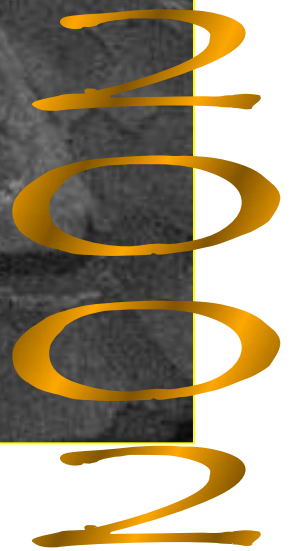


Colònies
d'estiu

Cala
Murta



Ajuda'ns a alliberar a
l'Esperit de l'Atlàntida

Que són?

Una setmana de convivència amb altres al·lots i al·lotes de la teva edat, en un entorn natural i meravellos.

Quines activitats oferim?

Tallers i manualitats,

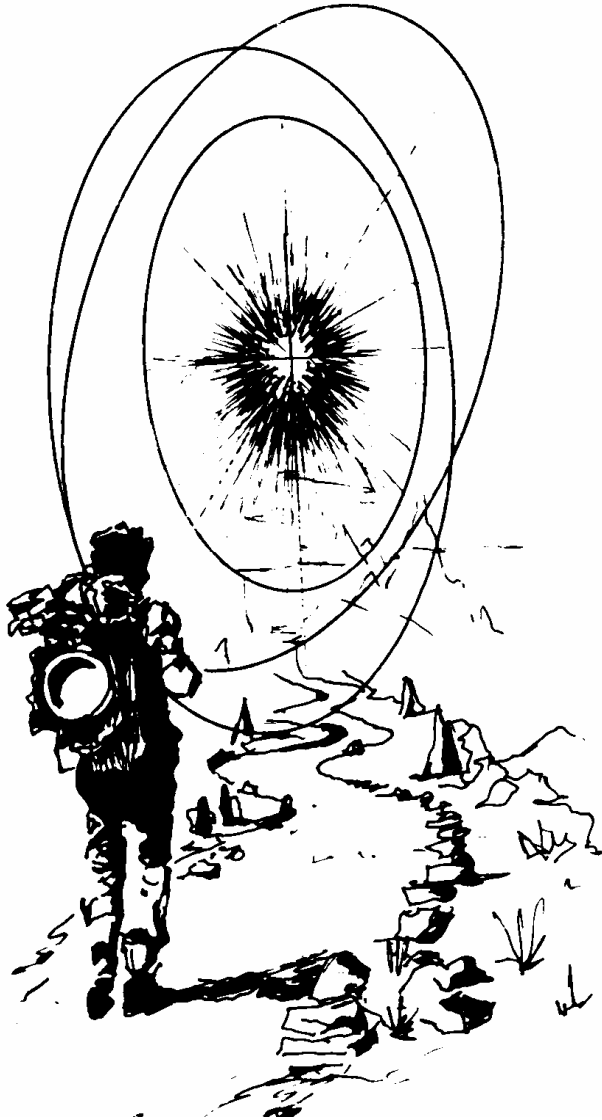
contacte amb la natura,

excursions,

esports,

jocs,

activitats d'aventura...



Dates i torns:

1er TORN: de dia 7 a dia 13 de Juliol, per a nins i nines de 7 a 10 anys (Cursos: 1er, 2on, 3r i 4rt de primària).

2on TORN: de dia 14 a dia 20 de Juliol, per a nins i nines de 11 a 14 anys (Cursos: 5è i 6è de primària i 1er i 3on d'E.S.O).

Inscripcions:

Dies: 4, 5 i 6 de JUNY de 18:30 a 19:30 a la Parròquia de Pollença, Carrerò del vent nº 1 i a la Parròquia del Moll.

Ompliu la fitxa que podeu trobar a l'escola o a la parròquia, i uniu a la fitxa el resguard bancari de pagament i una fotocòpia de la tarjeta sanitaria del nin/na.

Les places s'otorgaran en rigorós ordre d'inscripció. No es farà cap tipus de reserva.

Forma de pagament:

L'import per nin serà de 72 €(si són 3 germans 144 €).
Podeu pagar per mitjà d'una transferència bancària o fer un ingrés bancari al següent compte:

LLIBRETA D'ESTALVI. PARRÒQUIA DE POLLENÇA. ESPLAI.
NUM: 0024.6840.48.00700309633
DEL BANC DE CRÈDIT BALEAR.

