

CAMPAMENTOS LAUDATO SI: El camino del anillo



Realizado por:

Pablo Martínez de Anguita

Marta Armengol

Gema Álvarez Ortega

Sebastián García Vega

Índice:

1. Introducción	3
2. Desarrollo	5
3. Los monitores	12
4. Campamento hobbit	13
5. Campamento élfico	17

1. Introducción



El Papa Francisco nos enseña que *"el cuidado de la naturaleza es parte de un estilo de vida que implica capacidad de convivencia y de comunión"* (LS 28). Una serie de campamentos que comiencen en primaria y lleguen a la universidad con una dinámica de crecimiento común pueden ser una forma de *"educación ambiental (que) debería disponernos a dar ese salto hacia el Misterio"* (LS 210). Los

campamentos diocesanos pretender responder al reto que nos lanza el Santo Padre como *“educadores capaces de replantear los itinerarios pedagógicos de una ética ecológica, de manera que ayuden efectivamente a crecer en la solidaridad, la responsabilidad y el cuidado basado en la compasión”* (Ls 210).

Para ello los campamentos plantean un itinerario muy concreto, apoyados en un escenario natural, la sierra Norte y en una temática, el mundo de El Señor de los Anillos, con el objetivo de proponer un camino a recorrer desde la infancia a la juventud, en el que descubrir unas *“motivaciones que surgen de la espiritualidad para alimentar una pasión por el cuidado del mundo”* (LS 216). Nuestra propuesta es invitar a los jóvenes de la archidiócesis de Madrid, a través de sus parroquias y colegios, a recorrer a lo largo de sus años de infancia y juventud el “CAMINO DEL ANILLO”, un itinerario de crecimiento en el cual, *“los cristianos, en particular, descubran que su cometido dentro de la creación, así como sus deberes con la naturaleza y el Creador, forman parte de su fe”* (LS 64).

El contacto con la naturaleza nos ofrece el marco ideal para la apertura del espíritu a la grandeza de Dios: a su poder como creador y su Amor como padre. Se conducirá a los participantes hacia este asombroso ante todo lo creado (fuera y dentro de ellos mismos), hacia el descubrimiento del reflejo del amor de Dios en todas las criaturas, hacia la oración de alabanza en las mañanas y de acción de gracias por las noches. Ambas oraciones nos descentran, nos sacan de nosotros mismos, nos llevan a centrar nuestra atención en Dios, verdadero protagonista de la historia personal de cada uno. Se promoverá de este modo la celebración gozosa de la fe, la alegría de saberse amados y cuidados por un Padre que está presente en todo.

EL CAMINO DEL ANILLO consiste en una serie de campamentos distribuidos espacialmente por la Sierra Norte de Madrid - que forma una “Pequeña Tierra Media” - en la que vivir a la forma “tolkiiana” una aventura para toda la vida, empleando tanto los recursos naturales que nos ofrece este maravilloso escenario natural (en el que se incluye un parque nacional¹ y una reserva de la biosfera² entre otras figuras de conservación) que nos brinda J.R.R. Tolkien en su obra “El Señor de los Anillos”.

La distribución espacial y el contenido educativo de los campamentos “Laudato Si” se estructuran de acuerdo a los siguientes criterios:

CRITERIO 1: Acordes a la forma de entender y vivir la encíclica: para poder vivir como propone el Papa, es necesario adecuar los contenidos y actividades las edades de los niños.

CRITERIO 2: Los personajes en “El Señor de los Anillos” y su relación con los procesos de madurez en la infancia y la juventud. En la obra de Tolkien aparecen distintas “razas” que tienen un paralelismo con las 5 etapas educativas propuestas en el criterio 1.

CRITERIO 3: La increíble semejanza de la sierra Norte con la Tierra Media de Tolkien y la adecuación existente de las infraestructuras educativas generales y específicas de la Iglesia a la propuesta.

CRITERIO 4: Acorde a las características físicas y las necesidades psicomotrices de los niños según edades. En función de su edad se trabajarán diferentes habilidades psicomotrices, adecuando a cada campamento las actividades físicas y deportivas a realizar.

¹ Parque Nacional de Guadarrama

² Reserva de la Biosfera del Rincón

CRITERIO 5: Acorde a los currículos de cada curso. A nivel educativo, los campamentos deben suponer un apoyo a las materias trabajadas en las aulas durante el curso y a la metodología de aprendizaje más adecuada a cada tramo de edad.

2. Desarrollo

A continuación se desarrollan los diferentes criterios, explicando por tramos de edades la base pedagógica de cada uno de ellos.

CRITERIO 1: Acordes a la forma de entender y vivir la encíclica:

Para poder vivir como propone el Papa, es necesario adecuar los contenidos y actividades las edades de los niños.

- **La primera infancia (hasta 11 años o quinto de primaria):** es el tiempo del asombro, del estupor, de enamorarnos profundamente del mundo y su belleza: "*Si nos*

acercamos a la naturaleza y al ambiente sin esta apertura al estupor y a la maravilla, si ya no hablamos el lenguaje de la fraternidad y de la belleza en nuestra relación con el mundo, nuestras actitudes serán las del dominador, del consumidor o del mero explotador de recursos, incapaz de poner un límite a sus intereses inmediatos. En cambio, si nos sentimos íntimamente unidos a todo lo que existe, la sobriedad y el cuidado brotarán de modo espontáneo” (LS11).

