Grease
33. The Weird Sisters
34. Azul
35. Universidad de Monstruos
36. Coco
37. Elsa
38. Campamento Mestizo
39. La manzana
40. Robert Downey Jr.
41. Bob Esponja
42. Toy Story 3
43. Del revés (Inside Out)
44. Steven Spielberg
45. Salem
46. Los Juegos del Hambre
47. Harry Potter
48. Chewbacca
49. Isla Nublar
50. High School Musical

