



*Associació Educativa Joggi Dalmar*

# *Casal de verano*

## *2025*

### *HISTÒÈRIA*

*(El Juego, el Grupo, la Historia, la Música)*

## ÍNDICE:

### 1. INFORMACIONES PREVIAS

- 1.1. **Historia de la Associació Educativa Joggi Dalmar** ([Pag.3](#))
- 1.2. **Filosofía educativa** ([Pag.3](#))
- 1.3. **Justificación del Proyecto 2023 “Històèria”** ([Pag.4](#))
- 1.4. **Objetivos** (Que queremos conseguir) ([Pag.5](#))

### 2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

**Actividades** (Qué haremos para conseguirlo)

- 2.1. **Planteamiento** ([Pag.5](#))
- 2.2. **Ambientación / Centro de interés** ([Pag.6](#))
- 2.3. **Centro de interés según grupos de edad** ([Pag.7](#))
- 2.4. **Actividades según grupos de edad** ([Pag.8](#))
- 2.5. **Rincones** ([Pag.12](#))
- 2.6. **Actividades conjuntas** ([Juego de rol](#), [Orden del clavo](#), [Fiesta de familias](#)) ([Pag.13 a 14](#))
- 2.7. **Piscina y playa.** ([Pag.14](#))
- 2.8. **Comedor** ([Pag.15](#))

### 3. ORGANIZACIÓN (Desarrollo)

3.1. **Metodología** (Cómo lo haremos)

- 3.1.1. Preparación del Casal ([Pag.16](#))
- 3.1.2. Distribución de los niños ([Pag.16](#))
- 3.1.3. Distribución del tiempo ([Pag.16](#)) y Horario base ([Pag.17](#))

3.2. **Equipo de trabajo**

- 3.2.1. Composición/Coordinación/Distribución ([Pag.18](#))
- 3.2.2. Funciones i responsabilidades del equipo ([Pag.18](#))
- 3.2.3. Ayudantes ([Pag.19](#))

3.3. **Promoción y comunicación** ([Pag.19](#))

3.4. **Inscripciones / Duración / Horario** ([Pag.20](#))

3.5. **Infraestructura y Material** ([Pag.20](#))

3.6. **Sanidad / Higiene** ([Pag.21](#))

3.7. **Seguridad** ([Pag.21](#))

3.8. **Precios** ([Pag.21](#))

# 1. INFORMACIONES PREVIAS

## 1.1. Historia de la Asociación

L'Associació Educativa Joggi Dalmar surge como resultado de la relación entre un grupo de monitores/se y especialistas que trabajan con niños/se de \*Bellvitge (El \*Hospitalet de \*LI.) haciendo actividades del ocio dentro de un marco \*socio-cultural fruto de la inmigración.

Monitores y especialistas fundan la Asociación Educativa **el año 2004**.

Al principio se distinguen dos formas de trabajar: la que prefiere una educación humanista basada en la transmisión de hábitos y comportamientos (monitores) y, la que apuesta para conseguir una formación técnica lo más cuidadosa posible (especialistas).

Con el tiempo asimilamos técnica y humanismo en nuestros programas, investigamos metodologías que aglutinen ambos aspectos en igual medida y añadimos un alto componente lúdico a nuestro trabajo, puesto que todas las sociedades o grupos que tomamos a forma de ejemplo utilizan el juego como pilar fundamental en la formación de sus individuos. Así, los miembros de la Asociación llegamos a concordar los tres criterios que fundamentan nuestra filosofía educativa hasta hoy día:

El **juego** es un medio excelente para el aprendizaje y la comunicación.

Una **buena educación** requiere: comunicación con respeto, transmisión de conocimientos en progresiva dificultad, coherencia y claridad.

Toda **metodología** se debe actualizar para no perder vigor.

## 1.2. Filosofía educativa

El verano es, sobre todo para los niños, sinónimo de: sol, playa, agua, ocio, recreo, aventuras, acción, diversión, vacaciones... Y a nuestros casales nos gusta hacer realidad estas perspectivas.

Las personas que inscriben sus hijos a un Casal de verano esperan, como mínimo: que estén en buenas manos, que se lo pasen bien, y que reciban una educación lo más correcta posible.

La experiencia nos ha enseñado que el nivel de formación educativa se encuentra íntimamente ligado en el índice de satisfacción de la persona/se a educar. En base a este criterio establecemos dos prioridades: **satisfacer** nuestros usuarios, y **transmitir** un conjunto de **valores educativos** que los maduren como personas libres y respetuosas.

Y como que cada persona es un pozo de inquietudes y anhelos diferentes, las **actividades** del Casal son **variadas** por lo que respecta a **dinámica** (Tranquilas, reposadas, activas, movidas...) y a **temática** (Deportivas, artísticas, intelectuales, manuales...).

Para "vestir" las actividades, el Casal se ambienta con una **historia** - adaptada a los diferentes grupos de edad- que procura estimular la **imaginación**, incitar la **curiosidad** y provocar

**emociones.** Un **centro de interés articula** las actividades y **reviste** la historia de **sentido práctico.**

Para cuadrar todo esto, cada año componemos historias relacionadas con la **realidad infantil**, actualizamos la oferta de actividades, trabajamos con bonos/se profesionales, terminamos los preparativos con suficiente antelación, y aportamos un coordinador/a que vela por la calidad del Casal y el bienestar de los niños/as.

### **1.3. Justificación Proyecto 2025 “HISTÒÈRIA”** (El juego, el grupo, la Historia, la música)

"El auténtico, el juego puro, es una de las principales bases de la civilización" (Joan Huizinga *Homo ludens*)

El juego como camino, el grupo como referente, la historia como maestra, el arte como lenguaje (Miguel Morales *El Casal/Joggi*).

El siglo XXI está lleno de hitos que tiempo atrás parecían inalcanzables. La calidad de vida ha logrado una mejora ostensible, comparada con la de siglos atrás. Por tanto... ¿ha mejorado también el nivel de sabiduría? Yo diría que hoy en día sabemos y desconocemos más que nunca debido a la proliferación de informadores y de informaciones. La cantidad de unos y otros es de tal magnitud, que resulta imposible contrastar. Por tanto, es más fácil equivocarse que acertar.