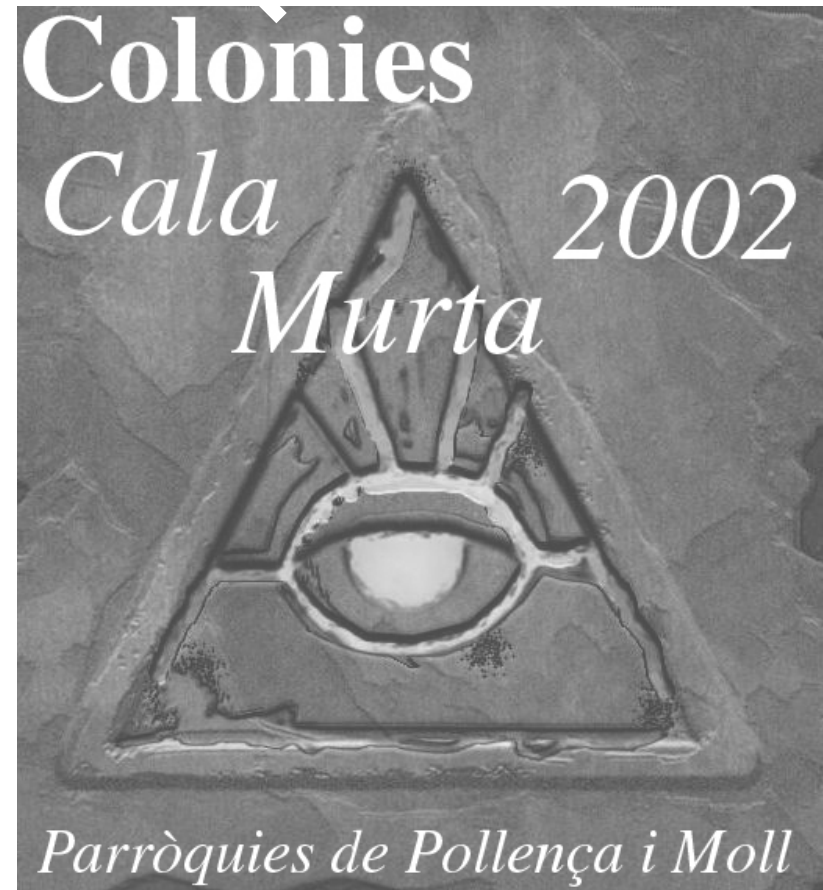
Reunió informativa pels pares:

Moll : Dijous 4 de juliol a les 20:00 al saló parroquial.
Pollença: Dijous 4 de juliol a les 21:00 a Sant Jordi.

Arribada a Cala Murta.

Els dos torns tindran l'arribada respectivament els
diumenges 7 i 14 de juliol de 5 a 6 de l'horabaixa.

Els campaments acaben els dissabtes 13 i 20 de juliol a les 17
hores.



Ajuda'ns a alliberar a l'Esperit de l'Atlàntida

COLÒNIES CALA MURTA 2002

VIATGE A L'ATLÀNTIDA.

EQUIPAMENT NECESSARI PELS TRIPULANTS:

HIGIENE PERSONAL:

Un necesser amb:

- Sabó,
- Pinta,
- Raspall i pasta de dents,
- Una tovallola mitjana,
- Colònia anti-parasits,
- Liquid pels moscards,

PER MENJAR:

- Torcaboques (no de paper)
- Plats (no de paper ni de vidre, millor si son de plàstic)
- Cuberts (no de plastic)
- Tassó (no de vidre ni paper)
- Cantimplora.

PER TREBALLAR:

- Llapis i goma.
- Retuladors.
- **Llençol vell per fresses (important).**
- **Llinterna (molt Important)**
- Piles per la llinterna.
- **Una Camiseta Blanca (important)**

- **Uns banyador i camiseta vella que es pugui tirar. (important).**

PER A LA PLATJA:

- Una Tovallola.
- Dos o tres Banyador
- **Crema solar. (important)**
- Sandalies de goma.
- Flotador si no sap nedar.

PER VESTIR-SE

- Motxilla o Bossa per la roba.
- **Motxilla petita per excursions (important).**
- Sac de dormir.
- Pijama.
- Xandal.
- Roba per abric.
- Xubasquero.
- Una muda diària.
- Roba per cada dia.
- Mocador de paper.
- **Deportives o calçat d'escurció (important)**
- **Calcetins Gruixats (importants)**
- **Gorra pel sol.(important)**
- Pines per estendra la roba.

És convenient que siguin els xics/ques els qui es facin la maleta o motxilla perquè sàpiguen el que duen i on ho duen ja que són ells els qui ho emplearan.