- **Entre la infancia y la adolescencia (de 12 a 14 años):** tiempo para comprender nuestro papel y comenzar nuestra relación con lo que nos ha fascinado. Será el tiempo del cuidado y el trabajo. Es el momento de comenzar a *“asumir el deber de cuidar la creación con pequeñas acciones cotidianas, y es maravilloso que la educación sea capaz de motivarlas hasta conformar un estilo de vida. La educación en la responsabilidad ambiental puede alentar diversos comportamientos que tienen una incidencia directa e importante en el cuidado del ambiente (...) Todo esto es parte de una generosa y digna creatividad, que muestra lo mejor del ser humano. El hecho de reutilizar algo en lugar de desecharlo rápidamente, a partir de profundas motivaciones, puede ser un acto de amor que exprese nuestra propia dignidad.”* (LS 211).
- **La adolescencia (15 a 16 años):** puede ser un momento de rebeldía, pero también del nacimiento de ideales, pues es el momento de comenzar a descubrir la identidad propia, de comprender y abrazar o rechazar las *“convicciones (que) la fe ofrece a los cristianos, y en parte también a otros creyentes, grandes motivaciones para el cuidado de la naturaleza y de los hermanos y hermanas más frágiles”*. Es el momento en el que comenzar como *«cristianos... (a) descubrir que su cometido dentro de la creación, así como sus deberes con la naturaleza y el Creador, forman parte de su fe»* (LS 64).
- **La juventud (17 años):** en este tiempo el joven *“junto con la importancia de los pequeños gestos cotidianos”* que ha ido aprendiendo puede comenzar a plantearse que *“el amor social nos mueve a pensar en grandes estrategias que detengan eficazmente la degradación ambiental y alienten una cultura del cuidado que impregne toda la sociedad.”* Es el inicio del discernimiento y la llamada, un momento propicio para que *“alguien reconozca el llamado de Dios a intervenir junto con los demás en estas dinámicas sociales, debe recordar que eso es parte de su espiritualidad, que es ejercicio de la caridad y que de ese modo madura y se santifica”*. (LS 231)
- **La juventud como servicio (18 años):** Es el momento de comenzar a dar parte de lo que se ha recibido y de asumir compromisos. Como afirma el papa Francisco, es el momento de descubrir que *“se puede necesitar poco y vivir mucho, sobre todo cuando se es capaz de desarrollar otros placeres y se encuentra satisfacción en los encuentros fraternos, en el servicio, en el despliegue de los carismas, en la música y el arte, en el contacto con la naturaleza, en la oración. La felicidad requiere saber limitar algunas necesidades que nos atontan, quedando así disponibles para las múltiples posibilidades que ofrece la vida”*. (LS 223) Y este descubrimiento se puede hacer a través del compromiso y del servicio a los demás.

CRITERIO 2: Los personajes en “El Señor de los Anillos” y su relación con los procesos de madurez en la infancia y la juventud.

En la obra de Tolkien aparecen distintas "razas" que tienen un paralelismo con las 5 etapas educativas propuestas en el criterio 1

- **Los Enanos (hasta 11 años o quinto de primaria):** como su nombre lo indica, son la raza más baja con una altura de entre 120 y 150 centímetros, si bien pese a ello son más robustos, corpulentos y más fuertes y recios que lo que alguien podría esperar de ellos. Disfrutaban con las piedras los elementos más básicos de la naturaleza. Son proclives a vivir alguna aventura y con su imaginación y herramientas muy básicas construyen increíbles moradas.
- **Los Hobbits (de 12 a 14 años):** "Los Hobbits, también conocidos como «Medianos» (*Periannath en lenguakuduk*), son a veces raros y tímidos con la Gente Grande. Son (o fueron) gente menuda de la mitad de la talla de un humano" algo mayores que un enano y disfrutaban de vivir estando juntos. Son como una gran pandilla, aún ajenos a lo que sucede en el mundo de los hombres. Les encanta comer bien, fuegos artificiales, hacer trastadas a pesar de lo cual son obedientes a los magos sabios a quienes admiran, por lo que su educación es aún sencilla pudiendo salir de su corazón las mayores noblezas. Pueden ser Tuks, Brandigamos, o Bolsones, estos últimos los más maduros y futuros líderes.
- **Los Elfos (De 15 a 16 años):** los más antiguos y nobles de las razas hablantes de la Tierra Media. También llamados la Gente hermosa, Pueblo del Bosque, Antigua Raza y a sí mismos Quendi (los que hablan). Fueron concebidos por Ilúvatar en el tercer tema de la Ainulindalë y despertaron junto al Cuiviénen bajo la luz de las estrellas en el Sueño de Yavanna, y allí fueron visitados por Oromë, que los amó, y por Melkor, que capturó a algunos de ellos convirtiéndolos en Orcos. Los elfos viven de su pasado en el cual descubrieron la belleza del mundo y han despertado al mundo de la belleza y se consideran guardianes de la misma. Pero los elfos corren un peligro. Son una raza que pueden transformarse en Uruk-hais, los más terribles orcos si se abandonan al poder de Melkor. Viven el tiempo de decidir si adherirse a la "elfitud" o abandonarse a la "orquedad" y su decisión es vital para el resto de sus vidas. A principios de la Primera Edad los Elfos se dividieron en dos grupos: Los Eldar, (16 años) que aceptaron la invitación a vivir en Aman, llegasen o no a Aman y los Avari, (15 años) que se quedaron en la Tierra Media convirtiéndose en Elfos silvanos.
- **Los montaraces o los Dunedain (17 años):** Son los hombres, los que deben despertar su verdadera vocación - la de reyes - y asumir la responsabilidad de su misión, una misión que se desarrolla a través de montañas bosques y caminos hasta llegar al reino de Gondor y desde allí plantar cara con su liderazgo a Mordor. Gandalf en su diálogo con Elrond muestra su destino a la par que Elrond se queja de su debilidad original y Aragorn, antes Trancos como montaraz muestra su vocación:
 - *Gandalf: Es en los hombres en quien hay que poner esperanza.*
 - *Elrond: ¿Hombres? Los hombres son débiles. La raza del hombre se desvirtúa, la sangre de Númenor está más que agotada. Su orgullo y su dignidad harto olvidados. Por culpa de los hombres el Anillo aún pervive. Yo estuve allí, Gandalf. Estuve allí hace 3.000 años... Cuando Isildur cogió el Anillo, yo estuve allí el día en que la voluntad del hombre fracasó.*