**Las formas de jugar han cambiado.** El juego actual **ha perdido**, por ejemplo, alguno de sus componentes primigenios, como era el de la **imitación de la vida adulta**. Sin embargo, la actividad lúdica ha aumentado su complejidad, ganando enormemente en gama y variedad. Podemos afirmar que el juego de hoy en día es un pasatiempo para todas las edades, y que se practica sin más pretensión que el entretenimiento. Sin embargo, si antes la actividad lúdica tendía a fortalecer los lazos grupales, hoy en día se centra en satisfacer los deseos individuales.

La **individualidad** es uno de los rasgos característicos de la sociedad industrial y tecnificada, o sea, la nuestra. **La importancia del grupo** como generador, motivador y regulador de comportamientos no se ha perdido –yo diría que está más viva que nunca–, pero sí **ha cambiado de forma determinante**. Hay dos nuevos elementos a tener en cuenta, y que han ganado en relevancia respecto al pasado: 1) la regulación de comportamientos se ha vuelto caprichosa y cambiante, ya que **las modas se han apoderado de las convicciones**. 2) La tendencia generalizada a ahorrarse esfuerzos, así como el imperativo de **hacerlo todo rápidamente**, desvirtúan la tarea imaginativa con la que cada individuo colabora para hacer del grupo un Todo en el que todo el mundo participa.

La información que nos aporta **la Historia es un legado que no se puede desperdiciar**. En Joggi amamos mirar **el pasado**, porque **nos informa y nos enseña**. La travesía humana de las tradiciones, de las costumbres, de los libros, y del arte, es un mapa de caminos a descubrir y seguir.

De entre todo el legado histórico, **el Arte** es la actividad humana que más cuadra con la perspectiva Joggi de las personas y las cosas. Quizás porque **nos armoniza con la naturaleza**. El arte nos sirve para expresar las sensaciones -tan etéreas, tan abstractas, tan presentes, tan necesarias- que nos produce el mundo que nos rodea. Es **el crisol mágico que nos transforma en seres especiales...y singulares**. Y entre todas las expresiones artísticas, **la Música es el lenguaje universal** por excelencia.

He aquí que, entre la profusión de ordenadores, la invasión de juegos virtuales, y de inteligencias superlistas que la petan, en Joggi nos hemos propuesto hacer un **casal À l'ancienne**. He aquí que, con este ambiente pantallil, este año nos hemos decidido por el **rescate de los juegos y deportes a través de la Historia**, que no de la Histéria. He aquí que, al ver lo *tiquismiquis* y delicados que nos estamos volviendo, el del 2025 será un Casal en grupo, del grupo, y para el grupo. Y he aquí que, con tantas lenguas por los alrededores, este año nos dedicaremos a una sola, la música, para degustarla con el placer del gourmet que degusta un plato de armonía universal.

#### **1.4. Objetivos**

A-Vivir una gran **aventura**.

B-Disfrutar de los placeres del **verano**

C- **Sumergirnos en relatos y tramos de la historia** que nos den una visión más precisa y precisa del mundo en el que vivimos.

D-Conocer algunos **juegos y deportes significativos, desde la Antigüedad** hasta nuestros días, como fiel rastro de la evolución humana

E- Disfrutar y practicar la **música en estado puro**.

F- Contribuir al **aumento de la autonomía personal** de los niños del Casal.

## 2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### ACTIVIDADES

#### 2.1.Planteamiento

El **cariz** de las actividades es eminentemente **lúdico**, puesto que a través del juego los niños entienden y se comunican con el mundo que los rodea. Gracias al juego, los más grandes podemos transmitir comportamientos, actitudes, informaciones, costumbres... cultivar la imaginación (Calidad que mantiene viva la esencia de toda sociedad) y consolidar la formación integral de las personas. Para conseguir esta consolidación estructuramos las actividades en bloques temáticos que contemplan las **vertientes: física, psíquica y humana**.

Bloques temáticos	Vertiente de influencia		
	Física	Psíquica	Humana
Juegos	Acción	Emociones	Formación
Expresión	Desarrollo corporal	Emociones	Comunicación
Manipulación	Coordinación corporal	Motricidad	Conocimiento
Excursiones	Movimiento	Apertura de miras	Contacto con el entorno
Aventura	Acción	Excitación	Madurez
Ecología	Sanidad	Consciencia	Respeto
Rincones	Libertad de acción	Satisfacción	Convivencia
Inter-edades	Movimiento	Aprendizaje	Relación
Deportes	Esfuerzo	Superación personal	Juego en equipo

La intensidad en la aplicación de cada bloque depende de las prioridades específicas que cada monitor/a se plantea con su grupo.

Así, a la hora de planificar actividades, damos a nuestro equipo una serie de parámetros referenciales:

**Sencillas**, de fácil comprensión.

**Maleables**, con posibilidad de adaptación.

**Personalizadas**, teniendo cuenta las características del grupo y el espacio donde se llevarán a cabo.

**Atractivas** para mantener el interés.

**Realistas**, ni muy ambiciosas ni muy modestas.

Han de tener una **calidad tangible** por los niños/se.

## 2.2.Ambientación / Centro de interés

### AMBIENTACIÓN “HISTÒÈRIA”

En un futuro próximo, en el 2025 mismo, un grupo de piratas informáticos, los BLASDEKÉVÀS - unos “mendaces” más malos que el azúcar-, ha conseguido lo impensable: gracias a su chip HISTORIA ya la TA (Tontartifisial) han creado **un software capaz de propulsar a los seres vivos a través del tiempo**. ¿Te imaginas lo que podrías hacer con una invención como ésta? Pues ellos también. Y tienen la intención de viajar a través del tiempo para cambiar el rumbo de la historia. Si lo consiguen, el mundo que conocemos nunca habrá existido.

Pero...lo que son las cosas: un grupo de jóvenes apasionados por la tecnología y las palomitas, más conocidos en el “mundillo” informático como los PRINGUELES, descubre los planes de los hackers y decide intervenir.

Acción a porrillo, Aventuras y desventuras, Peligro de lo bueno y de lo malo, Excitación de la más variada cosecha, Emociones salvajes y emotivas, Personajes exuberantes y miserables, Situaciones inesperadas y desesperadas, enredos para dar y vender, hondonadas de bofetadas. Todo esto, y puede ser algo más, en “HISTOERIA, la carrera del Futuro Pasado”.

