

INTRODUCCIÓN

El programa esta elaborado para mantener ocupados en el tiempo libre a dichos niños.

Este programa transcurrirá a lo largo de toda la semana y durante dos horas diarias las cuales irán distribuidas desde las 18:00 a las 20:00.

Los objetivos que se pretenden cubrir son:

- Que los niños tomen un primer contacto con el lugar donde van a estar durante esta semana.
- Que las participaciones en las actividades sean a nivel colectivo.
- Desarrollar sus dotes creativas y reflejos mentales.
- Diversión y aprendizaje de diversos juegos en otro entorno.
- Liberar la tensión muscular y mental acumulada durante el día.
- Aumentar la autoestima con juegos a través de experiencias positivas.
- Fomentar una sólida y duradera amistad entre los chicos del grupo y su monitor, favoreciendo la convivencia entre ellos.
- Adquirir un mayor conocimiento de los demás.
- Desarrollo de la coordinación manual.

PROGRAMA GENERAL DE LAS ACTIVIDADES

- **PRIMER DIA, LUNES 15:** JUEGOS DE CONOCIMIENTO Y COOPERATIVOS.
- **SEGUNDO DIA, MARTES 16:** JUEGOS LÚDICOS.
- **TERCER DIA, MIÉRCOLES 17:** SE HARA UN JUEGO LA BÚSQUEDA DEL TESORO.
- **CUARTO DIA JUEVES 18:** JUEGOS CREATIVOS.
- **QUINTO DIA, VIERNES 19:** REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA, ENTREGA DE DIPLOMAS, EVALUACIÓN DE LA SEMANA.

LUNES 15: JUEGOS DE CONOCIMIENTO Y COOPERATIVOS

1º Juego ME PICA AQUÍ:

Las reglas del juego son: empieza el monitor e Irán respondiendo en sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo: Se dispone todo el grupo en circulo. Cada miembro tiene que decir su nombre y una parte del cuerpo que le pica. Después de forma ordenada cada uno dice su nombre, el de su compañero y la parte del cuerpo que le pica a su compañero

La duración: Un máximo de este juego será de 5 a 10 minutos.

Numero de participantes: todo el grupo

2º Juego La baraja humana:

Las reglas del juego son: cada jugador puede pedir un numero ilimitado de cartas hasta el numero que el crea conveniente.

Si un jugador se pasa del numero ya no puede pedir mas cartas.

El jugador que posee la carta citada tiene que contar un chiste antes de enseñar la carta

Una vez terminado el juego se barajan las cartas y se vuelve a repetir con otros voluntarios

Desarrollo: se hace una ronda diciendo los nombres por si aun no se conocen todos. Se sacan dos voluntarios por cada baraja española que se utilice. Se reparten las cartas entre el resto de modo equitativo. Se disponen de forma aleatoria por todo el espacio. Los voluntarios tienen que conseguir sumar veinticinco puntos o aproximarse tanto por encima como por debajo. Para ello cada voluntario pedirá una carta diciendo el nombre del compañero.

La duración: La duración de este juego será de 15 a 20 minutos.

Numero de participantes: será todo el grupo.

3º Juego de los globos:

Las reglas del juego son: Cada uno cogerá un globo.

Desarrollo: con los globos lo que haremos será hincharlos y poner en cada globo el nombre de cada uno. Después los juntaremos y cada uno cogerá un globo y deberá de conocer mas a fondo a su dueño para luego contárselo a los demás del grupo.

La duración: Sobre 50 a 60 minutos.

Numero de participantes: Todo el grupo.

4º Juego del dibujo invisible:

Las reglas del juego son: El dibujo no puede ser visto por nadie. Excepto por la persona que vaya a describirlo.

Desarrollo: Una persona hace un dibujo con figuras geométricas y después debe describirlo de tal forma que los demás intentaran hacer una copia igual.

La duración: De 30 a 35 minutos

Numero de participantes: Todo el grupo.

MARTES 16:

1º Juego del el cuenco:

Las reglas del juego son: Hay que lanzar siempre por detrás

De la línea de lanzamiento. Si el jugador que lanza es despistado o tocado por otro cuando lanza este puede repetir el lanzamiento. Cada jugador puede lanzar de la forma que quiera.

Desarrollo: se coloca un cuenco encima de la mesa y en el centro. Se trazan líneas circulares de 10 cm de separación y una a 2 metros desde la que se lanza.

La puntuación queda repartida de la siguiente manera:

25 puntos por la moneda que caiga dentro del cuenco.

