

COLONIES CALA MURTA 2004

Parroquia de Pollença

l port de Pollença



Vine i converteix-te en Rei



INSCRIPCIONS DIES:
2, 3, I 4 DE JUNY DE 18:30 A 19:30

Pollença - Carreró del vent n° 1
Port de Pollença - Saló parroquial



Que són?

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

Quines activitats oferim?

Tallers, manualitats, contacte amb la natura, excursions, esports, jocs, activitats d'aventura...

I el més important una setmana de diversió, potenciant la imaginació dels al·lots lluny de la televisió, el mòbil, la consola i totes aquelles coses superficials, que de cada dia més, ens tenen captius a casa nostra i ens priven d'uns espais naturals i esplèndids com és Cala Murta i el seu entorn.

Dates i torns:

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

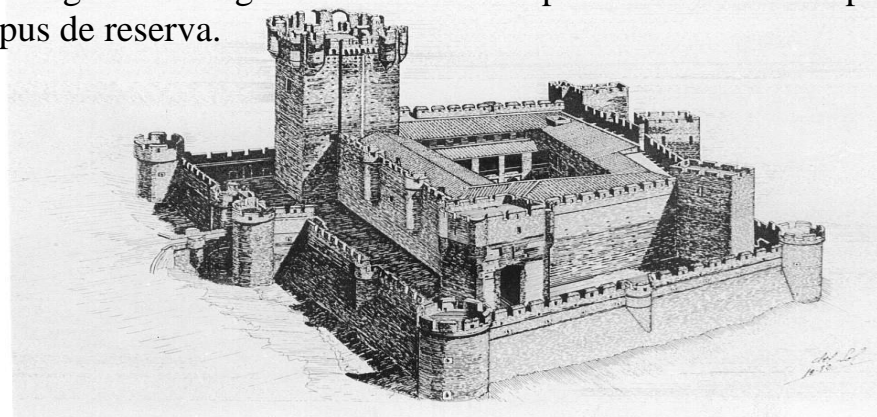
2on TORN: de dia 11 a dia 17 de Juliol, per a nins i nines d' 11 a 14 anys (Cursos: 5è i 6è de primària i 1er i 2on d'E.S.O).

Inscripcions:

Dies: 2, 3 i 4 de JUNY de 18:30 a 19:30 a la parròquia de Pollença, Carreró 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 targeta sanitària del nin/na.

Places Limitades (60 per torn). Les places s'atorgaran en rigorós ordre d'inscripció. No es farà cap tipus de reserva.



Forma de pagament:

L'import per nin serà de 100 € (si són 3 germans 200 €). 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:

Pollença: Dilluns 28 de juny a les 21:00 a Sant Jordi.

Moll: Dimecres 30 de juny a les 21:00 al saló parroquial.

Arribada a Cala Murta:

Els dos torns tindran l'arribada respectivament els diumenges 4 i 11 de juliol de 5 a 6 de l'horabaixa.

Els campaments acaben els dissabtes 10 i 17 de juliol a les 17 hores.



Colònies d'estiu:

Cala Murta 2004

No t'ho perdís !!!

FULL D'INSCRIPCIÓ

Dades personals:

Nom i Llinatges:

Adreça:

TFN: Data de naixement:/...../..... Edat:

Nombre de germans: Lloc que ocupa:

Nom del pare:

Nom de la mare:

Ha participat en alguna colònia/campament ?

En cas afirmatiu; Qui els organitzava?

Assisteix a algun centre d'esplai, associació, etc. ?

En cas afirmatiu; Quin?

Quines són les seves aficions; com passa el seu temps de lleure?

.....

Observacions de comportament:

Altres Observacions:

Informació sanitària:

Subratllau les malalties més freqüents: ANGINES – REFREDATS – FARINGITIS

MAL DE QUEIXAL – RESTRENYIMENT – INSOMNI – REUMATISME;

Altres:

És Al·lèrgic? A qué?

Pren algun medicament? Quin i amb quina administració?

.....

.....

Segueix algun règim especial? Quin?

.....

AUTORITZACIÓ DEL PARE, MARE O TUTOR

Don / Donya:

Amb D.N.I:

Autoritza a:

A assistir a les colònies d'estiu organitzades per les Parròquies de Pollença i el Port de Pollença, en les condicions establertes. De la mateixa manera, accepta les responsabilitats necessaries en cas d'accident provocat per comportaments imprudents o temeraris del nin o nina, o per causes no imputables a l'actuació directe del monitor. I fa extensiva aquesta autorització a les decisions mèdico-quirúrgiques que fon necessari adoptar es cas d'estrema urgencia, sota la direcció facultativa pertinent.

Pollença a de de 20.....

Signatura del Pare, Mare o Tutor

IMPORTANT:

Adjunteu a aquesta inscripció una fotocòpia de la targeta sanitària i el rebut de pagament de la quota establerta que vos donaran al banc quan faceu l'ingrés.

REUNIÓ DE PARES

"COLÒNIES D'ESTIU - CALA MURTA 2004"

- Repàs a d'ideari de les colònies
- Data, lloc i hora del dia de l'arribada de cada torn. Avisar si algú ha d'arribar més tard. Respectar els horaris al màxim.
- Data, lloc i hora del dia de partida de cada torn. Avisar si algú ha de marxar abans. Recordar que hem de poder dinar. Respectar els horaris al màxim.
- Entrega i repàs de la fulla de material que han de dur els nins. Recalcar el que no es pot dur i perquè. Quantitat màxima de doblers i perquè.
- Repàs de les instal·lacions de Cala Murta i de l'horari base del dia. Presentar les activitats més freqüents.
- Explicar les raons de perquè no pot haver visites de pares:
 - Enyorança dels altres nins.
 - Rompre el ritme del campament.
- En cas de malaltia o accident els pares seran avisats immediatament. Telèfon de contacte pels pares: rectoria de Pollença (971530067) i rectoria del Moll (971867201).
- Presentar els monitors. Recordar titulacions. Normatives.
- Cuineres i tipus de menjar.
- Excursió _____.
- Organització de les tasques per grups: els nins col·laboren en la neteja i orde del campament:
 - neteja menjador i omplir botelles.
 - neteja escusats i dutxes.
 - preparar bruioles
 - neteja campament.
- Cabanyes: se podran col·locar per grups d'amics.
- Se treballarà per grups de tasques.
- Han de dur el sopar del primer vespre (preferiblement un entrepà).
- La roba, el plat, cuberts, tovallola... s'han de marcar per evitar pèrdues.
- Precs i preguntes.

Equipament necessari pels aspirants a cavaller.

HIGIENE PERSONAL:

Un necesser amb:

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

PER MENJAR:

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

PER TREBALLAR:

- **1 o 2 Llençols blancs vells per fer taller (important).**
- **Llanterna (molt Important)**
- Piles per la llanterna.
- **Una Camiseta Blanca, no pot esser un top ni res per l'estil. (molt important)**

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

PER A LA PLATJA:

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

PER VESTIR-SE

- Motxilla o Bossa per la roba.
- **Motxilla petita per excursions (important).**
- **Esterilla, Kimbo.**
- Sac de dormir.
- Pijama.
- Xandall.
- Roba per abric.
- Xubasquero.
- Una muda diària.
- Roba per cada dia.
- Mocador de paper.
- **Deportives o calçat d'excursió (important)**
- **Calcetins Gruixats (importants)**
- **Gorra pel sol.(important)**
- Pinces per estendre la roba.

IMPORTANT: S'ha de dur el sopar del primer vespre. És convenient que sigui un entrepà, perquè si en sobre el puguin tirar i no faci brutors a les tendes.

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 telèfons 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.

~Centre d'interés~

2004

Quin es i perquè ?

El centre d'interés elegit per aquestes colònies de Cala Murta 2004 ha estat el de L'edat Mitja, amb tot el seu mon de fantasia, màgia i animals mítics. Crèiem que a més de esser un tema de sempre guarda unes grans possibilitats alhora de preparar activitats i ambientar el campament. També es una gran oportunitat per ambientar als nins a l'època, amb tots els seus inconvenients d'injustícia de classes...

La nostra historia:

Ens trobam a una cort medieval coneguda com el Regne de la Murta. Hi ha un gran problema, que és que el rei no ha tingut descendència, i a més els cavallers de la taula rodona no es decideixen entre ells per elegir un nou rei. El nostre objectiu és que de les diferents cases de cavallers s'enfrontin entre si per determinar quina es digne de d'elegir el nou rei del regne de la Murta, constituent una nova taula rodona. Per això durant la setmana hauran de superar diferents proves físiques i mentals, ja que el nou rei a de ser fort, intel·ligent i just. Per elegir entre els cavallers guanyadors qui d'entre ells ha de ser rei, (ja que les competicions es faran per cases) hauran de ser capaços de desclavar l'espasa del rei de la roca on l'ha enclavada el gran mag Merlí.

Joan Llorenç Bota Rotger.
Gabriel Santacreu Rodriguez.
Pollença a 29 de Març de 2004.

~ HORARI BASE: ~

8:30	Aixecar-se i neteja personal.
9:00	Moment de pregària i presentació del dia.
9:30	Berenar.
10:00	Tasques / netejar i ordenar les cabanes.
10:30	Activitats del matí.
14:00	Dinar i temps lliure.
16:30	Activitats de la Tarda.
18:00	Berenar.
19:30	Dutxes.
20:30	Sopar.
22:00	Vetllada.
23:30	Revisió del dia.
0:00	Dormir.

~ Tasques ~

Per una millor convivència entre tots els participants d'un campament en el que hi participa tanta gent com és el nostre, és necessari que al·lots i monitors es distribueixin en grups per dur a terme diferents tasques al llarg de la setmana que conviuran tots junts al campament i ja de passada aprendran un hàbit de conducta que els serà útil quan siguin a casa seva. Les tasques com ja hem dit es duran a terme per grups i aquets seran els mateixos que funcionen a nivell de jocs i tallers. En el cas d'aquest any i per relacionar-ho amb el tema, les tasques es realitzaran per "contrades". Perquè tots els al·lots passin per totes les feines cada dia aniran rotant. El monitor de cada casa és el responsable de que el seu grup realitzi totes les tasques.