**CENTRO DE INTERÉS: (HISTÒÈRIA** El juego como camino, el grupo como referente, la historia como maestra, la música como lenguaje)

Las actividades girarán a través de **anécdotas de la historia, que nos servirán como hilo conductor de juegos y deportes**. Todo esto acompañado de la **música** de todos los tiempos como guía sonora del Casal.

Rescataremos juegos y deportes de la antigüedad, como las Olimpiadas griegas, el buzkashi afgano, la lucha de la cuerda, el Chinensespiel alemán, o el rehilete chino. Nuestro recorrido temporal acabará con actividades lúdicas y deportivas de nuestro siglo, como el Parkour, el Slackline, el ultimate frisbee, o el Pinfuvote.

La historia estará presente en la vida cotidiana del Casal. Los niños conocerán algunas de las anécdotas que han producido cambios -a veces determinantes- en la vida y el comportamiento humanos. El poder de la palanca, la ley de la gravedad, la importancia de la higiene para prevenir infecciones y enfermedades, la invención de la penicilina... Cada día explicaremos una anécdota diferente. Además, el juego de rol se desarrollará en una época trascendental para la Humanidad: la 2ª Guerra mundial.

La música estará presente siempre que la actividad que se lleve a cabo lo permita. La escucha musical comprenderá piezas de todas las épocas y estilos, desde el canto gregoriano, hasta el pop duro y energético de Michael Jackson, o Prince. Nos

sumergiremos en piezas representativas de los grandes maestros del barroco o el clásico, del jazz, y del folk de todo el mundo, sin dejar de lado estilos autóctonos como el flamenco.

### 2.3. Centros de interés según grupos de edad

Blasdekevas	Pringuels	Sigòtiks
3 a 5 anys	6 a 9 anys	10 a 16 anys

Dedicaremos **cada semana** a la realización de **entre una y tres actividades de cariz lúdico, y/o manual**. Por otro lado, y siguiendo el ritmo deportivo iniciado el año pasado, aprenderemos y practicaremos, **cada día** de la semana, **un deporte diferente**. Así, según el grupo de edad, el tiempo de la mañana dedicada a las actividades dirigidas (11h a 13h) se distribuirá de la forma siguiente:

-(Blasdekevas y Pringuels) **1 hora** dedicada al ámbito **manual o lúdico**, más **1 hora** de ámbito **deportivo**, en los grupos de **pequeños y medianos**, y

-**Según afinidad** -lúdico/manual o deportiva- en el **grupo de grandes**. Los **Sigòtiks** escogerán cada mañana el ámbito en el que realizarán la actividad de la jornada, con el solo compromiso de terminar aquello que hayan escogido.

Aún y con todo lo dicho, las actividades que citaremos a continuación son una referencia de lo que podrá ser la oferta final, ya que ésta dependerá de la inspiración de cada monitor, del tiempo dedicado a su consecución, y de la receptividad con la que sea acogida por su grupo de niños.

### 2.4. Actividades concretas por edades (Pueden variar según la dinámica del grupo)

#### **BLASDEKEVAS, PRINGUELS (3 a 9 años)**

##### 1ª SEMANA (30-6 al 4-7)

30-6-**Historia**: Egipto; **Juego**: Playa, esculturas en la arena. Esculpimos pirámides; **Música**: Canto gregoriano

1-7- **Historia**: Pueblos de las estepas; **Juego**: Juegos para empezar a jugar (*Pag.16 libro Juegos de todo el mundo*). Alquerque (*Pag.38 libro Juegos de todo el mundo*). Construcción. **Deporte**: Lucha de la cuerda; **Música**: Cristóbal de Morales / Tomás Luis de Victoria

2-7- **Historia**: Grecia y Roma en la antigüedad 1; **Juego**: Alquerque. Construcción. **Deporte**: Arrancar cebollas; **Música**: Monteverdi

3-7- **Historia**: Los Vikingos; **Juego**: Alquerque. torneo. **Deporte**: Carreras; **Música**: Handel / Bach

4-7- **Historia**: Los Vikingos II; **Juego & Deporte**: Olimpiadas griegas y juegos bárbaros; **Música**: Vivaldi

## 2ª SEMANA (7 al 11-7)

7-7- **Historia:** La edad Media 1; **Juego:** Parchís (*Pag.26 libro Juegos de todo el mundo*). Construcción. **Deporte:** Lanzamiento de piedras; **Música:** Mozart

8-7- **Historia:** La edad Media 2; **Juego & Deporte:** Playa, esculturas en la arena. Esculpimos un anfiteatro romano; **Música:** Beethoven

9-7- **Historia:** Imperios asiáticos; **Juego:** Parchís. Construcción. **Deporte:** Deportes con cuerda/s; **Música:** Strauss / Dvorak / Chopin

10-7- **Historia:** África antigua; **Juego:** Parchís. torneo. **Deporte:** Tai-chi; **Música:** Debussy / Ravel / Satie

11-7- **Historia:** América antigua; **Juego & Deporte:** Juegos y deportes de la Antigüedad (tlachtli azteca, El Harpastum romano, carrera de trineos nórdica, tiro con arco -Arquería- oriental, Kub vikingo, Kudoda de Zimbawe); **Música:** Rodrigo / Falla / Bacarisse.

## 3ª SEMANA (14 al 18-7)

14-7- **Historia:** Europa siglos XVI y XVII; **Juego:** Chinesenspiel (*Pag.32 libro Juegos de todo el mundo*). Construcción. **Deporte:** Juego del pañuelo; **Música:** Folk gitano (Andalucía, Rumanía, Hungría, Rusia...)

15-7- **Historia:** Navegación y Piratas; **Juego:** Chinesenspiel. Construcción. **Deporte:** Deportes con pelota; **Música:** América (Ry Cooder, Astor Piazzola, Victor Jara, Vinicius de Moraes)

16-7- **Historia:** Navegación y Piratas 2; **Juego & Deporte:** Playa, esculturas en la arena. Esculpimos un barco pirata. **Música:** Italia y Grecia (Nueva compañía canto popolare, Musicanova Sergio Centi, Giorgio Gaber)

17-7- **Historia:** Siglos XVII y XVIII; **Juego:** Chinesenspiel. torneo. **Deporte:** Tai-chi; **Música:** Asia (Los Inuit, India, China)

18-7- **Historia:** Siglos XVII y XVIII; **Juego & Deporte:** Torneo de juegos tradicionales (Pañuelo, Cementerio, Saltar cuerda, Ratón que te pilla el gato, Por aquí me han preguntado y por aquí me han respondido, carrera de tazos) ; **Música:** Africa (pigmeos, Franco, Al Farka, Cheb Mami).