Al campament no és poden dur: ni llepolies, ni menjar de cap altre casta, així com tampoc jocs electrònics com els gameboys, cassetes, ni telefons mòbils. Aquest material si es dur serà requisat el primer dia de campament.

No fa falta duguin cap doblar ja que no anirem enlloc on es puguin fer servir.

" L'ATLANTIDA " (Petits)

	DIUMENGE	DILLUNS	DIMARTS	DIMECRES	DIJOUS	DIVENDRES	DISSABTE
MATÍ		10:30 Taller de camisetes i concurs de dibuix per serigrafiar les camisetes (els monitors triaran els 3 millors i els altres triaran la que els agradi més.)	10:30 Taller de decoració dels grups de campament: Escuts, Himne...	10:30 taller de Masquerespaper. després anirem a la platja.	10:30 a Cala Murta: tallers malabars i tirolina.	10:30 Taller d'enquadernació i preparació del quadern de bitacora del viatge per grups, per representar-ho el vespre davant l'esperit de l'Atlantida.	10.00. Tasques i netejant de cabanes i recollida de motxilles. 13.00. Missa de cloenda de campament.
TARDA	17:00-18:00 Arribada dels nins. 18:00-18:30 Distribució dels nins per tendes (així com ells "preferesixin") 18:30-19:00 Presentació del centre d'interès i normativa. 19:30-20:30 Jocs de presentació. 20:30. Sopar.	16:30 Joc de competició per equips; la bandera.	16:30 Montar coreografies per el vespre.	16:30 Pintar les màsques	16:30 Proves d'aventura adaptats a les edats dels més petits i trobada de la 4ta Reliquia.	16:30 Tradicional ginkana BRUT 1_Dutxa 2_Camp_de_0_ 3_Tobogan 4_Poal 5_Peluqueria 6_Matxuptxu 7_Pont	16.00. Acomiadament dels nins. 19:00. FINAL DE CAMPAMENT.
VETLLADA	22:00. Vetllada. Joc de distribució d'equips. 23:30. Revissió del dia.	22:00 Ginkana de Xirimandango i trobada de la 1ra reliquia.	21:30 Exhibició de coreografies 22:00 jocs de campament i trobada de la segona reliquia.	19:00 vivac a Cala Figuera. Trobada de la tercera reliquia.	22:00 Visita d'un personatge de l'atlantida de la Montanya de l'Oest	16:30 Ginkana dels Deus de l'Atlantida, trobada de la darrera Reliquia i vetllada amb l'Esperit de l'Atlantida.	

TEMA	Port de Cala Murta	Illa Nord	Illa del Sud	Illa de L'Est	Illa de l'Oest	Illa Central	Port de Cala Murta
------	--------------------	-----------	--------------	---------------	----------------	--------------	--------------------

RELIQUIA		AGULLA	MASQUERES	BANDERA	BRUIXOLA	CLAU/PANY	
----------	--	--------	-----------	---------	----------	-----------	--

" L'ATLANTIDA "(Grans)

	DIUMENGE	DILLUNS	DIMARTS	DIMECRES	DIJOUS	DIVENDRES	DISSABTE
MATÍ		10:30 Taller de camisetes i concurs de dibuix per serigrafiar les camisetes (els monitors triaran els 3 millors i els al·lots triaran la que els agradi més.)	Excursió a:	10:30 taller de Masquespaper. despres anirem a la platja.	10:30 a Cala Murta: tallers de tir amb arc, malabars i tirolina.	10:30 Taller d'enquadernació i preparació del quadern de bitacora del viatge per grups, per representar-ho el vespre davant l'esperit de l'Atlantida.	10.00. Tasques i netejant de cabanes i recollida de motxilles. 13.00. Missa de cloenda del campament.
TARDA	17:00-18:00 Arribada dels nins. 18:00-18:30 Distribució dels nins per tendes (així com ells "prefereixin") 18:30-19:00 Presentació del centre d'interes i normativa. 19:30-20:30 Jocs de presentació. 20:30. Sopar.	16:30 Joc de competició per equips; la bandera.	Cala Engosalba	16:30 Pintar les màsques	16:30 Ginkada d'orientació per Cala Murta i trobada de la 4ta Reliquia.	16:30 Tradicional ginkana BRUT 1_Dutxa 2_Camp_de_0_ 3_Tobogan 4_Poal 5_Peluqueria 6_Matxuptxu 7_Pont	16.00. Acomiadament dels nins. 19:00. FINAL DE CAMPAMENT.
VETLLADA	22:00. Vetllada. Joc de distribució d'equips. 23:30. Revissió del dia.	22:00 Ginkana del Xirimandango i trobada de la 1ra reliquia.	22:00 jocs de campament i trobada de les instruccions per fer la segona reliquia.	18:00 vivac a Cala Figuera. Trobada de la tercera reliquia.	22:00 Nit de Por. Ginkana de la Por.	16:30 Ginkana dels Deus de l'Atlantida, trobada de la darrera Reliquia i vetllada amb l'Esperit de l'Atlantida.	