Les tasques dels nins:

- 1- **Neteja de Menjador:** Aquest grup és l'encarregat durant tot el dia de que cada vegada que s'emplei el menjador, quedi net. És a dir cada vegada que s'acabi qualque activitat l'haurà de fer net, al igual que cada cop que acabem de menjar. La manera de fer-ho és fregant les taules i granant el menjador.
- 2- **Botelles:** El grup de botelles, ha de mantenir totes les botelles d'aigua llestes per esser empleades a les hores de menjar i quan facin falta. La tasca consisteix en omplir les botelles d'aigua fins a la meitat i ficar-les a les conservadores cada cop que acabem de menjar. I abans d'anar a menjar han de treure les botelles de la conservadora i acabar-les d'omplir d'aigua per després repartir-les per les taules del menjador.
- 3- **Brulloses:** Els que s'encarreguin de les brulloses, han d'omplir-les i deixar-les llestes abans d'anar a dinar, de tal manera que tot d'una que acabem de dinar puguem anar a rentar els plats. També hauran de controlar que la resta de campament es comporti i ajudar-los si cal. En acabar tothom han de fer netes les brulloses i desar-les.
- 4- **Escusats i dutxes:** El grup d'escusats s'ha d'encarregar de fer nets els escusats i les dutxes el mati quan toqui fer tasques. Durant tot el dia ha de tenir en compte que hi hagi sempre paper i si fes falta tornar-los a netejar.
- 5- **Campament:** El grup de neteja de campament, haurà de retirar tots els papers que trobin per terra i voltants del campament per tal que es vegi net. Això ho faran el mati quan toqui fer tasques.
- 6- **Plaça:** Aquest grup s'encarregarà de netejar la plaça i col·locar les cadires o arraconar-les, segons o requereixi l'ocasió.

Les tasques dels Monitors:

Tasques fixes (dura tota la setmana):

- A- **Encarregat de material**: La seva tasca es mantenir ordenada i sempre a punt la sala del material. També és l'encarregat de preparar el material per fer els diversos tallers i activitats.
- B- **Encarregat de farmaciola**: La seva primera tasca comença a l'acollida dels nins al campament, ja que s'haurà d'encarregar de saber quins nins han de prendre medicaments i amb quines dosis. També serà l'encarregat de subministrar-los sempre que faci falta i tenir-los ben guardats. Una altra tasca seva serà tenir a punt la farmaciola sempre que s'hagi de menester (Excursions, Platja...).
- C- **Monitor de grup**: Són els monitors encarregats de cada grup. I són els que han de tenir cura de que cada grup faci be les seves tasques. A més de tenir especial atenció als problemes del seu grup.

Tasques diàries (van rotant cada dia):

- 1- **Monitor de dia**: Aquest serà el monitor que durant tot el dia serà el cap més visible de l'equip de monitors. El primer que farà serà despertar als nins, i durant tot el dia serà l'encarregat de donar les explicacions necessàries (sempre que sigui possible). També dinarà amb el nins a fi de tenir cura d'ells mentrestant que els altres monitors dinen i descansen un poc.
- 2- **Ecurades**: Cada dia, dos monitors s'hauran d'encarregar d'escurar els utensilis de cuina, i els plats dels monitors. Això es farà dos cops al dia un després de dinar i l'altre després de sopar.

Joan Llorenç Bota Rotger
Pollença a 31 de Maig de 2004

" EL REGNE DE LA MURTA "

	DIUMENGE	DI LLUNS	DI MARTS	DI DECRETES	DI JOUS	DI VENEDRES	DI SSABTE
MAÇI		Taller d'armadures, armes (Gabri) i vestuari, Camisetes (Joan Rafel). Joies amb Fang (Joan Rafel).	Taller de decoració de copes de vidre pel sopar final. (Cati Romero). Continuem amb les camisetes medievals (Joan Rafel).	Torneig de Justa Medieval. (Gabri).	Gimcana de l'aliança (Gabri).	Joc de la Bandera , 3 contra 3. (Cati Romero).	10.00. Tasques i netejar de cabanes i recollida de motxilles. 13.00. Missa de cloenda del campament.
TARDA	Acollida / Distribució en tendes / Presentació del campament / Jocs de Contacte / Normativa. (Victòria).	A per la relíquia!!! Jocs d'aigua. (Gabri).	Excursió a Cala Engosalba. (Tots).	Preparar taller de Titelles i després. Gimcana Bruta (Irene).	Gran torneig de Quidditch de les Aliances. (Joan Llorenç)	Ambientació i decoració del campament pel sopar de nombrament. Confecció de Vestimentes de Gala. (Tots els Monitors).	16.00. Acomiadament dels nins. 19:00. FINAL DE CAMPAMENT.
VEÇLLADA	Cerimònia de distribució dels grups, amb Merlí d'amfitrió. (Joan Rafel - Irene) Començar a Tenyir camisetes i llençols (Tots)	A caçar Mopis!!!!!! (Irene).	Gimcana de la frase oculta. (Victòria)	PETITS Representació de titelles (Irene). GRANS - Judici de la por (Joan Llorenç).	-Bivac: L'atac del cavaller Negre. (Joan Rafel).	Gran sopar de Gala i nomenament del nou Rei de la Murta i dels seus cavallers de la taula Rodona. (Joan Llorenç)	

TEMA							
------	--	--	--	--	--	--	--

~ Jocs de contacte ~

Joc de saludar:

Ens hem de posar tots en rotllo. Un, li direm jugador A, ha d'anar voltant el rotllo per defora i ha de tocar l'esquena d'un company (jugador B), amb la peculiaritat que ha de ser del sexe oposat. Aquest nou participant, jugador B, ha de rodar en el sentit contrari del primer, i quan es troben s'han de saludar dient-se el nom, donant-se dues besades i una abraçada. Llavors, tots dos han de córrer en sentit oposat (com fins ara) i el primer que arribi al lloc que ha quedat buit (on estava situat el jugador B en un principi), ha guanyat; l'altre ha de fer lo que ha fet el jugador A, i així successivament.

Els companys laterals del jugador B han de tenir el braç alçat, per tal de que sigui més fàcil localitzar l'espai buit quan correm. És important també, que no es repeteixin els jugadors, és a dir, que cada vegada toquem nins diferents.

Joc dels cavallers:

Tots els nins s'han de posar en parelles. El joc consisteix en complir les ordres que va donant el monitor que explica el joc.

Cada nombre té un significat, una posició i quan es diu un nombre, s'ha de complir amb el que se diu.

Els nombres són:

1. un cavaller puja a l'esquena del seu cavall
2. un membre de la parella agafa en braços a l'altre membre.
3. un membre de la parella se posa de grapes i l'altre s'hi asseu damunt
4. tots els participants s'ajeu d'esquena a terra
5. tots els participants peguen un bot amb les mans a l'aire
6. canvi de parella

Es pot començar el joc només amb tres nombres, per no embullar massa de tot d'una, i anar complicant el joc progressivament.

Joc de la pilota i el nom:

Ens tornam a posar tots en rotllo, i un té una pilota en les mans, i la passa a un altre dient el seu nom, aquest la passa a un altre també dient el seu nom, i així successivament fins que hagin tocat la pilota tots els participants. Cada un ha de recordar a qui ha passat la pilota, per què llavors s'aniran introduint més pilotes al joc, i l'hem de passar cada vegada a la mateixa persona.

És important, com als jocs anteriors, que no es repeteixin els jugadors, és a dir, que passem la pilota a qualcú que encara no l'hagi rebuda.

Material:

- Diverses pilotes.

~ Normativa ~

Podríem penjar a qualque lloc del campament una tira de paper continu blanc, prèviament tractat amb cafè o qualque altre material per tal d'enfosquir-lo. Es podria fer com a tipus pergamí.

Entre tots han d'anar dient les normes que s'establiran per poder conviure amb tranquil·litat durant tot el campament, i les anirem escrivint al pergamí.

Quan ja estigui tot escrit, tots hi posarem la nostra empremta digital amb pintura (pot ser la ma o el dit). Això voldrà dir que hi estam d'acord i que prometem complir totes les normes que s'han decidit.

Material:

- 1'5 o 2 metres de paper continu blanc Dissolt d'aigua i cafè
- Un retolador gruixut
- Pintura de mans (del mateix color o de diferent)

~ La Taula Rodona ~

Com farem la distribució?

Els grups els farem els monitor el primer dia, després de que hagin passat per farmaciola i se hagin acomodat a les seves cabanes.

Farem sis grups, un per cada monitor, que serà qui els guiarà pel món de la noblesa.

Un cop feta la distribució, els grups començaran a competir durant tot el campament, i se'ls anirà puntuant. Els membres del grup guanyador, el darrer vespre, abans de la festa tindran el privilegi d'intentar arrencar la llegendària espasa del rei i nombrar-se així Rei de la Murta nomenant nous cavallers de la taula rodona als seus companys d'equip.

La puntuació anirà de tal manera que cap dels equips puguin arribar a fer el cupo, això obligant a fer una aliança entre ells per així poder arribar al cupo; en arribar el cupo podran passar al torneig final que serà com podem imaginar, un torneig de Quidich, així fent la aliança reduïm equips de tal manera que podrem jugar tots. La aliança es farà per mitjà d'una gimcana més endavant explicat.

Gabriel Santacreu Rodriguez
Joan Llorenç Bota Rotger
Pollença, 29 de Març de 2004

VETLLADA DEL 1R VESPRE

Després de la rebuda dels nins, de la distribució de les cabanes i de tot el rebombori que hi haurà, el vespre començarem amb la distribució dels equips. Els grups els farem nosaltres mateixos però sense que ells ho sàpiguen. Prepararem sis compartiments. Cada compartiment serà d'un color diferent. Cada un d'ells estarà separat en dos. A una banda hi haurà tots els noms de l'equip d'aquell color (paperet per nom) i a l'altre hi haurà diferents noms que els mateixos hauran escrit i donat al mag. En Josep els col·locarà d'un en un en cada compartiment, però a l'hora de fer la tria traurà els que nosaltres ja haurem col·locat abans.

Una vegada acabada la tria, passarem a fer jocs moguts. Hem de recordar que durant aquest temps alguns monitors hauran de començar a tenyir les camisetes.

Una proposta de jocs moguts serà:

- Torre elèctrica.
- Cent peus.
- Arrabassar cebes.
- U borratxo.
- L'aranya.
- Cuba, stop.
- Polis i cacos.
- ...

Material:

- Fulles de paper.
- Bolígrafs.
- 6 cubs grossos separats per dins.

Irene Ramón Rueda
Joan Rafel Covas i Mariano
Pollença a 1 de Maig del 2004

~ Taller d'armadura i complements ~

2004

“Ens dedicarem primer de tot a equipar el nostre grup amb una gran , lleugera i forta armadura, de cap a peus, la qual hauran de fer servir per competir al gran torneig de la setmana.”

