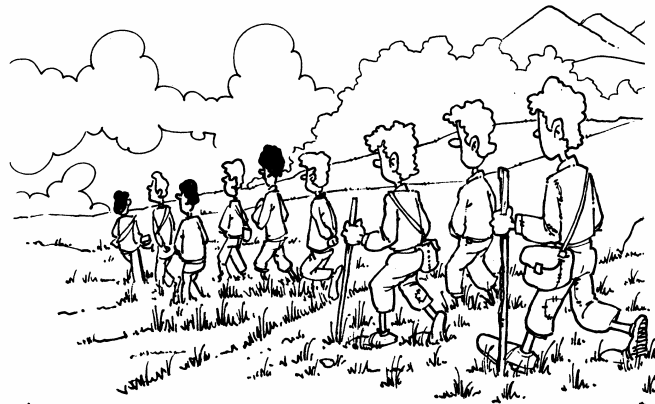


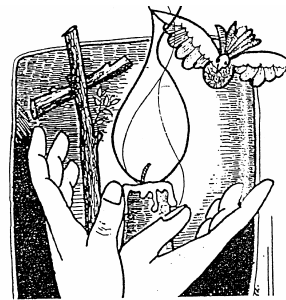
# CAMPAMENTO 2006



DEL 23 AL 29 DE JULIO  
EN CASTIELFABIS



# El Reino de Dios



Parroquia Ntra. Sra. De Gracia de Chella  
Parroquia S. Francisco de Paula de Bolbaite

## **OBJETIVO DEL CAMPAMENTO**

Hemos pretendido que el tema del campamento sea el de las parábolas de Jesús en el Evangelio. Creemos que es una buena manera de acercarlos sintéticamente el mensaje evangélico y hacérselo más próximo.

Los objetivos que buscamos son:

1. Descubrir por medio de las parábolas la esencia del Reino de Dios.
2. Relacionarse con la Naturaleza, admirarse por ella y por su Creador.
3. Aprender a convivir junto a otros compañeros sabiendo vencer los propios egoísmos
4. Respetar a los premonitores y monitores obedeciendo en todo momento las normas y criterios que se marquen para el buen funcionamiento del campamento.

## **DINÁMICA DEL CAMPAMENTO: Las parábolas**

"JESUS EL CUENTACUENTOS" ¿Por qué hablaba en parábolas?

Haciendo un poco de historia hay que tener en cuenta que en la cultura judía la *imagen* era superior a la *palabra*, ya que consideraban que la imagen es como el punto de apoyo de la inteligencia, desde ella se puede llegar mucho más lejos de lo que alcanzaría el lenguaje de puras ideas. Pero, al mismo tiempo, es un *lenguaje* que hay que *descifrar*. En la Biblia se abre de hecho con una cataratas de imágenes: el caos del mundo, el Dios que flota sobre las aguas que va creando luz y oscuridad, peces y pájaros... Todo el comienzo del Génesis es como una gran parábola, y más tarde será el lenguaje preferido de los profetas. Todo éste mundo de imágenes, de comparaciones es lo que los hebreos definen como *mashal* «semejanza».

El porqué Jesús utiliza este tipo de narraciones lo podemos encontrar en los siguientes motivos:

- El tipo de gente al que van dirigido: pescadores, labradores, pastores, mujeres, gente humilde de la época y que en el entorno de la cultura judía palabras como sembrador, semilla, cizaña, herencia, oveja perdida... tenían un referente muy directo.
- La combinación de la pequeñez de lo cotidiano y la profundidad del mensaje. Sólo los grandes poetas han logrado ahondar en el misterio a través de unas pocas *palabras verdaderas*, de unas cuantas realidades sencillas y cotidianas. Jesús sabe revestir las grandes ideas con formas humildes y cotidianas
- Su estilo muy sencillo y misterioso, para que sólo entiendan quien esta solo dispuesto a entender, por lo que el respeto a la libertad del oyente es una de sus principales características

### ***Partes de una parábola:***

- El cuerpo: es la narración misma en su sentido obvio y natural.
- El alma: Es la serie de ideas paralelas a las primeras que se desenvuelven siguiendo el mismo orden, pero en un plano superior.

### ***Tipos de parábolas:***

*Primer grupo:* su tema central es el reino de los cielos y que fueron, sin duda, pronunciados en el ambiente campesino de Galilea y dentro del primer período de la vida de Jesús.

*Segundo grupo:* tiene como predominio el tema de la misericordia. Son las parábolas de buen samaritano, del amigo que llega a media noche, del criado sin compasión, del hijo prodigo, el mayordomo sagaz, del rico avaro y el pobre Lázaro, del juez inocuo, del fariseo y el publicaría, de los obreros enviados a la viña.

*Tercer grupo:* Comprende solo seis parábolas y pertenecen a la época mas tardía de Jesús y a un ambiente típico de Judea. Son la de los diez talentos, la de los dos hijos, de los viñadores homicidas, la de las bodas reales, la de las vírgenes prudentes y la de las minas. Son narraciones más dramáticas, sus personajes se juegan en alias la vida o el destino

## PROGRAMACIÓN

DOMINGO 23	LUNES 24	MARTES 25	MIÉRCOLES 26	JUEVES 27	VIERNES 28	SABADO 29
Eucaristía de inicio de Campamento	Parábola del Sembrador Escucha Rally: ¿De qué hablamos?	Parábola de los Talentos Dones MARCHA	Parábola del Hijo Pródigo Amor y Perdón Malgastando la herencia	Parábola del Buen Samaritano Caridad MARCHA	Parábola del Grano de Mostaza Crecer en Silencio Agua para crecer	Eucaristía de final de Campamento
Formación de grupos	Completando la frase	MARCHA	Los periodistas prodigiosos	La Gran Carrera	Preparar la Velada	Regreso
Velada del deshielo (Anti-reino)	Recolecta de semillas	Juego de los Talentos	El regreso a la casa del Padre	Los 3 colores	Velada final	

# LISTA DE ACAMPADOS

## CHELLA

### 3º PRIMARIA

1. Joaquín Sanchos Guzmán
2. Sheila Jumilla Alba
3. Sergio Marín Gimeno
4. Matt Boluda Moltó
5. Marcos Ascó Llobregat
6. Silvia Faus Sánchez

### 4º PRIMARIA

7. Ruben García Sánchez
8. Gala Sanmartín Pallás
9. Ricardo Santacatalina Bellver
10. Miguel Riera Costa

### 5º PRIMARIA

11. Fco. Javier Giner Bellot
12. Miguel Pérez Bellot
13. Marcos Benlloch Giner

### 6º PRIMARIA

14. Ales Faus Sánchez
15. Ivan Giner Montoro
16. Ana Talón Alfonso
17. Quique Baldoví Moragues

### 1º ESO

18. Laura Talón Gómez
19. Anaís Granero Bellver

### PREMONITORES

#### 2º ESO

20. Juan Ramón Bellot Granero
21. Juan Manuel Granero Bellver
22. Kevin Granero Jordán
23. Josechu García Sánchez

#### 3º ESO

24. María Granero Tortosa
25. Yasmina Sanz Aparicio

### MONITORES

26. Omayra Calabuig Ramírez
27. Mª Carmen Bellot Granero
28. Joaquín Sarrión García

## BOLBAITE

### 3º PRIMARIA

1. Javier Tortosa Tolosa
2. Pablo Calatayud Monteagudo
3. Erika Martínez Sales
4. Sheila Canal Sáez
5. María Serrano Martínez
6. Álvaro Bañón Juares
7. María Bellver Sales
8. Lidia García Juares
9. Samuel García Juares
10. Alejandro Herrándiz Baldoví
11. Aurora Villa Baldoví

### 4º PRIMARIA

12. Noemí Plá García
13. Sara Serrano García
14. Rubén Serrano Montoliu
15. María Delgado Gil

### 5º PRIMARIA

16. Yasmina Giner Torresano
17. Ian Fernández Perucho
18. Samuel Moll Carrión
19. Andrés Mas Polop

### 6º PRIMARIA

20. Diana Granero Perales

### 1º ESO

21. Iris Sáez Serrano
22. Brenda Sáez Serrano
23. Borja Ribes Baldoví
24. Gloria Monteagudo Monteagudo
25. Mª Araceli Moll Carrión
26. Luis Moll Martínez
27. Judit Plá García
28. Sergio Calatayud Monteagudo
29. Aida Serrano Novella
30. Fausto Giner Serrano
31. Joaquín Serrano Pardo
32. Jonatan Sales Carrión
33. María Martínez Pérez
34. Merce Castro Giner
35. José Estarlich Bañón

## PREMONITORES

### 2º ESO

36. Antonio Francés Herrándiz

### 3º ESO

37. Aitor Albuixech Montoliu
38. Estela Moll Oliver
39. Alba Montoliu Novella
40. Patricia Sanchis Albuixech
41. Rocío Navarro Pareja
42. Patricia Serrano Montoliu
43. Kristel Alvarez Gómez
44. Óscar Sanchez Serrano

## MONITORES

45. Silvia García Juárez
46. Jessica Martínez Belvis
47. Pablo Sáez Abad
48. Francisco Serrano García
49. Jesús Sales Carrión
50. Mª Carmen García Martínez
51. Mª Carmen Mateu Serradell
52. Elo Sáez Cámara
53. Miriam Albuixech Pardo

## JEFA DE CAMPAMENTO

Inma Reig Gimeno

## SACERDOTE

Engraci Bataller Martínez

## CHELLA

NIÑOS.....19  
PREMONITORES.....6  
MONITORES.....3

## BOLBAITE

NIÑOS.....35  
PREMONITORES.....9  
MONITORES.....9

SACERDOTE.....1  
JEFA DE  
CAMPAMENTO.....1

TOTAL  
ACAMPADOS.....83

# CASSETAS

1

1. Sheila Jumilla Alba
2. Silvia Faus Sánchez
3. Erika Martínez Sales
4. Sheila Canal Sáez
5. María Serrano Martínez
6. María Bellver Sales
7. Lidia García Juares
8. Aurora Villa Baldoví