Pero Aragorn descendiente de los Dunedain y heredero del trono de los reyes sabe que aunque la debilidad original hizo que el hombre no destruyera el mal tiene que recorrer un gran camino y que puede con la ayuda del Destino cumplir el suyo esta vez sin traicionarse

Aragorn: Soy sólo el heredero de Isildur, no Isildur mismo. He tenido una vida larga y difícil; y las leguas que nos separan de Gondor son una parte pequeña en la cuenta de mis viajes. He cruzado muchas montañas y muchos ríos y he recorrido muchas llanuras, hasta las lejanas de Rhún y Harad donde las estrellas son extrañas.

- **Los Istari (18 años):** Los Istari o Magos son un grupo de Maiar que fueron enviados a la Tierra Media con la misión de liberar a los Pueblos Libres de la sombra de Sauron. Tomaron forma humana, la de hombres de avanzada edad, con largas barbas, capas, botas y largos bastones. Son los magos, como Gandalf el más sabio y el maestro y guía de la compañía del Anillo, y como Gandalf pueden llegar a ser Gandalf el Blanco si dan su vida por la compañía, por los enanos, Hobbits, elfos y montaraces que guían.

CRITERIO 3: La increíble semejanza de la sierra Norte con la Tierra Media de Tolkien

La adecuación existente de las infraestructuras educativas generales y específicas de la Iglesia a la propuesta.

Los campamentos se desarrollan dentro de Sierra Norte de Madrid, en lugares próximos entre sí, y con una gran semejanza estructural y paisajística con los lugares de la Tierra Media. Distribuir a los niños y jóvenes en un territorio con distintos campamentos en distintas comarcas o tierras tiene una razón de ser: generar una continuidad, una historia en la que cada campamento es diferente y el acampado año a año se vaya preparando en distintos lugares de la Tierra Media para el gran viaje final. Así mismo, el trabajar en distintos lugares de un mismo espacio también puede facilitar como sugiere el Papa Francisco una historia concreta: *"La historia de la propia amistad con Dios (que) siempre se desarrolla en un espacio geográfico que se convierte en un signo personalísimo, y cada uno de nosotros guarda en la memoria lugares cuyo recuerdo le hace mucho bien. Quien ha crecido entre los montes, o quien de niño se sentaba junto al arroyo a beber, o quien jugaba en una plaza de su barrio, cuando vuelve a esos lugares, se siente llamado a recuperar su propia identidad."* (LS 84).

VER MAPA EN LA SIGUIENTE PÁGINA PARA IDENTIFICAR LUGARES Y CAMPAMENTOS

1.- Moria: El campamento de los enanos (hasta los 11 años): Se ubica en Puebla de la Sierra donde existen unas instalaciones (El molino de arriba³) de hasta 80 niños además de una casa cural con 12 camas. Pretende el campamento despertar el sentido del asombro, y su objetivo es **"enseñar a mirar y a disfrutar"** a través de actividades y juegos tematizados, excursiones, identificación de aves, estrellas, montañas, animales, piedras y árboles (*ents* como los llamaría Tolkien).

2.- Hobbiton: El campamento de los Hobbits (de 12 a 14 años). Se ubica en Manjirón donde existen unas instalaciones (Campamento Sierra Norte) con capacidad para 270 personas.

³ <https://www.facebook.com/events/627530150769503/>

El campamento pretende enseñar a **"cuidar y trabajar la tierra y la naturaleza"**. De nuevo a través de juegos y actividades tematizadas junto con excursiones y mucho deporte (piragüismo senderismo, etc...) se despertará en el acampado un primer sentido de responsabilidad y un gusto por las cosas y la vida natural y sana.