Material necessari:

- Cartró o caps de cartró grosses.
- Corda de pita.
- Tisoires.
- Suro.
- Pintures.
- Esponges.
- Uns escuts de fusta.
- Tub de PVC.
- Forro per tub de PVC.
- 6 cascos obra.
- Cotó.

Armadura:

El sistema es senzill, s'ha de fer una armadura consistent que ha de durar tota la setmana passant per les diferents proves, la qual ha d'anar be a tot els membres del grup ja que se l'hauran d'anar passant, pel fet que cada equip només en tindrà una. El grup amb el seu monitor seran als dissenyadors i creadors de la mateixa, ja que cada grup l'haurà de fer sense l'ajuda de cap patró, i alhora se`ran els responsables de fer-hi els arreglos que pugui anar necessitant durant el transcurs de les proves. Cap grup podrà participar d'una prova sense tenir l'armadura a punt. Per això els monitors de cada cassà hauran de donar el màxim de facilitats i ajudar al seu grup

Armes:

- Escut: Es tractarà de donar color a l'escut de fusta que prèviament haurem duit cada casa. Simplement hauran de fer una diana de suro que s'acopli a l'escut amb la qual hauran de participa a la justa.
- Llança de justa També s'ha de crear un segell amb patata per posar a la punta de la llança, (la qual serà de esponja) i emprar-lo per marcar a l'enemic.
- Llança de punta: Es fera amb un tub de dos metros de PVC a la fi que com es prim es doblegarà i dura dificultats alhora de endevinar les anelles.
- Empunyadura. Em esponja de forrar tubs per calefacció.
- Arc. Ells es cercaran la rama (arc), i les fletxes, nosaltres els donarem la corda.

Vestidura de combat:

Cada equip ha de dur una camiseta amb el color de la seva casa, (la qual haurem tenyit el vespre abans) i l'hi hauran de seriografia l'escut de la seva casa. La camiseta l'han de dur en tots els tornejos per així poder distingir els grups.

Joan Llorenç Bota Rotger.
Gabriel Santacreu Rodriguez.
Pollença a 29 de Març de 2004

TALLER DE CAMISETES

INTRODUCCIÓ.

Enguany aprofitant l'ocasió que ens brinda el fil conductor del campament el típic taller de camisetes serà una mica més complexa.

A més del tenyit i la serigrafia, desenvoluparem una mica el sastre interior que portam a dins canviant l'aspecte físic de la camiseta.

COM HO FAREM?

El taller enguany es farà en diferents etapes.

El primer dia recollirem totes les camisetes dels nostres nins i durant la nit ens encarregarem de tenyir cada camiseta del color de l'equip corresponent. En aquesta ocasió el tenyit a més de ser del color de l'equip dura una franja negra en la part superior de la camiseta que arribarà fins a l'altura de les aixelles inclusive les mànigues.

L'endemà, o quan a nosaltres ens sembli bé, pegarem un retoc a les camisetes tallant el coll de tal manera que formarem un pic que anirà del coll fins més o menys al fi de la franja negra. Seguidament haurem de fer una seria de forats a la vora del coll que hem tallat nosaltres per enfilari un cordo que haurà estat tenyit del color de l'equip. Així la camiseta prendrà un aspecte més medieval.

La pròxima etapa i darrera de la confecció de les camisetes serà estampar-hi la serigrafia. Que sera la de l'escut del Regne de la Murta.

MATERIAL.

- Cordó de cotó
- Tintes dels colors dels equips i negre
- Pintura de camiseta
- Espongetes
- Plantilla
- Estisores

Irene Ramón Rueda
Joan Rafel Covas i Mariano
Pollença a 1 de Maig del 2004

TALLER DE JOIES EN CERÀMICA

INTRODUCCIÓ:

Des de l'antiguitat l'esser humà ha estat pendent del seu aspecte, sempre s'ha ornamentat amb maquillatges, pentinats, vestits, joies... Ornaments que no sempre s'han pogut pagar amb doblers com en l'actualitat sinó que molt sovint havien de ser creació pròpia del propietari.

Aquest taller vol fer homenatge als menestrals del fang de l'edat medieval que en ceràmica elaboraven les més belles joies.

Així doncs els nostres nins i nines hauran de fer les seves pròpies creacions de joies de ceràmica per radiar el més possible en el gran sopar de successió.

COM ES FARA EL TALLER?

- Proporcionarem un pastó de fang a cada nin.
- L'hauran d'amassar fins que obtinguin una massa prou blana per manipular-la.
- Començaran a fer les seves joies. Cal que siguin peces petites per facilitar la cocció, (estam fent joies no un adreç de cafè).
- Un cop s'hagin acabat de modelar les joies donarem un fil ferro a cada nin amb el qual hauran de travessar la joia per on passaran el fil un cop aquesta sigui cuita.
- Amb el mateix fil ferro cada un fera un enfilai de les seves joies (per tal d'evitar perdudes tan en el procés de secat com en la posterior cocció).
- Un cop les joies siguin seques (serà poc temps degut a l'època de l'any) ens disposarem a fer la cocció. És important que el secat es faci a l'ombra ja que si el sol hi pega directament es molt probable que es cruïn les peces.

COM FAREM LA COCCIÓ?

Primer de tot haurem de construir el nostre propi forn. Aquest ja el pujarem fet de casa.

Agafarem un Bidó metàl·lic i el farem ben net, ja que pot haver contingut líquids inflamables. Un cop el tindrem net li farem una seria de forats, no molt grossos, al llarg i ample del cilindre i al voltant de la base, això ho farem per tal de proporcionar-li un bon tiro al forn.

A l'hora d'enfornar posarem el forn a damunt uns quants totxos q facin de pilons. Seguidament omplirem el bidó de serradís fins a obtenir una capa inferior de 20cm més o manco. Sobre aquesta primera capa i posarem les peces i les taparem amb una altra capa de 10cm de serradís. Si encara resten peces les hi col·locarem sobre aquesta segona capa de serradís i les tornarem a cobrir per una altra capa i així fins haver col·locat totes les peces.

Un cop haguem enfornat prendrem foca per alt i deixarem coure fins que acabi la combustió de tot el serradís. Segons lo tancat que tinguem el bidó les peces quedaran més o menys fumades.

Un cop el forn hagi refredat es trauran les peces i si es volen decorar es podran decorar amb tempera.

MATERIAL

- Fang de ceramista
- Fil de collar
- Serradís
- Un bidó
- 6 totxos
- Recipients per aigua
- Fil ferro

Joan Rafel Covas i Mariano
Pollença a 1 de Maig del 2004

~ À per les relíquies ~

Jocs d'aigua :

Es tracta de robar totes les relíquies possibles als contrincants, aquí demostraran les habilitats de grup com també les individuals.(contant grups de 10).

Abans de tot, una nota aclaridora, el rais seran colchonetas que estan encara per determinar, ni haurà d'haver sis més grosses per 5 ocupant, 12 per parelles i 6 individuals.

El procediment es així:

5 components de cada grup defensaran la seva balsa (tron) on hi haurà unes bufetes aferrades amb celo ,que són les relíquies, després dues parelles de cada grup conduiran una balseta mes petita, es a dir: doble, que seran els atacant-lladres, que hauran d'agafar les relíquies i dur-les al darrer component del equip qui esperarà defora o amb un altre balsa, tot això estarà determinat per un cert temps.

Guanya l'equip que mes bufetes aconseguisqui robar.

Normes:

1. Se podrà atacar a l'equip que més convingui
2. Nomes podran agafar les bufetes de una en una
3. No valdran les bufetes explotades
4. Els defensors no se podran allunyar mes de dos metros de la balsa
5. També es podrà robar en cas de que estiguin dins l'aigua, als recol·lectors de les relíquies.

Material:

- Bufetes.
- Celo.
- 20 Baleses o rais

Gabriel Santacreu Rodriguez.
Pollença,18 de Maig de 2004

CAÇAR MOPIS

Introducció:

Després d'anys sense fer-ne en aquest campament tornarem a una de les activitats més divertides i desitjades per nins i monitors. Caçar mopis. Els nostres nins seran caçats sense saber-ho.

Com ho farem?

Caçar mopis. Els nostres nins seran caçats sense saber-ho. Per grups (cada dues cabanes farà un grup), realitzaran un recorregut on hauran d'anar a caçar i cercar els mopis. Als mopis els anomenarem d'una altra manera, per tal que els nins no coneguin la jugada de tot d'una. Podran ser aucells de l'edat mitjana.

El que direm als al·lots es que han d'anar a cercar les armes per tal de caçar els aucells de l'edat mitjana, ja que això era un dels jocs més populars que hi havia.

A cada recorregut (quatre) hi hauran les armes per caçar-los. A cada un d'aquests punts hi haurà un monitor on farà la "putada pertinent" a cada grup. Finalment es trobaran al pont d'enmig on lis esperarà una traca final.

Quan tornem a les cabanes els explicarem que això era una de les bromes més típiques de l'època que es feien als practicants de cavallers.

Cada recorregut constarà de tres bromes:

- una poalada d'aigua
- un ensurt
- fer-los anar a la platja i d'allà un cartell (mig d'amagat) que els faci tornar al pont d'enmig.

Material:

- Cartolines
- Llençols (per fer els ninots)
- Coets
- Poals amb aigua

	Grup 1	Grup 2	Grup 3	Grup 4
Poalada d'aigua	Al portell	Camp de futbol	Devora el menjador. On es posa la bandera	Durant el camí que condueix a fer bivac
Ensurts	Pel camí que va al pi de la senyora	Per les someres	A les dutxes	Durant el camí que condueix a fer bivac

Als ensurts trobaran cada grup respectivament un cartell on posarà que han de baizar a la platja. Allà un monitor els hi explicarà que tot ha estat una broma i els farà anar al pont on finalment hi haurà la traca final.

Cada prova tindrà un enigma. Les primeres les donarem nosaltres, les restants les trobaran ells.

ENIGMES:

Grup 1: → En Bernadí se'n cuida de que estiguin ben tancades (portell)
→ Seguirem amb el pas decidit sense desviar-nos cap a Cala Murta (Camí del pi de la senyora)

Grup 2: → Anirem a treure un córner (Camp de futbol)
→ el company de n' shrek, una d'elles és

Grup 3: → Fer una volta sencera al campament vorejant la paret i el fil ferro, comença de darrera la primera cabana i no t'aturis fins trobar l'arma.
→ Cada dia glaçats ens hi quedam

Grup 4: → Feis una excursió pel camí del bosc
→ Seguiu caminant pel camí del bosc

Aquest enigma serà comú per a tots els grups. I el trobaran a l'ensurt.
→ Baixa, Baixa cavaller, que a vorera de mar t'hi trobaré.