2

1. Joaquín Sanchos Guzmán
2. Sergio Marín Gimeno
3. Matt Boluda Moltó
4. Marcos Ascó Llobregat
5. Javier Tortosa Tolosa
6. Pablo Calatayud Monteagudo
7. Álvaro Bañón Juares
8. Samuel García Juares
9. Alejandro Herrándiz Baldoví
10. Ricardo Santacatalina Bellver
11. Miguel Riera Costa

3

29. Gala Sanmartín Pallás
30. Ana Talón Alfonso
31. Laura Talón Gómez
32. Anaís Granero Bellver
33. Noemí Plá García
34. Sara Serrano García
35. María Delgado Gil
36. Yasmina Giner Torresano
37. Diana Granero Perales

4

1. Ruben García Sánchez
2. Ales Faus Sánchez
3. Ivan Giner Montoro
4. Enrique Baldoví Moragues
5. Borja Ribes Baldoví
6. Sergio Calatayud Monteagudo
7. Fausto Giner Serrano
8. Joaquín Serrano Pardo
9. José Estarlich Bañón

5

1. Fco. Javier Giner Bellot
2. Miguel Pérez Bellot
3. Marcos Benlloch Giner
4. Rubén Serrano Montoliu
5. Ian Fernández Perucho
6. Samuel Moll Carrión
7. Andrés Mas Polop
8. Jonatan Sales Carrión
9. Luis Moll Martínez

6

54. Iris Sáez Serrano
55. Brenda Sáez Serrano
56. Gloria Monteagudo Monteagudo
57. M<sup>a</sup> Araceli Moll Carrión
58. Judit Plá García
59. Aida Serrano Novella
60. María Martínez Pérez
61. Merce Castro Giner

7

1. María Granero Tortosa
2. Yasmina Sanz Aparicio
3. Estela Moll Oliver
4. Alba Montoliu Novella
5. Patricia Sanchis Albuixech
6. Rocío Navarro Pareja
7. Patricia Serrano Montoliu
8. Kristel Alvarez Gómez

8

1. Juan Ramón Bellot Granero
2. Juan Manuel Granero Bellver
3. Kevin Granero Jordán
4. Josechu García Sánchez
5. Joaquín Sarrión García
6. Engraci Bataller Martínez

9

1. Antonio Francés Herrándiz
2. Aitor Albuixech Montoliu
3. Óscar Sanchez Serrano
4. Pablo Sáez Abad
5. Francisco Serrano García
6. Jesús Sales Carrión

10

1. Omayra Calabuig Ramírez
2. M<sup>a</sup> Carmen Bellot Granero
3. Inma Reig Gimeno
4. M<sup>a</sup> Carmen García Martínez
5. M<sup>a</sup> Carmen Mateu Serradell
6. Elo Sáez Cámara
7. Miriam Albuixech Pardo
8. Silvia García Juárez
9. Jessica Martínez Belvis

# GRUPOS

**GRUPO 1. Naranja**  
**Elo**  
**Juan Ramón – Chechu**

1. Matt Boluda Moltó
2. Marcos Ascó Llobregat
3. Sheila Jumilla Alba
4. Silvia Faus Sánchez
5. María Bellver Sales
6. Lidia García Juares
7. Javier Tortosa Tolosa
8. Pablo Calatayud Monteagudo

**GRUPO 2. Amarillo**  
**MªCarmen M.**  
**Estela – Alba – Patricia San.**

1. Joaquín Sanchis Guzmán
2. Sergio Marín Gimeno
3. Erika Martínez Sales
4. Sheila Canal Sáez
5. María Serrano Martínez
6. Aurora Villa Baldoví
7. Alejandro Herrándiz Baldoví
8. Samuel García Juares
9. Álvaro Bañón Juares

**GRUPO 3. Rojo**  
**MªCarmen G. – Omayra**  
**Juanma – Kevin**

1. Ruben García Sánchez
2. Gala Sanmartín Pallás
3. Ricardo Santacatalina Bellver
4. Miguel Riera Costa
5. Noemí Plá García
6. Sara Serrano García
7. Rubén Serrano Montoliu
8. María Delgado Gil

**GRUPO 4. Rosa**  
**Engraci**  
**Jessi – Silvia – Pablo**

1. Fco. Javier Giner Bellot
2. Miguel Pérez Bellot
3. Marcos Benlloch Giner
4. Yasmina Giner Torresano
5. Ian Fernández Perucho
6. Samuel Moll Carrión
7. Andrés Mas Polop
8. Diana Granero Perales

**GRUPO 5. Verde**  
**Joaquín**  
**Rocío – Antonio – Óscar**

1. Ana Talón Alfonso
2. Laura Talón Gómez
3. Anaís Granero Bellver
4. Borja Ribes Baldoví
5. Joaquín Serrano Pardo
6. José Estarlich Bañón

**GRUPO 6. Azul**  
**Inma**  
**Aitor – Jesús – Francisco**

1. Ales Faus Sánchez
2. Ivan Giner Montoro
3. Quique Baldoví Moragues
4. Iris Sáez Serrano
5. Brenda Sáez Serrano
6. Gloria Monteagudo Monteagudo
7. María Martínez Pérez
8. Merce Castro Giner

**GRUPO 7. Blanco**  
**MªCarmen B. – Miriam**  
**María – Yasmina**  
**Kristel – Patricia Ser.**

1. Mª Araceli Moll Carrión
2. Judit Plá García
3. Aida Serrano Novella
4. Fausto Giner Serrano
5. Sergio Calatayud Monteagudo
6. Luis Moll Martínez
7. Jonatan Sales Carrión

## **RESPONSABLES**

Jefa de Campamento: Inma Reig  
Sacerdote: Engraci Bataller  
Botiquín: M<sup>a</sup> Carmen García  
Liturgia: Joaquín Sarrión  
Material: Kristel Álvarez y Patricia Serrano  
Río: Omayra Calabuig y Jessica Martínez

### **TALLERES**

Pollo: Patricia Sanchis  
Rocio  
Aitor  
Pablo

Ángel: Jesús  
Óscar  
Antonio

Separador libros: Estela  
Alba

Serpiente: Miriam  
Juan Ramón  
Chechu

Marcos: Omayra  
Jessi  
Francisco

Palos: Silvia  
Kevin  
Juanma

Gorra: María  
Yasmina

### **TIEMPO LIBRE**

Cartas: Kristel y Patricia Sanchos

Fútbol: Jesús y Óscar

Parchís, ajedrez y dominó: Estela, Rocío, Yasmina y María

Voley: Patricia Serrano y Alba

Baloncesto: Francisco y Antonio

## **SERVICIOS**

	<b>Lunes 24</b>	<b>Martes 25</b>	<b>Miércoles 26</b>	<b>Jueves 27</b>	<b>Viernes 28</b>	<b>Sábado 29</b>
Grupo 1	Liturgia	Campam	Casetas	Río	Aseos	Cartelera
Grupo 2	Cartelera	Liturgia	Campam	Casetas	Río	Aseos
Grupo 3	Aseos	Cartelera	Liturgia	Campam	Casetas	Río
Grupo 4-5	Río	Aseos	Cartelera	Liturgia	Campam	Casetas
Grupo 6	Casetas	Río	Aseos	Cartelera	Liturgia	Campam
Grupo 7	Campam	Casetas	Río	Aseos	Cartelera	Liturgia

## **SERVICIOS COMEDOR**

	<b>Lunes 24</b>	<b>Martes 25</b>	<b>Miércoles 26</b>	<b>Jueves 27</b>	<b>Viernes 28</b>	<b>Sábado 29</b>
Grupo 1	Desayuno		Comida		Cena	
Grupo 2	Comida		Cena			Desayuno
Grupo 3	Cena			Desayuno		Comida
Grupo 4		Desayuno		Comida		
Grupo 5		Comida		Cena		
Grupo 6		Cena			Desayuno	
Grupo 7			Desayuno		Comida	



## **DOMINGO 23 DE JULIO DE 2006**

12.00 Salida de Chella

12.30 Eucaristía en Bolbaite

### **CELEBRACIÓN DE LA EUCARISTÍA DE INICIO DEL CAMPAMENTO**

#### **MONICIÓN DE ENTRADA.**

La Eucaristía siempre es un momento de alabanza a Dios por todo lo bueno que hace en nuestra vida. Hoy nuestra eucaristía dominical tiene un carácter más festivo, con ella damos comienzo a un nuevo campamento que organiza la parroquia. Un campamento que este año lleva por lema *El Reino de Dios; las parábolas*. En él vamos a aprender por medio de juegos, catequesis, talleres... un poco más sobre las palabras que Jesús transmitió a sus amigos. Además, este es un año de gozo para la parroquia ya que cumplimos 10 años de andadura campamental y ello es motivo de alegría para todos, ¿cuántos niños y jóvenes de nuestro pueblo se han divertido con las distintas actividades y han aprendido a convivir desde el espíritu cristiano? Echando la mirada atrás podemos decir que ha valido la pena haber dado parte de nuestro tiempo para dedicarlo a esos niños y jóvenes que, desde el juego y la convivencia han conocido mejor a Jesús que es quien lleva a cabo esta obra de amor. Pedimos a Dios que Él nos siga ayudando en esta tarea pastoral y que podamos seguir cumpliendo muchos más.

#### **PRECES:**

1.-Por todos los niños que asisten a este campamento; para que desde el amor, la alegría y la sana convivencia aprendan a valorar más y mejor a los demás teniendo a Jesús como modelo. *Roguemos al Señor.*

2.-Por los padres de estos niños; para que sean transmisores del mensaje de Jesús, un mensaje de amor, de perdón, de tolerancia... y tengan a Jesús como un miembro más de la familia. *Roguemos al Señor.*

3.-Por los monitores y premonitores de este campamento; para que desde la alegría y desde la fe en Jesús sean fieles a la Palabra de Dios y sepan transmitir a los niños que vale la pena ser cristiano. *Roguemos al Señor.*

4.-Por las comunidades parroquiales de Chella y Bolbaite; para que sean fieles al amor de Dios y sigan transmitiendo, en su labor pastoral, un mensaje de alegría para todos los miembros de ellas. *Roguemos al Señor.*

5.-Pidamos, finalmente, por el buen funcionamiento del campamento; para que Dios nos mire con benevolencia en los próximos 6 días y todo resulte lo mejor posible. *Roguemos al Señor.*

#### **OFRENDAS:**

1.-Te ofrecemos, Señor, este dossier del campamento, en él está toda la programación del mismo. Te pedimos que bendigas este trabajo que, con amor y fidelidad a tu palabra, se ha preparado para estos niños y jóvenes.