TEMA	Port de Cala Murta	Illa Nord	Illa del Sud	Illa de L'Est	Illa de l'Oest	Illa Central	Port de Cala Murta
------	--------------------	-----------	--------------	---------------	----------------	--------------	--------------------

RELIQUIA		AGULLA	MASQUERES	BANDERA	BRUIXOLA	CLAU/PANY	
----------	--	--------	-----------	---------	----------	-----------	--

~ CENTRE D'INTERÉS ~

2002

QUIN ÉS I PERQUÈ ?

El centre d'interés elegit per aquestes colònies de Cala Murta 2002 ha estat el del mite de l'Atlantida. Creim que a més de ésser un tema actual (la recent pel·lícula de Disney Atlantis), és una gran possibilitat per fer volar l'imaginació dels al·lots amb un tema que creim que pot ésser molt divertit i així aconseguir, com hem pretegut sempre, ensenyar a aquestes noves generacions de nins, que és possible passar una setmana fantàstica allunyats de la televisió les consoles etc... i el que és més important, demostrar-los d'una manera pràctica que és possible la diversió sense drogues, alcohol...

LA NOSTRA HISTÒRIA:

Fa anys un grup d'exploradors, van trobar un manuscrit que explicava una llegenda sobre el continent perdut de l'Atlàntida, aquest manuscrit explicava que una vegada cada milers d'anys i coincidint en unes posicions concretes de la lluna i les estrelles, les marees a alta mar deixaven al descobert els cims de les cinc muntanyes més altes de l'Atlàntida formant un arxipèlag d'illes; l'illa del Nord, la del Sud, la de l'Est i la de l'Oest i també una illa central a la qual no s'havia pogut arribar mai. La Història escrita al pergami també contava que a n'aquesta illa central s'hi trobava captiu l'esperit de l'Atlantida un esperit empresonat per malefics mags, el qual guardava els secrets del que havia passat l'illa. També hi havia dibuixat un mapa i les instruccions a seguir per poder ressuscitar a l'Esperit de l'Atlàntida. No eren unes instruccions d'allò més clares sinó tot el contrari eren força misterioses, deien que per ressuscitar a l'Esperit de l'Atlàntida, en primer lloc havíem de visitar l'illa del Nord, a la qual hauríem de passar una sèrie de proves per trobar una relíquia, després hauríem d'anar a l'illa del Sud i trobar la segona relíquia i el mateix amb les illes de l'Est i de l'Oest, però sempre amb aquest ordre i mai podríem estar més de 24 hores en cada illa perquè sinó quedaríem captius a l'illa pels mags que mantenien captiu a l'esperit de l'Atlàntida. Una vegada haguéssim recuperat les quatre relíquies de les illes i n'haguéssim aconseguit sortir vius solament ens quedaria esperar... Però esperar que? Perquè no posava res més.

