

2013

Albergue Educación Infantil



C.E.I.P. MATEO ESCAGEDO

Actividades Extraescolares Cantabria

Albergue en Solórzano

2013

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Albergue aventura de dos días de duración con una pernocta en el Albergue “Gerardo Diego”, en Solórzano, dirigido a los alumnos de infantil del C.E.I.P. Mateo Escagedo, de Cacicedo de Camargo.

Las actividades de aventura y naturaleza, el entorno del campamento y la proximidad con el ámbito rural son los principales valores y atractivos de este campamento aventura.

El diseño y metodología del campamento está orientado a fomentar el conocimiento, protección y respeto entre los peques de los entornos naturales mediante la práctica de actividades saludables y sociales. La transmisión de valores positivos como convivencia, colaboración, cooperación y trabajo en equipo entre otros es el principal objetivo a desarrollar durante el desarrollo del campamento.

Ofrecemos dos temáticas distintas.

*Hay posibilidad de desarrollarlo bilingüe con los propios profesores de la actividad extraescolar del Centro.

DESCRIPCIÓN DEL ALBERGUE



- CARACTERÍSTICAS DEL ALBERGUE

ADAPTADO PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Capacidad para **72 personas**, en habitaciones con baño de:

3 habitaciones de 4 plazas

3 habitaciones de 8 plazas

3 habitaciones de 12 plazas

Duchas y baños comunitarios

Alojamiento y manutención

Calefacción

Piscina, pistas polideportivas, tenis, boleras

Aulas polivalentes

TEMÁTICA 1

FANTASÍA EN PELIGRO

- Sábado 22 de junio

- Llegada a la instalación sobre las 10:30 h de la mañana.
- Nos instalamos en las habitaciones y establecemos los grupos por monitor, normas de comportamiento, etc.
- Nos dirigimos a la capilla y realizamos juegos y canciones para conocernos y romper el hielo.
- 13:30 h Comida.
- 14:20 h Tiempo Libre.
- 17:00 h Aparece el Príncipe Azul y nos cuenta que Fantasía está en peligro y que debemos encontrar por todo el Bosque Encantado las Piedras Mágicas.
- 18:00 h Merienda.
- 18:30 h Tras la Merienda y recuento de todas las Piedras Mágicas encontradas, nos distribuimos en cuatro grupos para realizar juegos tradicionales y gigantes.



Actividades Extraescolares Cantabria.

C/ LUIS HOYOS SÁIZ, 2. 39001. SANTANDER. LOCAL 33. Tel: 699 90 94 45. N.I.F. 13758287D

www.actividadesextraescolarescantabria.es info@actividadesextraescolarescantabria.es

- 20:30 h Cena.
- 21:45 h Velada Juego de linternas en el exterior por toda la instalación. 22:45 h El día ha sido largo y nos vamos a la cama tras la narración de un cuento.

- Domingo 23 de Junio

- 8:30 h Una música alegre nos despierta y tras unos minutos, cada monitor en una habitación realizamos una gimnasia matinal con otra canción.
- 8:45 h Aseo, arreglamos las habitaciones y nos vestimos.
- 9:30 h Desayuno.
- 10:00 h Nos preparamos que nos vamos al río en busca de peces y ranas y luego a jugar con el paracaídas enfrente de la Iglesia de Solórzano
- 10:20 h Llegamos al río, tras lanzamiento de piedras y canción del tiburón, juegos con paracaídas.
- 11:15 h Almuerzo galletas, fruta y agua.
- Nos vamos dando un paseo hasta la ganadería de un vecino de Solórzano, nos enseñan todas las vacas y el lugar donde las ordeñan.
- 12:20 h Llegan al Albergue y se encuentran al Príncipe que les da las gracias por haberle ayudado a recuperar todos los objetos de Fantasía, les cuenta que han acabado con Casilda que la han tirado al pozo tras un conjuro mágico.
- 12:30 h Nos acercamos al pozo y allí vemos restos de la ropa de la bruja.
- 12:45 h Realizamos una chapa recordatorio del Mundo de Fantasía donde los niños/as pintan al personaje o la escena que más les haya gustado para que se la lleven de recuerdo a casa y se lo puedan contar a sus familias.
- 13:30 h Comida.
- 14:20 h Fiesta de Despedida, bailamos y cantamos hasta la llegada del autobús.
- 15:30 h Despedida y hasta el próximo año.