3.- Las colinas del viento: el campamento de los elfos vigilantes (15 a 16 años). Se ubica en Piñuecar donde existen unas instalaciones (Campamento Nueva Tierra) con 90 camas y zona de acampada para varios cientos de jóvenes. El campamento pretende introducir a los acampados al significado de la belleza, a la trascendencia y la eternidad a través de la naturaleza, de nuevo con juegos y actividades.

4.- La marcha de los montaraces o el camino del anillo (17 años). Se trata de un campamento móvil de 120 kilómetros que peregrina desde La Comarca (El Berrueco) hasta llegar al campamento 2 de Hobbits, sigue al 3 para luego llegar a la cabaña de Beorn (4) en el robledal de Montejo de la Vega (albergue vacío en Montejo) y de ahí continuar a la ciudad secreta de Rivendel (casa cural de La Hiruela con 30 camas), cruzar el cerro de Carahdras (La Tornera) y penetrar en las tierra de los enanos (Moria) en el campamento 1 y de ahí continuar hacia El Atazar Patones (Roham) y Torrelaguna (Gondor) con posible vuelta a la comarca (Berrueco) para celebración final conjunta. Algunos tramos del camino se hacen andando otras en piragua, otras en burro o también en bicicleta. Son 120 kms en una semana. El último día se ve a lo lejos por fin Mordor y se recibe la "misión". Ver el recorrido en www.elcaminodelanillo.com/paracrecer



CRITERIO 4: Acorde a las características físicas y las necesidades psicomotrices de los niños según edades.

En función de su edad se trabajarán diferentes habilidades psicomotrices, adecuando a cada campamento las actividades físicas y deportivas a realizar.

- **La primera infancia (hasta 11 años o quinto de primaria):**

Los niños de 8 a 11 años tienen muy buena flexibilidad, músculos débiles, poca concentración mental y mucha movilidad. Durante esta etapa los niños juegan mucho y deben pasárselo bien sin presión alguna.

Todos deben de ser los mejores, es decir, hacer sentir a los niños como únicos en todo, cada uno es único, sin mejor que, ni peor que.

Enseñarle el mundo al niño desde un punto de valentía es un buen objetivo a desarrollar en el campamento, el miedo a quedarse solo (sin sus padres) el miedo a la oscuridad, el miedo a la confianza en las demás personas, es decir, la timidez o la vergüenza de hablar en público, valentía en no mentir y decir la verdad... o suplantar el miedo al fracaso por la confianza del sí poder hacerlo bien.

Actividades muy dinámicas y juegos varios como saltos, movimientos (carreras por grupos, pilla pilla, el pañuelo...) sin fomentar la competición o generar conflicto (ambos equipos ganan, por ejemplo), guerras de agua...

Chicos muy enérgicos y con ganas de moverse, pocos juegos estáticos.

- **Entre la infancia y la adolescencia (de 12 a 14 años):**

Etapa prepuberal, forman un grupo muy homogéneo en cuanto al desarrollo corporal y maduración biológica y psicológica. Debido a la falta de equivalencia de edad cronológica y biológica, estos grupos deben ser considerados de forma individual respecto a sus actividades, ejercicios...

Fomentar la amistad con juegos grupales. Es también en esta edad cuando empiezan a hacerse los grupos de amigos más cerrados dependiendo de los objetivos comunes y la forma de ser de cada persona.

Los chicos de hasta 13-14 años entraran en una etapa perfecta para el desarrollo mental. Los juegos de ingenio... Su cerebro captará la información muy naturalmente, juegos o actividades de astucia.

Juegos y actividades conjuntas, manualidades, búsqueda de pistas por equipos, enseñanzas (juegos didácticos), ya que es en esta edad cuando lo que aprendan se les quedará y lo asimilarán como bueno o malo.

- **La adolescencia (15 a 16 años):**

A partir de 15 años tiene lugar la finalización del periodo del crecimiento muscular que en ocasiones puede llegar hasta los 23-24 años. En este periodo, si las condiciones personales lo permiten, se puede satisfacer las actividades tanto en potencia como resistencia y flexibilidad, así como favorecer la especialización de algún deporte.

En estas edades los grupos ya estarán más asimilados y cerrados, es decir, juegos en los que se separen a los grupos ya predeterminados fomentará la autoconfianza de participación en grupos fuera de tu interés principal que compartía tu grupo original.

Ginkana y juegos de competición. A los chicos de estas edades les gusta compararse con otros en si son mejores o peores (fomentarlos desde un punto de vista igualitario). Juegos de fuerza, juegos de carrera, juegos con objetivos... en donde los chavales disfrutarán más.

Debido a las fuerzas que desprenden a estas edades, los juegos nocturnos o las veladas antes de dormir serán una muy buena baza para finalizar los días con éxito.

- **La juventud (17 años):** es el momento de mayor desarrollo de las capacidades físicas de los acampados y, por tanto, el momento idóneo para participar en el campamento itinerante. Además de caminar, se harán etapas en otros medios de transporte que les permitan seguir trabajando diferentes habilidades psicomotrices y fortalecer todos los bloques musculares.

CRITERIO 5: Acorde a los currículos de cada curso.

A nivel educativo, los campamentos deben suponer un apoyo a las materias trabajadas en las aulas durante el curso y a la metodología de aprendizaje más adecuada a cada tramo de edad.