Irene Ramón Rueda
Joan Rafel Covas i Mariano
Pollença a 1 de Maig del 2004

~ TALLER DE VIDRE ~

"Per celebrar el nomenament d'un nou rei de la Durta, el darrer vespre s'organitzarà una gran festa. Com es normal cada cavaller i cada donzella lluirà les seves millors gales. No podria faltar les celebres copes d'honor, per brindar tots junts pel nou Rei de la Durta. Cada copa, única i exclusiva serà decorada personalment per cada cavaller i/o donzella."

Material necessari:

- Una copa de vidre per cada un.
- Pintura de vidre de diferents colors.
- Pinzells prims.
- Pintura de plom.

Com se fa ?:

Cada un dibuixarà en un paper el dibuix o dibuixos que vol per decorar la seva copa. Posteriorment ficarà aquest paper dins la copa i amb pintura de plom repassarà el dibuix per marcar-lo. Seguidament li donarà color al seu gust, amb la pintura de vidre.

~ Gimcana de l'enigma ocult ~

"En aquest obscur i oblidat bosc, hi conviuen, amb altres éssers vius, misteriosos enigmes que només aquells que hi ha entrat els han descobert, amb la conseqüència, però, que mai no n'han pogut sortir per fets mai no desvetllats encara.

Ara es l'hora de demostrar la valentia, l'astúcia, i la intel·ligència de cada equip i enfrontar-se a la mare natura. Hauran de completar un enigma que trobaran al bosc, i per això hauran de veure sense els ulls, escoltar el silenci i respectar la foscor."

PROCEDIMENT:

Cada monitor s'amagarà a un lloc del campament, prèviament establert per l'equip de monitors. Cada un d'aquests tindrà dos retalls de cartolina amb una paraula a cada un per una banda, pertanyent a l'enigma ocult, i per l'altra banda, una part d'una prova que hauran de fer els membres de cada equip quan finalitzin el gimcana.

Els nins hauran de cercar els monitors sense cap tipus de pista, només sabran quin espai està determinat per cercar, però no per on poden estar amagats els monitors. Es podran amagar, per exemple, damunt un arbre, davall una mata, darrera una paret...

Cada vegada que un equip trobi un monitor, aquest els entregarà dues targetes.

Cada monitor tindrà un color de cartolina, de tal manera que els nins sàpiguen si els falta un color o un altre. Així, també els monitors podrem saber si un grup ha passat pel nostre amagatall o no.

Quan cada equip hagi aconseguit totes les targetes podran construir la frase i fer la prova. Aquesta prova s'entregarà al director, que estarà a la plaça tot el temps que duri el gimcana per si sorgís qualche problema, dubte...

Amb aquesta vetllada, es podran aconseguir punts de dues maneres: depenent de l'ordre d'arribada, i també amb la prova final.

FRASE:

Dins el bosc de cala Murta s'hi amaguen uns fenòmens molt estranys

PROVA:

Heu d'explicar en forma d'història quins són aquests fenòmens!

MATERIAL:

- Cartolines de sis colors diferents (un per cada monitor).
- Retoladors.

Maria Victòria Cerdà i Alenyar
Pollença Maig de 2004

~ La JUSTA ~

La justa es tractarà de diferents proves on tots els equips podran demostrar les habilitats que han adquirit durant al llarg d'aquests anys.

Les rondes de tots els combats poden variar depenent del temps que tinguem, es poden fer més rondes o també de dos a tres camps iguals per participar els grups simultàniament.

1er torneig: (enfrentament amb llances).

Aquí demostraran la gran habilitat que han adquirit amb les llances i sobre tot, el domini del cavall.

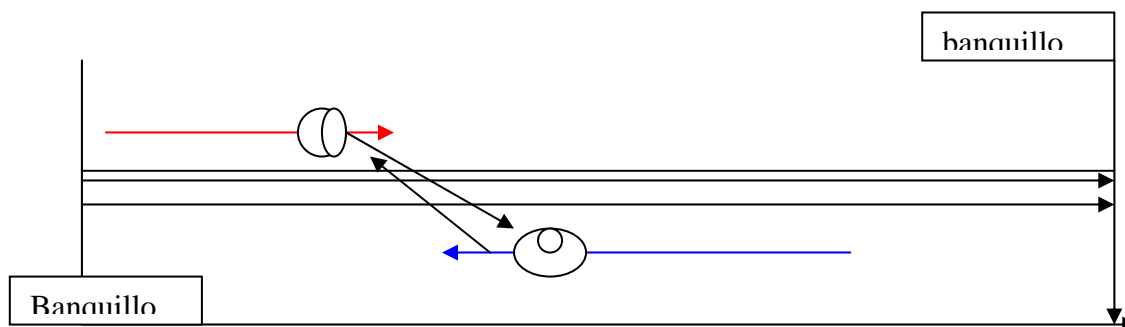
el camp estarà dividit amb dos carrils a on els adversaris aniran amb el cavall en sentit contrari, que, quan arribin a la altura on ells es puguin arribar amb les llances hauran de impactar al escut del contrincant, que durà una diana pintada, la llança haurà estat mullada anteriorment dins la pintura per així deixar la marca a l'escut del contrincant, en arribar al extrem del carril es canviaran les parelles per unes altres i així fins a passar la meitat de l'equip. els punts aniran així com els vagin ells marcant.

Normes :

Cada pic en arribar al final se canviaran les parelles

Si se fer al contrincant al cap se li restaran 10 punt per mala punteria

Si se fer al braç a altre lloc se li restaran 4 punts



Material:

Cinta separadora per delimitar els camps

2º torneig(cavallers a per les anelles)

Aquí es a on es demostrara el gran domini del cavall i la llança a unes velocitats considerables.

El joc consistira en que, les parelles, un fent de cavall i un altre de cavaller amb una llança, hauran de ficar la llança dintre de unes anelles penjades duna corda, la dificultat es que de cada pic hauran de muntar de diferents maneres aixi augmentant la dificultat i elevant la puntuacio per anella.

1ª anada: el cavall i el cavaller com tota la vida, el cavaller porta la llança. (2 punts per anella)

2ª anada: el cavall amb els ulls tapats i el cavaller normal. (3 punts per anella)

3ª anada: el cavall normal pero el cavaller amb els ulls tapats. (5 punts)

4ª anada: el que fa de cavall ara fa de carretilla i porta un palillo xines a la boca per agafar la anella (7 punts).

5ª anada: pel qui se atrebesqui, el cavall i el cavaller amb els ulls tapats. (10 punts).

Normes:

-En tot moment, tot l'equip pot ajudar verbalment amb la orientacio del cavall-cavaller

-un puc la llança passi la corda tant poer damunt com per devall l'intent es nul, s'ha de endavinar a la primera.

-les parelles si pot esser, seran les que no haurant participat al combat primer.

Material:

30 anelles diferent color

30 flocs diferents colors

Corda de pita

Cinta separadora

Gabriel Santacreu Rodriguez.
Pollença, 18 de Maig de 2004

3er combat: (tir amb arc)

Aquí demostraran la habilitat que tenen per poder combatre els enemics a llarga distancia.

Es tractarà d'una simple prova de tir amb arc, només que els arcs i les fleches seran fetes per ells mateixos, nosaltres només els proporcionarem la corda i material per adornar-lo.

Després amb paper continu feren una diana i l'ha recolzarem a unes bales de palla per així facilitar que se clavin les fleches.

La puntuació anirà conforme allà on se clavin les flexes. Farem una flexe per cada component i tiraran, de principi un pic cada un. Insistesc, les proves no tenen durada determinada ja que totes van per rondes, les farem durar lo que trobem apropiat, afegint més rondes o menys.

Material:

- Corda de pita
- Paper continu
- Bala de palla (les duré jo)
- Pintura per pintar la diana

Gabriel Santacreu Rodriguez.
Pollença, 18 de Maig de 2004

GIMCANA BRUTA

INTRODUCCIÓ:

Enguany la gimcana bruta a més de canviar de dia també canviarà de forma. Enguany serà una gimcana de veres.

DESENVOLUPAMENT:

Els nins aniran tots plegats. Però les proves es faran per grups. La màxima puntuació es donarà al grup que quedi més fastigós de tots. Totes les proves estaran senyalitzades amb el seu nombre. Els nins hauran de seguir els números fins arribar a la prova 7.

PROVES:

- 1. Bufetes d'aigua amb pintura** (Pista de futbol)
- 2. Pista de pintura** (Pista de futbol)
- 3. Pastís humà** (abans d'arribar a les someres)
- 4. La síndria** (al camí que segueix l'entrada de cala murta on l'any passat partirem a fer bivac)
- 5. Un eee dijo un enanito, amb cola cao** (just a l'entrada de cala murta)
- 6. Piscina de fang** (al costat de la pista de quidditch)
- 7. Cantar una cançó abans de tirar-se a dins la mar** (a la platja)

1. Bufetes d'aigua: cada grup tindrà una àrea. En total sis àrees. Cada membre tindrà un globus d'aigua amb pintura a dins. Cada grup haurà d'anar a atacar sense sortir de la seva àrea als equips contraris.
2. Pista de pintura: aquesta prova consistirà en fer una pista com la de l'any passat de "fairy" però a més amb pintura. Tots hauran d'anar de relliscar per aquesta pista i embrutar-se els uns als altres. TOTS PLEGATS.
3. Pastís humà: cada un d'ells ha de ser un pastís humà per crear-ne un entre tots. Els ingredients seran bàsicament xocolata i nata, però si ha sobrat menjar d'altres dies, també l'aprofitarem. PER GRUPS.
4. La síndria: tendrem 6 síndries tallades per la meitat. Cada grup s'haurà de menjar el seu tros de síndria el més aviat possible. Amb la condició que tots els membres del grup n'hauran de menjar. PER GRUPS.
5. Un eee dijo un enanito, amb cola cao: cada membre del grup es ficarà dins la boca una cullerada de cola cao, esperarà a que es fongui i després farà "l'enanito". MOLT IMPORTANT DUR AIGUA A AQUESTA PROVA per si els nins la necessiten, no passi que s'hagin d'ofegar. PER GRUPS.
6. Piscina de fang: la darrera prova abans d'arribar a la platja serà aquesta. Tots es ficaran dins aquesta piscina amb la finalitat d'acabar d'embrutar-se. TOTS PLEGATS.
7. Tots els nins cantaran una cançó abans d'entrar a dins la mar. La finalitat d'aquesta prova és que tots ens esperem per fer-nos la fotografia final i entrar plegats a dins l'aigua. TOTS PLEGATS.