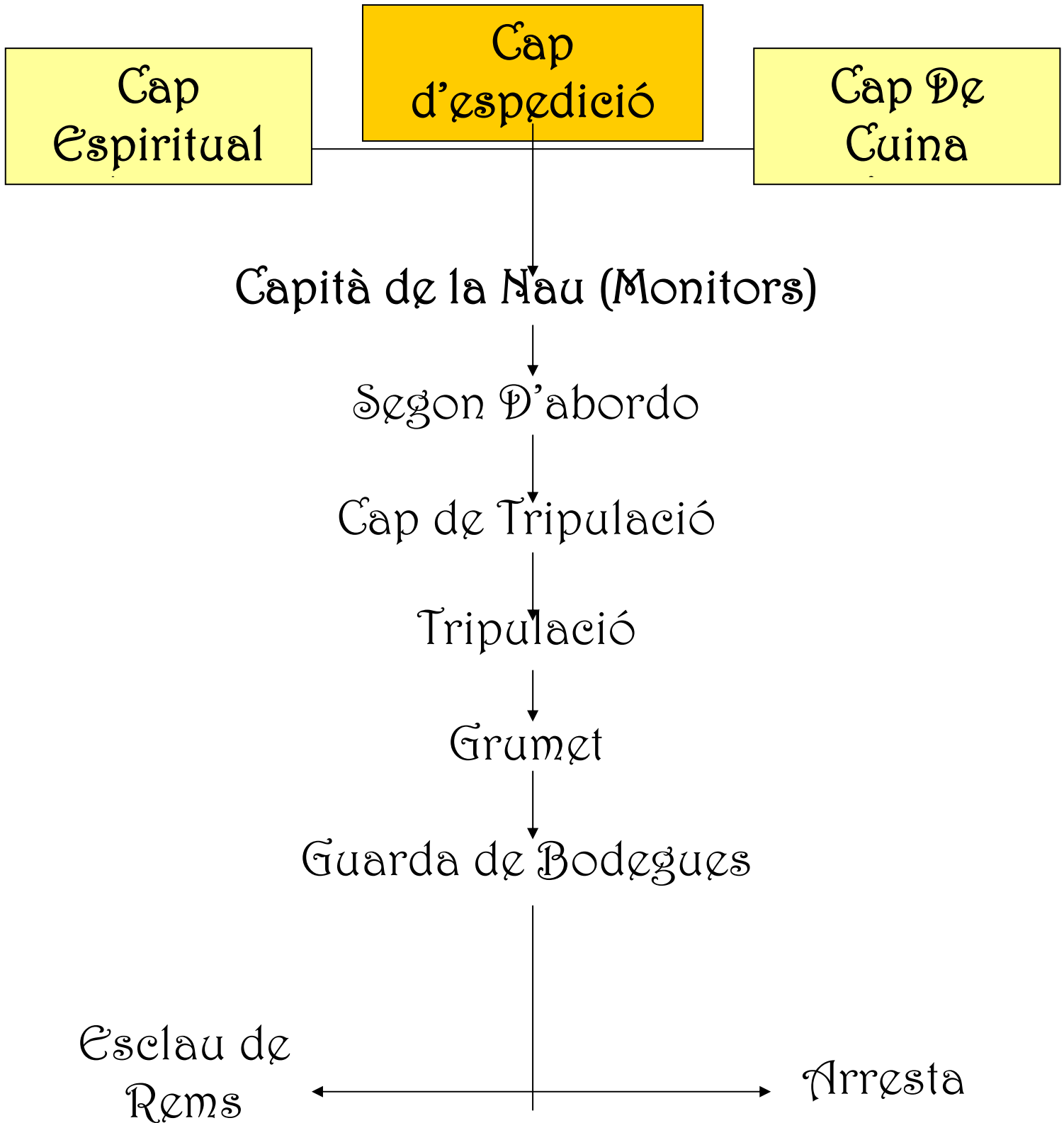
Després de conèixer el que posava al pergami cada cop més teníem ganes de saber si tota aquella història tenia res de realitat. Així que ens posarem en feines i començarem a preparar l'expedició. El primer que férem fou comprar un grapat de vaixells, preparar tots els queviures, els instruments i tot el que poguéssim necessitar en aquella aventura a la recerca de l'esperit de l'Atlàntida o de la mateixa Atlàntida que ja era un somni per si mateixa. Unes setmanes abans de partir vàrem començar a contractar tripulants per a formar les diferents tripulacions que partiríem cap a l'Atlàntida. Ja estava tot llest pel viatge, sols ens quedava esperar el dia i l'hora de partir.

I avui és aquest dia, fa una estona que acaben d'arribar tots els tripulants amb les seves bosses, tots llestos per partir. Ara començarem a establir relacions i al vespre repartirem les diferents tripulacions de cada vaixell.

L'AVENTURA ESTÀ A PUNT DE COMENÇAR; SORT!!!

Joan Llorenç Bota Rotger
Pollença a 01 de Maig de 2002

Taula Categòrica d'Abordo



BINGO CALA MURTA

Que hagi sortit de Mallorca...	Que dugui aparatos...	Que tengui nomes tres vocals al seu nom...	Que li agradin "els Pets"...	Que li agradi el cinema...
Que sigui del Barça...	Que hagi sortit d'Espanya...	Que sigui del Madrid...	Que hagin fet alguna acampada...	Que li agradi el teatre...
Que li agradi Operació Triunfo...	Que es consideri un bon amic...	Que faci esport federat...	Que li agradi anar d'excursió...	Que li agradi la Història...
Que no sigui de Palma...	Que tengui novio/a...	Que li agradin els ocells...	Que sàpiga qui és en Mendieta...	Que hagi anat a Formentor amb barca...
Que dibuixi bé...	Que sàpiga cosir...	Que toquin algun instrument...	Que vegui "Set de Nit"...	Que tengui una bicicleta vermella...
Que hagi anat de campament...	Que sàpiga navegar per internet...	Que sigui creient...	Que voldria participar a "Gran Hermano"...	Que l'hagi acompanyat a campament un germà/na...