2.-Un campamento sin música no es un verdadero campamento, te ofrecemos esta guitarra y este cantoral con los cuales te alabaremos durante el campamento tanto en las oraciones como a lo largo de los días.

3.-Traemos a tu altar esta mochila, que al llevar sobre nuestros hombros nuestras cosas personales sea signo de que queremos hacer de nuestra vida un modo de alabanza hacia ti.

4.-Por último traemos a tu altar el pan y el vino, es lo que nos identifica como cristianos ya que, gracias a la fuerza del Espíritu Santo, serán transformados en tu Cuerpo y Sangre, nuestro alimento santo, nuestro alimento espiritual para hacer de estos días unos días de alegre convivencia entre todos.

#### ACCIÓN DE GRACIAS.

Gracias, Señor, porque nos ayudas siempre y nos das la fuerza para que vivamos unidos, compartiendo y creciendo como amigos. Gracias, porque en la parroquia, en la catequesis y ahora en el campamento, aprendemos a conocer las cualidades positivas de los demás y, así, nos enriquecemos.

Haz, Señor, que seamos siempre instrumentos de tu paz. Que, donde haya odio, pongamos amor y comprensión. Que, donde haya ofensa e insultos, seamos capaces de perdonar como buenos amigos. Que, donde haya un amigo triste, le ayudemos con nuestra alegría.

Haz, Señor, que no seamos egoístas. Que aprendamos a no tener envidias, que sepamos compartir nuestras cosas, que nos ayudemos en los trabajos y tareas, que no nos enfademos durante los juegos, que no devolvamos mal por mal a nadie.

Haz, Señor que siempre sepamos respetarnos. Que apartemos de nuestro lado los motes que ofenden, las burlas que hieren y ponen tristes a los demás. Que sepamos vivir formando el grupo que Tú quieres: un grupo formado por la amistad, por la solidaridad y por el compañerismo.

Haz, Señor, que siempre seamos tus amigos. Que crezcamos como personas escuchando como Tú escuchaste, compartiendo como Tú compartiste, perdonando como Tú perdonaste... para, así, construir un mundo nuevo donde la ley sea el amor. AMEN.

14.00 Comida en el local social de Bolbaite

15.00 Salida hacia Castielfabib

18.00 Llegada al Campamento. Bajada de bultos. Merienda

18.30 Actividad de la tarde: **FORMACIÓN DE GRUPOS.**

Al final de la Eucaristía de Inicio de Campamento se les repartirá a cada chaval una insignia según al grupo al que pertenezcan. Una vez lleguemos al Campamento y se haga la presentación de los niños y monitores, se mostrará una cartulina con un dibujo. Los niños que tengan en la insignia ese mismo dibujo se agruparán formando el grupo.

Una vez todos tienen el grupo completo, únicamente queda encontrar al monitor. Para ello se fijarán en el color de la cartulina que correspondía al grupo. Si es la cartulina roja, el monitor de ese grupo habrá llevado durante todo el día una camiseta roja. De este modo es muy fácil la identificación de todos los educadores.

El color de la camiseta que cada educador debe llevar se acordará entre todos.

Una vez el grupo ha encontrado al educador, permanecerán un rato juntos, para hablar, presentar el campamento a los chavales y empezar a conocerse un poco más.

21.00 Cena

22.00 Actividad de la noche: **VELADA DEL DESHIELO  
(TEATRO ANTI-REINO)**

Empezaremos la Velada del Deshielo como siempre, realizando las actividades cortas y divertidas con el objetivo de que los niños se conozcan y vayan perdiendo la vergüenza. Casi al final, los monitores se enfrentarán unos diciendo que cambien de juego porque es muy aburrido y otros queriendo mantener el juego. Es la escenificación de lo que significa el Anti-Reino.

Los juegos que podemos realizar son:

**RECUPERAD VUESTRO SITIO:** Formar un círculo. Uno se queda fuera corriendo alrededor de él. En su carrera debe tocar la espalda de otro jugador. Éste correrá en sentido opuesto, con lo que dejarán un hueco. Los dos han de tratar de ocupar el sitio libre antes que el otro. Al cruzarse en carrera deben detenerse y mantener una conversación, que iniciarán el que golpeó en la espalda: "Hola don Pepito", "Hola don José"...

**LA RISA DE LA ALPARGATA:** Los jugadores se dividen en dos filas iguales, una frente a la otra y separadas por dos metros. El animador del juego tira al centro una alpargata o zapato. Si cae boca abajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte; si cae boca arriba será al contrario. Los que rían cuando deban estar serios, salen de la fila, y se repite el juego. Es un juego que causa hilaridad, distensión y unión en el grupo.

**PAJARÍTO PÍA:** Se forma un círculo y uno se queda en medio y se le tapan los ojos. Va a sentarse sobre las rodillas de uno de los jugadores del círculo y le dice: Pajarito, pía. El jugador debe contestar: Pío, pío. Sólo puede repetirlo dos veces. Si el primero no acierta quién es el que contesta, deberá seguir hasta acertar. Entonces se sienta y quien ha sido descubierto pasa a ocupar su puesto. De vez en cuando todos han de cambiar de sitio.

**BUSCA TU PAREJA:** Los chavales, por parejas, formarán dos círculos: uno exterior, otro interior, cada miembro de la pareja se encontrará en un círculo distinto. Los círculos girarán en sentido contrario, y al sonar el silbato los chavales han de buscar su pareja, cogerse la mano y sentarse en el suelo. Queda eliminada la última pareja en sentarse.

**UNA PRENDA EN EL CENTRO:** Se forma un círculo por parejas: el uno delante y el dos detrás. Los de delante estarán con las piernas abiertas. A la orden de "derecha" o "izquierda", los dos correrán alrededor del círculo; pasarán varias veces por detrás de su pareja, pero sólo cuando se diga "a por él", los jugadores pasarán entre las piernas de su pareja para coger el objeto situado en el centro del círculo.

**¿UN QUÉ?. ESTO ES UN ABRAZO:** Todos los jugadores en círculo. El jugador A dice al de su derecha B "Esto es un abrazo", abrazándole. El jugador B le pregunta "¿Un qué?", y A le responde "Un abrazo", abrazándole de nuevo. El jugador B dice al de su derecha C "Esto es un abrazo", abrazándole. El jugador C le pregunta a B "¿Un qué?", y el jugador B le pregunta a A "¿Un qué?". A le responde a B "Un abrazo", abrazándole otra vez, y B le responde a C "Un abrazo", abrazándole otra vez. Se sigue así sucesivamente. La pregunta "¿Un qué?" siempre vuelve al jugador A, quien siempre devuelve abrazos que pasan en cadena. La misma dinámica se comienza, a la vez, por la izquierda, con el mensaje "Esto es un beso". Cuando los besos y los abrazos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión. Se termina cuando el abrazo le llega al jugador A por la izquierda, y el beso por la derecha.

**INQUILINO, CASA, TERREMOTO:** Los jugadores se disponen por tríos, formando casas con inquilinos. Casa: uno frente a otro, agarrados ambos por los brazos. Los jugadores inquilinos son los que se meten dentro. El que "la queda" va nombrando las posibilidades que hay, aprovechando los cambios para introducirse de inquilino en alguna casa, pasando a ser otro jugador el que "la queda":

- Inquilino: deben de cambiar de sitio los de adentro (las casas no se mueven).
- Casa: se mueven las casas (sin separarse) y buscan nuevo inquilino (éstos no se mueven).
- Pared derecha o Pared izquierda: se mueve sólo una parte de la casa.
- Terremoto: todo se deshace y se debe volver a construir nuevas casas con inquilinos.

### 23.30 Oración de la noche

- **ORACIÓN:** Señor, te damos gracias por este lugar que será nuestra casa en los próximos 6 días. Danos fuerza para que sepamos respetar la naturaleza. Gracias por los niños y jóvenes que serán nuestra familia en estos días, que nos ayudemos y seamos generosos compartiendo nuestra vida y viviendo con alegría nuestra estancia en el campamento. Te pedimos que por intercesión de María, nuestra madre, pasemos una noche tranquila y que mañana comencemos con gozo a conocer esas palabras que nos tienes preparadas.

- Ave María.

- Canto: *Todo es paz...*

### 00.00 Silencio y reunión de monitores

## LUNES 24 DE JULIO DE 2006 PARÁBOLA DEL SEMBRADOR

8.00 Diana de monitores

8.15 Diana campamento

8.45 Oración de la mañana

- Canto *Buenos días, Señor...*

- Lectura de la parábola. Mt 13, 1-9.