MATERIAL:

- 60 bufetes d'aigua.
- pintura de dit.
- Fairy.
- 6 síndries.
- Cola cao.
- Aigua.
- Fang.
- 2 teles de plàstic.
- Corda de pita, per la pista de fang.

Irene Ramón Rueda
Joan Rafel Covas i Mariano
Pollença a 1 de Maig del 2004

VETLLADA DE LES TITELLES.

Aquesta vetllada només es farà en el campament dels petits, ja que substituirà *La nit del judici*, del campament dels grans. Aquest vespre és el dimecres, i l'activitat consisteix en preparar un teatre d'aquells que es feien en l'època de l'edat mitjana "Teatre de corals".

Ambientaríem la plaça amb teles i la prepararem amb bancs donant tota la volta. Cada grup de nins haurà de preparar una representació per fer aquest vespre, i per cases l'haurà de representar. L'única determinació serà que no seran ells mateixos els protagonistes, sinó els seus titelles. Cada nin i nina prepararà un titella de paper, d'acord amb els personatge que li toqui representar. El titella es farà com un vaixell de paper però sense acabar-lo.

Una altra de les condicions serà que tots els nins del grup hauran de xerrar i participar, ja que damunt aquesta vetllada també es podrà puntuar damunt la puntuació final del torneig. Aquesta puntuació serà la mateixa per a tots els nins, ja que sabem que uns tenen més traça que d'altres i d'això no ens podem aprofitar.

Per a que la vetllada sigui encara més divertida els hi proposarem temes còmics, i a la vegada nosaltres també ens disfressarem per crear més ambientació. Nosaltres serem els presentadors de la vesprada de teatre y els bufons de la cort. (Inclòs el rei).

El tema serà: El nan valent però bufó.

Personatges: nan, nana, arbre, fada, bruixot, gallina, porc, rei, nan forçut, el Mickie mouse.

IMPORTANT: les titelles s'han de fer abans de la gimcana bruta ja que només és ¼ d'hora i així el vespre només prepararien l'actuació.

Material:

- Una fulla de paper per a cada nin/a.
- Ceres de diferents colors.
- Teles i bancs per ambientar la plaça.
- Un tros de suro o de cartó per fer un mini escenari. (hauria de ser bastant allargat per a que tots els nins poguessin caber.)
- Teles i capells per a que els monitors també ens puguem disfressar.
- Llana.

A l'hora de fer la tria dels personatges, també la farem nosaltres amb paperetes, i així evitarem discussions.

Irene Ramón Rueda
Joan Rafel Covas i Mariano
Pollença a 1 de Maig del 2004

~ Judici ~

«Els temps no corren bons per aquells que volen atentar contra l'autoritat del rei fent servir les arts negres, ja que el bon rei de la Murta està protegit per la sempre bona màgia del gran Merlí. Tots aquells que contra ell atentin seran jutjats i condemnats. Però no, sense abans haver tingut un judici just.»

Com anirà la cosa :

Es tracta de montar una comèdia per assustar als nins, fent servir com a excusa les males arts empleades per alguns dels nins, els més trapelles del grup, elegits pels monitors durant els dies previs.

Una vegada seleccionat els nins, són els monitors els que s'han de posar a fer feina per tirar endavant el judici. El monitor al qual pertanyi el nin seleccionat, haurà d'actuar com a advocat de la defensa, i un altre monitor, el que s'ofereixi, actuarà com a fiscal de l'acusació. Ambdós podran emprar les arts i els recursos que vulguin per dur endavant la seva empresa, sempre de la manera més seria i creïble possible. La resta de Monitors – Cavallers - Rei, actuaran com a jutges. Tot i que si es vol se pot crea un jurat popular per donar més protagonisme als nins.

Una vegada fet tot el teatre i el jurat hagi pres una decisió, els jutges haurem de prendre una determinació. Alguns quedaran absolts però alguns altres seran condemnats a mort, per la qual cosa haurem de fingir que són degollats, i mantenir el clima fins que ho creguem necessari segons com vagi l'assumpte.

Els condemnats passaran a ser còmplices del joc des del moment que els duguem a morir, durant tota la resta del temps cap nin sabrà com anirà la cosa.

S'ha de tenir en compte que els arguments de judici han d'estar sempre d'acord amb l'època que volem recrear.

Decoració:

Es tracte d'ambientar un poc el menjador per fer-lo servir al nostre gust, sense deixar de pensar que som una cort medieval.

Joan Llorenç Bota Rotger
Pollença a 5 de juny de 2004

~ Gimcana de l'aliança ~

" Cap grup ha aconseguit arribar al mínim de punts imprescindibles per passar a la següent fase de la prova de reis, per tant si volen continuar hauran de fer aliances entre ells per poder juntar punts i seguir endavant. Un total de 3 aliances."

En que consisteix?

Amb l'ajut dunes pistes, cada casa, amb tots els components, hauran de trobar altres pergamins, amb altres pistes als quals el conduirà a un objecta,(serà un sobre amb el dibuix de un objecta), que li correspondrà una parella, trobada per un altre grup, als grups que tinguin les parelles seran els aliats.

Cada grup tindrà un punt de sortida i arribada diferent als seus oponents, sis equips, sis gimcanes amb pistes diferents.

I haura pistes que duran als tres grups al mateix lloc per camins diferent, així com vagin arribant al destí podran triar entre tres pistes mes si son els primers, i així,al final de tot la darrera pista dura a un sobre de un colors diferent on a dins i aura un dibuix que tindrà una parella amb un altre grup.

Així com vagin trobant el darrer sobre aniran tornat al lloc de partida que serà el menjador.

Per finalitzar, quan tots hagin arribat procedirem a fer les parelles(equips aliats pel darrer torneig).

Quina es la feina del monitors?

- Abans de la prova, distribuir totes les pistes als seus llocs corresponents.
- Explicar-los la dinàmica així com les normes de la prova.
- Com haurà monitors lliures,controla per tota l'àrea del gimcana que no se perdin massa.

Normes del joc:

- Per que la prova sigui valida hauran de anar en tot moment tots els components del grup junts.
- Si per casualitat se troba dues pistes a un lloc, no val obrir-les les dues ni amagar-les.

les parelles per les aliances:

- Casco-espasa
- Ploma-pergami

- *Escut-llança*

Material per cada setmana:

20 sobres blancs
6 de color
Folis de distints colors per les pistes
6 targetes amb dibuixos diferent (parelles).

Les pistes que tenen al final de la frase un (*.....*), i un numero, vol dir la pista que s'ha de col·locar en aquest lloc.

Les pistes que estan subratllades son les darreres pistes que tindran,son les que portaran el dibuix de les parelles.

Les sis primeres pistes se donaran a l'atzar, duguent aquest ja a altres pistes.

Les pistes: (grans,segona setmana)

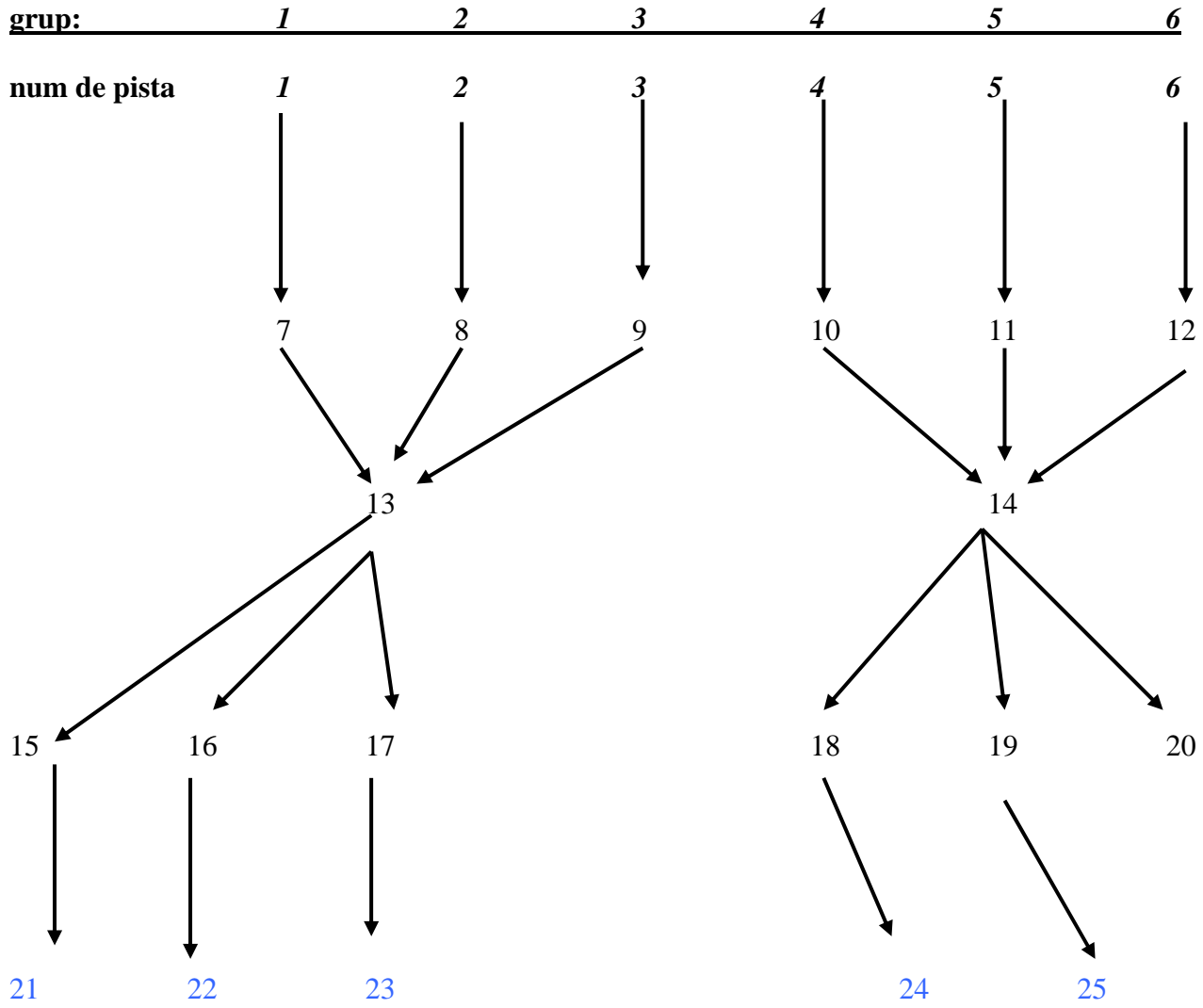
- 8- voleu lacao? Ido anau a buscar-lo, serà blanc i quadrat i això ja s'ha acabat. (*13*)
- 17- Després de nedar, sal tindreu i allà d'aigua clara vos passareu.
- 2- A Sant Joan, gran festa amb ell hi ha, aquí a cala murta mes petits son però mes orelles que allà.
- 12- Si un bon pa i una bona porcella voleu torrar, a dedins l'haureu de ficar.(*14*)
- 6- Si volgués fer muntanya i escalada, a ca ho frares no aniria,a una secció aniria però abans dinaria.
- 13- A un temps a les finques nedaven, es una piscina no enrajolada.(*15,16,17*)
- 5- Ni al Madrid ni al barça i podran jugar, però els nin de cala murta si i podran anar.
- 18- Un gran torneig es va jugar, i enguany el torneig final es fera amb una pilota que hauran de encestar.
- 4- Als de secció de muntanya hi van a dinar, quan tots no hi caben, creuant el camí un menjador tindran.
- 11- Després de dinar aniràs i així les dents netes tindràs.(*14*)
- 19- Aigua calenta tindràs quan l'any 2124 l'ajuntament allà dalt arribàs.
- 24- En el menjador estaràs quan aquesta targeta trobaràs i la teva busca finalitzaràs.**
- 15- Per allà on dorms estarà, entre una paret i unes fustes aquesta pista allaras.
- 3- Un gran clot hi ha que molt emblanquinat esta, molta cal hi havia ja que per un forn de calç servia.
- 20- A qui a la platja toqui anar aquesta darrera prova serà*
- 9- Aquí gran quantitat de corrent hi ha, gracies aquesta caseta, a cala murta hi ferem festeta.(*13*)
- 1- A Pollença un de roma hi ha, aquí roma no en tenim però en quatre anam servits,amb aigua t'has de convertir per la pista poder afegir,que en el segon que trobis estaré.
- 7- Com u joc de l'ànec diu,.....de puente aporque me lleva la corriente.(*13*)
- 14- Els ànecs hi solen anar, i amb les ranes hauran de nedar,que devora un gran forn estira, amb molta d'aigua per poder-lo apagar.(*18,19,20*)
- 10- Davant la casa del ases hi ha una casetes, fe de pollastre i trobaràs el que cerques a un ullastre.(*14*)
- 23- A on just hi passa un puny.un pany hi ha posat, troba la pista i l'obriràs i així als fugiràs.**
- 16- Passant la casa del rumiants dos pilars allaras, un a la dreta i l'altre a laun temps un portell hi havia per on passava qui volia.
- 22- Tots els vespres hi serem i envoltats de cadires ho farem.
- 21- Allà vivac farem i amb la lluna estarem**
- 25- Si dema vols dinar,abans els coberts hauràs de netejar.