## 4ª SEMANA (21 al 25-7)

21-7- **Historia:** Siglo XVIII; **Juego:** "Coger cerezas" (*pag. 273 libro "juegos de todo el mundo"*). Construcción. **Deporte:** lanzamiento de jabalina; **Música:** Jazz primeros tiempos (New Orleans, King Oliver, Big Beiderbeque, Benny Goodman, Louis Armstrong...)

22-7- **Historia:** Siglo XIX Industrialización; **Juego:** "Herron" (*pag. 171 libro "juegos de todo el mundo"*). Construcción. **Deporte:** Gimnasia; **Música:** Jazz clásico (Django Reinhart, Ella Fitzgerald, Duke Ellington, Glenn Miller)

23-7- **Historia:** Siglo XIX Guerras; **Juego:** "Herron". Competición. **Deporte:** Deportes con pelota; **Música:** Jazz cool (John Coltrane, Charlie Parker, Bill Evans, Billie Holiday, Chet Baker)

24-7- **Historia:** Siglo XX, 1; **Juego & Deporte:** Playa, esculturas en la arena. Esculpimos un ferrocarril. **Música:** Modernos 60 y 70 (Miles Davies, Weather Report, Zawinul, Wayne Shorter)

25-7- **Historia:** Siglo XX, 2; **Juego & Deporte:** Fiesta de familias Juegos de siempre (Pañuelo, Saltar cuerda, Rayuela, Tazos, Peonza, Canicas, Idem o Churro); **Música:** Jazz hasta la fecha (Magico, Steps Ahead, Wim Maertens, Michel Nyman, Georges Winston).

#### 5ª SEMANA (28-7 al 1-8):

28-7- **Historia:** Siglo XXI; **Juego:** Playa, esculturas en la arena. Esculpimos mobiliario de casa; **Música:** Selección de Rock and Roll

29-7- **Historia:** Los juguetes a través del tiempo (la ciencia, la técnica, la industria); **Juego:** El Zorro y las ocas (*pag.92 libro juegos de todo el mundo*). Construcción. **Deporte:** Lucha de la cuerda; **Música:** Selección años 60

30-7- **Historia:** Anécdotas divertidas de la historia (La gente, los gustos, el juego); **Juego:** El Zorro y las ocas. Construcción. **Deporte:** Arrancar cebollas; **Música:** Selección años 70

31-7- **Historia:** Anécdotas más divertidas del Casal (Recull); **Juego:** El Zorro y las ocas. Jugamos. **Deporte:** Carreras; **Música:** Selección años 80/90

1-8- **Juego & Deporte:** Fiesta fin de Casal Gorrinades III; **Música:** A elección de los niños

### **SIGÒTIKS (10 a 16 años)**

#### 1ª SEMANA (30-6 al 4-7)

30-6- **Historia:** Egipto; **Juego & Deporte:** Playa, esculturas en la arena. Esculpimos pirámides; **Música:** Canto gregoriano

1-7- **Historia:** Pueblos de las estepas; **Juego:** WARI (*Pag.20 libro "Juegos de todo el mundo"*). Construcción. **Deporte:** Buzkhasi afgano (*Pag.11 libro "Juegos de todo el mundo"*); **Música:** Tomás Luis de Victoria / Cristobal de Morales

2-7- **Historia:** Grecia y Roma en la antigüedad; **Juego:** WARI. Construcción. **Deporte:** Actividad deportiva en la Grecia antigua; **Música:** Monteverdi

3-7- **Historia:** Los Vikingos; **Juego:** WARI. torneo. **Deporte:** Carreras; **Música:** Handel / Bach

4-7- **Historia:** Los Vikingos II; **Juego & Deporte:** Olimpiadas griegas y juegos bárbaros; **Música:** Vivaldi

#### 2ª SEMANA (7 al 11-7)

7-7- **Historia:** La Edad Media 1; **Juego:** Volante (Jiantzi o rehilete) (*Pag.173 libro "Juegos de todo el mundo"*). Construcción. **Deporte:** Tai-chi.; **Música:** Mozart

8-7- **Historia:** La edad Media 2; **Juego & Deporte:** Playa, esculturas en la arena. Esculpimos un anfiteatro romano.; **Música:** Beethoven

9-7- **Historia:** Imperios asiáticos; **Juego:** Volante (Jiantzi o rehilete). Construcción. **Deporte:** Jiu Jitsu / Kendo; **Música:** Strauss / Dvorak / Chopin

10-7- **Historia:** Africa antigua; **Juego:** Volante (Jiantzi o rehilete). torneo. **Deporte:** Judo / Karate; **Música:** Debussy / Ravel / Satie

11-7- **Historia:** América antigua; **Juego & Deporte:** Juegos y deportes de la Antigüedad (tlachtli azteca, El Harpastum romano, carrera de trineos nórdica, tiro con arco -Arquería- oriental, Kub vikingo, Kudoda de Zimbawe); **Música:** Rodrigo / Falla / Bacarisse.

### 3ª SEMANA (14 al 18-7)

14-7- **Historia:** Europa siglos XVI y XVII; **Juego:** Nudos marinos (*libro "Las noeuds marinos"*). **Deporte:** Atletismo; **Música:** Folk gitano (Andalucía, Rumanía, Hungría, Rusia...)

15-7- **Historia:** Navegación y Piratas; **Juego:** Nudos marinos. **Deporte:** Deportes con pelota; **Música:** América (Ry Cooder, Astor Piazzola, Victor Jara, Vinicius de Moraes)

16-7- **Historia:** Navegación y Piratas 2; **Juego & Deporte:** Playa, esculturas en la arena. Esculpimos un barco pirata. **Música:** Italia y Grecia (Nueva compañía canto popolare, Musicanova, Sergio Centi, Giorgio Gaber)

17-7- **Historia:** Siglos XVII y XVIII; **Juego:** Nudos marinos. **Deporte:** Atletismo 2; **Música:** Asia (Los Inuit, India, China)

18-7- **Historia:** Siglos XVII y XVIII; **Juego & Deporte:** Torneo de juegos tradicionales (Pañuelo, Cementerio, Saltar cuerda, Ratón que te pilla el gato, Por aquí me han preguntado y por aquí me han respondido, carrera de tazos) ; **Música:** Africa (pigmeos, Franco, Al Farka, Cheb Mami).