*Aquel día, salió Jesús de casa y se sentó a orillas del mar. Y se reunió tanta gente junto a él, que hubo de subir a sentarse en una barca, y toda la gente quedaba en la ribera. Y les habló muchas cosas en parábolas. Decía: «Una vez salió un sembrador a sembrar. Y al sembrar, unas semillas cayeron a lo largo del camino; vinieron las aves y se las comieron. Otras cayeron en pedregal, donde no tenían mucha tierra, y brotaron enseguida por no tener hondura de tierra; pero en cuanto salió el sol se agostaron y, por no tener raíz, se secaron. Otras cayeron entre abrojos; crecieron los abrojos y las ahogaron. Otras cayeron en tierra buena y dieron fruto, una ciento, otra sesenta, otra treinta. El que tenga oídos, que oiga.». Y acercándose los discípulos le dijeron: «¿Por qué les hablas en parábolas?» Él les respondió: «Es que a vosotros se os ha dado el conocer los misterios del Reino de los Cielos, pero a ellos no. Porque a quien tiene se le dará y le sobraré; pero a quien no tiene, aun lo que tiene se le quitará.»*

*Explicación de la parábola del Sembrador:*

*Sucede a todo el que oye la Palabra del Reino y no la comprende, que viene el Maligno y arrebató lo sembrado en su corazón: éste es el que fue sembrado a lo largo del camino. El que fue sembrado en pedregal, es el que oye la Palabra, y al punto la recibe con alegría; pero no tiene raíz en sí mismo, sino que es inconstante y, cuando se presenta una tribulación o persecución por causa de la Palabra, sucumba enseguida. El que fue sembrado entre los abrojos, es el que oye la Palabra, pero las preocupaciones del mundo y la seducción de las riquezas ahogan la Palabra, y queda sin fruto. Pero el que fue sembrado en tierra buena, es el que oye la Palabra y la comprende: éste sí que da fruto y produce, uno ciento, otro sesenta, otro treinta.»*

- ORACIÓN: ¡Buenos días, Señor! Iniciamos una nueva aventura llevados de tu mano y tomando como meta el comprender mejor las palabras que nos has dejado en forma de parábolas. Hoy te pedimos que nos ayudes a saber escuchar y ser como esas semillas de la tierra buena, unas semillas de esperanza y de confianza para un mundo que necesita de tu palabra.

- Rezo del Padrenuestro.

- Canto:

9.30 Desayuno

10.00 Arreglo de casetas y servicios.

### 10.30 Actividad de la Mañana: **RALLY: ¿DE QUÉ HABLAMOS?**

La actividad de esta mañana consiste en un Rally. El objetivo es que descubran, al concluir el juego, el tema que se tratará durante todo el día: la Parábola del Sembrador.

Los educadores se repartirán en controles. En cada control se dará una letra. Para conseguir esta letra, deberán hacer una prueba, a gusto del educador. Una vez obtengan todas las pruebas, el grupo se reunirá en el comedor para descubrir el tema del día.

Las letras formarán la palabra: SEMBRADOR

**PRUEBAS:**

#### **PRUEBA 1: EL NIDO**

En grupos de tres jugadores, se sitúan de espaldas y entrelazándose por los antebrazos doblan una de sus piernas hacia atrás, apoyándola en las de los otros jugadores formando “un nido”. Una vez conseguida esta posición el trío intenta desplazarse hasta una línea situada a unos 7 m.

#### **PRUEBA 2: CINCO AGUJEROS**

Se excavan cinco agujeros en el suelo y a una distancia convenida se traza la línea de partida. El objetivo del juego consiste en depositar, por turnos, en cada uno de los hoyos una piedra lanzándola desde la línea de inicio. Cada vez tira un componente del grupo hasta conseguir encestar en los cinco hoyos. Se puede realizar el juego con otros materiales de tiro: canicas, monedas, huesos de albaricoque, etc.

#### **PRUEBA 3:**

En grupos de tres jugadores, dos de ellos se sitúan hombro con hombro colocando, cada uno de ellos, sus manos entrelazadas detrás de la espalda a la altura de la cintura. El tercer debe subirse encima colocando un pie en las manos de cada jugador. Una vez situados en esta posición, se desplazarán hasta una línea situada a una distancia determinada.

#### **PRUEBA 4:**

Los componentes del grupo forman un círculo de pie manteniendo una distancia entre ellos y sitúan una mano en su espalda. Uno de los jugadores comienza con el balón en la mano libre y dando un golpe a éste para pasarlo al compañero que se encuentra a su derecha. Y así sucesivamente hasta conseguir dar toda la vuelta al círculo sin que el balón caiga al suelo. Si el balón cae empieza la ronda desde el jugador al que se le ha caído.

#### **PRUEBA 5: EL PEZCADITO**

Los componentes del grupo se colocan por parejas, uno frente al otro, cogidos por los antebrazos, formando dos largas hileras. Uno de los jugadores, “el pezcadito”, debe alejarse una distancia que le permita, tras una breve carrera, impulsarse encima de los brazos de sus compañeros. Las parejas deben ir trasladando “el pezcadito” hacia delante. Éste tiene que progresar por encima de los brazos con el cuerpo extendido y las piernas juntas. A medida que las parejas van desprendiéndose del “pezcadito” tienen que colocarse al final de las hileras hasta que “el pezcadito” haya nadado una determinada distancia.

#### **PRUEBA 6: LOS CASCABELES**

Entre los componentes del grupo se elige a uno. Con una campanilla en la mano que debe sonar sin parar tiene que desplazarse alrededor de los jugadores que, con los ojos vendados, intentan atraparlo. El jugador con la campanilla no podrá salir de un determinado recinto delimitado.

#### **PRUEBA 7: EL ZAR Y LOS CAMPESINOS**

A suerte se escoge a un jugador para que realice el papel de zar. Éste se aleja mientras el resto del grupo, los campesinos, eligen una tarjeta. En ella estará escrito un oficio que tendrán que representarlo mímicamente ante el zar. Éste tendrá que adivinarlo. Puede repetirse varias veces cambiando al zar.

#### PRUEBA 8: ¿A DÓNDE VOY?

Se escoge a uno de los componentes del grupo y se le vendan los ojos. Los jugadores restantes están apartados. El jugador que se encuentra con los ojos vendados debe localizar un objeto que habrá en el suelo siguiendo las indicaciones de sus compañeros (derecha/izquierda, delante/atrás). Una vez la tenga en sus manos deberá depositarla en algún lugar determinado siendo guiado por las indicaciones de sus compañeros.

#### PRUEBA 9:

Se colocan en línea diez latas o rulos de cartón. A una determinada distancia se colocan los jugadores que lanzando una peonza deben intentar derribar todas las latas. Cada vez tira un niño. (Si no fuese posible conseguir una peonza, se podría realizar con una pelota o algún otro objeto).

12.00 Baño-Ducha

13.30 Comida

14.30 Talleres

16.00 Tiempo libre

17.30 Merienda

18.00 Actividad de la Tarde: **COMPLETANDO LA FRASE**

Se asigna a cada grupo el número de prueba por el que deben empezar. Cuando vaya a cada prueba, deberán realizarla correctamente y el monitor le dará el trozo de una frase. Cuando consigan realizar todas las pruebas (7 en total) tendrán que acudir al control central donde deberán formar la frase correspondiente relacionada con la Parábola del Sembrador. Una vez conseguidas las frases, las pegarán en un mural que nos acompañará durante todo el campamento.

#### FRASES:

La Palabra de Dios hay que saberla escuchar con un corazón abierto

El Reino de Dios crece en aquellos que escuchan la Palabra de Dios y la cumplen

La semilla de Dios da fruto cuando cae en buena tierra

Jesús es el buen Sembrador que esparce la semilla del Reino de Dios por el mundo

La semilla del Reino de Dios solo puede crecer y dar fruto en aquellos que son limpios de corazón

La semilla del Reino de Dios nos hace crecer en el amor

Hemos de ser buena tierra para acoger la semilla del Reino

#### PRUEBAS:

1. Los niños se ponen en fila. Cuando el monitor dé la señal saldrá el primero hacia un palo que habrá a una determinada distancia y le dará 5 vueltas tocándose la nariz con el pulgar y el palo con el meñique. Luego volverá a la fila y saldrá el siguiente. El grupo lo tendrá que hacer en el menor tiempo posible.

2. Con los pulverizadores tendrán que apagar unas velas que estarán a una determinada distancia.
3. Llenamos una palangana de agua y colocamos un plato de plástico flotando. Los niños tienen que tirar 5 piedrecitas cada uno y por lo menos deben encestar 1 por niño.
4. Los niños deben recorrer una determinada distancia con una cuchara en la boca y una pelota de ping-pong en ella. Para conseguir la prueba, la pelota no debe de caerse.
5. Tragabolas: cada niño lanzará 3 bolas y por lo menos deben encestar 5 (se puede hacer en las canastas)
6. Se divide el grupo en 2 y se colocarán en dos filas, una enfrente de la otra. Se les da palos de escoba. El balón se le da a uno de los que lleve los palos y tiene que ir hasta la otra fila donde está el compañero con otros dos palos y le pasa el balón. Así sucesivamente. El balón no debe caer al suelo.
7. Carrera de obstáculos: se pondrán objetos en un recorrido y el niño, con los ojos vendados debe recorrerlo. Los compañeros le indicarán.

### 19.30 Reflexión: **PARÁBOLA DEL SEMBRADOR**

#### **1-Volver a leer la Parábola y analizarla.**

Se vuelve a leer la Parábola intentando descubrir el sentido profundo de ella: “El Reino de Dios empieza por la escucha”.

Para ello el monitor se vale de las siguientes preguntas:

- ¿Quién es el sembrador?.....Jesús
- ¿Qué es lo que siembra?.....El Reino de Dios
- ¿Dónde siembra?.....En el mundo
- La semilla (el Reino de Dios, la Palabra de Dios) cae en varios lugares:
  - 1- A lo largo del camino.
  - 2- En zona de pedernal.
  - 3- En zona de abrojos.
  - 4- En zona buena.
- ¿Qué ocurre con la Palabra de Dios en cada uno de esos lugares?
  - 1- Camino.....oye la Palabra de Dios, pero no la comprende.
  - 2- Pedernal.....oye la Palabra de Dios, la comprende, la recibe con alegría, pero es inconstante y cuando llega un momento difícil se hunde.
  - 3- Abrojos.....oye la Palabra de Dios , pero las riquezas de este mundo le despistan y se olvida de ella.
  - 4- Buena.....La oye, la comprende y la hace vida, ese da fruto.
- Para responder a cada una de estas preguntas se les dará unos papelitos con las respuestas adecuadas, a modo de cartas se irán poniendo en el suelo las respuesta pero hacia abajo, luego cada uno descubre su respuesta. Hay que intentar no humillar al que se equivoca.