TEMÁTICA 2

FANTASÍA EN PELIGRO

Sábado:

- Llegada: presentación, normas e instalación en las habitaciones.
- 11:00 Juegos de la mañana: 2 grupos, rotaciones de 30 minutos aprox.
- 12.00 Inicio de la historia (teatro): Aparece el duende Sauce y nos cuenta lo que está sucediendo: Un hecho misterioso asola el mundo de Fantasía. Alguien está robando todos los objetos mágicos que caracterizan a los personajes de los cuentos: la bella durmiente se ha quedado sin almohada, caperucita sin su caperuza.... Sauce nos pide ayuda. Los días siguientes nos adentraremos en una aventura que nos llevará a solucionar este terrible problema.
- Expresión corporal: Iniciamos nuestro viaje por fantasía a través de un bosque imaginario, guiamos los movimientos de los pequeños.
- Sauce nos acompaña. El camino nos llevará hasta el poblado indio Kitatón, allí la india Luna Llena, hija del jefe nos explicará como el resto del poblado está en busca del ladrón.
- 13:30 Comida.
- 14:30 Tiempo libre vigilado/siesta si alguno lo necesita.
- 15:30 Sauce llega corriendo, cree saber quién ha sido el ladrón: ¡La Bruja Casilda! Vamos a ir en su busca, pero antes tendremos que protegernos de alguna forma...
- 16:00 Taller de caretas de cartulina.
- 16:45/17:00 Ya protegidos con las máscaras, partimos hacia la guarida de Casilda. Paseo, por el camino merendamos (1/2 hora). Conversación con la bruja y hacemos un trato de ayuda mutua.
- 18:30/19:00 Cuando volvemos al albergue, nos encontramos al Príncipe Rodolfo, muy enojado porque su corona de plata y piedras preciosas ha desaparecido. Le ayudaremos también. Juego.

- 19:30 A la ducha.
- 20:30/21:00 Cena.
- 22:00 Velada: Canciones y cuento: Un nuevo duende aparece, es Haya, nos contará un bonito cuento: "La ciudad de las estrellas". Después aprenderemos bailes y canciones. Rodolfo aparece de nuevo para decirnos que es hora ya de ir a dormir, nos dará las buenas noches y se quedará vigilando.
- 23:00 A dormir.

Domingo:

- 09:00 Nos levantamos y aseamos.
- 09:30 Desayuno
- 10:00 Recogemos las habitaciones y nos lavamos los dientes.
- 10:30 La india Luna Llena nos viene a buscar. Como es muy buena rastreadora, nos acompaña a buscar pistas que nos lleven a descubrir al ladrón. (se encuentran algunos objetos y se alternan con pruebas y pistas)
- 11:30 De regreso al albergue encontramos al Gran Sabio, al que le contamos nuestra aventura y que nos dará algunos consejos.
- 12:00 Piscina (si el tiempo lo permite)/Taller de murales sobre cuentos: Pintar, colorear, cortar, pegar...
- 13:30 Comida
- 14:30 Tiempo libre vigilado/siesta si alguno lo necesita.
- 15:30 Si no hemos hecho el taller de murales por la mañana lo metemos aquí/Juegos.
- 16:30 Sauce nos llama, ha encontrado todos los objetos mágicos. Vamos en su busca y descubrimos al ladrón y porqué lo hizo...
- Algunos los personajes que hemos conocido: Sauce, Casilda, Luna Llena, Rodolfo...agradecidos nos despiden con caramelos.

PRESUPUESTO ALBERGUE INFANTIL

Destinatarios: 10 niños/as de Educación Infantil del CEIP Mateo Escagedo.

Actividades: Talleres manuales, juegos al aire libre, veladas nocturnas y dinámicas de grupo.

Lugar: Albergue Juvenil Gerardo Diego. (Solórzano)

El presupuesto incluye:

Personal:

- Sueldo, Seguridad Social e IRPF del equipo responsable.
- **1 Monitor/a de Tiempo Libre** y 1 Director.
- Protección de datos personales (L.O.D.P).

Temporalización:

- Albergue de 2 días, con una pernocta (Pc) y una comida
- Entrada: 22 de Junio de 2013
- Salida: 23 de Junio de 2013

Material:

- El material fungible para el desarrollo de las actividades.
- Material deportivo, juegos, equipo de música portátil, etc.
- Coche de apoyo.

Seguros:

- Responsabilidad Civil.
- Seguro de accidentes

Gestión:

- Elaboración de un programa de actividades a medida.
- Facturación del coste total.
- Iva del 10 % incluido.
- Gastos de estancia del Equipo de monitores.



Precio plaza: 67 €

No incluye:

- Transporte.