- **La primera infancia (hasta 11 años o quinto de primaria):** es el tiempo de las preguntas, de empezar a observar el funcionamiento de la naturaleza (desde las cuestiones más básicas). Tiempo de explorar, descubrir, razonar. Se plantearán actividades en las que descubrir sentidos los diferentes elementos naturales (rocas, árboles, animales...), y ayudar a entender procesos naturales sencillos. Experimentar la naturaleza con los 5 sentidos.

Tiempo de asombrarse ante la belleza y de empezar a expresarla en diferentes manifestaciones artísticas, aprovechando la imaginación y la capacidad de soñar. Se harán actividades que inicien a los acampados en la observación de la belleza y plasmarla mediante artes plásticas, música, etc.

- **Entre la infancia y la adolescencia (de 12 a 14 años):** es la época de aprender haciendo. Los huertos, actividades de reutilización o reciclaje o la elaboración de productos de cosmética natural, pueden ser buenos ejemplos de actividades a realizar en estas edades. También descubrir oficios tradicionales y artesanales.

Tiempo de empezar a conocerse uno mismo (comenzando a trabajar la autoestima) y de aprender a trabajar con otros. Mucho trabajo colaborativo. En estas edades se puede trabajar también la expresión oral y escrita.

También es el momento de educar en el uso de la razón y la libertad, para cuando llegue el tiempo de la toma de decisiones.

- **La adolescencia (15 a 16 años):** una etapa de mayor rebeldía pero también de la identificación con ideales con los que comprometerse. Es el tiempo de tomar decisiones, por lo que hay que seguir educando en la búsqueda, en el uso de la razón y de la libertad para elegir bien.

Se sigue trabajando en el autoconocimiento y la autoestima.

- **La juventud (17 años):** el campamento itinerante ayudará a los participantes a plantearse su papel en la sociedad y la vocación. Se sigue trabajando el uso de la propia libertad a la hora de hacer elecciones y de tomar decisiones vitales.

3 Los monitores

Los monitores de los campamentos Laudato si han de ser personas que recojan todo el espíritu del proyecto, con formación para la realización de actividades deportivas (algunos podrán tener formación más específica y otros más genérica), actividades de animación en el medio natural, conocimiento de la Laudato si y de la filosofía del Señor de los Anillos que impregna el proyecto.

Para ello, la idea es poder proporcionarles nosotros mismos la formación necesaria para que obtengan el título de monitor de actividades juveniles - lo cual garantiza unos mínimos de conocimientos en actividades lúdicas y deportivas – añadiendo la formación específica a nivel espiritual y humano que queremos añadir en nuestro proyecto.

La idea es formar a jóvenes con capacidad de divertir, entretener y formar a niños, pero también con capacidad de escucharles, de empatizar con sus necesidades, de cuidarles, en definitiva, de quererles.

Las ideas que tenemos en este momento es estudiar con el colegio Newman la posibilidad de que en los meses de febrero o marzo estudiantes que acaban sus prácticas del módulo de TECO, puedan iniciar el curso de monitor conforme a la legislación. Para aquellos jóvenes interesados en nuestro proyecto, les invitaríamos a varias jornadas de formación teórica y práctica, de forma que puedan ser monitores en los campamentos de este próximo verano. Entendemos que el trabajo de los monitores debe ser mínimamente retribuido.



4 Campamento Hobbits

Día 1.- 10 julio

10:00 a 11:00 Llegada a El Berrueco-Hobbiton cada uno por sus medios.

11:00 Misa+-

12:00 Taller. “**Orejas y chalecos**” de caracterización y reciclaje

Celebración gran **Fiesta del Árbol** (similar a la del cumpleaños de Bilbo) En esta celebración inicial participan las familias y los acampados de todas las edades.

En la pradera municipal junto al polideportivo. Juegos tradicionales. Paseos en burro. Bailes de Tierra Media y de la Sierra.

+Actividad **Juegos de conocimiento y confianza** a modo de torneo

15:00 Comida

(Tortillas y demás en el restaurante de la piscina???) pedir precio

¿Podemos usar baños de polideportivo/o y piscina????

+ **Resolución de adivinanzas temáticas.** (Indicador de Evaluación). Hay que preparar unos carteles con las adivinanzas y unas urnas para meter las respuestas bien sin nombre para que no se sientan en un examen, como en el cole, bien con nombre. Habrá adivinanzas de naturaleza, del mundo rural y del mundo de la Tierra Media, así como acerca de virtudes y valores. Servirán para evaluar pues también las tendrán que resolver antes de regresar.

18:00- 18:30 Recogida de equipajes y Traslado a Gandullas. (En el microbús de Puebla de la Sierra ¿precio? Instalación en la casa.

Contarles teatralmente en el bus...

“Acerca de los Hobbits”... (Esto se puede narrar con teatro de sombras, con viñetas que les reciban o narrado por algún monitor caracterizado adecuadamente)”

Según van llegando dejan los equipajes, los chavales recogen las fichas que servirán para evaluar su nivel inicial de conocimientos e intereses y también para escoger habitación. (Hay que decidir si se les deja escoger por grupos de amigos o si se les coloca por algún otro método, además de por edad, por el nombre de la cabaña, o por los intereses que digan tener “lo que más te gusta del mundo es...leer, la música, el cine, las aventuras, la naturaleza” , o por el resultado de algún juego...)