### 4ª SEMANA (21 al 25-7)

21-7- **Historia:** Siglo XVIII; **Juego:** Senet (*Pag.53 libro "Juegos de todo el mundo"*). Construcción. **Deporte:** Parkour & Slackline; **Música:** Jazz primeros tiempos (New Orleans, King Oliver, Big Beiderbeque, Benny Goodman, Louis Armstrong...)

22-7- **Historia:** Siglo XIX Industrialización; **Juego:** Senet. Construcción. **Deporte:** Slackline; **Música:** Jazz clásico (Django Reinhart, Ella Fitzgerald, Duke Ellington, Glenn Miller)

23-7- **Historia:** Siglo XIX Guerras; **Juego:** Senet Torneo. **Deporte:** Deportes con pelota; **Música:** Jazz cool (John Coltrane, Charlie Parker, Bill Evans, Billie Holiday, Chet Baker)

24-7- **Historia:** Siglo XX, 1; **Juego & Deporte:** Playa, esculturas en la arena. Esculpimos un ferrocarril. **Música:** Modernos 60 y 70 (Miles Davies, Weather Report, Zawinul, Wayne Shorter)

25-7- **Historia:** Siglo XX, 2; **Juego & Deporte:** Fiesta de familias Juegos de siempre (Pañuelo, Saltar cuerda, Sarranca, Tazos, Peonza, Balas, Idem o Churro); **Música:** Jazz hasta la fecha (Magico, Steps Ahead, Wim Maertens, Michel Nyman, Georges Winston).

#### 5ª SEMANA (28-7 al 1-8):

28-7- **Historia:** Siglo XXI; **Juego:** Playa, esculturas en la arena. Esculpimos mobiliario de casa; **Música:** Selección de Rock and Roll

29-7- **Historia:** Conjeturando sobre el futuro (la ciencia, la técnica, la industria); **Juego:** Go (*pag.42 libro juegos de todo el mundo*). Construcción. **Deporte:** Lucha de la cuerda; **Música:** Selección años 60

30-7- **Historia:** Conjeturando sobre el futuro (La gente, los gustos, el juego); **Juego:** Go. Construcción. **Deporte:** Arrancar cebollas; **Música:** Selección años 70

31-7- **Historia:** Anécdotas más divertidas del Casal (Recull); **Juego:** Go. Jugamos. **Deporte:** Carreras; **Música:** Selección años 80/90

1-8- **Juego & Deporte:** Fiesta fin de Casal Gorrinades III; **Música:** A elección de los niños

## **2.5. Rincones**

Los Rincones son actividades dirigidas que duran desde el final del tiempo libre tras la comida, hasta última hora, y que tienen como características principales el juego y la relajación.

Después de comer, todo el mundo cuenta con un rato, de una media hora aprox., durante el cual juega –lee, observa, piensa...- libremente, sea solo, o acompañado. A continuación, monitores y ayudantes organizan los espacios en los que se realizarán los Rincones del día, que suelen ser entre 2 y 4, según los monitores disponibles. Los Blasdekevas permanecen con sus monitores. El resto pueden escoger entre seguir jugando libremente, o participar en los rincones preparados por los monitores. También tienen la posibilidad de montar sus propios rincones, con el material proporcionado por Joggi Dalmar. Una vez comprometidos con una actividad, velamos para que permanezcan hasta su finalización.

Este Casal, además de las actividades clásicas, aportaremos propuestas relacionadas con el centro de interés del Casal, HISTOERIA, quedando de la manera siguiente:

### Històeria

Carons (billar indio); Canicas); Saltar cuerda; Chapas; Peonza; Kudoda; Fanorona.

### Rincones generales

Pàdel; Estratego; Pirograbado; Artesanía; Canciones; Disfraces; Maquillaje; Deportes...Y Juego de rol.

## 2.6. Actividades conjuntas

### Juego de rol

#### **La historia**

En un futuro próximo, el mismo año 2025, la tecnología ha alcanzado niveles insospechados: Las vacas pilotan aviones, se cree “a pies juntillas” que ya no hace falta leer libros para ser un sabio y, aunque los crédulos y los bobos han aumentado de forma exponencial, la línea entre el mundo Real y el mundo Virtual se va difuminando.

En medio de todo este bullicio, el grupo de piratas informáticos BLASDEKÉVÀS -unos “mendaces” más malos que el azúcar-, ha logrado lo impensable: gracias a su chip HISTOERIA han creado un **software capaz de propulsar a los seres vivos a través del tiempo**. ¿Te imaginas lo que podrías hacer con una invención como ésta? Pues ellos también. Y tienen la intención de viajar a la Segunda Guerra Mundial para cambiar el rumbo de los eventos. Pretenden poner su infiniopotente chip al servicio de las potencias del Eje (Alemania, Italia y Japón). Y para acabar de arreglarlo han impreso las instrucciones para poder construir un superordenador con herramientas y materiales de los años 40. Si lo consiguen, el mundo que conocemos nunca habrá existido.

Pero...lo que son las cosas: los PRINGUELS, un grupo de frikis apasionados por la tecnología y las palomitas, descubren los planes de los hackers y deciden intervenir. Gracias a un poco de mano derecha, un par de empujones, y una serie de gritos hiopohuracanados, consiguen una copia del chip y otra del software. Viajarán a través del tiempo para evitar que HISTOERIA llegue a manos indeseables.

Acción a porrillo, Aventuras y desventuras, Peligro de lo bueno y de lo malo, Excitación de la más variada cosecha, Emociones salvajes y emotivas, Personajes exuberantes y miserables, Situaciones inesperadas y desesperadas, Enredos para dar y vender, Fondeadas de bofetadas. Todo esto, y puede ser algo más, en “HISTOERIA, la carrera del futuro pasado...de vueltas”.

### Orden del clavo

Ceremonia durante la cual se despide a las personas que marchan cada viernes del Casal y que finaliza con la entrega de un pequeño recuerdo. Está íntimamente relacionada con la ambientación general y sus objetivos son:

- Dejar un buen recuerdo a las personas que marchan
- Estimular el espíritu de superación (En general hay pequeñas pruebas durante las cuales los niños tienen que superar su timidez y relacionarse con el resto de forma directa)

-Dar un “toque humano” con la entrega de un obsequio simbólico

## Fiesta de Familias

Invitamos a las familias del Casal a que pasen un viernes con todo el grupo.