À on posar les pistes:

Pista num: 1,2,3,4,5 i 6 se donaran al atzar que seran el punt de partida.

- :7 al tercer pont del camí que du a la platja
- :8 caseta del asses
- :9 forn de calç que hi ha a secció de muntanya
- :10 a les taules que hi ha a la esquerra del camí a secció de muntanya
- :11 al camp de cero
- :12 a les cuines de secció de muntanya
- :13 davall el tercer pont - la finestra de la cuina - transformador
- :14 a la gavi de marès que hi ha davant els ases – als escusats – al forn
- :15 al safareig
- :16 al safareig
- :17 al safareig
- :18 al gorg de secció de muntanya
- :19 al gorg de secció de muntanya
- :20 al gorg de secció de muntanya
- :21 darrera de una de les cabanyes
- :22 al la columna esquerra de portell passat els ases
- :23 les dutxes
- :24 el menjador
- :25 les dutxes

Esquema de les pistes: (grans)



Les pistes: (petits, primera setmana)

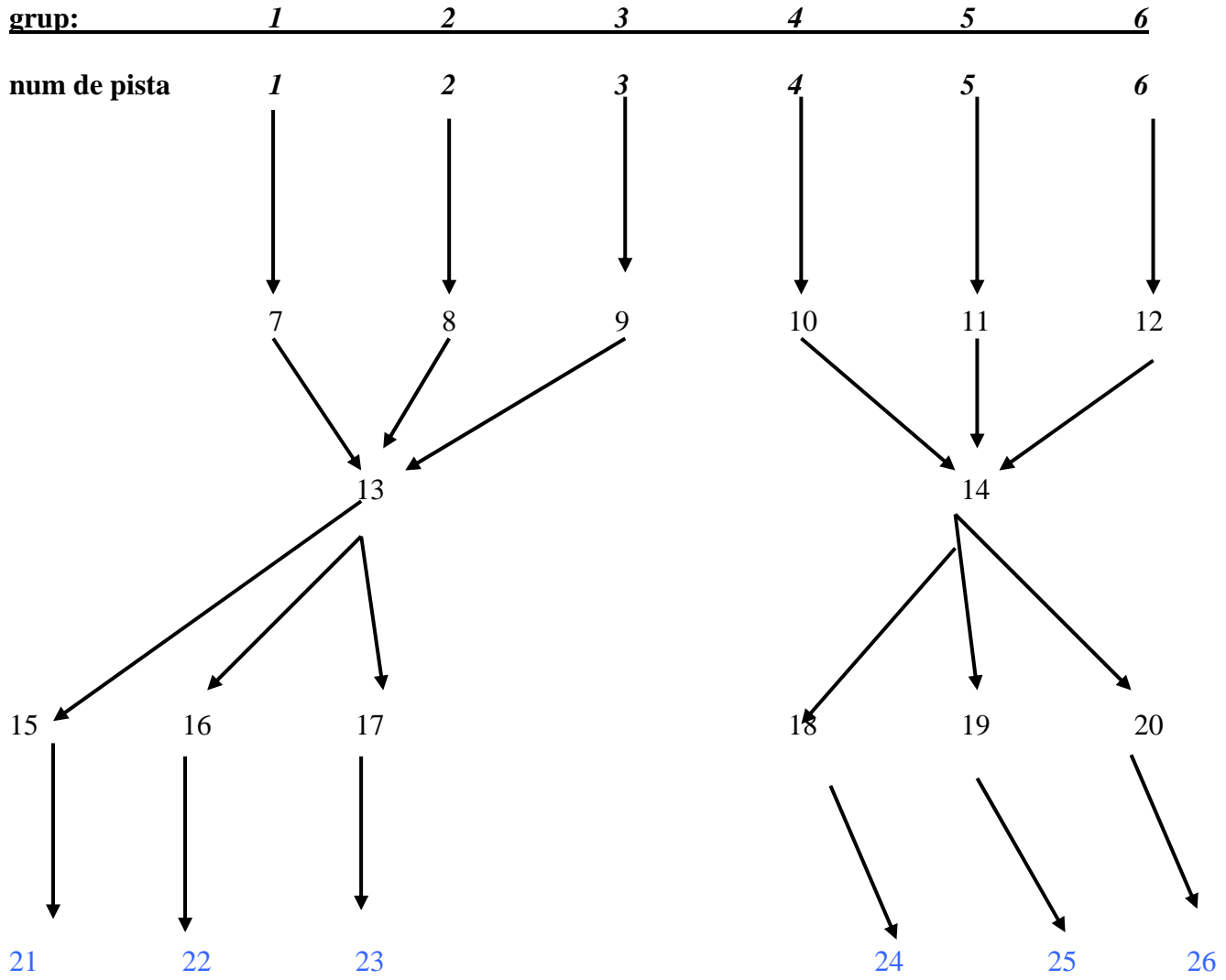
- 1- Voleu lacao? Ido anau a buscar-lo, serà blanc i quadrat i això ja s'ha acabat.
- 3- Després de nedar, sal tindreu i allà d'aigua clara vos passareu.
- 2- A Sant Joan, gran festa amb ell hi ha, aquí a cala murta mes petits son però mes orelles que allà.
- 12- Si un bon pa i una bona porcella voleu torrar, a dedins l'haureu de ficar.(*14*)
- 13- A un temps a les finques nedaven, es una piscina no enrajolada.(*15,16,17*)
- 7- Ni al Madrid ni al barça i podran jugar, però els nin de cala murta si i podran anar.(*13*)
- 18- Un gran torneig es va jugar, i enguany el torneig final es fera amb una pilota que hauran de encestar.(*24*)
- 11- Després de dinar aniràs i així les dents netes tindràs.(*14*)
- 19- Aigua calenta tindràs quan l'any 2124 l'ajuntament allà dalt arribàs.(*25*)
- 21- En el menjador estaràs quan aquesta targeta trobaràs i la teva busca finalitzaràs.**
- 17- Per allà on dorms estarà, entre una paret i unes fustes aquesta pista allaras.(*23*)
- 9- Aquí gran quantitat de corrent hi ha, gracies aquesta caseta, a cala murta hi feim festeta.(*13*)
- 24- A on just hi passa un puny,un pany hi ha posat, troba la pista i l'obriràs i així als fugiràs.**
- 16- Passant la casa del rumiants dos pilars allaras, un a la dreta i l'altre a laun temps un portell hi havia per on passava qui volia.(*22*)
- 22- Tots els vespres hi serem i envoltats de cadires ho farem.
- 14- Allà vivac farem i amb la lluna estarem(*18,19,20*)
- 25- Si dema vols dinar, abans els coberts hauràs de netejar.
- 4- La cançó diu: a e i o utururu ido ves a on viven i la trobaràs
- 5- A un camp sis pals hi ha,a un lloc tres, i tres a l'altre, vina, fica un gol i me trobaràs
- 10- Per entrar al campament dos portells hi ha, un de gros que un cotxe hi pot anar i un de.....que a peu hi podreu passar.(*14*)
- 15- A on el plat per dinar posaràs, davall de tot me trobaràs.
- 8- A on estic, si després de assegut, he estirat i ha desaparegut.(*13*)
- 6- A on el quidich jugaras a un arbre me trobaràs.
- 23- Els monitors aquí han pujat amb uns vehicles molt especials, mireu a una de les quatre del costat i devora un parche me trobaràs.
- 20- Alla on els grifons estan prohibits i sellats, veuent un glop d'aigua me trobaràs
- 26- A on just hi passa un puny,un pany hi ha posat, troba la pista i l'obriràs i així als fugiràs.**

À on posar les pistes:

Pista num: 1,2,3,4,5 i 6 se donaran al atzar que seran el punt de partida.