#### **2- Intentar aplicar esa parábola a la propia vida:**

¿Cuál es nuestra actitud cuando oímos la Palabra de Dios? ¿Con qué tipo de suelo o zona nos identificamos? ¿Qué podemos hacer para ser tierra buena?

## 21.00 Cena

## 22.00 Actividad de la Noche: **RECOLECTA DE SEMILLAS**

El objetivo de este juego es encontrar las semillas que el Sembrador ha esparcido al sembrar. Los lugares donde están las semillas están señalizados en un mapa, pero debido a un fuerte temporal, el mapa se ha roto en varios pedazos y han caído en manos de diferentes personas.

Los niños, divididos por grupos, tienen que buscar los 5 trozos del mapa los cuales están en manos de monitores escondidos. Para encontrar a estos monitores hay una pista: cada dos minutos emitirán ruidos, por tanto, los buscadores de semillas tendrán que moverse en silencio y estar muy atentos a los ruidos que oigan.

Todos los miembros del grupo tienen que ir juntos, no pueden dispersarse. Cuando un equipo encuentra un monitor escondido, tiene que identificarse y pedir su pedazo de plano correspondiente. Sólo llevará linterna el monitor del grupo lo que dificultará los movimientos de los niños pero les hará estar más atentos a los sonidos de los monitores.

Una vez tengan los 5 trozos de mapa (no vale buscar las semillas hasta que no tengan el mapa completo), lo unirán y buscarán los 4 lugares diferentes donde han caído las semillas (camino, rocas, abrojos y tierra buena). Cuando encuentren el lugar, deben buscar las "semillas".

Cuando encuentren el lugar señalado en el plano, descubrirán lo siguiente:

- Camino: las semillas están tal cual porque no se han enterrado. Vamos nosotros y las arrebatamos al igual que el "maligno" que dice la Parábola.
- Pedregal: de las semillas salen frases con acciones a mitad hacer, por ejemplo: "ayudar al enf...", "alegrar al am...", etc...
- Abrojos: las semillas están rodeadas de palabras como televisión, juerga, moto, edad,... las cuales no dejan crecer a la semilla.
- Tierra buena: los niños encontrarán una semilla que ha dado fruto, es decir, una planta, una flor, un árbol,...

## 23.30 Oración de la noche

- **ORACIÓN:** ¡Señor! Te damos gracias por este primer día de campamento, ha sido un día lleno de risas y de disfrute total; te pedimos que, en compañía de María, nuestra fiel madre, nos protejas durante esta noche y que nos abras los oídos para estar atentos a lo que Tú quieres de nosotros.

- Rezo del Ave María.

- Canto: *Todo es paz...*

## 00.00 Silencio y reunión de monitores



## **MARTES 25 DE JULIO DE 2006**

### **PARÁBOLA DE LOS TALENTOS**

8.00 Diana de monitores

8.15 Diana campamento

8.45 Oración de la mañana

- Canto: *Buenos días.*

- Lectura de la parábola: Mt 25, 14-30.

*Estando la gente escuchando estas cosas, añadió una parábola, pues estaba él cerca de Jerusalén, y creían ellos que el Reino de Dios aparecería de un momento a otro. Dijo pues: «Un hombre noble marchó a un país lejano, para recibir la investidura real y volverse. Habiendo llamado a diez siervos suyos, les dio diez talentos y les dijo: “Negociad hasta que vuelva”*

*«Y sucedió que, cuando regresó, después de recibir la investidura real, mandó llamar a aquellos siervos suyos, a los que había dado el dinero, para saber lo que había ganado cada uno. Se presentó el primero y dijo: “Señor, tu talento ha producido diez talentos.” Le respondió: “¡Muy bien, siervo bueno!; ya que has sido fiel en lo mínimo, toma el gobierno de diez ciudades.” Vino el segundo y dijo: “Tu talento, Señor, ha producido cinco talentos.” Dijo a éste: “Ponte tú también al mando de cinco ciudades.” «Vino el otro y dijo: “Señor, aquí tienes tu talento, que he tenido enterrado pues tenía miedo de ti, que eres un hombre severo; que tomas lo que no pusiste, y cosechas lo que no sembraste.” Le dice: “Por tu propia boca te juzgo, siervo malo; sabías que yo soy un hombre severo, que tomo lo que no puse y cosecho lo que no sembré; pues ¿por qué no colocaste mi dinero en el banco? Y así, al volver yo, lo habría cobrado con los intereses.” Y dijo a los presentes: “Quitadle el talento y dádsele al que tiene diez. Os digo que a todo el que tiene, se le dará; pero al que no tiene, aun lo que tiene se le quitará.”*

- ORACIÓN: ¡Buenos días, Señor! Hoy centramos nuestra atención en la parábola de los talentos, también llamada de los dones. Te pedimos que nos ayudes a ser más responsables con nuestros dones ya que Tú eres el que nos los has dado para ponerlos al servicio de los demás.

- Padre nuestro.

- Canto:

9.30 Desayuno

10.00 Arreglo de casetas y servicios.

10.30 MARCHA

19.00 Aseo

19.30 Reflexión: **PARÁBOLA DE LOS TALENTOS**

**1-Volver a leer la Parábola.**

**2-Analizar como ha ido la marcha para así descubrir quien ha puesto sus talentos al servicio de sus compañeros y quienes no.**

Talentos que han podido salir o ponerse al servicio de los demás durante la marcha:

- Alegría.
  - Compartir agua, comida.
  - Esperar a un compañero que iba rezagado.
  - Poner paz.
  - Animar cuando las fuerzas disminuían.
  - Obedecer a los monitores...
- Sacamos como conclusión que cuando compartimos nuestros dones, la vida de los demás es más feliz.

21.00 Cena

22.00 Actividad de la Noche: **JUEGO DE LOS TALENTOS**

En este juego se va a tratar de descubrir los talentos ocultos de los chavales por ello se realizarán diferentes pruebas para después premiar a los chavales o grupos más talentosos. Las pruebas serán las siguientes:

TALENTO	PRUEBA
Simpatía	Pase de modelos de bikinis masculinos
Gracia	Representar un anuncio
Constancia	Llenar una botella de agua de 1,5 litros con la boca en un minuto
Generosidad	Son el jurado. Dan los premios.
Imaginación	Preparar un disfraz (sin material): gana el mejor disfraz
Ritmo	Concurso de baile al mejor gogo
Animación	Hacer un sketch de los Simpson
Unidad	Se atan unos a otros por las muñecas, formando un círculo

El monitor se reúne con su grupo. A cada uno se le da un papel donde escribe su talento de entre los facilitados. Luego, el presentador los va llamando por el talento elegido y les deja 10 minutos para preparar la prueba que tienen que hacer todos juntos (si son muchos, pueden dividirse en grupos)

Además se darán a los grupos unos talentos y contratalentos adicionales según la participación a lo largo de la actividad. Serán los siguientes:

Talentos adicionales	Contratalentos
Participación	Al más chillón
Animación	Al más aburrido
Coordinación del grupo	Al más pesado
Al que más aplaude	Al menos participativo
A los más espontáneos	Al más vergonzoso
A los más ingeniosos	Al más yo no juego
A los más honrados	

Se pueden adaptar los talentos o las pruebas según se crea conveniente por parte de los educadores.

### 23.30 Oración de la noche

- ORACIÓN: Señor te damos las gracias por este día que hemos pasado. Hoy estamos un poco más cansados ya que nos hemos ido de caminata; sin embargo, es maravilloso el estar aquí y el compartir nuestra vida con otros niños. Te pedimos que, junto con María, nuestra buena madre, nos guardes esta noche y nos ayudes a valorar el don de la amistad que está surgiendo entre nosotros.

- Ave María.

- Canto: *Todo es paz...*

### 00.00 Silencio y reunión de monitores

## MIÉRCOLES 26 DE JULIO DE 2006

### PARÁBOLA DEL HIJO PRÓDIGO

8.00 Diana de monitores

8.15 Diana campamento

8.45 Oración de la mañana

-Canto: *Buenos días, Señor...*

-Lectura de la parábola: Lc 15, 11-32.

*Jesús les dijo: «Un hombre tenía dos hijos; y el menor de ellos dijo al padre: “Padre, dame la parte de la hacienda que me corresponde.” Y él les repartió la hacienda. Pocos días después el hijo menor lo reunió todo y se marchó a un país lejano donde malgastó su hacienda viviendo como un libertino. «Cuando hubo gastado todo, sobrevino un hambre extrema en aquel país, y comenzó a pasar necesidad. Entonces, fue y se ajustó con uno de los ciudadanos de aquel país, que le envió a sus fincas a apacentar puercos. Y deseaba llenar su vientre con las algarrobas que comían los puercos, pero nadie se las daba. Y entrando en sí mismo, dijo: “¡Cuántos jornaleros de mi padre tienen pan en abundancia, mientras que yo aquí me muero de hambre! Me levantaré, iré a mi padre y le diré: Padre, pequé contra el cielo y ante ti. Ya no merezco ser llamado hijo tuyo, trátame como a uno de tus jornaleros.” Y, levantándose, partió hacia su padre. «Estando él todavía lejos, le vió su padre y, conmovido, corrió, se echó a su cuello y le besó efusivamente. El hijo le dijo: “Padre, pequé contra el cielo y ante ti; ya no merezco ser llamado hijo tuyo.” Pero el padre dijo a sus siervos: “Traed aprisa el mejor vestido y vestidle, ponédle un anillo en su mano y unas sandalias en los pies. Traed el novillo cebado, matadlo, y comamos y celebremos una fiesta, porque este hijo mío estaba muerto y ha vuelto a la vida; estaba perdido y ha sido hallado.” Y comenzaron la fiesta. «Su hijo mayor estaba en el campo y, al volver, cuando se acercó a la casa, oyó la música y las danzas; y llamando a uno de los criados, le preguntó qué era aquello. Él le dijo: “Ha vuelto tu hermano y tu padre ha matado el novillo cebado, porque le ha recobrado sano.” Él se irritó y no quería entrar. Salió su padre, y le suplicaba. Pero él replicó a su padre: “Hace tantos años que te sirvo, y jamás dejé de cumplir una orden tuya, pero nunca me has dado un cabrito para tener una fiesta con mis amigos; y ¡ahora que ha venido ese hijo tuyo, que ha devorado tu hacienda con prostitutas, has matado para él el novillo cebado!” «Pero él le dijo: “Hijo, tú siempre estás conmigo, y todo lo mío es tuyo; pero convenía celebrar una fiesta y alegrarse, porque este hermano tuyo estaba muerto, y ha vuelto a la vida; estaba perdido, y ha sido hallado.”»*

- ORACIÓN: ¡Buenos días, Señor! Llevamos ya tres días de campamento y el cansancio se empieza a notar, sin embargo, te damos gracias por estar aquí entre la naturaleza disfrutando de unos días inolvidables. Hoy el padre de la parábola nos enseña que, pese a todo, vale la pena perdonar y el perdón bien dado nos hace crecer como personas y, sobre todo, nos abre al amor.