BINGO CALA MURTA

Que hagi sortit de Mallorca...	Que dugui aparatos...	Que tengui nomes tres vocals al seu nom...	Que li agradin "els Pets"...	Que li agradi el cinema...
Que sigui del Barça...	Que hagi sortit d'Espanya...	Que sigui del Madrid...	Que hagin fet alguna acampada...	Que li agradi el teatre...
Que li agradi Operació Triunfo...	Que es consideri un bon amic...	Que faci esport federat...	Que li agradi anar d'excursió...	Que li agradi la Història...
Que no sigui de Palma...	Que tengui novio/a...	Que li agradin els ocells...	Que sàpiga qui és en Mendieta...	Que hagi anat a Formentor amb barca...
Que dibuixi bé...	Que sàpiga cosir...	Que toquin algun instrument...	Que vegui "Set de Nit"...	Que tengui una bicicleta vermella...
Que hagi anat de campament...	Que sàpiga navegar per internet...	Que sigui creient...	Que voldria participar a "Gran Hermano"...	Que l'hagi acompanyat a campament un germà/na...

Que hagui sortit de Mallorca...
Que sigu del Barça...
Que li agradi Operación Triunfo...
Que no sigui de Palma...
Que dibuixi bé...
Que hagui anat de campament...
Que dugui aparatos...
Que hagui sortit d'Espanya...
Que es consideri un bon amic...
Que tengui novio/a...
Que sàpiga cosir...
Que sàpiga navegar per internet...
Que tengui nomes tres vocals al seu nom...
Que sigui del Madrid...
Que faci esport federat...
Que li agradin els ocells...
Que toquin algun instrument...
Que sigui creient...
Que li agradin "els Pets"...
Que haguin fet alguna acampada...
Que li agradi anar d'excurció...
Que sàpiga qui és en Mendieta...
Que vegui "Set de Nit"...
Que voldria participar a "Gran Hermano"...
Que li agradi el cinema...
Que li agradi el teatre...
Que li agradi la Història...
Que hagui anat a Formentor amb barca...
Que tengui una bicicleta vermella...
Que l'hagui acompanyat al campament un germà/na...
[Que l'hagui acompanyat un germà/na a l'esplai...](#)

JOC DE DISTRIBUCIÓ

“És l’hora de distribuir els tripulants que aniran a cada nau del nostra viatge a l’Atlantida”

OBJECTIU:

Distribuir els Xics en grups de tasques, d’una manera aleatoria i divertida.

DESENVOLUPAMENT:

El joc consistix en que per equips han d’anar a la recerca dels monitors, que estaran amagats pel territori de Cala Murta amb unes llinternes de colors. Una vegada que un grup trobi a un monitor, aquest els farà una pregunta i el membre del grup que l’adivini quedarà salvat i se li pintarà una ratlla del mateix color que la llinterna del monitor; a partir d’aquí el que està salvat ha de continuar amb el grup però ja no ha de respondre a les preguntes. Una vegada el monitor hagi pintat a un dels membres del grup el grup a d’anar a la recerca dels altres monitors. El joc acaba una vegada tots els membres de l’equip queden salvats.

Quan tots els equips han acabat és l’hora de distribuir els grups de tasques de la següent manera: Tots els que portin la ratlla del mateix color formaran cada un dels grups i se’ls assignarà com a monitor el que portava la llinterna d’aquell color, pertant el monitor que els havia pintat.

NORMATIVA:

- 1- Els equips no poden anar més d’una vegada a un mateix monitor.
- 2- A cada monitor només i pot haver un grup alhora.
- 3- Cada vegada que un grup acaba el monitor s’ha de canviar de lloc.
- 4- Tots els membres del grup han de permaneixen en tot moment junts.
- 5- Només es pot dur una llinterna per grup.
- 6- Només poden anar a un monitor si aquest te la llinterna escesa.

MATERIAL:

- a. Llinternes, (tantes com monitors)
- b. Celofan de colors, (tants de colors com monitors)
- c. Pintures de colors, (els mateixos colors que el celofan)

Bandera

Som a l'illa Est, l'equador de l'expedició. Els tripulants hauran de competir amb aliances i així el qui guanyi podrà gaudir de l'espectacle d'avui vesprà.