18:45- 19:00 merienda

19:00 -20:30

Taller **“Puertas, cuerdas y fresales”**. Material reciclado y jardinería

Todo Hobbit tiene su cuerda bien preparada, la puerta de su hogar puerta bien dispuesta a servir de invitación a una aventura y, por supuesto una huerta, grande o pequeña donde cultivar unas deliciosas fresas, con las que recordar en las peores situaciones los amables paisajes de La Comarca. Leeremos textos de Tolkien alusivos. Taller de reciclaje (en la Naturaleza todo se aprovecha)

+ Encomienda del Fresal.” Cada niño y monitor, recibirá un tiesto con esta planta que tendrá que cuidar todo el campamento y que, además, se llevará a su casa para no olvidar que es un digno Hobbit de La Comarca.

20:30 a 21:30 Cena

21:30 a 22:00 Recoger y fregar

22:00 a 23:00 Fiesta de la Reunión. Los Hobbits disfrutaban cantando y bailando...

Día 2.-

Las actividades se harán en grupos y los chavales rotarán para que no se relacionen siempre con los mismos.

MAÑANA GRUPO A - Taller **“Amigos Inesperados. Aliados alados”** nociones básicas Naturaleza

GRUPO B - Taller **“Amigos Inesperados. Ents y otras hierbas”** nociones básicas Naturaleza

13:00 MISA en el pueblode Gandullas. Taller **“Leyendo la Iglesia”**

TARDE GRUPO A - Paseo **“Amigos Inesperados. Aliados alados”**

GRUPO B - Paseo **“Amigos Inesperados. Ents y otras hierbas”**

“La piedra de las Veces”. El tribunal de las aguas y el reloj de sol.

Ecuanimidad y honradez

Preparar la llegada de los Montaraces....

NOCHE Taller **“ Haciendo jabones y cantando mil canciones”** material reciclado

Día 3.

MAÑANA GRUPO A - Taller **“Amigos Inesperados. Ents y otras hierbas”** nociones básicas Naturaleza

GRUPO B - Taller **“Amigos Inesperados. Aliados alados”** nociones básicas Naturaleza

TARDE Turno 3. Todos - Actividad **“Afinando la Puntería”**. Tiro con Arco con monitor especialista

Todos los Hobbits – Taller **“Estrellas de Varda”** material reciclado

NOCHE Paseo y taller **“Buscando a Earendil”** Observación Astronómica, a simple vista, con prismáticos y telescopio con todos los acampados. Sin perder el Rumbo. Sobre las sombra más oscura lucen las estrellas.

Día 4.-

MAÑANA GRUPO C - Taller “Runas, Mapas y Mensajes secretos” Sigamos el Buen Camino

GRUPO D - Taller “Joyas de la Tierra. ” nociones básicas Naturaleza.

TARDE GRUPO C - Taller “Joyas de la Tierra.” nociones básicas Naturaleza.

GRUPO D - Taller “Runas, Mapas y Mensajes secretos” Sigamos el Buen Camino

NOCHE Actividad. Juegos con Mensajes secretos y mapas. **“Recuerdos de Moria”** túnel de los sentidos (Preparación y ejecución de la actividad que disfrutarán los Enanos Kazhâd)

Día 5.-

Si hay que contar con un autocar de 60 plazas, mejor ir todos el mismo día

MAÑANA Paseo “Guardianes de los Bosques” Visitas al Hayedo de Montejo. Centro de Interpretación de la Reserva de la Biosfera.

Taller **“Leyendo la iglesia”**

TARDE Taller **“Amigos Inesperados. Huellas de Aliados”** nociones básicas Naturaleza y modelaje

NOCHE Actividad **“Leyendas de la Tierra Media. Bailes y canciones”**

Día 6.-

MAÑANA Paseo. Excursión a Piñuecar.

Actividad por Grupos **“Lavadero: Lavando y tendiendo”** con canciones tradicionales. Paseo y actividades **“Vida de pueblo”** (potro, fragua, molino de la Fausta, juegos tradicionales, integrándose con chavales del pueblo), Taller **“Leyendo la iglesia”**,

Reflexión: Ropa, Mirada y Alma de nuevo limpias. Caída y arrepentimiento: Boromir vs Gollum

13:00 Misa en Piñuecar (leyendo la iglesia)

TARDE **Seguir con la visita y los juegos mientras se seca la ropa.**

NOCHE Actividad **“Cómo cambian los tiempos”** Juegos de adivinar tipo pictionary, las películas, Antón pirulero... con oficios de antaño y de ahora... cómo ha cambiado la vida y lo que supone para la Naturaleza

Día 7.-

TODO EL DIA Excursión “Un día en Bree” Buitrago del Lozoya. Visita a las murallas y a la iglesia. Taller “**Leyendo la iglesia**” Actividad “**Los caballos del Río**” piraguas o canoas.