- Padre nuestro.

- Canto:

9.30 Desayuno

10.00 Arreglo de casetas y servicios.

## 10.30 Actividad de la Mañana: **MALGASTANDO LA HERENCIA**

Cuando el hijo pequeño le pide la herencia a su padre, malgasta el dinero de muchas formas. En este juego vamos a descubrir algunas.

Se le reparte a cada niño la herencia del padre, 5 monedas a cada uno. En cada prueba, los niños deben dar una moneda (menos en la número 6). Las pruebas representan los lugares donde el hijo se gasta la herencia y son las siguientes:

1.- **El restaurante:** El hijo pequeño se gasta parte de la herencia pagando banquetes en diversos restaurantes. No utiliza el dinero para saciar el hambre sino que lo despilfarra en comilonas donde sobra mucha comida.

Los niños se ponen por parejas y se les vendan los ojos. Cada uno tiene que dar de comer a su compañero. Como comida tenemos: nocilla, sandía, melón, yogur, miel, leche condensada,... Al final se le da a cada uno un chicle y se les avisa que lo deben llevar hasta la siguiente prueba.

2.- **El sastré:** El hijo pequeño necesita mucha ropa para poder asistir a todas las fiestas a las que acude.

Los chicos fabrican con papel de seda una pajarita y las chicas un lazo. Luego, con el chicle que llevan en la boca, los chicos se lo pegan en el cuello y las chicas en la frente.

3.- **Salón de belleza:** Debido al estrés que sufre por asistir a tantas fiestas nocturnas, necesita relajarse. Así que asiste a un salón de belleza para descansar y reafirmar la piel.

Cada niño se pone una mascarilla en la cara con espuma de afeitar y se colocan rodajas de pepino.

4.- **La peluquería:** El hijo pequeño acude bastante a menudo a la peluquería para cambiar la imagen y el color del pelo.

Se les hace a los niños un “pirri” y con spray de colores se lo tienen que tintar.

5.- **El casino:** Una forma de gastarse el dinero fue apostando en los juegos de azar.

Hay unas tarjetas con diferentes pruebas. Uno a uno, cada niño va eligiendo una tarjeta, se le taparán los ojos, y tendrá que “sufrir” la prueba que le haya tocado:

- romper un huevo en la cabeza
- tirarle harina
- mojarlo con agua sucia (agua con pintura de dedos)
- tatuarle con pintura de dedos

6.- **Los cerdos:** Pero el dinero no dura toda la vida. Cuando se le termina el dinero tiene que ponerse a trabajar cuidando cerdos. Él, como los cerdos, se pone a comer de las algarrobas del suelo.

Los niños tienen que buscar entre el barro la “comida” que está esparcida por el suelo.

Luego hay que realizar una ambientación o explicación haciéndoles ver a los niños que el camino que hemos seguido no es el correcto y, al igual que al hijo pequeño, nos ha llevado por un camino de suciedad y pecado. Ahora, al pedir perdón al Padre y por el amor que él nos tiene, vamos a quedar limpios de nuestra suciedad, de nuestro pecado.

12.00 Baño-Ducha

13.30 Comida

14.30 Talleres

16.00 Tiempo libre

17.30 Merienda

## 18.00 Actividad de la Tarde: **LOS PERIODISTAS PRODIGIOSOS**

El periódico “localizado” en el campamento de Castielfabib tiene un funcionamiento y objetivos muy diferentes que comentaremos detalladamente a continuación. Cada equipo de periodistas conformado por cada grupo de chavales irá en busca de noticias relacionadas con la descripción del cuadro de Rembrandt del Regreso del Hijo Pródigo. Este cuadro habrá aparecido en la oración de la mañana para que lo conozcan los chavales. Estará dividido en 5 trozos predeterminados:

- \*La cara del Padre.
- \*La cabeza del hijo con las manos del Padre.
- \*El hijo menor de cintura para abajo.
- \*La cara del hijo mayor.
- \*El hombre sentado.

Se les dirá a los chavales que al final del juego cada grupo debe adquirir una copia del cuadro para ello deben conocer las noticias acerca del mismo que estarán distribuidas por unas determinadas zonas del campamento.

Empezarán todos en el control central. A cada niño del grupo se le asignará un número que deberá ir visible como si fuese un dorsal de atletismo. A todos los niños que lleven el dorsal número 1 se les manda a una zona, por ejemplo a las casetas. Allí cada niño debe encontrar la pista que lleva la imagen de la insignia de su grupo. Si encuentran la de otro grupo no deben decir nada para al otro le cueste más encontrarla. Una vez encuentra su pista, debe volver al control central donde estarán sus compañeros de equipo. Cuando él llegue, saldrá el número 2 hacia la zona donde le indique el monitor central, por ejemplo a la entrada. Así sucesivamente.

En cada zona habrá un monitor de forma que si algún niño le cuesta mucho encontrar su pista, el monitor le ayudará. Es una especie de carrera de relevos.

Mientras los niños están buscando las pistas, en el control central estarán sus compañeros organizando las pistas en 5 grupos, de forma que cada grupo de pistas pertenece a un trozo de cuadro. Cuando tengan todas las pistas organizadas y saben a qué trozo pertenecen, se lo dicen al monitor y éste les da el trozo del puzzle. Cuando tengan todas las piezas, pueden formar el cuadro.

### NOTICIAS:

#### **\*La cara del Padre:**

- Este hombre tenía dos hijos, el menor le dijo que le diera la herencia
- El le vio cuando aún estaba lejos y corrió hacia él.
- Está medio ciego pero con una mirada eterna.
- Corresponde a la parte más iluminada del cuadro de Rembrandt.

#### **\*La cabeza del hijo con las manos del padre:**

- Están extendidas y tocan al recién llegado a modo de bendición.
- Padre pequé contra el cielo y contra ti ya no merezco ser hijo tuyo.
- El Padre le perdona y el hijo está arrepentido.
- El núcleo del cuadro son las manos.

#### **\*El hijo menor:**

- El decía quiero vivir mi vida, quiero vivirla ya, lejos de mi Padre y de mi hermano.
- Cuando gasto todo tuvo un hambre extremo y pasó necesidad.
- Las plantas de sus pies muestran la historia de un viaje humillante.
- El pie izquierdo muestra una cicatriz y en el derecho la sandalia está rota.

#### **\*El hijo mayor:**

- Trabaja mucho en el campo y siempre cumple órdenes de su padre.
- Cuando llegó de trabajar oyó música y danzas que provenían de la casa.
- Existe un parecido con el padre, va vestido de rojo y barba.
- Replica a su padre y no entiende lo que hace cuando regresa su hermano.

**\*El hombre sentado:**

- En el cuadro se muestra una figura humana muy oscurecida.
- Este hombre permanece sentado en una silla.
- La figura oscurecida se golpe el pecho.
- Este hombre es un administrador que representa a los pecadores y recaudadores de impuestos.

## 19.30 Reflexión: **LA PARÁBOLA DEL HIJO PRÓDIGO**

### **1-Representación de la parábola.**

Los monitores y premonitores representarán la parábola de una manera espontánea y natural.

Personajes:

**Hijo pequeño:** desea independizarse, está arto de su padre, le pide la mitad de su dinero para poder irse de casa.

**Padre:** accede al deseo de su hijo, pero le entristece la decisión.

**Personajes de la mala vida:** casino, bar, drogas, malas mujeres... : el hijo pequeño se va a un país lejano y allí inducido por las malas compañías pierde toda su fortuna.

**Hijo pequeño:** al perderlo todo se ve obligado a trabajar cuidando puercos, tiene tanta hambre que llega a comerse las algarrobas destinadas a los cerdos.

**El amo de los puercos:** le da trabajo cuidando puercos

**Hijo pequeño:** Se arrepiente, y decide volver a casa, "Padre he pecado contra el cielo y contra Ti, ya no merezco llamarme hijo tuyo, trátame como a uno de tus jornaleros.

**Padre:** sale al encuentro del hijo, lo recibe con los brazos abiertos, desea hacer una fiesta.

**Hijo mayor:** pregunta a los criados porque hay tanto alboroto en la casa, le reprocha al padre su generosidad.

**Criados:** le informan al hermano mayor que su hermano ha vuelto y el padre ha mandado matar el ternero cebado.

**Padre:** invita al hijo mayor a alegrarse por la vuelta de su hermano.

**2-Signo del perdón:** a partir de esa tarde todos los grupos irán recibiendo el sacramento de la reconciliación, luego cada uno limpiará a un compañero las manos con una pequeña toallita, no solo Dios nos perdona sino que también nosotros perdonamos o pedimos perdón a nuestros hermanos.

## 21.00 Cena

## 22.00 Actividad de la Noche: **EL REGRESO A LA CASA DEL PADRE**

El hermano mayor y los sirvientes se han aliado para que lo tenga muy chungo para volver a entrar a la casa. Así que nosotros también debemos aliarnos y ayudarlo para que acceda a la casa y pueda abrazar al Padre (la linterna). No será fácil porque todo aquel que sea pillado en la intentona estará sometido a las órdenes del hermano mayor. Así que chicos debemos ser sigilosos en nuestra hazaña.