Este año, el encuentro será el 25 de julio.

Empezaremos almorzando juntos, y continuaremos con un baño comunitario en la piscina.

Después del baño, nuestros visitantes podrán incluirse en una actividad lúdica, titulada "Los Juegos de otras épocas", en la que estarán todos los niños del Casal.

En una primera parte, los participantes, divididos en grupos, podrán jugar a: La rayuela, el Carons (billar indio), a saltar cuerda, participar en carreras de chapas (cápsulas de botellas), o en tirar la peonza. En una segunda parte, todo el mundo que lo desee podrá concursar en las carreras de sacos, en la lucha de la cuerda, o en la carrera del globo.

Almorzaremos en el comedor del restaurante todos juntos.

La jornada concluirá con la ceremonia del orden del clavo delante de todos.

## 2.7. Piscina y Playa

**Cuándo**- Cada día, de 10'00h a 11'00h en la piscina. El día que toca playa (lunes de la 1ª y la 5ª semanas, martes de la 2ª, miércoles de la 3ª, y jueves de la 4ª), al salir de la piscina nos dirigimos a la playa, y pasamos el resto de la mañana jugando con la arena y bañándonos en el mar.

**Dónde**- En la piscina, o la playa del Camping 3 estrellas

**Cómo**- Cada monitor acompaña a su grupo. En el caso de los pequeños y medianos (Blasdekevas, y Pringuels), les pone crema y les ayuda a desvestirse o, en el caso de los grandes (Sigótkis), supervisa que se pongan la crema solar y que no se dejen nada olvidado.

**-La organización del equipo** es primordial en lo que respecta a la **seguridad de los niños**. Aparte de los socorristas -en la piscina-, y además de bañarse con los niños/as, siempre hay, fuera del agua, monitores que controlan el baño.

-Los **monitores/as** que se bañan lo hacen en **posiciones estratégicas**, que les permiten participar en los juegos, y controlar su grupo de un vistazo. Además, contamos con **2 monitores** que tienen la titulación correspondiente, y participan a diario como **Socorristas**.

**-El grupo se baña en la zona delimitada** por el equipo de monitores y éstos dejan bien claro que aquellos/as personas que lo incumplan se arriesgan a quedarse fuera del agua. Durante el baño en la piscina se deja que los niños utilicen todo el espacio del recinto, siempre y cuando informen a su monitor y reciban la autorización pertinente.

-**Los más pequeños** se bañan en la piscina pequeña o, en caso de estar en la playa, junto al agua, y **siempre acompañados** de sus monitores/as. **Nunca solos**. En caso de ir a la **piscina grande, todo el mundo se baña con sus monitores**.

**Qué-** Los monitores/as dinamizan el baño con juegos, deportes y actividades acuáticas, aunque, sobre todo, potencian la relación y comunicación entre las personas del grupo. Es el momento en que quienes lo desean juegan a rol.

## **2.8. Comedor**

Su planteamiento general da preponderancia al espíritu familiar, "como en casa", puesto que los monitores/as comen con los niños/as dando ejemplo de **hábitos y comportamiento**, y distribuyen todas las tareas organizativas ayudando al grupo a realizarlas, y dando el "toque" final.

Los monitores son los encargados de servir los platos, siempre atendiendo a las cantidades pedidas -siempre y cuando estén dentro del sentido común, y las posibilidades de cocina-, y atentos al traslado de los platos, por parte de los niños, a mesa.

Todo el mundo ha de comer lo que se le sirve en el plato, aunque sea en una mínima cantidad.

**En ningún caso nos planteamos la aportación de comida propia por parte de cualquier usuario del Casal.**

A continuación, detallamos una compilación de hábitos y actitudes que el equipo trabaja cotidianamente:

**Utilización adecuada** de cubiertos, servilletas y bandejas.

**Degustación** de todo el que haya para comer con unos mínimos de cantidad.

**Comportamiento y volumen** de voz aceptables en la mesa.

**Ritmo** de deglución "sin prisas, pero sin pausas".

**Colaboración** de todo el mundo - según capacidades - en las tareas de preparar y retirar la mesa, así como la limpieza del local.

El coordinador/a de la Asociación vela por el cumplimiento de los menús y de las normas higiénicas vigentes, así como por la calidad de los alimentos. Es la persona encargada de mantener las relaciones con el equipo de cocina.

### 3. ORGANITZACIÓ

#### 3.1. Metodología (Cómo lo hacemos)

##### 3.1.1. Preparación del Casal

Durante los meses de invierno negociamos con el Camping 3 estrellas, situado al Km 186,2 de la C31, de la autovía de Castelldefels, en Gavà, todo el que se refiere a condiciones económicas, espacios a usar, la piscina, las pistas deportivas, y las normas que tendremos que seguir como grupo.

El equipo de monitores fija las **cuestiones organizativas** con **reuniones previas** al Casal.

Los monitores elaboran un **planning** de actividades, para cada grupo de edad (Ver 1.4.2. distribución niños/se).

Preveamos **actividades alternativas** por los días de lluvia o imprevistos.

**Almacenamos** el material general antes de empezar el Casal

**Revisamos** la zona por la cual discurrirán nuestras actividades

##### 3.1.2. Distribución de los niños/as

Según el número de inscripciones, hacemos una división en 3 (A) o 4 (B) grupos de edad:

	Blasdekevas	Pringuels	Sigòtik	
(A)	3, 4, 5 años	6, 7, 8, 9 años	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 años	
(B)	3, 4, 5 años	6, 7, 8, 9 años	10, 11, 12, 13 años	14, 15, 16 años

Cada grupo de edad tiene asignado un lugar para sus propias actividades.

Los niños/as comen con los monitores/as de su grupo de edad.

Cada grupo es reconocido por su propio nombre desde el comienzo del Casal.

Las tareas de: limpieza de los espacios utilizados, material, comedor y otras, son llevadas a cabo por grupos de servicio organizados y supervisados por los monitores/se.