Misa Taller “**Leyendo la iglesia**”

NOCHE Actividad “**Leyendas de la Tierra Media. Bailes y canciones**”

Día 8.-

MAÑANA Todos - Taller “**Señoras del Aire**” charla de cetrería. Bioindicadores. Somos custodios de la Naturaleza

TARDE Todos- Taller “**Mocos de Troll**”, “**El Monte del Destino**” Naturaleza espectacular

NOCHE Actividad “**Aventura en la Cima de los Vientos**”, Juegos nocturnos con Mensajes secretos, dragones, mapas y estrellas. **¿Por qué el Dragón quería algo que para nada le valía?** Y otras reflexiones de un Bolsón

Día 9.-

MAÑANA Actividad en Gandullas “**La vida en el pueblo... ¿Ha notado que hay menos gorriones?**”

Por Grupos. “Reportaje y entrevistas”. Juego de pruebas y pistas

13:00 **Misa en el pueblo** (leyendo la iglesia)

TARDE Por Grupos **Crónicas de Gandullas**

NOCHE **Palantir Noticias...Contamos las entrevistas....**

Día 10.

MAÑANA GRUPO E - taller “**Mermelada Hobbit de cáscara de naranja ¿Cuántos planetas necesito?** ” y más recetas para disfrutar y no despilfarrar...

GRUPO F - taller “**Hobbits al Rescate**” qué hacer si sucede lo inesperado...

TARDE GRUPO E - taller “**Hobbits al Rescate**” qué hacer si sucede lo inesperado...

GRUPO F - taller **Mermelada Hobbit de cáscara de naranja ¿Cuántos planetas necesito?** ” y más recetas para disfrutar y no despilfarrar.

NOCHE Preparación de las actividades de la Fiesta de la Despedida

... Finalmente... ¿Qué hago con el Anillo?

Día 11.-

MAÑANA Taller “Las Cuatro Cuadernas”. Recopilación y repaso de todo lo aprendido

Recogida del campamento.

TARDE Fiesta de la Despedida

Comienza la Aventura

Regreso en autocar

5 Campamento Élfico

Día 1

16:00 a 17:00 Llegada a La Hiruela cada uno por sus medios.

Según van llegando dejan los equipajes, Se enseña a los padres la instalación y los chavales recogen las fichas que servirán para evaluar su nivel inicial de conocimientos e intereses y también para escoger habitación. (Hay que decidir si se les deja escoger por grupos de amigos o si se les coloca por algún otro método, además de por edad, por el nombre de la cabaña, o por los intereses que digan tener “lo que más te gusta del mundo es...leer, la música, el cine, las aventuras, la naturaleza”, o por el resultado de algún juego...)

16:00 a 18:00 ACTIVIDADES. “Primer Concilio”

Un mal se ha instalado en el mundo. Se despiertan fuerzas oscuras que destruyen la naturaleza y a los seres y pueblos que en ella habitan. Decidnos ¿Qué os ha movido a venir a este Concilio? ¿ Qué señales y noticias traéis de vuestros lugares de origen?...

No es labor fácil detener su avance y por ello habéis sido escogidos y atraídos para integraros con el pueblo Élfico que, desde tiempo inmemorial vela por la naturaleza y por los pueblos de la Tierra. Estos días viviréis como elfos, investigareis y aprenderéis sobre nuestros aliados en el bosque y cómo comunicarnos con ellos, aprenderéis sobre los peligros que nos acechan y cómo afrontarlos...¿Estáis dispuestos a integraros en la compañía de Rivendel junto a los Elfos de la Casa de Elrond?

Si es así, y para entrenaros en el custodia de la Naturaleza se os encargará la custodia de un ser vivo, una joya que tendréis que cuidar a lo largo de vuestra estancia y que os acompañará como recordatorio de vuestros días en la Casa de Elrond... Un auténtico fresal recién llegado de La Comarca que a vuestros cuidados florecerá y os regalará dulces frutos, agradeciendo vuestro compromiso como custodios de la Naturaleza.

+ **Resolución de adivinanzas temáticas.** Hay que preparar unos carteles con las adivinanzas y unas urnas para meter las respuestas bien sin nombre para que no se sientan en un examen, como en el cole, bien con nombre. Habrá adivinanzas de naturaleza, del mundo rural y del mundo de la Tierra Media, así como acerca de virtudes y valores. Servirán para evaluar pues también las tendrán que resolver antes de regresar.

+ **Juegos de conocimiento y confianza** a modo de pruebas

18:00- 18:15 merienda

18:15 a 20:15 Taller “Orejas picudas y cuerdas élficas”.

Los elfos tienen orejas picudas y escuchan con gran atención la naturaleza, son sensibles a la armonía de los sonidos tanto del mundo natural como de las canciones y la poesía. También son diestros realizando nudos que son de gran utilidad en sus aventuras.

Leeremos textos de Tolkien alusivos.

+ **Taller de cabuyería,**

+ **Encomienda del “Fresal.”** Cada niño y monitor, recibirá un tiesto con esta planta que tendrá que cuidar todo el campamento y que, además, se llevará a su casa para no olvidar que es un digno custodio de la Naturaleza..

20:30 a 21:30 Cena

21:30 a 22:00 Recoger y fregar

22:00 a 23:00 Fiesta de la Reunión. Los Elfos disfrutaban cantando y bailando, contando historias... La primera Noche Inmemorial...

Día 2

Las actividades se harán en grupos y los chavales rotarán para que no se relacionen siempre con los mismos.