Desenvolupament

Es dividiran les tripulacions en dos equips i els hi serà designat un camp a cada una. El camp estarà separat pel camí que baixa a Cala Murta. Cadascun dels equips amagarà la seva bandera dins del seu camp. Seguidament els equips hauran d'anar en recerca de la bandera de l'equip contrari. Si un tripulant és tocat dins del camp estranger per un del l'equip contrari aquest haurà de romandre aturat fins que un del seu mateix equip el toqui i així quedi alliberat. La frontera serà l'únic lloc on els tripulants podran circular sense perill de ser fets presoners. L'equip que aconsegueixi treslladar la bandera enemiga al seu territori és el vencedor i gaudirà d'una vetllada preparada pels perdedors.

NORMATIVA.

- 1.- La bandera ha d'estar a un lloc mínimament visible i accessible.
- 2.- No es pot cercar la bandera amb vigilants fixos a menys de 10 metres de distància (o sigui fora del perímetre guardat).

MATERIAL

Dues banderes.

GINCANA D'ABILITATS

“Després de passar el dia a l'illa Nord ens hem d'aferrar a superar la prova que ens han posat els malèfics Zeus de l'Atlantida per trobar la primera relíquia abans de que passis les 24h de la nostra arribada a l'illa.”

INTENCIÓ:

Estimular la creativitat dels grups.

DESENVOLUPAMENT:

El joc consisteix en que per equips han d'anar a la recerca de l'enigma que es durà a trobar la primera relíquia. Per fer-ho hauran de trobar els monitors que estaran amagats pel territori de Cala Murta, contaràn amb l'ajuda d'unes pistes que els donarem previament i d'un Abecedari per descifrar aquestes, ja que es trobaran escrites en Atlantes. Una vegada que un grup trobi a un monitor, aquest els farà una i quan l'haguin superada els donarà la següent pista. El joc s'acaba quan s'han superat totes les proves.

Quan tots els equips han acabat és l'hora de resoldre l'enigma que ens explica on es troba la relíquia. L'enigma sorgirà de l'unió de varies frases que tindrà cada grup a rel d'una de les proves de la ginkana.

NORMATIVA:

- 1- A cada monitor només i pot haver un grup alhora.
- 2- Tots els membres del grup han de permaneixen en tot moment junts.
- 3- Només es pot dur una llinterna per grup.

MATERIAL:

- a. Begudes sense alcohol (per fer les pòcimes)
- b. Radiocasset i un CD (per a la Coreografia)

PROVES:

- 1- LA CANÇÓ: Cada grup ha de compondre una cançó original a la qual hi hagi les paraules: Xirimandando, Cala Murta, Campament, Atlantida, Groc, Ximpom*. (*No pot esser la darrera paraula de la cançó.)

- 2- LA FRASE: A cada grup se li donaran una seria de paraules sueltas i amb elles hauran de construir la frase que els monitors han pensat previament. (Cada grup ha de guardar la seva frase perquè ens serviran per a resoldre l'enigma final.).

Les frases són:

- a- Amagat a dins el recinte del campament hi ha una relíquia.
 - b- Anau massa bruts per trobar la relíquia.
 - c- La relíquia és un objecte de metall.
 - d- Si la relíquia està molt de temps a l'aigua s'arrovella.
 - e- La relíquia està en procés d'arrovellar-se.
 - f- El primer pas per salvar l'esperit és trobar la relíquia.
-
- 3- EL BALL: Cada grup haurà de fer una coreografia inventada i tots ho faran amb la mateixa cançó.

 - 4- PASSATGE: Hauran de passar un passatge amb els ulls tapats i on els sometran a diferents proves pels sentits.

 - 5- PÒCIMA: Amb l'ajuda d'un llibre de màgia hauran de confeccionar una pòcima. Cada pòcima els causarà un efecte diferent.

 - 6- LA PERSONA SENSE SENTIMENT: Els grups es trobaran amb un personatge que ha perdut les seves facultats de riure i de plorar i l'hauran d'ajudar a recuperar-les.

ABECEDARI

A=α

J=φ

R=ρ

B=β

K=κ

S=σ

C=χ

L=λ

T=τ

Ç=|

M=μ

U=υ

D=δ

N=ν

V=ω

E=ε

Ñ=⟩

W=ω

F=φ

O=o

X=ξ

G=γ

P=π

Y=ψ

H=η

Q=θ

Z=ζ

I=ι

JOCS DE CAMPAMENT

“Jocs de Voluntaris”

“Després de passar el dia a l'illa Sud és repeteix la situació passada i ens hem d'afenyar a superar la prova que ens han posat els malefics Deus de l'Atlantida per trobar la segona relíquia abans de que passis les 24h de la nostra arribada al'illa.”