##### 3.1.3. Distribución del tiempo

Los niños/as son recogidos en Barcelona, en dos paradas (1: C/ Roselló esquina \*Bailen, y 2: C/ Enric Granados esquina Provenza) y, acompañados por los monitores se trasladan, mediante el autocar, al Camping 3 \*estrellas (Km. 186,2 de la C31, Autovía de Castelldefels, en Gavà). Durante el trayecto se estimula la relación entre todo el mundo y están totalmente **fuera de lugar -prohibición explícita del Casal- los móviles, golosinas, juegos electrónicos y cualquier aparato de reproducción musical.**

Una vez llegados al camping el grupo almuerza junto, a la vez que los monitores explican lo que se hará durante la jornada.

Una vez almorzados, cada cual prepara su material para ir a piscina, y se dirige hacia la misma. Dedicamos una hora a bañarnos. El hecho de que sea a diario, dota a nuestro Casal de unos elementos primordiales como son el agua, el juego, y la diversión, los tres, ideales para educar. Sigue la jornada con la recogida, ducha y a vestirse. A continuación, se inicia la actividad central, para la cual todo el mundo colabora en la concentración del material y el traslado de mesas y sillas, así como para la limpieza previa si hace falta.

Una vez concluido el tiempo de actividad todo el mundo colabora en la recogida y limpieza, y los monitores vigilan que la participación sea lo más amplia posible.

Nos trasladamos por grupos hacia el comedor. La comida es servida por los monitores en platos individuales, que cada niño/a recoge, y lleva a su mesa.

Al acabar de comer, cada cual vacía los restos en la basura, y todo el mundo se traslada por grupos de edad, hacia la zona de actividades y tiempo libre. Se deja una media hora durante la cual los niños pueden campar, jugar, y relacionarse libremente por los alrededores. Los pequeños y medianos siempre bajo control de los monitores.

Los rincones se proponen a diario, y todo el mundo tiene los propios de su edad, aunque se puede escoger sin ningún problema el rincón de otro grupo. Los Grandes que quieren practicar deporte en las pistas son acompañados por un monitor.

Cuando llega la hora se recogen los materiales de los rincones y se concentra a todo el mundo en el campo de césped, junto a la pista de pádel, para marchar. Se recogen las mochilas y nos trasladamos en autocar hasta la misma dirección de recogida en Barcelona, donde se libran los niños a sus familias.

### **HORARIO BASE DEL CASAL**

08:50h - 09:05h	Recogida niños en Barcelona en 2 turnos
09:10h - 09:40h	Traslado en autocar hasta el campin ( <a href="#">recogida usuarios que no vienen en autocar</a> )
09:40h - 10:00h	Almuerzo / Cambiarse para ir a piscina. Poner crema solar
10:00h - 11:00h	Piscina
11:00h - 12:30h	Actividad central
12:30h - 12:45h	Recogida y preparación para ir al comedor
12:45h - 13:00h	Llegada al comedor
13:00h - 14:00h	Comer
14:00h - 14:30h	Tiempo libre
14:30h - 16:10h	Rincones
16:10h - 17:15h	Recogida de material y traslado a Barcelona ( <a href="#">Entrega usuarios de NO autocar</a> )

## **3.2. Equipo de Trabajo**

### 3.2.1. Composición, Distribución, Coordinación

#### **Composición**

1 Coordinador/a

1 equipo de monitores/as

1 equipo de ayudantes.

#### **Distribución**

1 monitor/a por cada 10 niños/as.

Cada monitor/a está con el mismo grupo de edad a lo largo de todo el Casal.

Cada grupo podrá contar con un/a ayudante, normalmente ex-niño/a del Casal

#### **Coordinación**

El equipo se reúne para preparar la ambientación, comentar las actividades y responsabilidades, y poner en común las iniciativas de cada grupo para su aprobación.

Los monitores/se de cada grupo de edad se reúnen cada día después de las actividades, hacen una valoración hablada, y preparan el día siguiente.

### 3.2.2. Funciones i Responsabilidades del equipo

#### **Monitores**

Cada monitor lleva el mismo grupo de edad durante todo el Casal.

Asumen el rol de animadores / dinamizadores/se, llevan a cabo las actividades y se encargan de que cada persona participe según sus posibilidades.

Se entrevistan con los padres/madres de su grupo, siempre y cuando lo requieran la familia y/o la situación.

Se reparten las tareas de preparación de las siguientes actividades conjuntas: Mercado de intercambio y Fiesta fino Casal

Se reparten las siguientes responsabilidades generales: Material, Sanidad, curas y acompañamiento a enfermos.

#### **Coordinador**

Proporciona el material.

Distribuye el equipo de monitores/se entre los diferentes grupos de edad.

Velatorio por el cumplimiento de las actividades y su calidad.

Supervisa el estado general del grupo de niños/as.

Hace un seguimiento esmerado del equipo de monitores/as.

Logra las tareas de preparación de las siguientes actividades conjuntas: Órdenes del clavo y Fiesta familias

Logra las siguientes responsabilidades generales: Compra material, Filmación, Relaciones con el camping.

La persona que representa la Asociación Educativa, y ejerce como coordinador del Casal Joggi Dalmar, es Miguel Morales “\*Miki”, con DNI 38066651H y \*tfn. 665 882 980.

### **3.2.3. Ayudantes**

Una vez llegados a la edad de 16 años, los usuarios del Casal son invitados a participar de forma voluntaria y altruista en tareas de espaldarazo a los monitores. La intención principal es la de continuar la relación de estas personas con nuestro Casal -con un cambio rotundo en su rol- para que en un futuro no muy lejano se puedan incorporar a nuestro equipo como monitores.

Estas personas firman un contrato de voluntariado con la Asociación, y tienen que cumplir con una serie de requisitos antes, y una vez incorporados al equipo:

-Ponerse en contacto con el coordinador, cuando más antes mejor, para comunicar su intención de participar a nuestro Casal

-Lograr el cumplimiento de los mismos horarios que el resto del equipo

-Admitir sin quejas el grupo de edad en el cual intervendrán

-Responsabilizarse de las tareas que se los sean encomendadas, y que son:

Cuidado y transporte del material

Refuerzo de los monitores respecto a los niños de su grupo

Atención específica sobre detalles de funcionamiento general

Realización de pequeños trabajos como la transmisión de comunicados a cocina, a piscina, o en la entrada del recinto.

### **3.3. Promoción y Comunicación**

El tipo de publicidad que nos gusta es el “boca a oreja”. Hacemos lo posible para que las personas que vienen a nuestro casal, lo hagan porque se lo han recomendado.