Se divide el campo en dos mitades. En un extremo del campo se encuentra la luz (representa el perdón del padre) y en el otro extremo el ternero cebado. Los partidarios del hijo mayor tienen la luz e intentan arrebatar el ternero a los otros para que no celebren el banquete. Por su parte, los partidarios del hijo pequeño tienen ya el ternero y quieren la luz.

Cuando los del equipo del hijo mayor crucen el centro para coger el ternero cebado, los niños del equipo del hijo pequeño pueden tocarlos y automáticamente quedan parados. Le puede librar uno de su mismo equipo cuando le toque. Y viceversa.

### 23.30 Oración de la noche

- ORACIÓN: Señor, te damos las gracias por el día de hoy, un día lleno de amor, lleno de perdón. Te pedimos que nos concedas una buena noche bajo la protección de María, nuestra Madre. Hoy hemos aprendido que el perdón es uno de los valores más importantes del cristiano. Señor, haz de nuestra vida un canto al amor de Dios y que, como el padre de la parábola, sepamos perdonar y aprendamos a valorar que el perdón nace de un verdadero amor.

- Ave María

- Canto: *Todo es paz...*

### 00.00 Silencio y reunión de monitores



## **JUEVES 27 DE JULIO DE 2006**

### **PARÁBOLA DEL BUEN SAMARITANO**

8.00 Diana de monitores

8.15 Diana campamento

8.45 Oración de la mañana

- Canto: *Buenos días, Señor...*

- Lectura de la parábola: Lc 10, 29-37.

*Se levantó un legista, y dijo para ponerle a prueba: «Maestro, ¿que he de hacer para tener en herencia vida eterna?» El le dijo: «¿Qué está escrito en la Ley? ¿Qué lees?» Respondió: «Amarás al Señor tu Dios con todo tu corazón, con toda tu alma, con todas tus fuerzas y con toda tu mente; y a tu prójimo como a ti mismo.» Díjole entonces: «Bien has respondido. Haz eso y vivirás.»*

*Pero él, queriendo justificarse, dijo a Jesús: «Y ¿quién es mi prójimo?» Jesús respondió: «Bajaba un hombre de Jerusalén a Jericó, y cayó en manos de salteadores, que, después de despojarle y golpearle, se fueron dejándole medio muerto. Casualmente, bajaba por aquel camino un sacerdote y, al verle, dio un rodeo. De igual modo, un levita que pasaba por aquel sitio le vio y dio un rodeo. Pero un samaritano que iba de camino llegó junto a él, y al verle tuvo compasión; y, acercándose, vendó sus heridas, echando en ellas aceite y vino; y montándole sobre su propia cabalgadura, le llevó a una posada y cuidó de él. Al día siguiente, sacando dos denarios, se los dio al posadero y dijo: “Cuida de él y, si gastas algo más, te lo pagaré cuando vuelva.” ¿Quién de estos tres te parece que fue prójimo del que cayó en manos de los salteadores?» El dijo: «El que practicó la misericordia con él.» Díjole Jesús: «Vete y haz tú lo mismo.»*

- ORACIÓN: ¡Buenos días, Señor! Siguiendo con la temática del campamento, hoy nos centramos en el Buen samaritano. Este hombre nos enseña cuál es nuestro prójimo. El prójimo es cualquier persona que está al lado de quien necesita ayuda. Te pedimos, Señor, que nos ayudes a no estar cerrados a los demás, que abramos nuestro corazón a todos y que sepamos estar cerca de todos los que nos rodean para que nuestra vida sea un signo de tu amor.

- Padre nuestro.

- Canto:

9.30 Desayuno

10.00 Arreglo de casetas y servicios.

10.30 Caminata al pueblo: **LA GRAN CARRERA**

En el camino de la vida podemos hacer, al igual que el Buen Samaritano, muchas cosas buenas a las personas que nos rodean. Basta con estar atentos a lo que puedan necesitar. Vamos a hacer un juego partiendo de acciones buenas que podemos hacer a los demás. Se tratará de hacer una caminata en la que habrá que superar pruebas consistentes en hacer el bien de una manera simbólica.

Los niños saldrán por grupos del campamento y durante la caminata y en el mismo pueblo, tendrán que ir superando una serie de pruebas:

1.- **Ayudar**: debéis decir 20 cosas en que podrías ayudar a vuestros padres en casa. Las iréis diciendo entre todos los del grupo. Si se repite alguna la prueba no se considerará superada.

2.- **Socorrer**: os habéis encontrado por el camino una persona tirada en el suelo y necesita urgentemente que la lleven al hospital. Así que la cogereis entre todos (uno de vuestro grupo hará de esta persona), y sin que toque el suelo, la llevaréis con mucho cuidado hasta la prueba siguiente. Si en algún momento toca el suelo no habréis superado la prueba.

3.- **Compromiso**: os cogereis todos de la mano como señal de que os habéis comprometido a ayudarnos entre vosotros. Pero lo haréis de la siguiente manera: puestos en fila india, pasaréis vuestra mano derecha por entre las piernas para coger la mano izquierda del compañero de atrás, y con vuestra mano izquierda cogereis la mano derecha que el compañero de delante os dará a través de sus piernas. Cogidos de esta manera, y sin soltarse en ningún momento, andaréis hasta la próxima prueba.

4.- **Compartir**: decid entre todos 20 cosas vuestras que podríais compartir con los demás. Si se repite alguna la prueba se considerará no superada.

5.- **Alegrar**: unos conocidos vuestros están muy tristes y aburridos. Vosotros vais a ir a alegrarles la vida contándoles chistes. Así que cada uno del grupo tendrá que contar un chiste diferente.

6.- **Animar**: un amigo vuestro está muy desanimado. Así que vais a ir a llenarle de ánimos. Cada uno de vosotros cogerá un globo que simbolizará a vuestro amigo y lo hinchará de “ánimo” hasta que explote.

7.- **Sacrificarse**: a veces hay que hacer cosas que nos cuestan pero las hacemos con gusto porque son para ayudar a un ser querido o por una buena causa. Os ponéis por parejas y uno tiene que llevar al otro a caballito. Luego cambiáis.

8.- **Escuchar**: muchas personas necesitan contar sus cosas y ser escuchadas por alguien que las entienda y comprenda. Uno del grupo escribirá una frase que contenga al menos siete palabras. Luego la tendrá que decir a sus compañeros de grupo pero cambiando todas sus vocales por una sola, la que él prefiera. Su grupo deberá escucharle con atención para descubrir la frase original que quiere decirles.

9.- **Aconsejar**: hay momentos en los que se agradece los consejos de un amigo cuando no se sabe qué hacer. El animador os dirá las siguientes órdenes: andar hacia atrás, andar a la pata coja, andar con los ojos vendados. Pediréis consejo a vuestros compañeros y tendréis que elegir la que ellos os aconsejen.

10.- **Acompañar**: no hay nada como sentirse acompañado por alguien en las dificultades. Así que os vais a coger con algún compañero e iréis acompañados por él hasta la prueba siguiente.

11.- **Cuidar**: vais a cuidar a un amigo que está enfermo. Uno del grupo hará de enfermo y los demás tendrán que vendarle todo el cuerpo con vendas (papel higiénico), de manera que quede totalmente cubierto de pies a cabeza.

12.- **Acoger**: tres o cuatro niños del grupo formarán un corro uniendo sus manos. Eso simbolizará vuestra casa. Ahora invitaréis al resto del grupo a que entre en ella. Deberéis ir andando así hasta la siguiente prueba.

13.- **Advertir el peligro**: desde la otra parte de la calle veis que un ciego va a cruzar por un lugar donde hay un gran agujero. Vosotros le guiaréis con la voz diciéndole por dónde tiene que ir. Uno del grupo se vendará los ojos para hacer de ciego y los demás le guiaréis con vuestras indicaciones. En el suelo se marcará con tiza o con papeles la situación del agujero. Sólo tenéis un minuto de tiempo para hacerlo.

14.- **Proteger:** hay que proteger siempre al desvalido y al que no puede defenderse. Hay muchos que se aprovechan de la debilidad de los demás, por ello hay que salir siempre en su defensa. Esta persona indefensa estará simbolizada por un globo que no deberá tocar suelo en ningún momento. Deberéis mantenerlo en el aire durante dos minutos y protegerlo del suelo. Pero no podrá ser tocado con las manos ni con los pies. Sólo podrá ser tocado con la cabeza, los codos y las rodillas.

15.- **Enseñar:** se puede hacer mucho bien enseñando a los demás cosas que les sean útiles y prácticas para vivir mejor y más felices. Nosotros somos lo que somos y sabemos lo que sabemos porque antes alguien nos lo ha enseñado. Vais a simbolizar esto haciendo uno de maestro y los demás de alumnos. El animador entregará al maestro un trabalenguas que tendrá que enseñar a sus alumnos. Al final todo el grupo deberá decir el trabalenguas de memoria.

*“Me han dicho un dicho que han dicho que he dicho yo.*

*Si el dicho que han dicho que he dicho yo lo hubiese dicho yo estaría bien dicho,  
pero como el dicho que han dicho que he dicho yo no lo he dicho, está mal dicho”*

16.- **Prestar:** de cuántos apuros hemos salido gracias a lo que otros nos prestaron cuando lo necesitábamos. Pues bien, ahora hay unas personas en apuros y necesitan de nosotros, urgentemente, prendas de vestir. El grupo deberá poner encima de la mesa 5 calcetines, 2 pares de zapatos, un cinturón, un pañuelo y un reloj.

17.- **Regalar:** pensaréis en un regalo que os gustaría hacer a todos los miembros de los otros grupos. Lo escenificaréis en mímica y ellos tendrán que adivinarlo.