MAÑANA GRUPO A - taller “Amigos Inesperados. Aliados alados” nociones básicas

GRUPO B - taller “Haciendo un arco élfico” Los elfos saben que su mejor aliado es eliminar los ataques de los seres malignos desde la distancia, pues así hay más certeza de salir victorioso, para ello tienen bien dispuesto el arco de la prudencia...

TARDE GRUPO A - Paseo “Amigos Inesperados. Aliados alados” por el camino del río

GRUPO B - Paseo “Amigos Inesperados. Ents y otras hierbas” por los alrededores

NOCHE Leyendas de la Tierra Media. Bailes y canciones

Día 3

MAÑANA GRUPO A - taller “**Haciendo un arco élfico**” Los elfos saben que su mejor aliado es eliminar los ataques de los seres malignos desde la distancia, pues así hay más certeza de salir victorioso, para ello tienen bien dispuesto el arco de la prudencia...

GRUPO B - taller “**Amigos Inesperados. Aliados alados**” nociones básicas

TARDE GRUPO A - Paseo “**Amigos Inesperados. Ents y otras hierbas**” por los alrededores

GRUPO B - Paseo “**Amigos Inesperados. Aliados alados**” por el camino del río

NOCHE Leyendas de la Tierra Media. Bailes y canciones

Día 4

MAÑANA Visita al **Hayedo de Montejo. Centro de Interpretación. Iglesia** (leyendo la iglesia)
piscina en Montejo.

TARDE Visita **laguna del Salmoral (Prádena)**, jardín de rocas y piedras élficas, observación de aves.

NOCHE **Haciendo jabones y cantando mil canciones**

Día 5

MAÑANA GRUPO C - taller “**Medicina élfica, secretos de las plantas**” marcapáginas y brebajes.

GRUPO D- taller “**Haciendo flechas y carcaj**”

TARDE GRUPO C -taller “**Haciendo flechas y carcaj**”

GRUPO D- taller “**Medicina élfica, secretos de las plantas**” marcapáginas y brebajes.

NOCHE **Noche inmemorial...**

Día 6

MAÑANA Museo Etnográfico y Senda de los Oficios. Molino, colmenas, carbonera y Senda de Molino a Molino Juego de Pistas (lectura de mapas y mensajes secretos en élfico)

TARDE - Taller de estrellas “Busca tu Estrella”. Mapa estelar

NOCHE Juegos, Mensajes secretos, Estrellas y mapas. Sigamos el Buen Camino... Las estrellas nos guían

Día 7

MAÑANA Por Grupos - Lavando la ropa en el lavadero. “Senda de Fuente Lugar”

- Juegos tradicionales y canciones de lavadero

Tender la ropa.

Mirada y Alma limpias ... Caída y arrepentimiento: Boromir vs Gollum

TARDE taller “Hablando con los amigos del bosque” construcción de reclamos y palo de lluvia

NOCHE Juegos de adivinar tipo pictionary, las películas, Antón pirulero... con oficios de antaño y de ahora... cómo ha cambiado la vida y lo que supone para la Naturaleza

Día 8

MAÑANA Vida en el pueblo. Visita a la Iglesia. (leyendo la iglesia)

Por Grupos. “Reportaje y entrevistas”. Juego de pruebas y pistas

TARDE Por Grupos “Crónicas de La Hiruela”

NOCHE El Espejo de Galadriel ...Cómo viven los Hombres Noticiero dicharachero

Día 9

MAÑANA Excursión... Subiendo al Puerto. Senda de las Eras y las Pilas de Riego ...

Subiendo casi hasta el Cielo... Huellas de corzos , wargos y orcos...

TARDE Deportes élficos

NOCHE Vivac **“Noche inmemorial. Tras la estela de Earendil”... Señales en el cielo**

Día 10

MAÑANA Regreso a la Casa de Elrond

TARDE **GRUPO E** - taller **“Joyas élficas y huellas en el barro”** taller de arcilla

GRUPO F - taller **“Lembas , el pan del camino y otras cosas de comer”**

GRUPO E - taller **“Lembas , el pan del camino y otras cosas de comer”**

GRUPO F - taller **“Joyas élficas y huellas en el barro”** taller de arcilla

NOCHE Música silenciosa...y más **“cantando sin sonar y sin ver mirando vas ¿Cómo lo vas a lograr?”**

Día 11

MAÑANA Actividad **“Tiro con arco”**

TARDE Taller. **“Custodios del agua”** Cómo hacer una columna de decantación, un turbidímetro,...

NOCHE **Historias pomposas y pompas de jabón**

Día 12

MAÑANA Excursión **“Murallas y piraguas”** Visita a la muralla, la iglesia y exposición de armas medievales de 12 a 12:45 piraguas el resto del día.

TARDE **Ataque orco...**

NOCHE Preparación de las actividades de la fiesta del **“Namarië”** que en élfico, significa **“adiós”**

Día 13

MAÑANA Talleres preparación de **Fiesta del Namarië**

TARDE “El túnel de los sentidos”, los Ents y la Erosión... Juegos de Educación Ambiental

NOCHE “Noche inmemorial con Leche lunar”

Día 14 – Día de Padres y regreso

MAÑANA Recogida.

TARDE Fiesta del “Namarië” ...