



# Planing Estándar de Visita de Día

No presente documento falamos de todas as actividades que realizamos no Camping Fieitás, pero establecemos as diferencias de edades por cores.

Deste xeito

- **os textos escritos en vermello será para educación infantil ou superior**
- **os textos escritos en verde será para primeiro ciclo de primaria ou superior**
- **os textos escritos en morado será para educación secundaria.**

As actividades de mañá e tarde poderanse alternar en función das predicións meteorolóxicas ou dispoñibilidade de espazos con respecto a outros grupos e/ou usos públicos do monte.

## Modelo Base

### Chegada:

10:00 am na praza da capela de Balea, desde onde o grupo trasladarase á instalación co apoio dos monitores que estarán a esperar na devandita praza.

### Mañá:

MONTE: Onde se realizarán diversas actividades, sendo a primeira un pequeno xogo para que coñezan a zona e os límites da mesma. **O xogo chámase “A sardiña” e consiste en que un monitor escóndese no bosque mentres os nenos búscano, cando alguén o atopa, débese esconder xunto a el ata que só quede un buscando. O nome de sardiña alude á maneira en que están escondidos xuntos como sardiñas en lata. Con todo, a actividade principal son os tippies indios que construírán usando os materiais que nos prové a natureza, paus, cortizas, follas secas para as paredes, etc...**

**Con todo, a actividade principal son as cabanas de supervivencia que construírán usando os materiais que nos prové a natureza, paus, cortizas, follas secas para o teito, etc...**

### Mediodía:

Comerase na instalación, sexa no comedor ou no merendeiro, sempre que sexa posible, dependendo do número de nenos e a ocupación, a unha hora por estipular.



Existe a posibilidade para comer fóra da instalación (praia, monte, carpa, etc...) se o grupo así o prefire para maximizar o seu tempo en canto a desprazamentos.

Os monitores faranse cargo do comedor sempre que o servizo de comida fose contratado na instalación, dividíndose en dous grupos, o primeiro, supervisa aos nenos mentres comen, asumindo a súa responsabilidade respecto a as alerxias que nos transmitiran por escrito con anterioridade, mentres o segundo grupo de monitores come para, unha vez que os nenos saian, sexan supervisados por estes no tempo libre para que o primeiro grupo poida comer. Desta maneira os acampados e acampadas estarán con permanente supervisión. No caso de que o servizo de comedor non sexa contratado, os profesores asumirán a supervisión do grupo durante a comida, como mínimo unha hora, para que os monitores poidan comer. Deben de asegurarse tamén, que a zona onde comen, debe de quedar limpa e recollida

## Tarde:

PRAIA: Na praia realizaranse diversos xogos en area e auga por exemplo os seguintes:

- Rúas e avenidas, onde o grupo sitúase cos brazos estendidos en dúas opcións, rúas e avenidas, creando corredores en distintos sentidos mentres dous nen@s perséguese ao máis puro estilo gato-rato. Esta actividade adóitase realizar na beira para que durante as carreiras váianse salpicando.
- Pato mareado, repartidos en varias filas, este xogo é unha carreira de substitucións, onde o primeiro de cada equipo corre cara a un circulo pintado na area, onde debe poñer o dedo e virar sobre o mesmo durante 4 veces para volver á súa fila e darlle a man ao seu compañeiro, o cal repetirá a acción ata que o grupo realizouno por completo
- Cadea: O grupo debe pasar dun lado do campo a outro sen que un compañer@ que está a se mover polo eixo central do campo os toque, debido a que se son pillados, pasasen á liña central con el para pillar aos que aínda seguen escapando. Gaña o último que quede
- Brilé sentado, Todos contra todos nun pequeno recadro onde deben darse cunha pelota de plástico usando as mans, o que é golpeado co balón, está "brilado", polo que debe sentar. O xogo acaba cando só queda un en pé
- Construcións na area: Proporcionaselle ao grupo pas, anciños e cubos para axudar na construción das esculturas, aínda que o importante é que eles usen



as súas propias mans e desenvolvan en grupo ou de maneira individual a creatividade que tod@ nen@ ten.

