ENVIADO POR
Irmgard

ON
31/05/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Almacén: Robinson @ Home



Se presenta un programa para un campamento local. La temática de Robinson se integra en las oraciones, los momentos de silencio, los juegos, las excursiones y las actividades.

Este artículo procede de la revista «Forum».

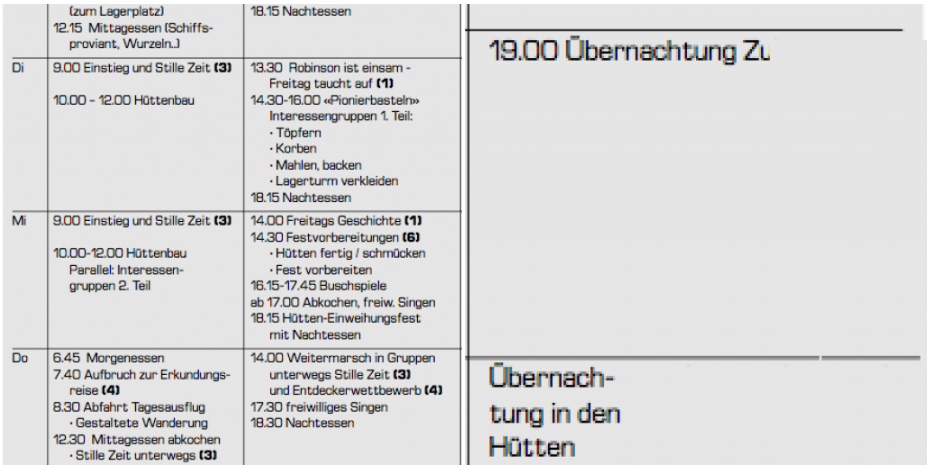
Campamento de 5 días: por la mañana, por la tarde y por la noche

¿Por qué viajar siempre a lugares lejanos? Organizar un campamento en casa también puede ser divertido. Para que en tu parroquia no haya simplemente una pausa veraniega, te presentamos aquí un programa muy adecuado para llevar a cabo con niños de entre ocho y quince años aproximadamente.

Robinson Crusoe vive muchas aventuras antes de ser rescatado de su isla. El objetivo de la semana de campamento en casa es superar con éxito estas aventuras. La parte central del programa son los momentos dedicados a la construcción de cabañas, seguidos de la noche que se pasa en ellas. La emoción está garantizada, hasta la subasta de despedida de las cabañas. ¿Qué «nativo» se llevará la cabaña más grande y bonita?

1. Oraciones

Aspectos de la vida de Robinson desde un punto de vista bíblico:



	(zum Lagerplatz) 12.15 Mittagessen (Schiffs-proviant, Wurzeln.)	18.15 Nachtessen	19.00 Übernachtung Zu
Di	9.00 Einstieg und Stille Zeit **(3)** 10.00 – 12.00 Hüttenbau	13.30 Robinson ist einsam - Freitag taucht auf **(1)** 14.30-16.00 «Pionierbasteln» Interessengruppen 1. Teil: · Töpfern · Körben · Mahlen, backen · Lagerturm verkleiden 18.15 Nachtessen	
Mi	9.00 Einstieg und Stille Zeit **(3)** 10.00-12.00 Hüttenbau Parallel: Interessen-gruppen 2. Teil	14.00 Freitags Geschichte **(1)** 14.30 Festvorbereitungen **(6)** · Hütten fertig / schmücken · Fest vorbereiten 16.15-17.45 Buschspiele ab 17.00 Abkochen, freiw. Singen 18.15 Hütten-Einweihungsfest mit Nachtessen	
Do	6.45 Morgenessen 7.40 Aufbruch zur Erkundungs-reise **(4)** 8.30 Abfahrt Tagesausflug · Gestaltete Wanderung 12.30 Mittagessen abkochen · Stille Zeit unterwegs **(3)**	14.00 Weitermarsch in Gruppen unterwegs Stille Zeit **(3)** und Entdeckerwettbewerb **(4)** 17.30 freiwilliges Singen 18.30 Nachtessen	Übernach-tung in den Hütten

2. Juego al aire libre «Naufragio»

El grupo se divide en cuatro equipos, cada uno con un monitor. A cada niño se le colocan dos manos de papel.

Fase 1 (= puesto 1): campo de juego con costa, mar y un naufragio en el mar

En el pecio hay conservas de comida de cuatro colores, cuatro brújulas y cuatro fragmentos de mapa que cada grupo debe recoger (una pieza por recorrido).