Dicho esto, este es el proceso de propaganda que utilizaremos este año:

-Elaboración de una página web dedicada al Casal ([www.casalestiujoggidalmar.com](http://www.casalestiujoggidalmar.com)) con todas las informaciones pertinentes, y dentro de la cual se tendrá la oportunidad de descargar material multimedia (Grabaciones de imágenes y sonoros, fotografías) y documentos en Pdf que muestran cómo se juegan y construyen algunos juegos que llevaremos a cabo al Casal. También se tendrá la opción de formalizar la inscripción (documento en \*word) y contactar con nosotros para pedir información, sea vía email: [casaljoggidalmar@gmail.com](mailto:casaljoggidalmar@gmail.com), sea por teléfono: 665882980.

-Puesta en marcha y actualización de una página en facebook,

(<https://www.facebook.com/casalestiujoggidalmar/>)

### **3.4. Inscripciones / Duración / Horario**

Cada familia podrá descargarse desde la página web una **hoja de inscripción / autorización** que tendrá que rellenar y reenviar. Los apartados de esta hoja serán: Datos personales, teléfonos de contacto, número de Seguridad Social -o seguridad privada-, las autorizaciones pertinentes a las que se nos obliga por ley, y la firma del padre/madre o tutor.

Las inscripciones para el **Casal** (del 30 de junio al 1 de agosto, de lunes a viernes, y de 9h a 17,00h) **empezarán el 24 de marzo para las familias que hayan venido otros años, y el 7 de abril para los recién llegados, y concluirán el 23 de mayo de 2025.**

Cada usuario puede escoger su **asistencia por semanas.**

Para poder **reservar plaza** se deberá realizar un primer pago de **50€** al presentar la inscripción. Una vez recibida la confirmación de dicho ingreso, la plaza correspondiente quedará reservada. En caso de no asistir al Casal este importe no será devuelto.

El **importe** de la inscripción se hace efectivo mediante **dos ingresos en nuestra cuenta bancaria.** El primero antes del 10 de mayo y, el segundo, antes del 10 de junio de 2025.

**Duración del Casal:** Del **30 de junio al 1 de agosto** (Ambos incluidos) **de 2025**, y de lunes a viernes.

El **horario** del Casal es de **9h a 17'00h.** **Para los que vienen en autocar,** y de 9,30h a 16,15 para los que no.

**No** se facilita **servicio de acogida,** puesto que no contamos con espacio físico aviniendo para llevarlo a cabo.

### **3.5. Infraestructura y Material**

#### **Infraestructura**

La propia de los locales, que nos ofrece el Camping 3 \*estrellas, de Gavà. Esto incluye que nos podemos mover libremente, tanto por la playa, como por el interior del camping.

#### **Material**

Cada grupo de edad hace sus listados con suficiente antelación como por que se pueda comprar y preparar. De la preparación del material general, así como del específico de cada grupo, se encarga el coordinador, Miguel Morales. El resto de monitores se encargan de obtener materiales especiales, o aquellos que \*Joggi \*Dalmar no puede comprar.

### **3.6. Sanidad / Higiene**

La Asociación deja limpios y aseados los espacios utilizados diariamente para la realización de actividades.

Esta tarea se lleva a cabo con especial incidencia a finales del Casal.

Los monitores/se velan por el cumplimiento esmerado de ciertas normas básicas de higiene, como son el cuidado personal de los niños/se, el adecuado estado higiénico de espacios y servicios utilizados y el cuidado del estado del material a utilizar.

El comedor y los alimentos reciben una atención especial por lo que respecta a su estado y su incidencia en la salud de los niños/se.

El responsable de Sanidad, Higiene y Seguridad de nuestro Casal es Manel Lavado Farreras, DNI 36582224B, y tfno: 620710825

### **3.7. Seguridad**

La Asociación contrata una póliza de seguros que cubre los posibles accidentes, y la responsabilidad civil y de defensa. En caso de accidente o enfermedad se telefonea a la familia correspondiente y se acompaña al afectado /da en el centro sanitario más próximo, siguiendo en todo momento las instrucciones que determinen, tanto los equipos médicos, como los familiares de la persona afectada.

En caso de golpes o heridas leves los monitores/se se encargan de su lavado y cura, y dan el aviso correspondiente a la familia.

### **3.8. Precios**

El Casal funcionará siempre y cuando haya un **mínimo de 25 personas** inscritas, y con un **máximo de 100** inscripciones semanales

Nuestros usuarios se encuentran ante los siguientes **tipos de precio**:

Semana	Precio unidad (autocar)	Precio unidad (NO autocar)	Precio unidad +3 / Precio hermanos (autocar)	Precio unidad +3 / Precio hermanos (NO autocar)	Precio hermanos +3. (autocar)	Precio hermanos +3. (NO autocar)
1 (30/6 - 4/7)	215€	175€	205€	165€	200€	160€
2 (7/7 - 11/7)	215€	175€	205€	165€	200€	160€
3 (14/7 - 18/7)	215€	175€	205€	165€	200€	160€
4 (21/7 - 25/7)	215€	175€	205€	165€	200€	160€
5 (28/7 - 1/8)	215€	175€	205€	165€	200€	160€

Desglose conceptos de la tabla

Precio unidad (autocar): Importe semanal por usuario que utilice el servicio de autocar

Precio unidad (NO autocar): Importe semanal por usuario que llegue al camping por medios propios

Precio niño + 3 (autocar): Importe semanal por usuario inscrito durante 3 o más semanas que utilice el servicio de autocar.

Precio niño + 3 (NO autocar): Importe semanal por usuario inscrito durante 3 ó más semanas que llegue al camping por medios propios.

Precio hermanos (autocar): Importe semanal por cada usuario/hermano que utilice el servicio de autocar.

Precio hermanos (NO autocar): Importe semanal por cada usuario/hermano que llegue al camping por medios propios.

Precio hermanos + 3 (autocar): Importe semanal por cada usuario, siempre y cuando los hermanos -uno como mínimo- estén inscritos 3, ó más semanas, y utilice el servicio de autocar.

Precio hermanos + 3 (NO autocar): Importe semanal por cada usuario, siempre y cuando los hermanos -uno como mínimo- estén inscritos 3, ó más semanas, y llegue al camping por medios propios.

Los precios incluyen:

Camping: Transporte diario (autocar), Seguros, Monitores, Actividades, Material, Piscina, Pista deportiva, Pádel, y Comida.