- Palmas: Xogo no que se dividen en dúas filas unha paralela fronte á outra coas mans a media altura e as palmas cara arriba, un membro dunha fila sae e golpea coa súa palma as dos seus compañeiros da fila de en fronte tres veces. Á terceira, o que recibe a palmada tenta coller ao que lla dá, antes de que este último chegue á súa fila. Se o que persegue pilla ao que lle deu a palmada, tráeo para o seu equipo e se non o alcanza pasa ao equipo rival. O xogo acábese cando se elimine ao último de uan fila.
- Xogos con paracaídas: Exemplo: Gato e rato: un/ha nen@ debaixo do paracaídas correndo a gatiñas mentres otr@ facendo de gato corre por encima da tea, tentando pillalo, mentres os compañer@s crean ondulacións no paracaídas mediante movementos verticais para confundir ao gato -Socorristas e quenllas: o grupo senta en circulo coas pernas tapadas polo paracaídas, un voluntario, que fará de quenlla, sitúase baixo a tea e ten que tirar das pernas dun compañeiro ou compañeira, metelo debaixo do paracaídas completamente para transformalo en quenlla, o seu único obstáculo serán os socorristas, voluntari@s que están de pé controlando o perímetro do círculo e que en canto ven o ataque dunha quenlla agarran ao/á seu/súa compañeir@ para evitar que o/a “coman”.
- Pressing Kiss: Xogo en que o grupo senta en círculo, a cada un asígnaselle un número ou unha letra. Unha persoa sitúase no centro da circunferencia e di un número e unha letra ao azar, ás dúas persoas que lle correspondan, deben de, ou bica á persoa do centro ou impedir que o bico leve a cabo, bicando ao atacante.
- Estrela, xogo onde se colocan en filas mirando cara ao centro dun circulo, facendo que se forme unha estrela. Os equipos teñen as pernas abertas para que os membros do seu equipo pasen por baixo delas tras dar a volta enteira á estrela, o obxectivo é chegar primeiro ao centro da estrela e tocar un obxecto (pelota, peza, cubo, etc...)
- Terra, mar e aire: Xogo que se usa para quentar antes de ir á auga, o grupo sitúase formando unha fila paralela á liña que o mar debuxa na area. Se se di “aire” o grupo salta, se se di “mar” o grupo avanza cara ao mar 3 pasos e se se di “terra”, retrocede tres pasos. Trátase de que se movan e váianse mollando aos poucos para que non se tiren de golpe ao mar
- Cabaleiros aos seus cabalos: Por parellas, o grupo sitúase nun circulo, un será o cabalo e outro será o cabaleiro. Segundo as instrucións do monitor, un ou outro se subirá ao carrelo do seu compañeiro, correndo ao redor do círculo ata volver ao seu sitio inicial nunha dirección ou outra.



Estes xogos son un exemplo de todos o que se poden realizar, o equipo de monitores, escollerá aqueles que crean máis acordes coas idades ou características do propio grupo. A cantidade de xogos dependerá do tempo de que dispoñan na area, debido a que, o tempo de desprazamento ata a praia, o tempo que tarden en botarse crema e cambiarse, que será realizado/supervisado por monitores para evitar queimaduras restará influirá na actividade. Existe gran variedade de xogos que se poden realizar como (a ameba, bulldog, estatuas, pano, pressing Kiss, cabaleiros aos seus cabalos, etc) dependendo do tempo e da calor que faga nese momento. Farase baño controlado e non excederá a altura da cintura dos nenos en ningún caso, con parte do equipo de monitores facendo un perímetro delimitador na auga mentres o resto atenda na beira aos/ás nen@s que prefiren non bañarse.

### **Saída:**

A saída será non máis tarde das 18:00 na mesma praza onde o bus deixoulles pola mañá. O grupo poderá ser recollido no aparcadoiro da praia de Raeiros, se así o desexa, co fin de maximizar o seu tempo na praia.

### **Actividades a maiores (sen custe extra)**

Este planning é válido se as condicións meteorolóxicas así o permiten. En caso de choiva ou mal tempo, cambiaremos as actividades, podendo realizar o ecoparque multiaventura, tirolesa ou rochódromo, no caso de facer demasiado frío na praia e sempre que non haxa outro grupo que contratase esa actividade realizándoa nese intre ou pendente de realizar en breve.