18.- **Consolar:** son muchas las cosas que pueden hacer sufrir a las personas. Consolar no es más que aliviar el dolor que puedan tener estando a su lado ayudándoles a pasar el mal trago. Ahora cada uno de vosotros irá a consolar a una persona imaginaria que ha tenido un gran problema. Hincharéis un globo que simbolizará todo el sufrimiento de esa persona, y deberéis explotarlo para acabar con él. Pero tendréis que hacerlo poniéndolo en el suelo y sentándoos encima de él con decisión hasta explotarlo.

19.- **Apoyar:** apoyar es creer que alguien puede hacer lo que se propone y nosotros estamos detrás de él para respaldarle y darle ánimos. Ahora uno del grupo, para representar esto, necesitará de todo vuestro apoyo porque para que vuestro grupo supere esta prueba, él solo deberá construir un castillo de cartas de cuatro pisos de altura.

20.- **Ser amable:** decir entre todo el grupo 10 cosas que delatan que una persona es amable.

13.30 Comida en el pueblo.

14.30 Tiempo libre

15.30 Regreso al Campamento

17.30 Merienda

18.00 Aseo

19.30 Reflexión: **PARÁBOLA DEL BUEN SAMARITANO**

1-Se les cuenta la Parábola del pez sin samaritano. (Engracio, todos a la vez).

2-En una cartulina intentan dibujar y pintar aquellos peces que hoy son echados fuera del mar de la vida: los niños abandonados, los ancianos, los jóvenes que llevan una mala vida porque nadie les ha hablado del amor de Dios...

21.00 Cena

## 22.00 Actividad de la Noche: **LOS 3 COLORES**

Son muchos los motivos o razones que pueden hacer que una persona sea marginada o rechazada por otras. El monitor os entregará a cada uno 3 papeles en los que escribiréis, por separado, tres cosas por las cuales vosotros veis que las personas son marginadas, y los guardaréis en el bolsillo. Luego os dividiréis en tres grupos. El monitor asignará a cada grupo un color que lo diferenciará de los demás.

Para hacer este juego habrá que delimitar un espacio relativamente amplio del que no se podrá salir durante el juego.

El juego consiste en que los tres grupos deberán perseguirse entre sí porque no soportan ver gente diferentes a ellos. Si por ejemplo los grupos son de color rojo, verde y amarillo, los del grupo rojo perseguirán al grupo verde, el grupo verde perseguirá al grupo amarillo, y el grupo amarillo perseguirá al rojo. De esta manera cada grupo sólo perseguirá a los de un color, pero también tendrá que huir de sus perseguidores. Al mismo tiempo que marginan, ellos también son marginados por las mismas razones.

Cuando uno sea pillado o tocado por uno de sus perseguidores, tendrá que entregarle uno de los tres papeles que escribió al principio. Estos papeles significan los motivos por los que persigue a los demás. El perseguidor se lo quedará añadiéndolo a los que ya tenía, y con él tendrá un motivo más por el que perseguir a los demás. Y el pillado podrá ser libre otra vez.

Entre los miembros del mismo grupo no podrán darse los papeles que se tengan. En el momento en que uno sea pillado y no le queden más papeles porque ya se los han quitado todos, será llevado a la cárcel y allí se quitará el distintivo de color que lo identificaba con su grupo. Ahora, al quedarse sin papeles, ya no tiene motivos para perseguir a nadie. Ha quedado liberado del racismo y la intolerancia, así que formará parte de un nuevo grupo que luchará por la igualdad, el respeto y la tolerancia.

Cuando se junten tres en la cárcel, podrán salir cogidos de la mano, y sin soltarse, intentarán tocar a cualquiera de los perseguidores, sean del color que sean. Si le tocan, podemos hacerlo de dos formas:

- el perseguidor les dará un papel de los motivos que le hacen perseguir a los demás
- el perseguidor dejará de serlo y se convertirá en uno de ellos, dándoles todos los papeles o motivos que le hacían perseguir a los demás, y cogiéndose a su mano para formar una cadena más larga de personas que luchan contra la marginación.

Cuando termine el juego se verá cual de los cuatro grupos ha ganado, dependiendo de los papeles que haya conseguido reunir a lo largo del juego. Habrá ganado el que más papeles tenga. Si es uno de los grupos de color, querrá decir que se ha impuesto la marginación sobre los que luchaban contra ella. Pero si es éste último grupo el que ha ganado, querrá decir que han conseguido confiscar más papeles o motivos que provocaban la persecución.

## 23.30 Oración de la noche

- **ORACIÓN:** Señor, hoy te damos gracias por este día tan intenso que hemos tenido. Hoy nos hemos acercado al pueblo y la verdad es que a todos nos ha gustado. Te pedimos que junto con María hoy descansemos para que mañana podamos volver a cantar tus maravillas. Gracias, señor, por la bonita obra que estás haciendo con nosotros.

- Ave María.

- Canto: *Todo es paz...*

## 00.00 Silencio y reunión de monitores

# **VIERNES 28 DE JULIO DE 2006**

## **PARÁBOLA DEL GRANO DE MOSTAZA**

8.00 Diana de monitores

8.15 Diana campamento

8.45 Oración de la mañana

- Canto *Buenos días, Señor...*

- Lectura de la parábola: Mc 4, 30-32.

*Proseguía diciendo:*

*¿Con qué compararemos el Reino de Dios o con qué parábola lo expondremos? Sucede con él lo que con un grano de mostaza. Cuando se siembra en la tierra, es la más pequeña de todas las semillas. Pero, una vez sembrada, crece, se hace mayor que cualquier hortaliza y echa ramas tan grandes que las aves del cielo pueden anidar en su sombra.*

- ORACIÓN: ¡Buenos días, Señor! Hoy llegamos al quinto día de campamento y lo hacemos acompañados de cierta añoranza porque vemos que esto se acaba. Te pedimos que el día de hoy sea un día memorable, que así como el grano de mostaza que es muy pequeño pero da mucho fruto nosotros, pequeños miembros del pueblo de Dios, aprendamos a saber valorar lo que en este campamento vamos aprendiendo, que merece la pena ser buenos transmisores del evangelio, de la Palabra de Dios para todos.

- Padre nuestro.

- Canto:

9.30 Desayuno

10.00 Arreglo de casetas y servicios.

10.30 Actividad de la Mañana: **AGUA PARA CRECER**

Al igual que la semilla necesita agua, la fe necesita del Espíritu Santo para crecer. Nosotros vamos a representar esto intentando encontrar y recoger la mayor cantidad de agua posible. Cada grupo llevará un cubo donde tendrá que recoger la máxima cantidad de agua posible. Para ello nos vamos a valer de las siguientes pruebas:

PRUEBAS:

1. Los niños tienen que llevar un vaso en la boca, ir hasta la fuente y llenarlo sin tocarlo con las manos. Vuelven y echan el líquido en el cubo.
2. Los niños cogerán un globo de agua, irán al grifo a llenarlo y cuando vuelvan, tienen que explotarlo a una distancia de medio metro sobre el cubo de agua, intentando que caiga la mayor cantidad posible de agua dentro del cubo.
3. En el río habrá unos objetos que los niños tienen que recoger. Deben volver con el objeto y luego, se quitan la camiseta y la escurren en el cubo.

4. Con jarras de agua deben ir corriendo a la fuente, llenarla de agua y volver. El agua que haya en la jarra la tirarán sobre un paraguas y con vasos de plástico, los compañeros recogerán el agua del paraguas. Luego lo echarán al cubo.
5. Los niños se colocan en fila, uno al lado del otro. El del inicio irá a la fuente, llenará un vaso de agua, se lo pondrá en la boca y luego debe pasarlo sin tocarlo con las manos y por encima del hombro al compañero de al lado. Así hasta el final de la fila. El último, también sin tocarlo con la mano, echará el agua al cubo que estará en el suelo.
6. Todo el grupo se pone por parejas. A caballito, el jinete cogerá el vaso, lo llenará y lo transportará con la boca a su cubo.
7. Llevar agua hasta el cubo con las manos.
8. Lanzar el agua con un vaso al cubo que estará situado a una determinada distancia.

12.00 Baño-Ducha

13.30 Comida

14.30 Talleres

16.00 Tiempo libre

17.30 Merienda

18.00 Actividad de la Tarde: **PREPARAR LA VELADA FINAL**

19.30 Reflexión: **PARÁBOLA DEL GRANO DE MOSTAZA**

1-Sobre un mural se escriben qué pequeñas cosas te han hecho algunos de tus compañeros y que son signo de la grandeza del Reino de Dios.

2-Continuamos con las confesiones.

21.00 Cena

22.00 Actividad de la Noche: **VELADA FINAL**

23.30 Oración de la noche

- ORACIÓN: Señor, hemos llegado a la última noche en este campamento, la verdad es que hemos de reconocer que lo hemos pasado muy bien, la velada final ha sido muy alegre y risueña. Te damos las gracias por todo lo bueno que hemos pasado juntos y también por lo no tan bueno; te pedimos, que por intercesión de María, nuestra buena madre, nos concedas una noche tranquila y que mañana, cuando lleguemos a nuestras casas, recordemos que hemos pasado unos días inolvidables en torno a Jesús, nuestro buen amigo que siempre está a nuestro lado.

- Ave María.

- Canto: *Todo es paz...*

00.00 Silencio y reunión de monitores

## **SÁBADO 29 DE JULIO DE 2006**

8.00 Diana de monitores

8.15 Diana campamento

8.45 Oración de la mañana

- Canto: *Buenos días, Señor.*

- ORACIÓN: ¡Buenos días, Señor! Hemos llegado al final del campamento. La verdad es que nos lo hemos pasado muy bien. ¡Hay tantas cosas que contar! Te damos las gracias por estos 6 días, por la amistad entre todos y, sobre todo, por haberte conocido un poquito más. Te pedimos que, al regresar a nuestras casas, recordemos este campamento no como uno más sino como un momento de nuestra vida en el que nos hemos querido acercar más a tu palabra.

- Padre Nuestro.

- Canto:

9.30 Desayuno

10.00 Arreglo de casetas y recogida de bultos

10.30 Eucaristía final de Campamento

12.00 Baño-Ducha

13.30 Comida

14.30 Regreso