INTENCIÓ:

Passar una vetllada divertida en grup aprenent a riure uns amb els altres sense que hi haguin males intencions pel mig.

DESENVOLUPAMENT:

Consisteix en un grapat de jocs de llarga tradició ditre dels campament a Mallorca en que és trine voluntaris, i els sodmeten a diferents preoves-jocs les quals estan “trucades” i disimulen la seva verdadera intenció que son esser sorprendre al participant convertint-se el public que els observa en complices del joc.

NORMATIVA:

- 1- El public no pot dir res si no se'ls deiu el contrari.

MATERIAL:

- | | |
|------------------------------------|---|
| a. Manta.(2,3) | j. Una espelma. (13) |
| b. Varies coses
tripetides. (2) | k. Farina. (13) |
| c. Tres cadires(3,9) | l. Un Tasso. (13) |
| d. Aigua. (2,4,9,10,17) | m. Un Sac de dormir.
(14,15,16) |
| e. Una taronja. (6) | n. Rellotges. (17) |
| f. Un Banc. (7,4) | o. Una Ribell. (17) |
| g. Una Balleta. (9) | p. Un Mocador pels
ulls. (5,6,7,13,17) |
| h. Un embut. (10) | |
| i. Una Botella (10) | |

JOCS:

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1- L'animal misterios. | 10- Encistellar dintre d'un embut. |
| 2- Màquina duplicadora. | 11- Guarda d'ovelles. |
| 3- El que necessites és Amor. | 12- La granja. |
| 4- Radio “Palangana”. | 13- Apagar l'espelma amb els ulls tapats. |
| 5- L'elefant. | 14- La mòmia. |
| 6- Cavall restret. | 15- El Sac. |
| 7- L'avió. | 16- El Sac trucat. |
| 8- Alta tenció. | 17- Cirqüit de rellotges. |
| 9- Cirqüit de trial. | |

JOC DELS DEUS

“Ha arribat l’hora de la veritat! Per trobar les altres relíquies hem hagut de posar en les proves els cinc sentits, la força, l’habilitat... Molta feina, que no haura servit de res si no aconseguim la darrera. Per aconseguir-ho haurem d’enfrentarnos als deus de l’Atlantida”.

PERSONATGES.

- GUARDIÀ.
- DÈU DE LA VERITAT I DE LA MENTIDA.
- DÈU DEL FOC.
- DÈU DE L’AIGUA.
- DÈU DEL VENT.

DESENVOLUPAMENT.

El guardià de la darrera relíquia està condemnat a viure banyat per culpa d’un malefici que li han fet els malefics deus de l’Atlantida, per tal de alliberar-se donarà la relíquia a aquella tripulació que sigui capaç de portar-li una flama de foc que rompra l’encantament, per això les tripulacions hauran de trobar una espelma, i després sortir a la recerca del deu del foc i portar-li per poder dur la flama al guardià. Per dur a terme la missió conteran amb l’ajuda i l’empetia dels diferents deus.

NORMATIVA.

- Tots Els membres de les tripulacions han d’hanar junts en tot moment
- Nomes portaran una llinterna per grup.

MATERIAL.

- Una espelma per tripulació.
- Aigua.
- Alchol.
- Cotó.
- Foc.

LA TASCA DELS DEUS

- GUARDIÀ: A d’estar amagat a l’espera que li portin el foc i quan li porin ha d’entregar l’ultima relíquia.
- DÈU DE LA VERITAT I DE LA MENTIDA: A de guiar als grups durant la prova, amb l’incertesa de si el que diu és veritat o mentida.
- DÈU DEL FOC: la seva tasca és entregar el foc als grups perque aquets el portin al guardià.
- DÈU DE L’AIGUA: S’ha d’encarregar de que els grups no portin el foc al Guardià, per això els mullarà sempre que pugui.
- DÈU DEL VENT: S’ha d’encarregar de que els grups no portin el foc al Guardià, per això apagarà l’espelma amb ajuda de vent..

DIPLOMA

A. _____

Per la seva participació en el viatge a l'Atlàntida i perquè sense la seva ajuda no hagués estat possible salvar a l'Esperit de l'Atlàntida; havent finalitzat el viatge amb la categoria de: _____

Rep _____ el _____ títol

de: _____

Firmes:

L'equip de monitors

L'esperit de l'Atlàntida

L'interessat