As actividades descritas como “actividades a maiores” serán unicamente realizadas, se o tempo, tamaño e idade do grupo e o número dispoñible de monitores. As opcións serán dadas na recepción do grupo e serán os responsables do mesmo (Profesores, AMPA, ou acompañante), os que decidan se aceptan ou non o cambio dos servizos contratados por unha das actividades anteriormente descritas.

**Hai que entender que a realización destas actividades é unha pleitesía da empresa cara o grupo de participantes, nunca unha obriga da empresa cara a entidade que contrata o servizo. O Contrato entre empresa e grupo contratante cínquese ao “Modelo Base”.**

O noso desexo é que o grupo se vaia contento coa experiencia e en vistas a isto, poderanse ofrecer distintas actividades sen custe engadido e que serán comunicadas á chegada do grupo por exemplo:



- Snorkel: mergullo de superficie onde estarán provistos de chalecos salvavidas que impidan a inmersión na auga, neopreno, lentes e tubo
- Bodyboard: No caso de que haxa ondas na lanzada, cambiaremos a zona para recoller dos nenos. Para esta actividade, usarán táboa de bodyboard e neopreno.
- Intermareal: Exploración e explicación didáctica da biodiversidade das rías galegas mediante a experiencia persoal, onde aproveitaremos a marea baixa para con axuda de cubos e trueles (redes), recoller crustáceos, marisco, peces e diversos cefalópodos que se esconden nas rochas.
- Rochódromo: Estrutura de 6 metros e dobre vía onde poderán escalar debidamente equipados con arnés, corda e casco
- Tirolesa: Tirolesa baixa e con cable curvo, que evita que se alcance moita velocidade duns 60 metros de lonxitude, utilizaremos arnés con polea e dobre mosquetón así como un casco e gri-grí.
- Colchonetas elásticas: Dispoñemos de dúas colchonetas elásticas de 3m de diámetro, nas que poderán montar e ata facer xogos baixo supervisión directa de monitores e sempre cumprindo as medidas básicas de seguridade (máximos de nenos/as por colchoneta, máximos de peso, tipo de xogos no interior...)
- Ecoparque multiaventura ("O Ninja"): Actividade na que o grupo debe pasar por uns obstáculos de maneira individual que van aumentando a súa dificultade a medida que avanzan no percorrido. Esta actividade, ten dúas alturas, a segunda, a varios metros do chan.

O tempo de realización desta actividade non é posible concretalo nin aproximalo, pois depende unicamente da velocidade dos mozos e mozas para superar os obstáculos. É posible que nalgún se paralice, atrasando a todos os que lle seguen.

Será labor do monitor, conseguir que o afectado se sobrepoña aos seus medos e consiga superalo pola súa propia forza de vontade, xa que este é un dos obxectivos do xogo.

Os usuarios irán equipados con arnés con polea e dobre mosquetón e casco. Os monitores supervisarán ou realizarán eles mesmos o cambio de liña para evitar calquera tipo de risco.

O uso do ecoparque limitarase á parte inferior no caso do primeiro ciclo de primaria.



- **Kaiak:** Actividade que se realizará con chalecos salvavidas e en kaiaks dobres nunha das praias próximas ao cámping. Esta actividade é unha das máis complicadas de realizar con seguridade, polo que a súa dispoñibilidade será moi limitada. A névoa, as ondas, forza da corrente, mar de fondo, choiva, vento e altura da marea, influirán na decisión de si se realiza ou non. O grupo máximo de nen@s na auga será duns 12 e haberá un mínimo de dous monitores na auga en kaiaks individuais, equipados con mosquetóns e cordas nas popas das súas embarcacións para remolcar a quén sexa preciso.

A idade mínima para realizar esta actividade será a correspondente aos cursos de 5º e 6º.

- **Pádel surf:** Dispoñemos dunha táboa xigante de 5,5 m de longo e tres individuais. Usaranse preto da beira ou para un pequeno roteiro, sempre con monitores acompañando ou dirixindo a táboa, como é o caso da táboa xigante.
- **Skimboard:** Táboa de surf pequena para deslizarse pola beira da auga onde a onda se desfai completamente nunha lámina de auga.