Problema: los tiburones (monitores) del mar muerden (arrancan) las manos de papel y roban la comida.

¡Quien ya no tenga manos de papel, tampoco podrá coger nada del pecio!

En cuanto se complete esta parte, comienza la fase 2 del juego:

El mapa encontrado en el pecio indica el camino hacia el segundo puesto. Allí hay preguntas sobre el tema de Robinson o la navegación, con dos posibles respuestas: A o B. Cada respuesta va acompañada de una descripción del camino: la respuesta correcta lleva al siguiente puesto, la incorrecta a un «callejón sin salida», etc. Objetivo: llegar al campamento, encender un fuego y calentar conservas (raviolis), buscar frutas silvestres (= escondidas) y zanahorias, preparar una macedonia…

3. Momento de silencio sobre el tema

Oración en momentos de necesidad: Salmo 50,15

Oración de intercesión: 2 Tes. 3,1-3 / 1 Tim. 2,1+2

La oración diaria: Lucas 18,1-8 / Lucas 11,10-13

Oración de acción de gracias: Efesios 5,20 / Romanos 8,28

4. Excursión de un día: viaje de exploración

Por el camino se encuentran diversos ingredientes para la comida: «árbol del pan» (pan), «campo de zanahorias» (zanahorias), «arbusto de cacao» (chocolate), «nidos de pájaros» (pollo)...

Concurso de descubrimientos:

Cada grupo recibe una lista de diez objetos. Gana quien descubra más de ellos y los lleve a la estación. (p. ej., fósil, hoja de roble, pedernal, nuez, ...)

5. Carrera de pruebas: juegos con agua y viento

El objetivo de la carrera de pruebas es construir un velero. Los grupos reciben los distintos materiales en las pruebas. Hay que visitar las pruebas en orden y realizar las tareas en cada una de ellas. Los grupos salen cada cinco minutos.

1 = Buscar madera en el bosque

2 = Serrar las piezas del barco

3 = Buscar el mástil y las varas en el bosque

4 = Taladrar (para el mástil y las varillas)

5 = Conseguir la vela de tela

6 = Clavar

7 = Tensar cuerdas (velas, bordes del barco...)

8 + 9 = Carrera de obstáculos: los niños deben ir a buscar agua con vasos, recorrer la carrera de obstáculos hasta su piscina y llenarla con el agua.

6. Fiesta: Mercado de Robinson

Puestos: puesto de maquillaje, puesto de limpieza de zapatos, juego de puntería con esponjas, juego de récords (dardos...), puesto de comida, puesto de bebidas, juegos de destreza, rueda de la fortuna, palomitas y otros juegos.

Los propios grupos idean, planifican, organizan el material y se encargan de los puestos. Moneda: «piedras doradas» (cada uno dispone de una cantidad inicial). Lo que cada grupo gane en su puesto, lo pueden repartirse entre ellos y volver a gastarlo.

7. Ejercicio nocturno

Robinson (monitor) y compañía quieren explorar el interior. Por el camino se topan con unas huellas. El rastro les lleva hasta una hoguera alrededor de la cual están sentados unos caníbales (monitores). Atada a un árbol está su comida: Viernes (líder). En cuanto los caníbales se dan cuenta de que están siendo observados, le hacen entender a su víctima, con gestos, movimientos de manos y pies y un dialecto extraño, que pronto se la van a comer. De repente, en un momento de descuido, Viernes consigue huir hacia Robinson. Los caníbales lo persiguen y capturan a tantos como pueden. Quien sea tocado por un caníbal queda capturado. Debe seguirlo y este lo ata a un árbol (¡cuidado, no te hartes!). Los niños deben liberarse por sí mismos o ser liberados por sus compañeros. Al cabo de unos

30 minutos, Robinson y compañía dejan de respetar las reglas, es decir, pasan a la ofensiva y atan a los caníbales. Tras hacerles prometer solemnemente que nunca más se comerán a nadie (¡a través de un traductor!), se desata a los salvajes y Robinson y compañía emprenden el camino de vuelta a casa.

Robinson & Home
Robinso_@_Home

Referencias bibliográficas



- **Contenido e imagen:**Revista «Forum Kind», número 2/03, páginas 15 y 16. Homecamp Robinson. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:** Giancarlo Voellmy, secretario de la BESJ, llevó a cabo esta semana «Robinson» con su grupo de jóvenes. Mirjam Leuenberger revisó el programa.

Weitere Informationen

Etiquetas
Campamento local

Edad
De 8 a 12 años

Número de participantes
1–20
20-30
30 – 100

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/almacen-robinson-home