- :7 la finestra de la cuina
- :8 la casa del ases
- :9 dutxes
- :10 la casa del ases
- :11 a una porteria del camp de futbol
- :12 a un arbre del camp de quidich
- :13 al camp de futbol – a un bater - transformador
- :14 al portell petit devora les cabanes – al forn – al escusat
- :15 safareig
- :16 safareig
- :17 safareig
- :18 al camp de la lluna (vivac)
- :19 al camp de la lluna (vivac)
- :20 al camp de la lluna (vivac)
- :21 davall la taula del menjador
- :22 a la columna de la esquerra del portell que hi ha passat els ases
- :23 per darrera les seves cabanes
- :24 camp de quidich
- :25 dutxes
- :26 allà on escuren

Esquema de les pistes: (petits)



Gabriel Santacreu Rodriguez
Pollença, 29 de Març de 2004

~ El Quidditch Medieval ~

2004

"Aquesta es una modificació del joc de quidditch del campament de HODUARDS de CALA D'URTA 2003. Ha estat modificat per quedar amb les parts més divertides segons el nostre criteri en relació de l'experiència de l'any passat."

Que és?

El Quidditch medieval es un únic joc basat amb una part del Quidditch original. Es jugarà a un únic camp disposat prèviament per aquesta feta.

Hi ha 3 tipus de jugadors:

- A- Caçadors.**
- B- Guardians.**
- C- Llançador.**

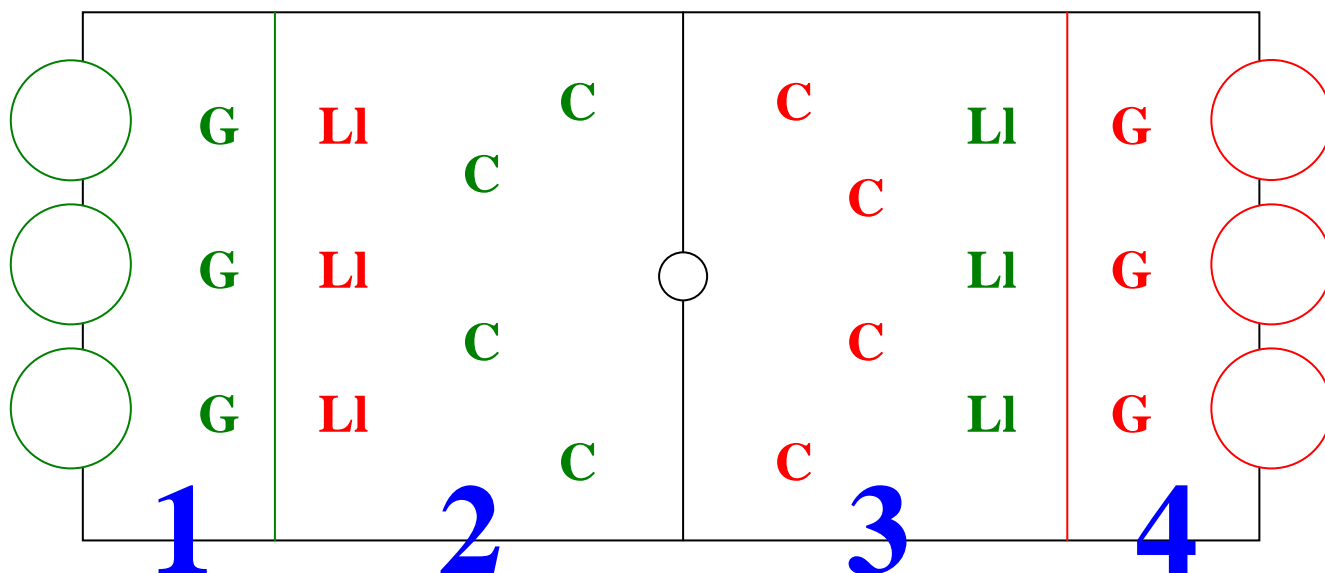
I un sol objecte:

- **El Quaffle:** que és una pilota que s'ha d'encistellar dintre d'unes anelles, que en aquest cas serà un poc més rústica.

Com se juga?

S'ha d'encistellar el quaffle a les anelles. Els Llançadors, seran els encarregats d'haver d'encistellar el quaffle a dintre de l'anella del camp contrari. Aquets s'hauran d'anar passant la pilota a fi d'encistellar-la tants cops com sigui possible. Aquí també entren en joc els Guardians que reclusos dintre de les àrees del seu camp, hauran d'evitar que els Llançadors encistellin el quaffle. Per cada cistella sumaran un punt. Els Caçadors són els encarregats de que la quaffle arribi de camp a camp tot i que no poden encistellar. Cap dels jugadors pot passar de les àrees que te designades.

El Camp:



Les funcions i els camps per jugadors: (Agafem com a model l'equip verd)

Caçadors: La seva funció es robar el quaffle a l'equip contrari i passar-lo als llançadors perquè encistellin. La seva area de joc son els camps **2 i 3** del dibuix. No poden llançar a l'anella ni entrar dins els caps 1 i 4.

Guardians: Els guardians són els encarregats de que els llançadors no encistellin, per això no els poden tocar, nomes poden tocar el quaffle. La seva area de joc es únicament el camp **1**.

Llançador: Són els que marcaran els punts, la seva feina és recollir el quaffle de les mans dels seus caçadors i dur-los fins a l'àrea contraria per encistellar-los. La seva àrea d'acció són les zones **3 i 4**.

Material necessari:

- Un parell d'anelles enfilades.
- Una pilota per fer de Quaffle.
- Alguna cosaper senyalitzar el camp de joc.
- Els uniformes. (les camisetes que hauran fet els dies abans).

Joan Llorenç Bota Rotger
Pollença a 31 de Maig de 2004

SIR KIMBO

Aquesta nit els nostres aspirants a rei hauran de superar un de les proves més dures i importants del procés de formació d'un cavaller. Hauran de passar una nit al ras al mig del bosc encantat del Regne de la Murta. Serà aquesta un de les maneres de demostrar la seva valentia.

INTRODUCCIÓ:

Aquesta vetllada serà una mica especial, ja que es farà fora del campament. És la vetllada del dia del bivac. Serà especial també perquè els nins es veuran atacats per algú desconegut per a ells. Però que a la llarga els ensenyarà que les coses no només s'arreglen a la força o amb l'ús d'aquesta.

EL PERSONATGE:

Sir Kimbo és un vell cavaller que fa molts d'anys el nostre Rei va expulsar de la Taula Rodona, era un gran cavaller, fort, valent, noble, curro, i fidel a la corona; però amb un Gran defecte per a nostre majestat. El nom de Sir Kimbo li ve donat per la seva debilitat per aquesta apreciada peça de l'equipatge dels cavallers que fan campanya. Sempre que en trobava alguna la robava, encara que fos d'un company seu, i l'amagava a ca seva i només les tornava si els amos d'aquestes li contestaven unes preguntes.

Sir Kimbo és un home bastant culte, però si per una cosa no destaquen els cavallers de la taula Rodona es per tenir massa estudis ja que es varen posar molt joves a defensar la corona, i el temps lliure que tenien entre batalla i batalla, el solien dedicar a anar de festa, a entrenar, o a descansar. Només Sir Kimbo el dedicava a la lectura dels antics lletrats com Aristòtil o Plató.

Això feia que els cavallers quan es veien davant un repta sense armes els hi fos impossible el recuperar els seus Kimbos.

El Rei davant la despesa que suposava l'haver de comprar kimbos per tots els cavallers (menys per Sir Kimbo) va optar per expulsar-lo de la taula Rodona. Perquè a mes de ser uan despesa per les arque de la corona, això suposava engreixar les arque del Regne Decathlon, regne amb tradició kimbera i etern rival del Regne de la Murta.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC:

Els nins arribaran al lloc on hem d'acampar durant la nit i s'instal·laran. Un cop instal·lats, els cavallers i els nins ens desplaçarem a algun lloc per fer un poc d'astronomia. Durant la nostra absència en Josep que avui deixarà de ser Merlí per ser Sir Kimbo, recollirà tots els Kimbos i els amagarà a un lloc determinat anteriorment pels monitors.

Quan tornem de fer l'astronomia els nins veuran que els hi ha robat els kimbos. Els monitors farem un poc de comèdia tot comentant que aquell acte només el podria haver fet Sir Kimbo. El rei es dirigirà als aspirants a cavallers i els hi contarà el que passa i l'història de Sir Kimbo.

Després tots junts partirem cap a la guarida de Sir Kimbo on serem desafiats per ell.

Els nins es reuniran per les aliances que havien fet anteriorment. L'aliança que contesti abans 5 de les preguntes formulades per Sir Kimbo recuperarà els Kimbos i rebrà el títol de l'aliança de la raó.

El darrer vespre, a la nit del sopar, s'entregarà el títol de l'aliança de la raó a l'aliança guanyadora d'aquesta vetllada.

~ JOC DE LA BANDERA ~

“Som a la recta final de l'enfrontament entre els cavallers. Aquests hauran de competir amb aliances i així aconseguir els punts necessaris que els permetran ser els privilegiats d'intentar arrencar la llegendària espasa del rei.”

Desenvolupament:

Les aliances fetes pel torneig de Quidich seran les mateixes per crear els dos equips que lluitaran en aquest joc. A cada equip els hi serà designat un camp, aquest estarà separat pel camí que baixa a Cala Murta.

Cada equip 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 cavaller es tocat dins camp estranger per un de 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 aconseguí traslladar la bandera enemiga al seu territori es el vencedor, aconseguint així més punts pel seu grup, i pot ser la possibilitat de ser ells els privilegiats d'intentar arrencar la llegendària espasa del rei.

Normativa:

- 1.- La bandera ha d'estar en un lloc mínimament visible i accessible.
- 2.- No es pot cercar la bandera amb vigilants fixos a menys de 10 metre de distancia (o sigui fora fer “perrito guardian”).

Material:

Dues banderes de les diferents cases de cavallers que opten a ser els guanyadors.

~ Gran sopar del nomenament ~

"Ja ha arribat el dia final de la nostra aventura, i d'entre tots ha sorgit un nou Rei, just, valent i noble, entre d'altres. Com no per celebrar-ho el palau del regne de la Durta s'ha vestit de gala i es celebrarà un sopar a la sala del trono."