10 puntos por la moneda que caiga dentro del círculo que rodea al cuenco.

5 puntos por la moneda que caiga dentro de la mesa.

2 puntos por la moneda que toque el cuenco y caiga fuera de la mesa.

0 puntos por la moneda que no toque nada.

La duración: de 10 a 15 minutos.

Numero de participantes: grupos de 2 a 10 personas

2º Juego La mayor palabra

Las reglas del juego son: no vale plurales, tiempos verbales, ni adverbios acabados en mente. Si valen adjetivos y nombres propios. Buscar las palabras mas largas. Palabras en español. No se puede decir ninguna palabra después de que uno haya dicho acabe.

Desarrollo: uno de los participantes dice una palabra sobre temas como: ciudades, nombres, comidas... Cada uno apunta la palabra en su cuaderno y debe escribir seis palabras mas que empiecen por dicha letra. El primero que acabe dirá acabe y todos dejarán de escribir y pensar. Se cuentan las palabras y las letras y se puntúa de la siguiente forma 10 puntos al que primero haya acabado 5 puntos por cada palabra adivinada y 1 punto por cada letra de la palabra. Se puede hacer una o más rondas.

La duración: de 30 a 60 minutos.

Numero de participantes: todos los componentes del grupo.

3º Juego El gira platos

Las reglas del juego son: Cada uno lanza tres piedras de diferente tamaño cada una. Cada grupo lleva n orden de lanzamiento. Siempre hay que tirar por detrás de la línea de lanzamiento.

Desarrollo: preparar un campo de juego. Distribuir un plato y tres piedras a cada grupo. Estos se colocarán a una distancia de 3 a 15 metros dependiendo de la edad y la puntería. El juego consiste en darle la vuelta al plato con la piedra. Por cada plato dado la vuelta son 25 puntos y por tocarlo son 5 puntos ganará el equipo que más puntos consigan en el tiempo especificado.

La duración: unos 30 minutos

Numero de participantes: todos los componentes del grupo.

4º Juego pelota despistada:

Las reglas del juego son: los participantes deben sentarse enfrente y delante de una mesa con las manos en la espalda. Ninguno de los jugadores puede tocar la pelota.

Desarrollo: Se colocan en los bordes de la mesa unos laterales para que la pelota no se vaya al ser soplada. Cada jugador debe soplar a la pelota que se encuentra en el medio y sacarla por el lado donde se encuentra su contrincante.

La duración: de 10 a 20 minutos

Numero de participantes: Se hacen competencias de dos en dos al ser mucha gente

MIÉRCOLES 17: JUEGO LA BÚSQUEDA DEL TESORO

En primer lugar los monitores cogerán fotos de revistas que cortaran mas tarde se numeraran y repartirán entre los monitores.

Los niños se dividirán en grupos de 4 a 6 personas por grupo. Los monitores se dispersaran por un espacio delimitado en las pistas.

Por ultimo los niños deberán ir buscando a los monitores para pedirles trozos del puzzle que conseguirán pasando pruebas o respondiendo a preguntas. Por ultimo deberán volver al sitio de partida y hacer el puzzle

JUEVES 18: JUEGOS CREATIVOS.

1º Juego interpretativo con papeles:

Las reglas del juego son: No podrán interrumpir las actuaciones los demás grupos a no ser que sea requerido por los representantes

Desarrollo: cada grupo tiene que formar una tribu, el atuendo será formado con papel de periódico y celo. Tienen que preparar un canto coreografía o danza que los identifique en n tiempo de 50 minutos. También tienen que buscar un nombre para la tribu. En este periodo deben preparar todo y disfrazarse. Mas tarde representaran el trabajo hecho. Terminada la función de todos los grupos, las tribus unas a otras se tendrán que quitar los atuendos. Y para recogerlo todo deberán hacer pelotas de papel que más tarde intentaran encestar en las papeleras con los ojos cerrados.

La duración: las 2 horas.

Numero de participantes: Se forman grupos de 5 a 6 personas.

VIERNES 19: REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA, ENTREGA DE DIPLOMAS, EVALUACIÓN DE LA SEMANA

En grupos de 10 deberán reunirse durante media hora para elaborar una historia relacionada con la excursión y más tarde representarla.

Mas tarde se les entregaran unos diplomas elaborados por los monitores en los que se les dará la enhorabuena por los progresos hechos en el esquí, con un toque humorístico.

En los últimos minutos haremos una evaluación entre todos para a ver que les a parecido esta excursión.