Decoració:

La plaça del campament s'ha de convertir en un gran sala del trono, on a més d'engalanar-la el mes be possible donant-li un caire medieval, també i col·locarem les taules del menjador en forma d'una gran "U". Com a presidència les saló hi farem el trono del nou rei i estarà acompanyat dels seus cavallers.

Els participants:

Els nins aniran vestits amb els petos i altres complements que s'hauran fet durant el capvespre, i que ja estaran tenyits el primer dia. (els llençols), i actuaran com a nobles convidat al sopar de la cort. Al rei li farem una vestidura més apropiada. Els monitors fins ara cavallers, passaran a ser gent del poble i per tant vestiran com ells, deixant el protagonisme del vespre a la nova cort i com no al mestra de cerimònies, el gran mag Merlí.

Com anirà el vespre:

Dons com ja hem dit es tracta d'un sopar reial. Durant tot el vespre tindrem taula parada amb menjars freds que ens hauran fet les cuineres per a l'ocasió, i d'aquesta manera soparem. La resta de la vetllada estarà amenitzada pel mag Merlí, que farà de mestra de cerimònies, el qual nomenarà al nou rei, també hi haurà actuacions lliures que poden haver preparat els xics durant el capvespre, i alguna animalada pensada pels monitors, així i tot qualsevol espontani que vulgui actuar podrà fer-ho mentres hi hagi temps. Els monitor també podran actuar alhora de servents dels convidats.

Joan Llorenç Bota Rotger
Pollença a 5 de juny de 2004

~ Jocs de campament ~

"Jocs de Voluntaris"

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 es trien diversos voluntaris, normalment nous al campament, i els someten a diferents preoves-jocs les quals estan "trucades" i disimulen la seva verdadera intenció que sol 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:

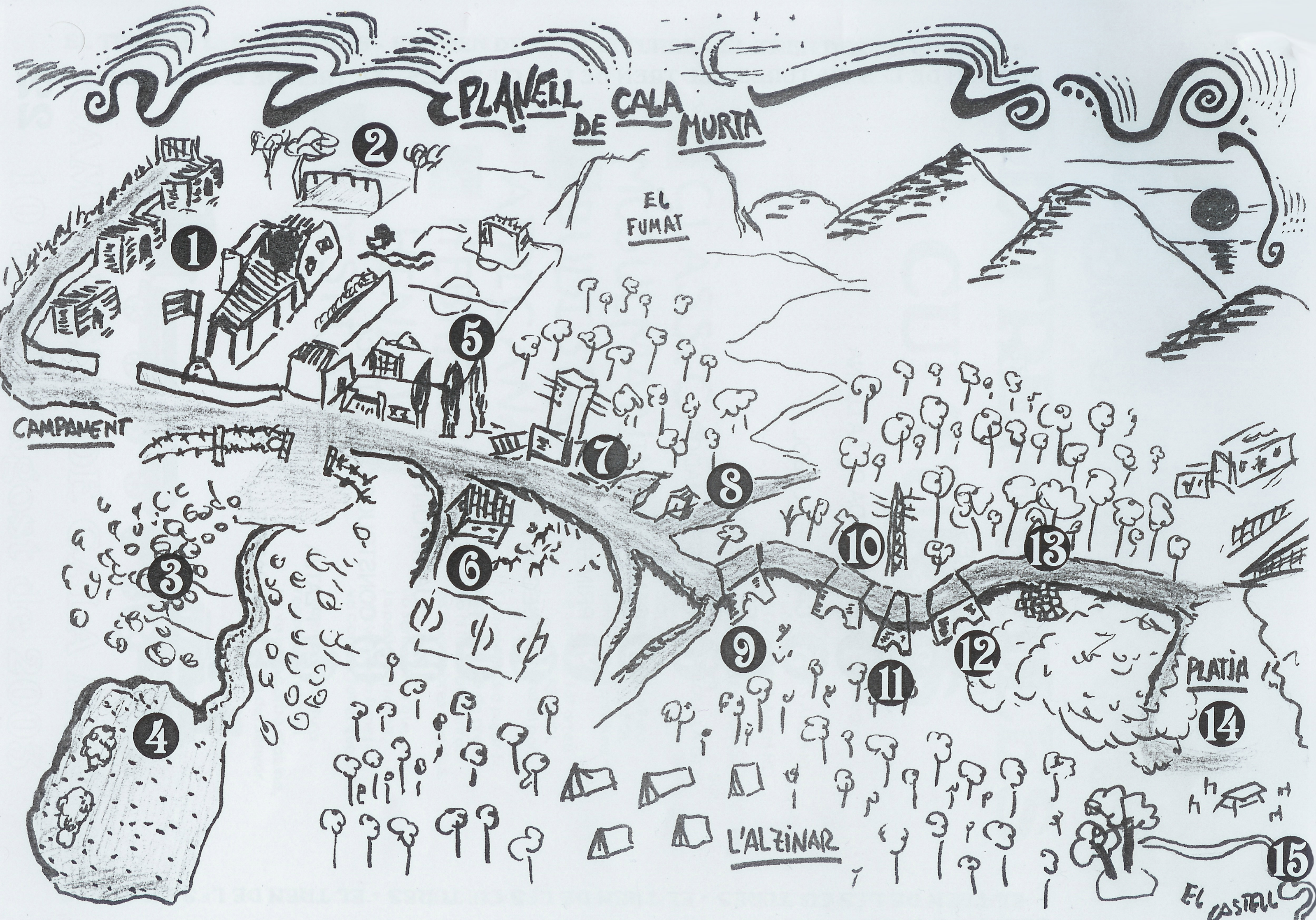
- | | |
|------------------------------------|---|
| a. Manta.(2,3) | j. Una espelma. (13) |
| b. Varies coses
tripetides. (2) | k. Farina. (13) |
| c. Tres cadires(3,9) | l. Un Tasso. (13) |
| d. Aigua. (2,4,9,10,17) | m. Un Sac de dormir.
(14,15,16) |
| e. Una taronja. (6) | n. Rellotges. (17) |
| 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. | 13- Apagar l'espelma amb els
ulls tapats. |
| 2- Màquina duplicadora. | 14- La mòmia. |
| 3- El que necessites és Amor. | 15- El Sac. |
| 4- Radio "Palangana". | 16- El Sac trucat. |
| 5- L'elefant. | 17- Cirküit de rellotges. |
| 6- Cavall restret. | |
| 7- L'avió. | |
| 8- Alta tenció. | |
| 9- Cirküit de trial. | |
| 10- Encistellar dintre d'un
embut. | |
| 11- Guarda d'ovelles. | |
| 12- La granja. | |

~ *Notes:* ~

PLANEL·L DE CALA MURTA



CAMPAMENT

EL FUMAT

PLATJA

L'ALZINAR

EL CASTELL

- 1** CAMPAMENT CALA MURTA
- 2** DUTXES
- 3** BOSC
- 4** ESPLANADA DE LA LLUNA
- 5** CAMP DE FUTBOL
- 6** ESTABLIA
- 7** TRANSFORMADOR
- 8** CAMÍ DEL FUMAT
- 9** PRIMER PONT
- 10** SEGON PONT
- 11** TERCER PONT
- 12** QUART PONT
- 13** CONSTRUCCIÓ MEGALÍTICA
- 14** PLATJA
- 15** EL CASTELL



Cami del Pi de la Senyora

A Cala Murta ...



Casa de la Penidaciá
Rotger-Villalonga

Cami del Pi de la Sanyera

A Cala Murta ...

~ Material Cala Murta 2004 ~

CAÇAR MOPIS

- Cartolines
- Llençols (per fer els ninots)
- Coets
- Poals amb aigua

EL QUIDDITCH MÈDIEVAL

- Un parell d'anelles enfilades.
- Una pilota per fer de Quaffle.
- Alguna cosa er senyalitzar el camp de joc.
- Els uniformes. (les camisetes que hauran fet els dies abans).

ÇINKANA BRUTA

- 60 bufetes d'aigua
- pintura de dit
- fairy
- 6 síndries
- Cola cao
- Aigua
- Fang

ÇINCANA DE L'ALIANÇA:

- 20 sobres blancs
- 6 de color
- Folis de distints colors per les pistes
- 6 targetes amb dibuixos diferent (parelles).

ÇINCANA DE L'ENIGMA OCULT:

- Cartolines de sis colors diferents (un per cada monitor).
- Retoladors.
- Material necessari per realitzar la prova (que encara està per determinar)

JOC DE LA BANDERA:

- Dues banderes de les diferents cases de cavallers que opten a ser els guanyadors.

A PER LES RELÍQUIES:

- Bufetes.
- Celo.
- Baleses o rais.
-

JOCS DE CONTACTE:

- Diverses pilotes.

LA JUSTA:

- Cinta separadora per delimitar els camps

NORMATIVA:

- 1'5 o 2 metres de paper continu blanc Dissolt d'aigua i cafè
- Un retolador gruixut
- Pintura de mans (del mateix color o de diferent)

TALLER D'ARMAÇURA I COMPLEMENTES:

- Cartró o caps de cartró grosses.
- Corda de pita.
- Tisores.
- Suro.
- Pintures.
- Patates barra de esponja.
- Camisetes.
- Tinta de camisetes.
- Uns escuts de fusta.
- Tup de pvc.
- Forro per tub de pvc
- 6 cascos obra

TALLER DE CAMISETES:

- Cordó de cotó
- Tintes dels colors dels equips i negre
- Pintura de camiseta
- Espongetes
- Plantilla
- Estisores

TALLER DE JOIES EN CERÀMICA:

- Fang de ceramista
- Fil de collar
- Serradís
- Un bidó
- 6 totxos
- Recipients per aigua
- Fil ferro

TALLER DE VIDRE:

- Una copa de vidre per cada un.
- Pintura de vidre de diferents colors.
- Pinzells prims.
- Pintura de plom.

VETLLADA DE LES TITELLES.

- Una fulla de paper per a cada nin/a.
- Ceres de diferents colors.
- Teles i bancs per ambientar la plaça.
- Un tros de suro o de cartó per fer un mini escenari. (hauria de ser bastant allargat per a que tots els nins poguessin caber.)
- Teles i capells per a que els monitors també ens poguem disfressar.

VETLLADA DEL 1R VESPRE:

- Fulles de paper.
- Bolígrafs.
- 6 cubs grossos separats per dins.